

# 零级标题



再后面一个标志可以更改该模板对齐方式。



(P 4-3-19) 秀米部分界面

再点击后面的小三角可以更改该模块背景，可以改成背景颜色或者改成背景图片。想要改成图片的话需要在左边“我的图库”上传本机图片，不能导入网络图片，否则复制粘贴后图片会被吞。



(P 4-3-20) 秀米部分界面

后面两个改间距和边框的点击尝试就好，不再多说。

更改背景图之后可以适当调节一下文本颜色。首先选中文本，会出现这样两行：



(P 4-3-21) 秀米部分界面

字体、大小和颜色都可以更改，其中颜色还可以点击下方“重置调色板”后面的加号自己调配。



(P 4-3-22) 秀米部分界面

第二行后面有个“格式”可以对文字格式进行更改，还可以把横排文字改成竖排文字。



(P 4-3-23) 秀米部分界面

如果想重复使用此模板，可以点击“收藏”，下次使用的时候在左边“图文收藏”里面就可以找到。

如果选择了一个模板不满意，想更换模板，选中你想更换的模块，点击第一行里面的“变换”，在左边的模板里面选择你想更换的点击即可。

如果选择的模板不是你想要的颜色，选中之后也可以根据自己的需要更改颜色，如图：



(P 4-3-23) 秀米部分界面

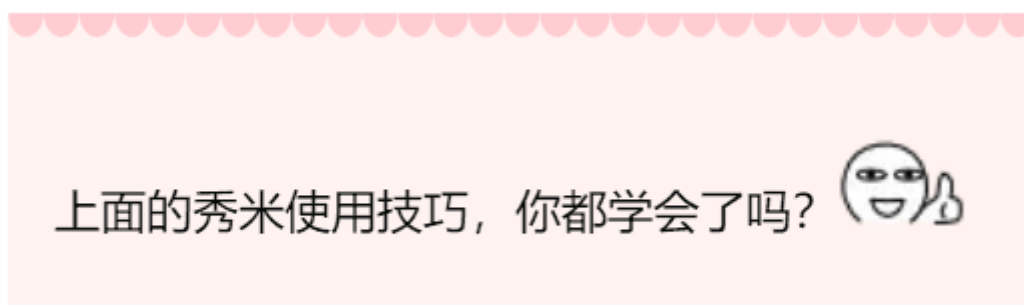
想在后面插入模板只需先插入一行空行，再变换模板。图文排版最忌拥挤，在图片和图片（除无缝衔接图）、图片和文字、模块和模块之间都会加上一到两行空行。

秀米自带的设置是粘贴时清除格式，如果你想保持你粘贴文本的格式，将右下角设置里面相应的框取消即可。



(P 4-3-23) 秀米部分界面

有人问推文里面的小表情是怎么加的，设置里面还有一个选项是“文字内可以插入小图片”，需要插小表情时将它勾选即可，如下：



# 西电竞赛推荐

## 星火杯

### 1. 比赛介绍

“星火杯”是点燃西电学生科技创新的“星星之火”，为大学生挥洒求知热情、展示聪明才智架起了广阔舞台。从1988年到现在，“星火杯”每年举办一次，并逐步形成班级组织、个人申报、教师推荐、各个学院组织初评、学校组织优秀作品竞赛的规范化工作程序。经过三十年的发展，“星火杯”已发展成了西电最具影响力的赛事之一。

星火杯共有五种参赛样式：

- i. 科技发明制作A类(硬件创新)
- ii. 科技发明制作B类(软件创新)
- iii. 科技发明制作C类(科技制作)
- iv. 自然科学类论文
- v. 哲学社会科学类社会调查报告

