



臺中市115年度貓咪盃競賽代表權選拔 作品上傳流程

1.準備上傳的2個檔案

將完成的**SCRATCH**作品

(檔案命名為：「國中生活應用組.sb3」

或「國小動畫組.sb3」

或「國小遊戲組.sb3」)

和**程式說明文件**

(檔案命名為：「國中生活應用組.odt」

或「國小動畫組.odt」

或「國小遊戲組.odt」)

貓咪盃競賽評分標準與程式 說明文件重點闡釋 (2/9)

★國小動畫組-設計歷程文件：

全國中小學資訊應用競賽 115 年度貓咪盃競賽-程式說明文件

組別：■ 國小動畫

題目：作品名稱					
任務	敘事設計↓ (請用文字敘述故事劇情規劃)	場景規劃 (請填寫表格的每個場景、角色及角色動作)			
任務一			場景	角色	動作
		分鏡一			
		分鏡二			
		分鏡三			
任務二↓ (可自行增列)			場景	角色	動作
		分鏡一			
		分鏡二			
		分鏡三			

貓咪盃競賽評分標準與程式 說明文件重點闡釋 (3/9)

★國小動畫組 設計歷程文件參考範例：

【參考範例】(僅做為參考範例用，非標準答案)

題目：小樹苗的成長奇幻旅程

任務	敘事設計↓ (請用文字敘述故事劇情規劃)	場景規劃 (請填寫表格的每個場景、角色及角色動作)			
			場景	角色	動作
任務一	小樹苗從花圃裡慢慢升起，飛了一圈，停下來抬頭看著太陽。陽光灑下來，讓小樹苗變得更高更綠。	分鏡一	花圃	小樹苗	造型變換，開始飛行
		分鏡二	操場	小樹苗	飛一圈操場、同時播放飛行音效
		分鏡三	操場	小樹苗、太陽	小樹苗停下來抬頭看太陽↓ →太陽閃光↓ →小樹苗葉子變翠綠、身體長高
			場景	角色	動作
任務二	小樹苗飛到池塘邊，低下頭喝水。喝完水後，它的葉子變得更光滑，身體也更大的。	分鏡一	池塘邊	小樹苗	降落動作
		分鏡二	池塘邊	小樹苗、池塘	小樹苗低頭喝水↓ →播放水波紋動畫，同時撥放咕嚕咕嚕音效
		分鏡三	池塘邊	小樹苗	葉子變亮、身體變大
			場景	角色	動作

貓咪盃競賽評分標準與程式 說明文件重點闡釋 (4/9)

★國小動畫組 設計歷程文件參考範例：

任務三	小樹苗在花園裡遇到垃圾和肥料。它快速避開垃圾，吃下肥料後變得更強壯，最後長成一棵大樹。		場景	角色	動作
		分鏡一	花園	小樹苗	場景切換到花園遇到垃圾與肥料
		分鏡二	靠近垃圾	小樹苗、垃圾	紅色警示出現 →小樹苗快速飛走
		分鏡三	靠近肥料	小樹苗、肥料	播放閃光動畫和咀嚼音效
		分鏡四	花園	小樹苗	小樹苗落地 →變成大樹 →字幕出現「奇幻旅程完成！」

貓咪盃競賽評分標準與程式說明文件重點闡釋 (6/9)

★國小遊戲組 設計歷程文件、參考範例：

附件三

全國中小學資訊應用競賽 115 年度貓咪盃競賽-程式說明文件

組別：☐國小動畫 ☒國小遊戲 ☐國中生活應用

題目：

1、 玩家在這個遊戲的目標是：

2、 這個遊戲的規則條件及玩家任務挑戰是：

任務一：

規則一：

↓

任務二：

規則二：

(自行增加任務)：

(自行增加規則)：

【參考範例】(僅做為參考範例用，非標準答案)

