

「電腦應用程式比賽 2018」活動章程

Computer App Programming (CAP 2018) Competition

1. 比賽概述

「電腦應用程式編程比賽」Computer App Programming (CAP) Competition (以下簡稱「比賽」) 由香港理工大學電子計算學系及香港電腦教育學會共同主辦，電機暨電子工程師學會 (香港電腦分會) 協辦。比賽以全香港中學生為對象，目的在於鼓勵學生學習編寫電腦程式，運用邏輯思考及電腦編程技術解決實際問題，改善生活，開拓知識，並培育創意及團隊合作精神。

2. 比賽簡介

比賽分為兩部份，分別是「即日解難初賽及決賽」和「學生專題習作比賽」。參加者分初中學生及高中學生兩組，初中組為本學年就讀中一至中三之學生，高中組為本學年就讀中四至中六之學生。比賽主題由大會制定，內容涉及應用程式及編程基本知識，邏輯解難能力以及程序編寫能力。

即日解難初賽以筆試形式進行。參賽者須於六十分鐘內完成一份多項選擇題試卷。參賽者須將答案填寫在大會提供之答題紙上。除基本文具外，學生不得使用任何輔助工具 (包括計算機，手提電話及電腦)。大會選取每組成績最高之一百人進入初中組或高中組之決賽。

即日解難決賽以實習測試形式進行。參賽者須於九十分鐘內使用編程工具 App Inventor 2 完成指定的任務。參賽者必須使用大會提供之桌上型電腦 (包括主機、顯示器、滑鼠及鍵盤) 以完成試題。電腦備有基本互聯網功能以供參賽者作搜尋資料之用，其他非必要的網絡功能 (如即時通訊功能) 將禁止使用。

學生專題習作比賽的主題為「STEM」，參賽學校可自行制訂習作題目。參賽組別必須於限期前遞交專題研習報告。

3. 參賽形式

- 3.1. 即日解難初賽以學校為單位，參賽學校可提名最多十六名學生參加比賽，以四人為一小隊，每小隊當中必須包括最少一名初中學生。每名學生只可參加其中一隊。
即日解難初賽亦容許個人參賽，例如學校只提名 2-3 名學生參賽，或學校只提名 6 學生參賽，其中四人組成一小隊，另外 2 名學生可個人參賽。
- 3.2. 即日解難初賽中，初中及高中參加者中分別成績最高之一百人，可進入初中組或高中組之決賽。
- 3.3. 即日解難決賽以個人為單位，分初中組及高中組進行。
- 3.4. 學生專題習作比賽以學校為單位。比賽分為「初中組」及「高中組」。每間學校每組可報名一至兩隊。
- 3.5. 由於場地所限，所有比賽以先到先得的方式取錄。

3.6. 大會保留最終參賽隊伍及學生數目的權利。

4. 評分及獎項

4.1. 即日解難初賽

- a. 個人獎項冠、亞、季軍各一名，及「優異表現獎」多名。個人獎參加者之總成績計算。冠軍可獲書券 1,000 元，亞軍可獲書券 500 元，季軍可獲書券 250 元。
- b. 小隊獎項冠、亞、季軍各一名，及「優異表現獎」多名。小隊獎項以四名成員之總成績計算。冠軍可獲書券 1,000 元，亞軍可獲書券 500 元，季軍可獲書券 250 元。
- c. 學校平均成績獎項冠、亞、季軍各一名。此獎項以成績較高之兩小隊之平均成績計算。(註:學校必須派出兩隊或以上之參加者才可競續此獎項)
- d. 學校踴躍參與獎，此獎項以學校參加者之人數計算。

4.2. 即日解難決賽

- a. 大會的評審委員會從初中組及高中組中的參賽者中，分別選出冠、亞、季軍各一名及「優異表現獎」多名。評分會先考慮比賽隊伍即場提供的解答方案的準確度，其次是解答所用的時間。冠軍可獲書券 1,000 元，亞軍可獲書券 500 元，季軍可獲書券 250 元。