和学术论文

- vi. 文献综述

另外，星火杯可以个人参加，也可以组队参加。

星火杯的奖项设置：

院级一等奖、院级二等奖、院级三等奖

获得院级奖项的作品送往参加校级选拔，校级奖项有：

校级特等奖、校级一等奖、校级二等奖、校级三等奖。

只要星火杯获奖即可在大三免修一门工程设计课程，奖项越高，该课程分数越高。

### 2. 如何准备星火杯

焊接：需要提前进行焊接的相关培训，否则很大几率会焊坏零件。通院科协提供相关培训和场地。

硬件知识：星火杯一般用到51单片机

较多，当然，还有其他比如STM32等等，之后都会涉及到，根据具体的项目区学习相关知识。

软件知识：一般C语言运用较多，比如单片机的编程，小游戏的编写都在星火杯中都以C语言为主。

总体原则是根据想要做的具体项目的要求去学习相关知识，在这里可以向技术团相关学长学姐或者其他学长学姐提问。

## 数模竞赛

### 1. 比赛介绍

数学建模就是运用数学的方法解决实际问题。

数学建模竞赛以队为单位参加，一般数模竞赛可以分为三个阶段：建模、编程、写论文。所以每支队伍包含三位队友：建模队员、论文队员、编程队员，三者分工偏重倾向不同。建模队员提供团队对问题的解决思路、方法；编程队员通过各类软件对模型进行模拟、求解、验证；论文队友通过准确的文字、图片对模型进行展示。但是在实际操作中，不需要局限于自己所负责的部分，分工界限太明显往往会适得其反。三者可以适当进行交叉，也就是说在三个过程中，都是需要三位成员共同参与的。

### 2. 数模种类

数模校赛：每年的五一劳动节期间，通常为数模国赛、美赛校队筛选队伍。近年来，大一参赛人数逐渐增多。

深圳杯：一般和数模校赛同一时间举办，数模校赛承认使用深圳杯赛题作答。

小美赛：每年十一月底，具备美国大学生数学建模竞赛（MCM/ICM）选拔赛和练习赛的作用。

数模国赛：每年九月份的第二个周末，难度较大，获奖比例较低，含金量高。奖项设置有：国家级一等奖、国家级二等奖、省级一等奖、省级二等奖、省级三等奖。

数模美赛：一般在寒假期间，具体时间待定，获奖比例较高。

奖项设置有：

Outstanding Winner—特等奖 (0.5%)、Finalis--特等奖候选提名 (1%)，

Meritorious Winner—一等奖 (13%)，

HonorableMention—二等奖 (30%)，Successful Participant—成功参赛奖（最终提交论文就有）。一般认为 O、F、M、H 奖算获奖。

### 3. 工具准备

软件准备：

编程工具：

MATLAB、Python

SPSS、R

论文写作：

ord、LATEX、

MathType(公式编辑器

Visio、PowerPoint (绘图)

书籍准备：

《数学模型》- 姜启源

数模入门书籍，熟悉大致模型

《数学建模方法与分析》(新西兰)》Mark.M. Meerschaert.

比较详细

《数学建模与数学实验》- 汪晓银 (编者), 周保平 (编者)

MATLAB 入门学习

《MATLAB 在数学建模中的应用》- 卓金武

提升 MATLAB 编程能力

《数学建模竞赛：获奖论文精选与点评》- 韩中庚

学习优秀论文

.....

## 大学生创新创业大赛

### 1. 比赛介绍

大创全称大学生创新创业训练计划，包括创新训练项目、创业训练项目和创业实践项目三类。

创新训练项目是本科生个人或团队，在导师指导下，自主完成创新性研究项目设计、研究条件准备和项目实施、研究报告撰写、成果（学术）交流等工作。

创业训练项目是本科生团队，在导师指导下，团队中每个学生在项目实施过程中扮演一个或多个具体的角色，通过编制商业计划书、开展可行性研究、模拟企业运行、参加企业实践、撰写创业报告等工作。

创业实践项目是学生团队，在学校导师和企业导师共同指导下，采用前期创新训练项目（或创新性实验）的成果，提出一项具有市场前景的创新性产品或者服务，以此为基础开展创业实践活动。

### 2. 怎样准备大创

申请项目阶段：找队友，一般三个人一组。找导师。填写申报书等等表格。

项目过程阶段：在指导老师的指导下，学习相关知识，开展具体工作，根据具体的项目学习相关知识。



## 互联网 + 大学生创新创业大赛

### 1. 比赛介绍

互联网 + 创新创业大赛是由教育部联合相关部委以及相关省政府共同举办的，旨在深化高等教育综合改革，激发大学生的创造力，培养造就“大众创业、万众创新”生力军。

大赛共分为五个组：

(1) 创意组。参赛项目具有较好的创意和较为成型的产品原型或服务模式。

(2) 初创组。参赛项目工商登记注册未满3年，且获机构或个人股权投资不超过1轮次。

(3) 成长组。参赛项目工商登记注册3年以上（2015年3月1日前注册）；或工商登记注册未满3年（2015年3月1日后注册），且获机构或个人股权投资2轮次以上。

(4) 就业型创业组。参赛项目能有效提升大学生就业数量与就业质量，主要面向高职高专院校的创新创业项目（高职高专院校也可申报其他符合条件的组别），其他高校也可申报本组。

