

新北市立土城國民中學 114 年 Scratch 貓咪盃競賽

題目：校園體育賽事系統

情境說明：

桐花國中是一所運動風氣盛行的學校，每學期也舉辦了許多體育賽事，而一個年級共 6 個班的桐花國中，比賽皆以單一年級為參加對象舉辦。

體育競賽有許多賽前、賽中、賽後的作業工作，例如報名、賽程安排及抽籤、成績紀錄、頒獎……等等，為了幫助體育組長及體育老師們進行這些工作的管理與紀錄，請設計一個程式來協助這些工作的進行。

任務說明：

請設計一個校園體育賽事系統，系統所適用的賽事項目、舉辦形式、賽制不拘（請自由發揮）。讓使用者可以透過這個系統，進行比賽的賽程安排、成績紀錄、勝負判斷，並且能以賽程樹狀圖呈現。

子任務一：

請在程式開始執行時，以一個簡短的動畫來介紹這個程式的功能或他所能達成的效果。

子任務二：

請發揮你的創意，依照你所認知的比賽規定及流程進行發想，為競賽的任何參與者（例如：舉辦比賽的體育組、裁判、參賽選手及隊伍……等）設計相關功能。