

數位跨域-創意創新運算思維黑客松
創意發想與實現歷程

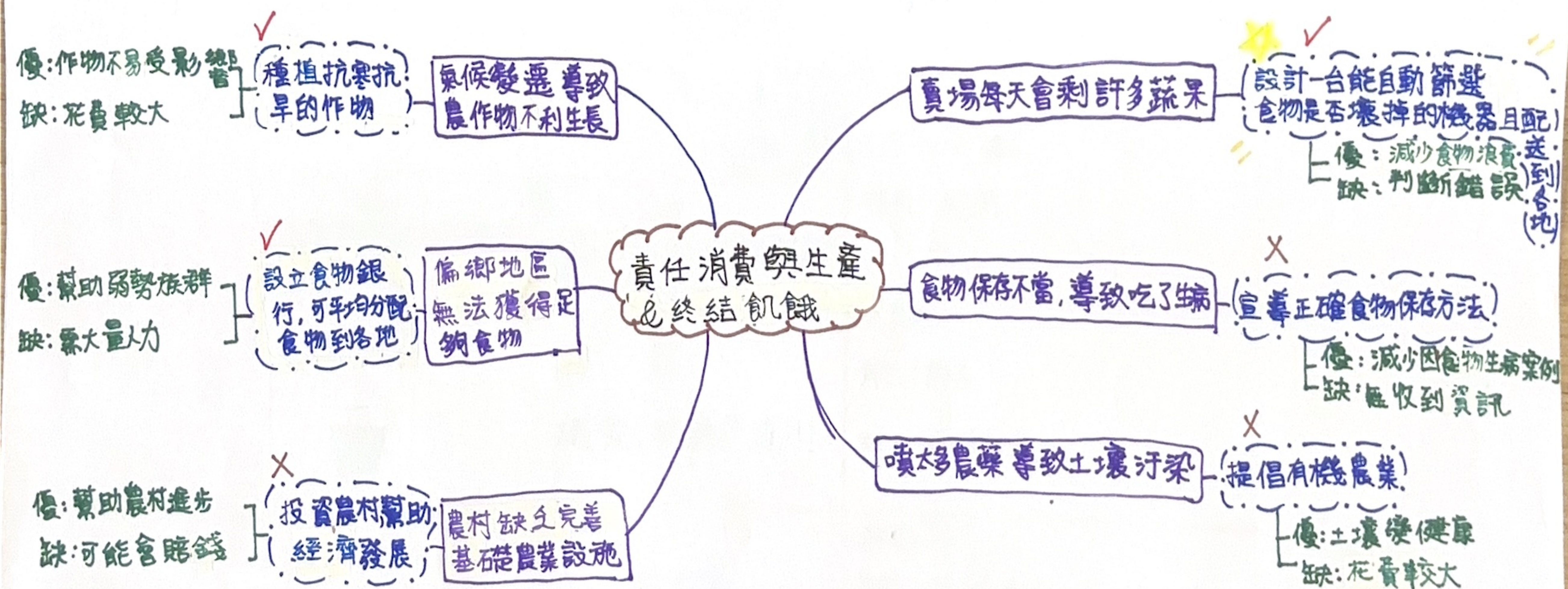
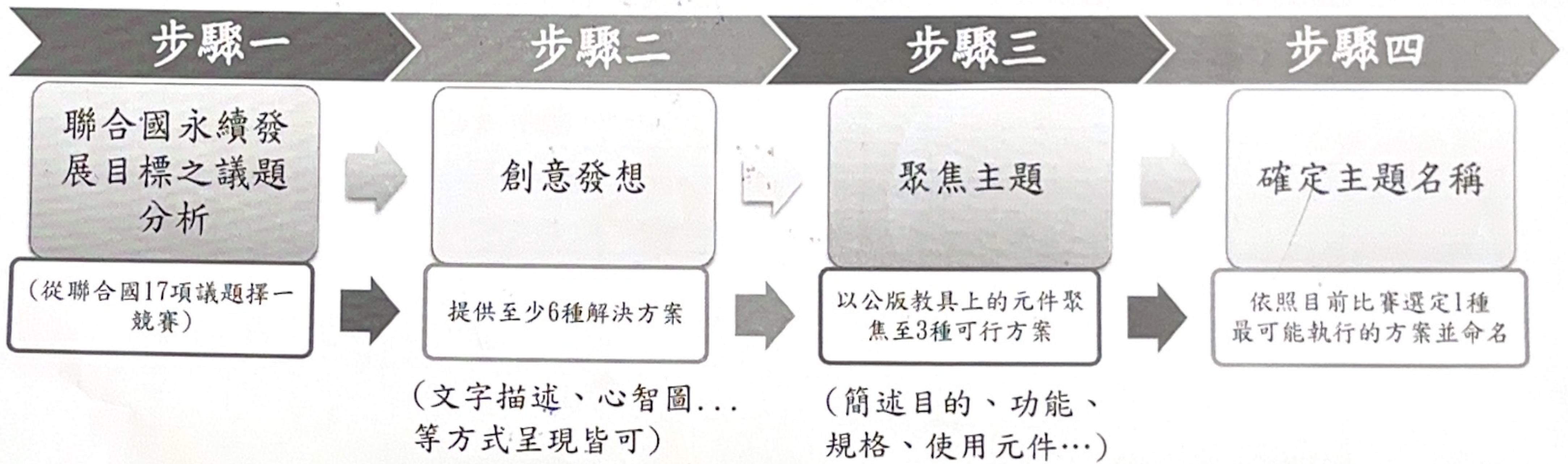
☒ 中學組 ☐ 國小組 隊名：天選之人隊 組員姓名(年級)：黃品婕(2) 陳姿穎(2)