除此之外，2018年大赛共设三个赛道：

- » 主赛道
- » “青年红色筑梦之旅”赛道
- » 国际赛道

### 2. 规则介绍

大赛采用校级初赛、省级复赛、全国总决赛三级赛制。每所高校入选全国总决赛团队总数不超过4个。

全国共产生600个项目入围全国总决赛主赛道，通过网上评审，产生150个项目进入全国总决赛现场比赛。港澳台地区参赛名额单列，通过网上

评审，产生20个项目进入总决赛现场比赛。全国共产生200个项目入围全国总决赛“青年红色筑梦之旅”赛道，通过网上评审，产生40个项目进入全国总决赛现场比赛。国际赛道产生30-60个项目进入全国总决赛现场比赛。

### 3. 奖项设置

2018年大赛主赛道设金奖50个、银奖100个、铜奖450个。另设港澳台项目金奖5个、银奖15个、铜奖另定；国际赛道金奖15个、银奖和铜奖另定。设最佳创意奖、最具商业价值奖、最佳带动就业奖、最具人气奖各1个。获奖项目颁发获奖证书，提供投融资对接、落地孵化等服务。

设“青年红色筑梦之旅”赛道金奖10个、银奖30个、铜奖160个。设“乡村振兴奖”“精准扶贫奖”等单项奖若干，奖励对农村地区教育、科技、农业、医疗、扶贫等方面有突出贡献的项目。

### 4. 比赛时间

报名时间：三月一五月

校赛：一般是在七月初

省赛：一般是在八月初

全国总决赛：九月或者十月中上旬，2018年全国总决赛在十月中上旬。

### 5. 准备工作

创意组需要准备商业计划书、一分钟展示视频、以及PPT等。

### 6. 参加意义

学习创业的相关知识，创业风险低，可以完整地体会一个项目从idea到商业落地的全过程。

含金量较高，（保研、加分）……

## ACM

### 1. 比赛介绍

ACM 最出名的是 ACM 国际大学生程序设计竞赛 (ACM-ICPC)，是有国际计算机协会 (ACM) 主办的，一项旨在展示大学生创新能力、团队精神和在压力下编写程序、分析和解决问题能力的年度竞赛。

### 2. 规则简介

以团队的形式参加，每个团队三名成员。比赛期间，每队使用 1 台电脑需要在 5 个小时内使用 C、C++ 或 Java 中的一种编写程序解决至少 8 个问题。程序完成之后提交裁判运行，运行的结果会判定为“AC(正确)/WA(错误)/TLE(超时)/MLE(超出内存限制)/RE(运行错误)/PE(格式错误)”中的一种并及时通知参赛队。

每队在正确完成一题后，组织者将在其位置升起一只代表该题颜色的气球，每道题目第一支解决掉它的队还会额外获得一个“FIRST PROBLEM SOLVED”的气球。

入围世界总决赛名额 (WF Slots) 分为参与名额 (Participation Slots)、奖牌名额 (Medal Bonus Slots) 和其他红利名额 (Other Bonus Slots) 三类。其中参与名额是从 ICPC 总部分配给各大洲区的参与名额 (Participation Slots) 中，由各大洲洲区主席确定并分配给洲子赛区的部分，其中各预赛区第一名自动获得参加全球总决赛的资格；奖牌名额是 ICPC 总部根据上一年度总决赛结果直接分配给获得奖牌的特定学校的名额；其他红利名额是各大洲区主席从 ICPC 总部争取到的额外奖励名额。

### 3. 怎样准备 ACM

参考书籍：

《c++ primer plus》

《think in java》

《算法竞赛入门经典》

《算法导论》……

ACM 相关的博客等等





后

序

本书内容于定稿前有多次改动，目的是希望能够以最简洁易懂的方式让读者了解到科技方面的入门知识，因此我们删去了许多难度较大的内容。希望读者明白，本书仅仅作为入门学习指导，而并非完整的学习教程。此外，由于时间紧迫，编辑过程中难免出现纰漏，还请广大读者批评指正。

技术学习的路途是艰辛而又漫长的，“非志不坚者，无能至矣”。故而，希望大家在学习过程中发掘兴趣，化枯燥为生动。也希望初入西电的各位同学明白，学校课堂所学到的内容是远远不够的，在课余之中，必须不断充实自我，找寻自己的方向，方能不负四年大学时光。

编者

2019 年 5 月于西电