題目：地震來了-防災、避難大作戰

1、 玩家在這個遊戲的目標是：

遊戲有三個階段的故事和選擇，讓玩家學會地震來的時候該怎么做，才會更安全。

目標一：用方向鍵轉偵測器找到地震從哪裡來，學會判斷震波方向。

目標二：在 60 秒內把正確地震知識彈到對的地方，練習分辨對錯知識。

目標三：挑選正確物品放進避難包並清路，學會準備逃生需要的東西。

目標四：用滑鼠把人安全送到避難所避開危險，練習防災逃生的方法。

2、 這個遊戲的規則條件及玩家任務挑戰是：

任務一：以調整偵測器方位的方式，找出地震震波是從哪個方向來的，幫助 AI 小幫手完成訓練！

規則一：用鍵盤的方向鍵，讓偵測器對準震波方向。只要對準成功 3 次，就過關囉！

任務二：用彈射板把地震知識送到對的或錯的區域，送對就得高分！

規則二：限時 60 秒，用鍵盤和滑鼠操作，把知識彈射到正確的地方，越多越高分！

↓

任務三：蒐集正確的知識到避難包，清除障礙物減空間！

規則三：以滾輪或上下鍵移動，玩家根據提示挑選適當容量的物品放進避難包，同時要操控 AI 小幫手清理障礙物，分數到 30 分才過關。

任務四：以觸擊的方式將志工送到避難所，遠離高樓或車子。

規則四：點擊滑鼠操控機器夾子，引導民眾安全到避難所得 1 分，收營養球也加 1 分。但民眾碰到車子或高樓會扣 1 分。拿到 10 分就過關了。

貓咪盃競賽評分標準與程式 說明文件重點闡釋 (8/9)

★國中生活應用組 設計歷程文件、參考範例：

附件三

全國中小學資訊應用競賽 115 年度貓咪盃競賽-程式說明文件

組別：☐國小動畫 ☐國小遊戲 ☒國中生活應用

題目：

一、寫出這個任務要解決的問題或需求是什麼？(以你覺得合適說明問題與需求的方式來表達，如文字、圖表、心智圖...)

二、針對上述的要解決的問題或需求，你預計設計的角色 (Sprite)、變數、串列/清單(list)、自訂積木 (函數)、廣播(程式流程)分別有哪些(以你覺得合適說明問題與需求的方式來表達，如文字、圖表、心智圖...)

三、針對上述的要解決的問題或需求，分別以流程圖、虛擬碼或文字表示解決方法或過程。

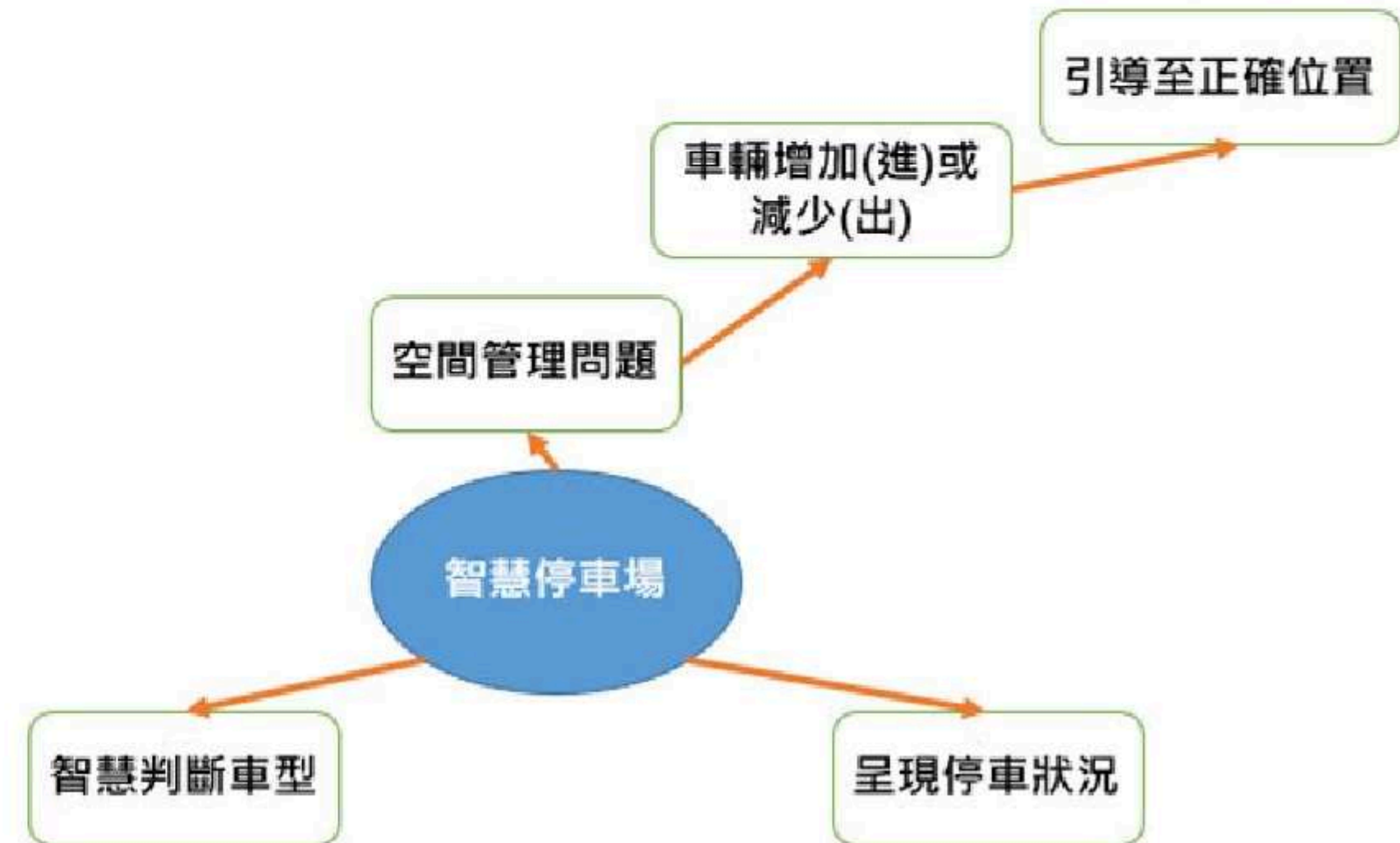
【參考範例】(僅做為參考範例用，非標準答案)

