

花蓮縣國民中小學115學年度貓咪盃競賽

小校組-初賽題目

組別	☐ 國小動畫 ☐ 國小遊戲 ☒ 國中生活應用
題目	智慧生活好幫手
情境說明	生活中常常會遇到許多大大小小的不方便。 例如忘記帶東西、時間安排混亂、教室物品管理不易、環境維護不方便、長輩需要提醒、同學之間資訊傳遞不即時，或是校園與社區中還有許多可以改善的地方。 現在，請你化身為「生活問題解決者」，從自己每天接觸的校園、家庭或社區生活中，找出一個值得改善的問題，並設計一個數位生活應用作品來協助解決。 作品可以是提醒工具、管理系統、查詢工具、互動服務、資訊整理工具，或其他你認為能讓生活變得更方便、更安全、更有效率的應用。 希望你的作品不只是「能操作」，更能真正回應使用者的需要。
任務說明	請完成一個可以解決生活問題的應用作品，並符合以下要求： 找出一個生活中的實際問題 問題可以來自校園、家庭、社區或日常生活，並能清楚說明為什麼需要改善。 設定明確的使用者與使用情境 說明作品主要是提供誰使用，以及會在什麼情況下使用。 設計至少三項主要功能 例如資料輸入、查詢、提醒、分類、計算、紀錄、判斷、互動回饋或其他功能。

4. 具有完整的操作流程

使用者可以依照介面完成輸入、操作、查看結果或獲得回饋。

5. 運用程式邏輯完成作品功能

作品中應適當使用變數、條件判斷、重複執行、資料處理或其他程式設計概念。

6. 呈現實際應用價值

作品應能說明如何改善原本的生活問題，並讓使用者感受到便利性或實用性。

除上述基本要求外，作品主題、介面設計、功能內容與應用方式皆可自由發揮。