

HOC 比賽流程

由主辦單位抽籤分為 4 組來做 PK 賽

每組須 2 台電腦主機及螢幕供比賽隊伍使用

1. 主辦單位抽籤題目 → <https://scratch.mit.edu/projects/680880538/fullscreen/>
2. 比賽時間為一小時，各隊選手位置自行排序
3. 接力比賽: 參賽選手起點位置與電腦距離約 3 公尺，每隊選手五名，第一位選手移動至電腦位置解 1 題 HOC 關卡後由裁判確認過關後回到起點,由第二位選手解 2 題關卡依序完成全部關卡
4. 解題中，若有卡關選手，每隊共有 3 次求救機會，由下一位進行解題
5. 選擇題關卡若答錯，視為求救一次，由下一位選手挑戰下一關卡
6. 影片、自由創作關卡，可直接按完成
7. 額外關卡不用做
8. 選手完成一關卡後，”繼續”按鈕不限制由當下選手或下一位選手按
9. 過關原則依照題目操作說明，沒有額外加分
10. 先完成全部關卡隊伍，可獲得 2 積分，比賽結束
11. 若 2 隊同時完成全部關卡，將依照求救次數及積木數量來判別勝負積分

HOC 題目連結

補充說明

近期 code.org 已有 2022 的闖關版本目前為英文版本，經測試有些電腦會直接連結到 2022 的版本，請學校注意連結的網址是 2021 的版本

<https://studio.code.org/s/coursed-2021>

<https://studio.code.org/s/coursee-2021>

<https://studio.code.org/s/coursef-2021>

d9	e8	f3
d11	e9	f7
d13	e12	f14
d14	e13	f15
d15	e14	f17
d16	e15	
	e16	

課程 D (2021)

版本
2021 (推薦)

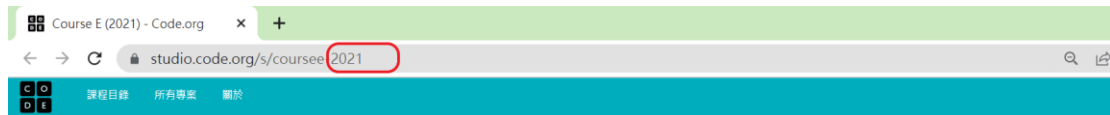
Learn about loops, conditionals, and events. Beyond coding, learn about digital citizenship.

快速試試 取得協助

階段名稱	進度
6. 理解遊戲中的事件 (Event)	1 2 3 4 5 6 7 8
7. 創建一個簡單大數遊戲!	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
8. 舞師派對	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

階段名稱	進度
9. 冰河世紀中的結果 ✓	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
10. 以迴圈 (Loop) 繪畫藝術作品	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11
11. 繪畫裡的巢狀迴圈 (Nested Loops) ✓	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13

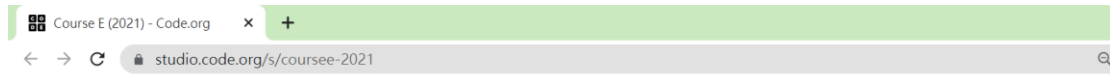
階段名稱	進度
12. 用撲克牌學習條件判斷 (Conditionals)	不播活動
13. 與 Minecraft 一起探索未來 ✓	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
14. 與小蜜蜂一起嘗試 If/Else (如果) ✓	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13
15. 農夫遊戲中的 while (當) 迴圈 ✓	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13
16. 繪畫裡的 until (直到) 迴圈 ✓	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11



Course E (2021)

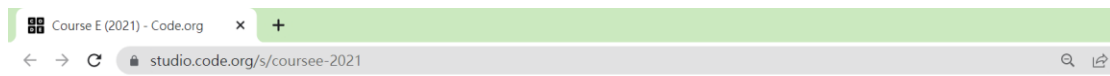
Start coding with algorithms, events, loops, conditionals, and functions! By the end of this course, design and create a game or drawing that you can share with your friends and family.