題目：智慧停車場

1、寫出這個任務要解決的問題或需求是什麼？(以你覺得合適說明問題與需求的方式來表達，如文字、圖表、心智圖...)

↓

我們在日常生活中常常會遇到停車場的空間管理問題，像是小型車、中型車和大型車格數不同，要怎麼安排可以讓使用率最高。



貓咪盃競賽評分標準與程式說明文件重點闡釋 (9/9)

★國中生活應用組 設計歷程文件、參考範例：

2、針對上述的要解決的問題或需求，你預計設計的角色 (Sprite)、變數、串列/清單(list)、自訂積木 (函數)、廣播(程式流程)分別有哪些(以你覺得合適說明問題與需求的方式來表達，如文字、圖表、心智圖...)←

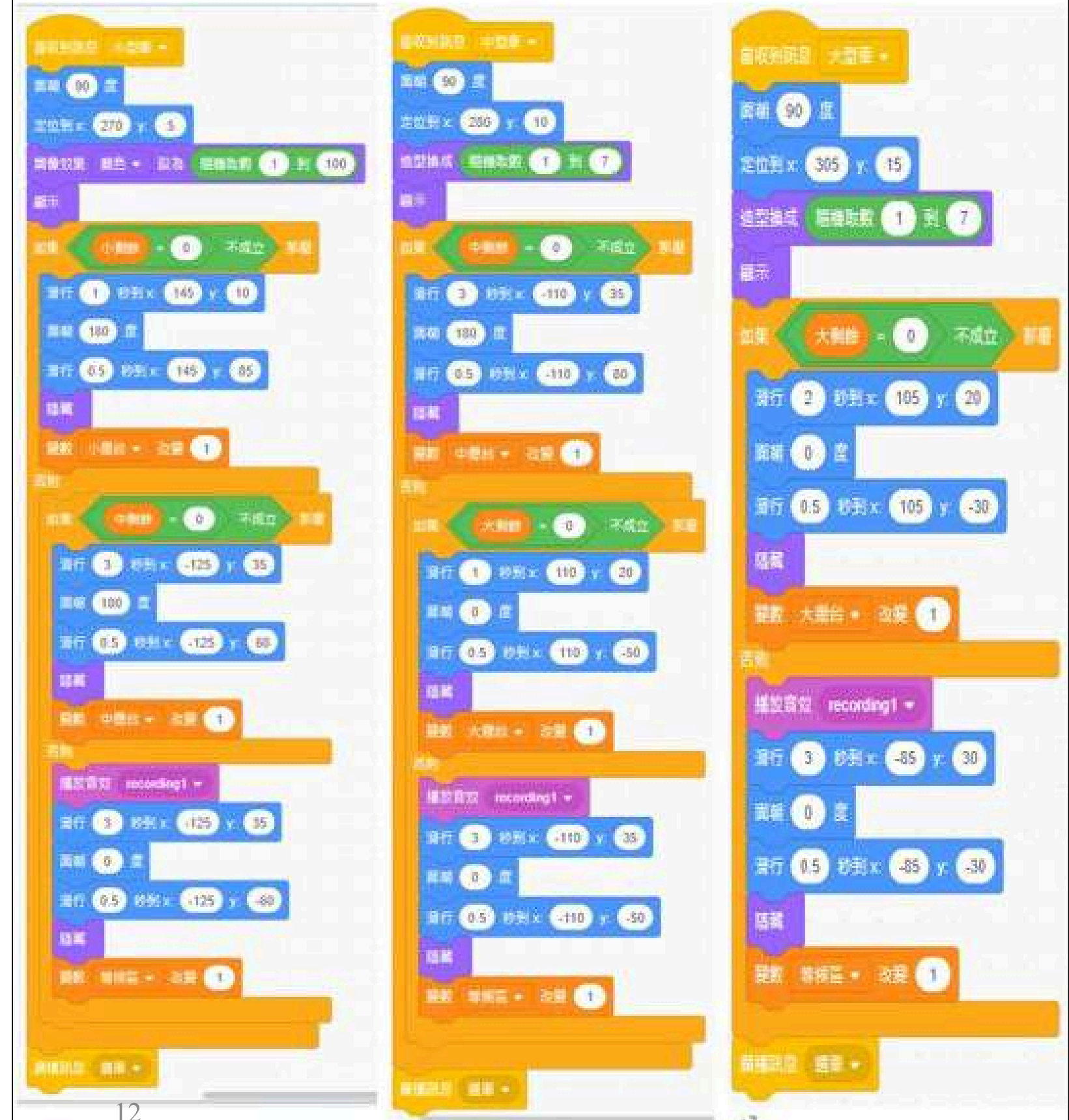
←

變數：小型車數量、中型車數量、大型車數量↓


角色：Button2~6 (控制加減)、小型車/中型車/大型車 (三種車輛)、停車背景 (模擬停車場)↓

函數：使用廣播與接收積木控制不同角色執行任務 (像是更新車輛數量或顯示動畫)←

3、針對上述的要解決的問題或需求，分別以流程圖或虛擬碼表示解決方法或過程?←



2.點選參賽帳號登入




臺中市政府教育局
數位資訊活動徵件平台

回首頁 登入 ^

評審
參賽帳號
公務帳號
未有公務帳號


輸入競賽名稱關鍵字

115 年度 ▾



臺中市115年度全國貓咪盃
競賽代表權選拔-初賽

報名期限：
114年11月24日(一) 上午8:00
到
114年12月5日(五)下午4:00前



臺中市全國貓咪盃競賽代表權選拔-初賽