◆ 創意發想歷程(40 分)

(呈現從競賽議題的大方向中發想出關聯的數個主題進行分析、討論，逐步聚焦情境主題後，確定主題內容的歷程。)

(例如從環境議題中創意發想出雨量變化對生活的影響、空氣污染、垃圾處理、噪音問題……等主題進行探討分析，最後聚焦確定其中一項主題為主軸，進行後續的任務。)

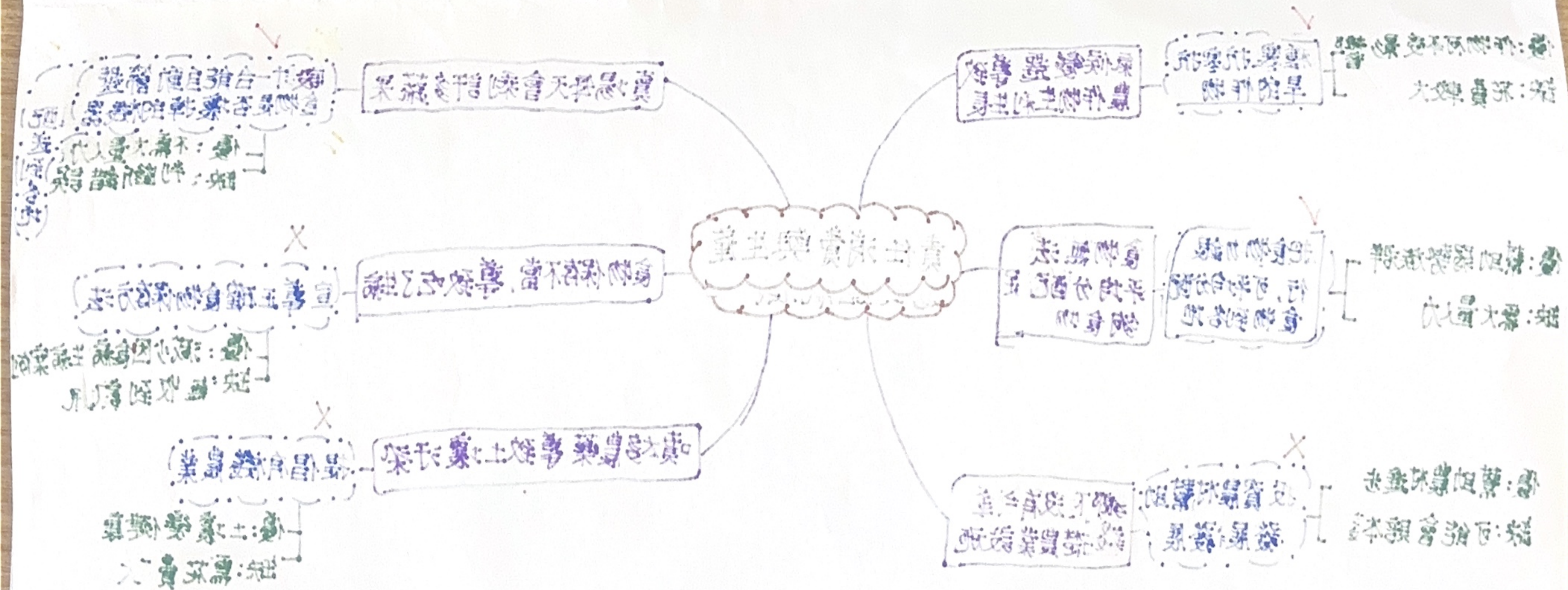
(呈現方式不限，以文字、圖形、表格……等均可。)



