

竞技说明及赛制细则

A 组：项目任务竞技（AI 创想家平台，Python 语言）

点击进入 A 组，输入账号和密码进入比赛。

点击“立即进入”按钮进入比赛系统，点击“立即参与”开始比赛。在个人信息确认弹窗中，确认是自己的账号后点击“下一步”。根据自身情况选择摄像头的开启或者自助录视频上传。完成监控方式选择后，即可进入正式比赛。

在比赛界面中，点击“开始”，进入第 1 关。在代码编辑器中，阅读左侧的关卡说明，在右侧编辑区中编写代码，完成后，点击右下角的“运行”按钮。代码运行成功后，左上角的视频会自动播放，播放结束后，根据闯关成功或失败的提示停留在本关或者前往下一关编程。依次完成所有关卡的编写。

每个关卡运行过 1 次后，即可解锁下一关卡。（点击关卡号，然后再点击下方的“继续参与”可进入该关卡中）。比赛共计 5 关，90 分钟，在此时间内，选手每一关可无限次运行程序，系统会自动记录最高分作为最终成绩。

1.小学组-迷宫寻宝

(1) 迷宫地图：每个关卡的地图由不同数量的可通行地块和障碍物地块单元格构成。

(2) 移动说明：角色在限定的步数（一步的跨度是一个通行地块）内完成收集宝石、躲避障碍物及走到出口任务。

2.中学组-虚拟机器人足球

(1) 场地尺寸：整体尺寸为长 100 米、宽 50 米，四个角为半径 5 米的圆弧；场地中心坐标为(0,0)；球门尺寸宽 16 米、深 8 米。

(2) 足球尺寸：半径为 1 米的球体。

(3) 开球区：开球时足球所在位置，位于球场中心区域，具体坐标位置以平台公布为准。

(4) 开球：比赛开始或进球后，足球自动回到开球区且双方机器人恢复初始位置。

(5) 进球：当足球完全进入球门区域内视为进球。进球后双方机器人及足球自动恢复初始位置。

(6) 死球：当足球被机器人和场地边角夹住或被多个机器人围住无法移动超过 3 秒钟视为死球，系统判定为死球后，足球会向周围发出一圈冲击波冲散周围的机器人，以防止足球被无限卡住。

评比标准

(一) 关卡计分说明

指标	描述	分值
未通关	未完成关卡要求的全部规定任务。	0分/关
通关	完成关卡要求的全部规定任务。	100分/关

(二) 成绩计算说明

1.小学高年级组

成绩为 5 关计分之总和，即满分为 500 分。依据成绩进行排名，成绩高者排名靠前，若成绩相同，第 5 关选手与 AI 得分差值大者排名靠前，若以上均相同，则判定为并列名次。

2.中学组

成绩为 5 关计分之总和，即满分为 500 分。依据成绩进行排名，成绩高者排名靠前，若 5 关计分之总和相同，第 5 关净胜球数量多者排名靠前，若第 5 关净胜球数量相同，第 5 关进球数量多者排名靠前，若以上均相同，则判定为并列名次。

B 组：程序解题竞技（在线评测平台，Python 语言）

点击进入 B 组，输入账号和密码进入比赛。

每道题目除“答案正确”外均为该题未通过。同时系统并不提供具体的错误原因和测试数据，需由选手自行查找问题（BUG）。

每道题目均有多个测试点，即多组测试用的数据，代码能运行通过题目所给的一组测试样例并不代表代码一定是“答案正确”，因为在其他数据上可能程序会出现错误，因此需要选手们考虑周全。

每道题目可以多次提交代码，代码提交将被记录，评分将基于首次成功提交正确答案的时间。若答题正确，根据答题时间进行评分，即每道题越快“答案正确”，评分越高。

选手提交的答题代码统一在比赛结束后在后台进行评分，比赛时系统仅做提交，不做即时评分，可重复提交（评分以最后提交的代码为准）。请务必准时参加比赛，系统将记录时间，并同时将其作为评分的依据（耗时越短的正确答题评分越高，耗时从比赛统一开赛时间开始计算）。

C 组：程序解题竞技（在线评测平台，C++ 语言）

点击进入 C 组，输入账号和密码进入比赛。

每道题目除“答案正确”外均为该题未通过。同时系统并不提供具体的错误原因和测试数据，需由选手自行查找问题（BUG）。

每道题目均有多个测试点，即多组测试用的数据，代码能运行通过题目所给的一组测试样例并不代表代码一定是“答案正确”，因为在其他数据上可能程序会出现错误，因此需要选手们考虑周全。

每道题目可以多次提交代码，代码提交将被记录，评分将基于首次成功提交正确答案的时间。若答题正确，根据答题时间进行评分，即每道题越快“答案正确”，评分越高。

选手提交的答题代码统一在比赛结束后在后台进行评分，比赛时系统仅做提交，不做即时评分，可重复提交（评分以最后提交的代码为准）。请务必准时参加比赛，系统将记录时间，并同时将其作为评分的依据（耗时越短的正确答题评分越高，耗时从比赛统一开赛时间开始计算）。