報名時間：2025-11-24 08:00 ~ 2025-12-05 16:00

< 1 >

3.點選作品上傳



臺中市政府教育局
數位資訊活動徵件平台

回首頁

作品上傳

市

參賽人員

登出

輸入競賽名稱關鍵字

115 年度

Scratch

臺中市115年度全國貓咪盃
競賽代表權選拔-初賽

報名期限：
114年11月24日(一) 上午8:00
到
114年12月5日(五)下午4:00前

臺中市全國貓咪盃競賽代表權選拔-初賽

報名時間：2025-11-24 08:00 ~ 2025-12-05 16:00

<

1

>

4.點選上傳作品



臺中市政府教育局
數位資訊活動徵件平台

回首頁

作品上傳

參賽人員

登出

系統時間：9 點 48 分 30 秒

競賽項目

國小遊戲組

參賽者

市立文光國小

上傳期限：

--	--	--	--	--

上傳期間

作品上傳狀態

尚未上傳

上傳作品

5.上傳2個檔案，請勾選同意創用CC授權

臺中市政府教育局
數位資訊活動徵件平台

回首頁 作品上傳

參賽人員 [→] 登出

上傳作品－國小遊戲組

上傳作品 - 程式說明文件

選擇檔案 未選擇任何檔案

上傳檔案格式：odt、pdf
檔案大小上限：10 MB

上傳作品 - 參賽作品

選擇檔案 未選擇任何檔案

上傳檔案格式：sb3
檔案大小上限：10 MB

☐ 同意創用CC授權（姓名標示－非商業性－相同方式分享）

☐ 創作中有使用人工智慧（AI）或生成式人工智慧（Generative AI）協助創作或編輯

上傳 關閉