若空間不夠填寫，請翻至背面繼續作答

數位跨域-創意創新運算思維黑客松

創意發想與實現歷程



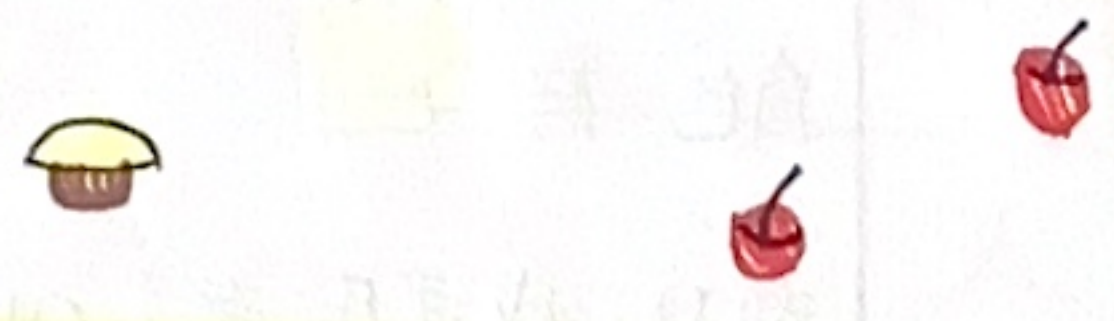
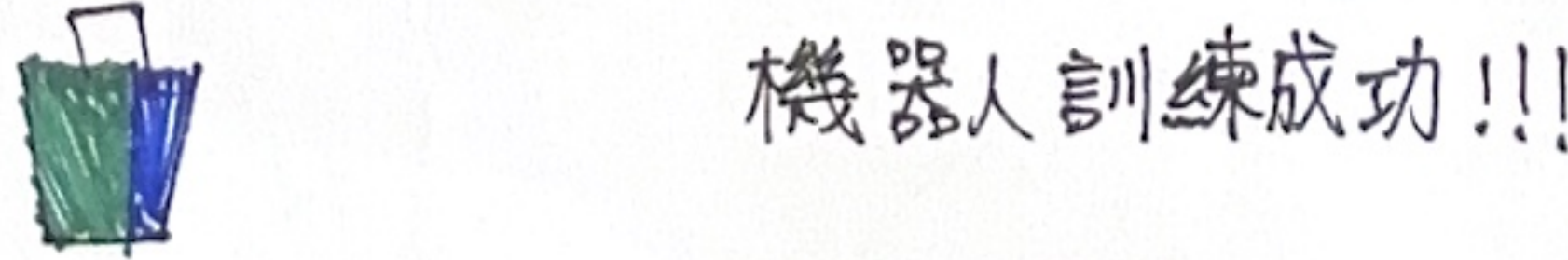
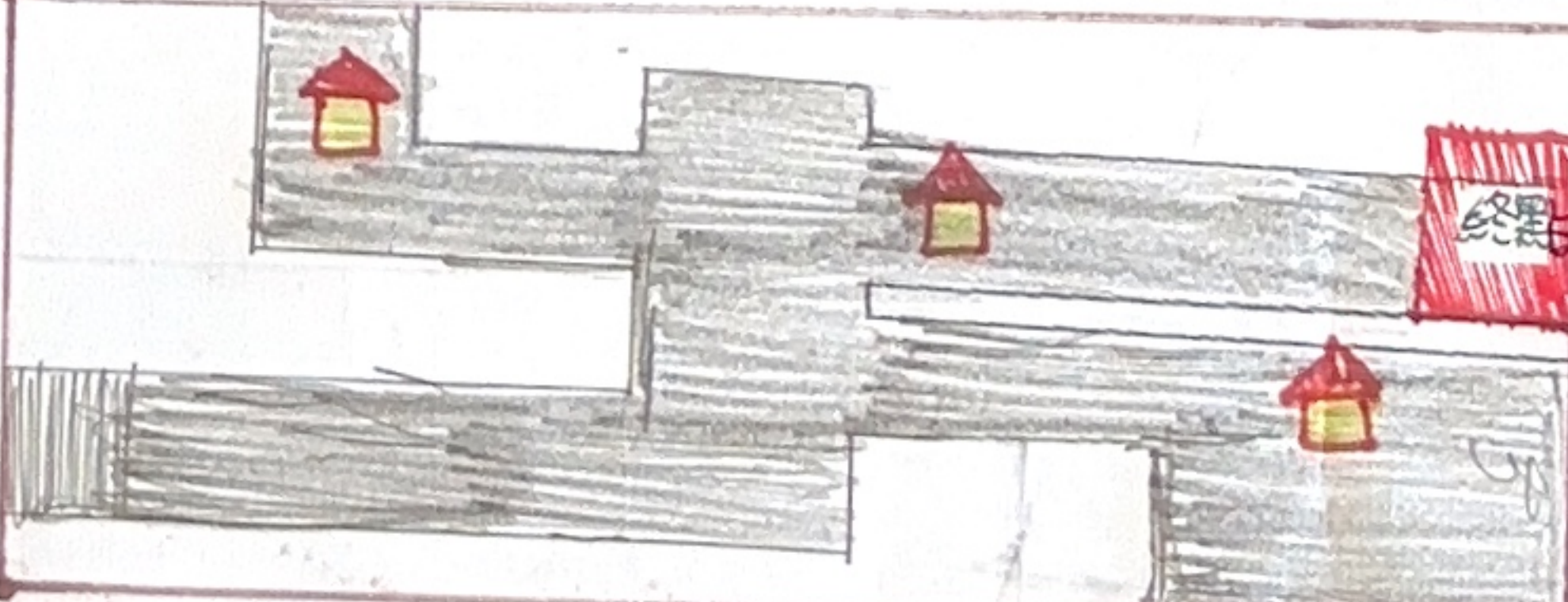
數位跨域-創意創新運算思維黑客松