[快來試試](#) [取得協助](#)



階段名稱	進度
8. 以迴圈 (Loop) 繪畫 <input checked="" type="checkbox"/>	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11
9. 使用巢狀迴圈的花式形狀 <input checked="" type="checkbox"/>	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13
10. Mini-Project: Design a Srv <input type="checkbox"/>	1 2 3 4 5 6 7 8 9

階段名稱	進度
11. 歌曲創作 <input type="checkbox"/>	不接電活動
12. Minecraft 中的函式 <input checked="" type="checkbox"/>	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
13. 在藝術家遊戲中使用函式 (Func) <input checked="" type="checkbox"/>	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12



階段名稱	進度
14. Minecraft 中的條件式：水上 <input checked="" type="checkbox"/>	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
15. 與數夾一起嘗試條件式 (Con) <input checked="" type="checkbox"/>	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
16. 在收割者遊戲中學習函式 (Fu) <input checked="" type="checkbox"/>	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13

Course F (2021)

版本
2021 (推薦)

Learn to code with sprites, variables, and loops and discuss societal impacts of computing and the internet. By the end of this course, design and create a project you can share with friends and family.

階段名稱	進度
1. Sprite Lab 簡介	1 2
2. 製作精靈畫	1 2 3 4 5 6 7 8 9
3. 運行中的角色 ✔	1 2 3 4 5 6 7 8 9
4. 小專案: 虛擬寵物	1 2 3 4 5 6 7

階段名稱	進度
6. 空白畫故事	不接電活動
7. 文字與提示 ✔	1 2 3 4 5 6 7 8 9
8. 小項目: 用戶輸入程式	1 2 3 4
9. 以迴圈 (Loop) 繪畫	1 2 3 4 5 6 7
10. Using Variables with the Artist	1 2 3 4 5 6 7
11. 嵌套的巢狀迴圈 (Nested Lo...	1 2 3 4 5
12. 在畫板遊戲中變更更新	1 2 3 4 5 6 7 8

階段名稱	進度
13. 有趣的計次迴圈	不接電活動
14. 與畫板一起嘗試 for (計數) 迴圈 ✔	1 2 3 4 5 6 7 8 9
15. 藝術家中的計數迴圈 (For Loops) ✔	1 2 3 4 5 6 7 8

階段名稱	進度
16. 模擬實驗	1 2 3
17. 疫情爆發 ✔	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11
18. 在海洋中使用的 AI	1 2 3 4 5 6 7 8
19. 網路網路	不接電活動

老師提問

1.影片關卡?

A:可直接按繼續，想觀看的隊伍也可觀看

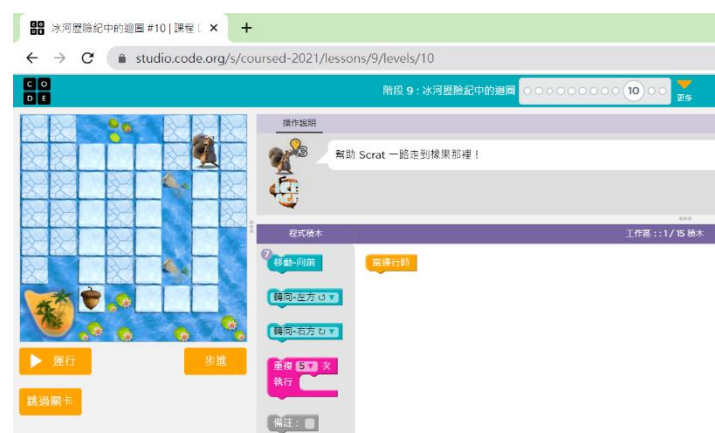
例:D9-3



2.挑戰關卡是否執行?

A:須執行程式過關

例 D9-10，此為標準關卡第 10 關，需要過關



3. 關卡內可以選擇的關卡?

A: 自由選擇

例: D13-6 可以自由選擇“簡單”“中”“困難”



4. 自由發揮關卡?

A: 可直接按完成

例 E9-13



5.事件練習

A:選擇關卡後須完成過關

例 F3-8 選擇 a~f 其中一關 完成過關

← → studio.code.org/s/coursef-2021/lessons/3/levels/8







階段 3: 運行中的角色

事件練習

到目前為止做得很好！選擇你的下一個活動，儘可能多地完成，繼續進行事件練習！

返回 完成

從以下活動中選擇：

 <p>a 點火起飛！ Make the ship move after a few second have passed. Practice adding behaviors with events.</p>	 <p>b 學習飛行 A problem in this code is stopping the bird. Get the code into the right order.</p>	 <p>c 進行一次翻滾 Make the plane spin one way, and the other. Practice controlling behaviors with events.</p>
 <p>d 縮小和放大 Make the sprite change sizes with the arrow keys. Practice controlling behaviors with events.</p>	 <p>e 讓魚膨脹 Make the pufferfish quickly expand in size! Practice using events.</p>	 <p>f 移動中的企鵝 Make a sprite move around using the arrow keys.</p>

返回 完成