4.3. 學生專題習作比賽

- a. 「學生專題習作比賽」個人獎項的評審過程會考慮作者對题目的分析能力、作品運算結果的準確性、版面設計的美觀性及易用程度，以及表達方式的清晰程度。
- b. 學生須在「學生專題習作比賽」決賽中作演示及回答評審提問，大會將會邀請有關方面的專業人士，包括大學教授及資深中學老師等組成評審委員會。
- c. 大會的評審委員會將分別從「初中組」及「高中組」的推薦作品中，選出「學生專題習作比賽」個人獎項的冠、亞、季軍各一名，及「優異表現獎」多名。冠軍可獲書券 1,000 元，亞軍可獲書券 500 元，季軍可獲書券 250 元。
- d. 比賽結果將於 2018 年 7 月 14 日(CAP Day)公佈。

5. 日程及須知

日期	項目	須知
2018 年 4 月 9 日	「電腦應用程式比賽 2018」報名開始	<ul style="list-style-type: none">● 參加者必須於 2018 年 4 月 9 日或之後遞交報名表。● 詳情請參閱 http://cap.comp.polyu.edu.hk/
2018 年 5 月 4 日	「電腦應用程式比賽 2018」報名截止	<ul style="list-style-type: none">● 參加者必須於 2018 年 5 月 7 日晚上十一時三十分或之前填妥並遞交報名表。

		<ul style="list-style-type: none"> 成功報名之參加者將會以電郵收到一封初賽確認信，內容包括初賽之詳情及參加者編號。
2018 年 5 月 11 日	「即日解難初賽」日	<ul style="list-style-type: none"> 參加者必需攜帶大會發出之初賽確認信進登記程序 各小隊需於下午四時至四時四十五分內報到，比賽會於下午五時正開始。 報到地點為理工大學 N003 演講廳門口。 比賽地點為 N003 演講廳。 各學校之成員必須一同報到，大會並不接受同一學校之成員分開報到。 未能於四時四十五分或之前報到之小隊，將被取消資格。
2018 年 6 月 15 日	「即日解難決賽」入圍通知	<ul style="list-style-type: none"> 成功進入決賽之小隊，將會於 2018 年 6 月 15 日前收到電郵通知。 成功進入決賽之小隊必須於 2018 年 6 月 30 日或之前回覆電郵以向大會確定參加決賽之人數。
2018 年 6 月 30 日	「學生專題習作比賽」截止日期	<ul style="list-style-type: none"> 繳交專題習作的截止日期為 2018 年 6 月 30 日。 請參賽者把專題習作電郵至 cck@hkace.org.hk。 大會會以作品水準及參賽人數決選決賽名單。 入圍決賽之組別將會另函通知。 入圍決賽之組別必須參與於 7 月 14 日下午舉行之學生專題習作演示。 詳情請參閱比賽網頁。
2018 年 7 月 14 日	CAP DAY : 「學生專題習作決賽」及「即日解難決賽」	<ul style="list-style-type: none"> 高中組參加者需於上午八時半至九時內報到，比賽將於上午九時三十分開始，十一時完結。 初中組參加者需於上午十時半至十一時內報到，比賽將於上午十一時三十分開始，下午一時完結。 各組之報到地點為理工大學 PQ603。

		<ul style="list-style-type: none">• 下午二時三十分至五時為學生專題習作演示• 下午五時將公佈比賽結果及舉行頒獎典禮
--	--	--

6. 比賽規則

- 6.1. 參賽學校及隊伍應盡力完成比賽。
- 6.2. 嚴禁騷擾其他參賽者及與會人士。
- 6.3. 嚴禁破壞場地設施。
- 6.4. 參賽隊伍或學校如有投訴，必須於比賽結束後 15 分鐘內向大會裁判提出。大會保留最終裁決的權利。
- 6.5. 如發現有參賽者違反比賽規則，相關隊伍將被取消參賽資格，而該參賽隊伍的成績亦將作廢。
- 6.6. 比賽場地內不准飲食。
- 6.7. 參賽者須遵守香港理工大學電子計算學系的相關守則。
- 6.8. 參賽者不可作出任何違法或不恰當的行為。

7. 參賽辦法

- 7.1. 報名參賽由香港電腦教育學會負責，若有任何查詢，可電郵至 cck@hkace.org.hk。
- 7.2. 有興趣之學校可到以下網址 <http://cap.comp.polyu.edu.hk/> 進行網上登記參賽。
- 7.3. 成功報名之參加者將會以電郵收到一封初賽確認信，內容包括初賽之詳情。

8. 結語

- 8.1. 大會保留詮釋、解讀和修改比賽章程的權利。
 - 8.2. 比賽結果以大會最後決定為準。
-