



# COMPUTER SCIENCE CHALLENGE 電腦科學大挑戰2018

ASTRI Makablock Google GDG Hong Kong



## 電腦科學大挑戰2018

# 以電競提升STEM興趣 為未來發展打好基礎

**科**技發展迅速，日常生活的大小事都需要電腦科技的協助。為讓學生提升科技知識，香港城市大學電腦科學系主辦的「電腦科學大挑戰 (Computer Science Challenge)」，以三大挑戰測試學生STEM的能力，同時激發學生對電腦科技的興趣及團隊精神。

近年STEM (科學、科技、工程及數學) 成為各地教育的焦點，而電腦科學亦是其中一個重要的課題。第三屆電腦科學大挑戰 (Computer Science Challenge) 於五月二十六日圓滿舉行。比賽中，參賽隊伍以二人一組，需要完成三大挑戰：(一) 訓練心算和數學邏輯思維能力的代數遊戲挑戰賽、(二) Bridg-It! 人工智能遊戲挑戰、(三) 以C編程語言執行的機械人迷宮挑戰。評審會根據有關的技能及知識、完成任務的方法、時間及任務結果的準確性等方面再出評分，從中選出冠、亞、季、殿軍及優異獎。

除了以上各獎項外，大會亦設Style Awards，讓參賽隊伍以別出心裁的藝術形式創作和主題相關的數碼內容，並把參賽作品透過留言功能上載到電腦科學大挑戰的Facebook頁面 (facebook.com/CS.Challenge) 上與大眾分享，激發學生的嶄新思維及創意。

電腦科學系陳志為副教授指出，這次比賽以電子競技讓學生能有趣地學習電腦科學與數學知識，透過不同的挑戰亦能提升解難能力及團隊合作能力，希望他們能增加對相關課題的興趣及認知，為未來的教育及創科發展打好基礎。



### 得獎者分享

#### 冠軍

**陳瑞祺 (喇沙) 書院** 潘子洋, 何諾祺

這次取得冠軍實在讓我們喜出望外，同時了解到團隊合作的重要性。我們認為比賽前的充足準備十分重要，代數遊戲挑戰賽及Bridg-It! 人工智能遊戲挑戰都經過多次練習及準備，而我們亦熟悉C編程語言，以準備機械人迷宮挑戰，控制機械人逃出迷宮。



#### 季軍、Style Awards第三名

**將軍澳官立中學** 朱家齊, 葉菁文

比賽中我們自攜電腦，可是與硬件的連接出現問題，花費不少時間，幸好最後成功完成比賽，並取得季軍。另外，我們一向學習Pascal編程，賽前只有一個月時間學習C編程，對我們來說亦是一大挑戰。這次比賽亦提升我們的解難能力、團體合作以及電腦科技知識。



(資料由客戶提供)