創意發想與實現歷程

◆ 情境分析歷程(20 分)

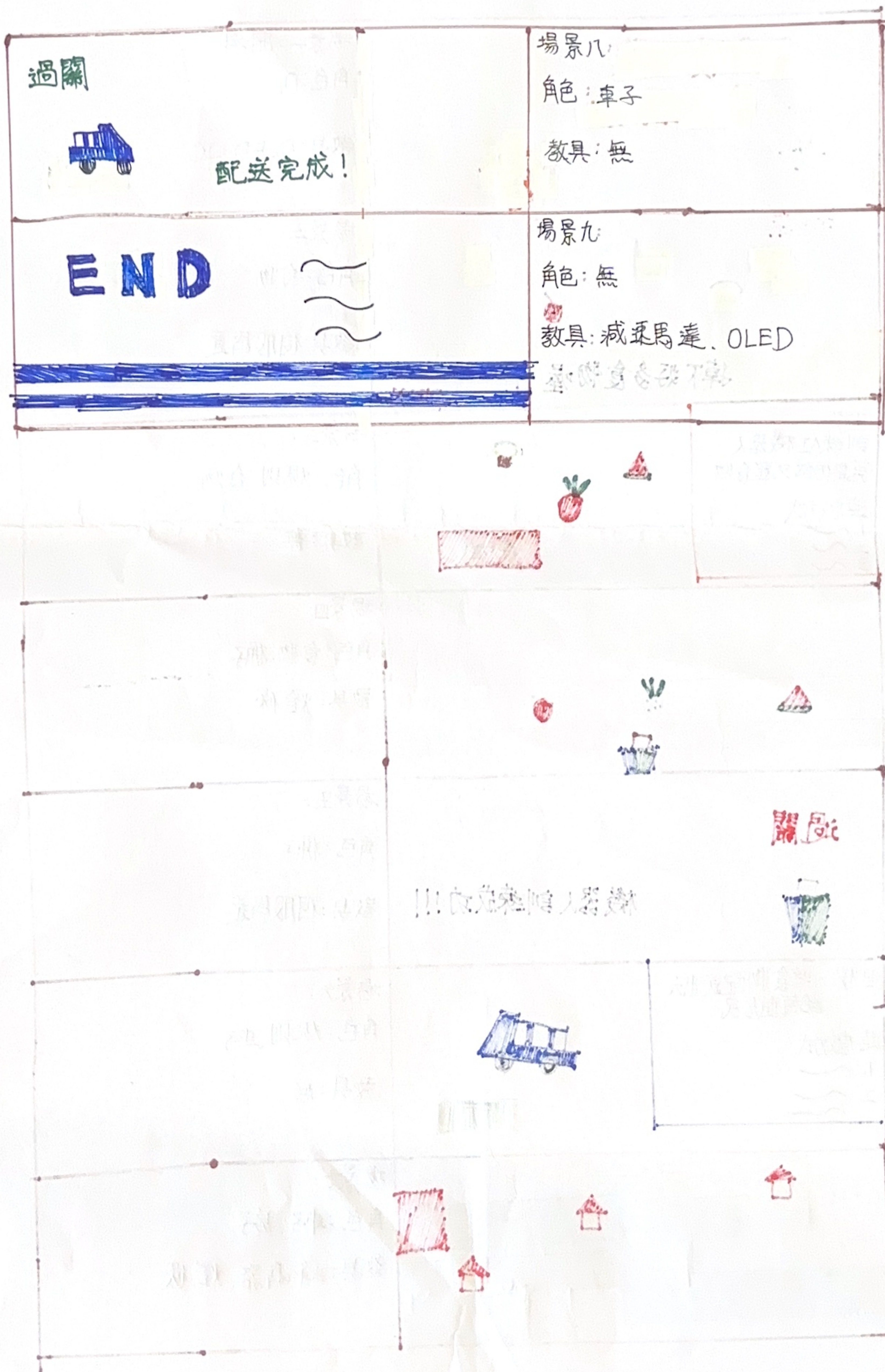
(依據擬定主題所進行的情境分析歷程，主要呈現出任務(功能)的描述與分析、具有邏輯性的情境流程圖、教具板(或 scratch)上選用元件的實現方式等)

