




BẢNG C2: THIẾT KẾ TRÒ CHƠI CÙNG GAME MAKER KIT

| | | |
|--------------------------|--|---|
| Độ tuổi | 6 - 18 tuổi |  |
| Hình thức thi đấu | Đội 2 - 3 thành viên | |
| Thiết bị sử dụng | Game Maker Kit | |
| Nhiệm vụ | Thiết kế một trò chơi phù hợp dựa trên chủ đề đã được chỉ định và nộp trực tuyến | |
| Thời gian thi đấu | 3 phút | |

❖ Mục tiêu

Tạo ra một nền tảng cho học sinh thể hiện sự sáng tạo, kỹ năng lập trình và sự đổi mới. Học sinh cần phải làm việc cùng nhau như một đội để thiết kế một trò chơi dựa trên chủ đề đã được chỉ định. Ngoài ra, họ cũng cần phải trình bày và thực hiện game của mình một cách xuất sắc để thuyết phục và gây ấn tượng với các trọng tài.

- Yêu cầu về thiết kế game

- + Chỉ sử dụng Bộ MRT Game Maker để thiết kế game
- + Thí sinh viết code tại: <https://arcade.makecode.com>
- + Thí sinh cần đảm bảo rằng game hoạt động đúng cách cả trên máy mô phỏng của các trang web trên và MRT Game Maker.

- Luật thi đấu

- + Thí sinh phải làm lập trình trò chơi trước.
- + Mỗi nhóm được phép trình bày trong thời gian 3 phút để giới thiệu game mình thiết kế cho trọng tài tại nơi thi đấu. Buổi thuyết trình có thể được thực hiện bằng tiếng Anh. Nếu nhóm không thể thuyết trình bằng tiếng Anh thì phải chuẩn bị một phiên dịch riêng.
- + Thiết bị game và laptop có thể được trưng bày trên bàn được chỉ định cho mỗi nhóm. Do đó, các thí sinh phải đảm bảo rằng bộ thiết bị của họ được quản lý cẩn thận trong thời gian trưng bày cho công chúng cho đến khi việc đánh giá hoàn thành.
- + Sau khi đăng ký, một mẫu poster (thuyết trình) sẽ được ban tổ chức gửi cho các nhóm, và các thành viên cần điền nội dung vào poster. Ngoài ra, cần có 4 bản in của Tài liệu (Tập thuyết trình) bằng tiếng Anh để trưng bày và trọng tài xem xét, bao gồm:

- Tên trò chơi
- Mục đích

- Giới thiệu dự án
- Cách lập trình (ảnh chụp code lập



- Giới thiệu về thành viên trong nhóm và phân công nhiệm vụ

- trình)
- Cách chơi.

- Cách tính điểm

Trọng tài sẽ kiểm tra xem đội có đạt yêu cầu hay không và đánh giá bài làm của các đội. Điểm sẽ được đưa ra dựa trên các tiêu chí và trọng số khác nhau tương ứng:

- Đúng chủ đề: 10 điểm
- Sự sáng tạo & Độc đáo: 30 điểm
- Chức năng của code lập trình: 30 điểm
- Làm việc nhóm: 10 điểm
- Kỹ năng thuyết trình: 20 điểm
- Điểm thưởng:
 - Khi các thí sinh tạo ra Nhân vật/Nền riêng, họ sẽ được cộng điểm thưởng từ 5 - 10 điểm.
 - Khi các sử dụng hơn 3 loại khối code khác nhau, họ sẽ được cộng điểm thưởng 5 - 10 điểm .Ví dụ: Vòng lặp, Logic, Âm thanh...

Nhóm tham gia có điểm cao nhất sẽ chiến thắng. Nếu có hai hoặc nhiều nhóm có cùng số điểm, nhóm tham gia trẻ tuổi nhất và có điểm trung bình thấp nhất sẽ chiến thắng.



0822.729.279



lyrcvn.info@gmail.com



lyrcvn.com