(呈現方式不限，以文字、圖形、表格……等均可。)

責任消費與生產 & 終結飢餓 	場景一: 角色: 無 教具: OLED 12C 
 掉下好多食物喔!!! press	場景二: 角色: 食物 教具: 伺服馬達
目標: 訓練AI 機器人蒐集仍然完整食物 遊戲方式 1. ~~~ 2. ~~~ 3. ~~~ 	場景三: 角色: 規則, 食物 教具: 無
	場景四: 角色: 食物, 桶子 教具: 燈條
過關 	場景五: 角色: 桶子 教具: 伺服馬達
目標: 將食物配送出去給每個居民 遊戲方式 1. ~~~ 2. ~~~ 	場景六: 角色: 規則, 車子 教具: 無
	場景七: 角色: 車子, 房子 教具: 蜂鳴器, 燈條

若空間不夠填寫，請翻至背面繼續作答

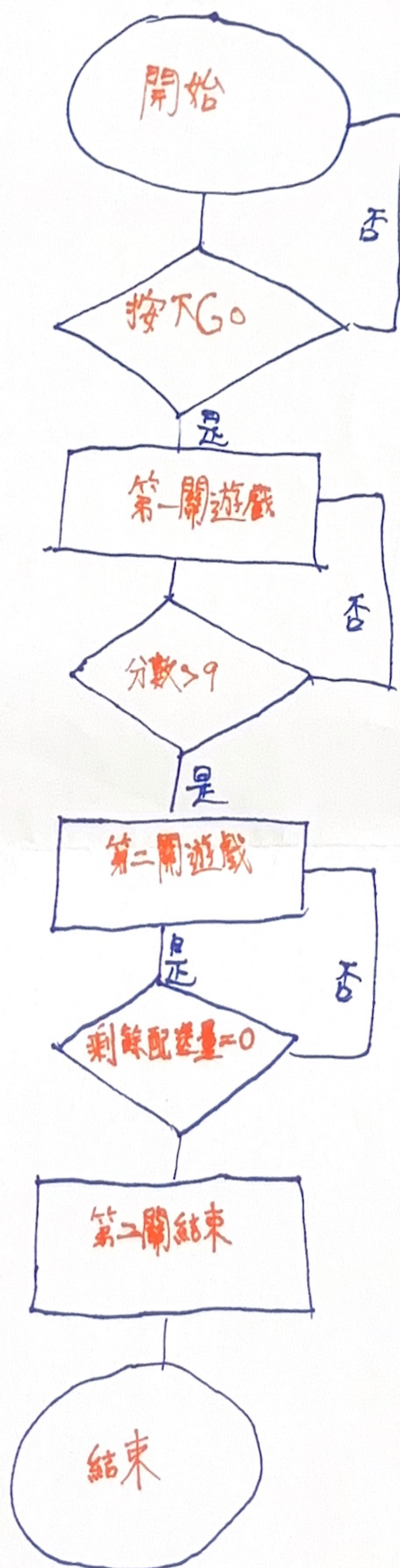
數位跨域-創意創新運算思維黑客松
創意發想與實現歷程



數位跨域-創意創新運算思維黑客松
創意發想與實現歷程

◆ 程式流程圖(或演算步驟)(20 分)

(依據情境流程圖，畫出程式流程圖或列出演算步驟，並據以完成程式積木的堆疊)



若空間不夠填寫，請翻至背面繼續作答

數位跨域-創意創新運算思維黑客松
創意發想與實現歷程

