第四十八屆全國技能競賽分區初賽 資訊技術(軟體設計)職類 競賽試題暨評分彙總表



競賽試題暨評分項目

☑系統分析與資料庫設 DatabaseDesign	□ 商用軟體設計 SoftwareDesign				
□文件與簡報設計 Doc&Ppt	□商業資料處理與分析 DataAnalysis				
選	手	手 編	號	:	
出岡	化	立編	號	:	
選	手	手 姓	名	:	
總			分	:	
評	分	子 老	師	•	

一、情境說明

冰球,全稱冰上曲棍球(Ice hockey),在加拿大、美國和歐洲的拉脫維亞、瑞典等流行區域直接稱為曲棍球(hockey),是一項在冰上進行的團體運動,溜冰者以把冰球打進對手球門為得分目的,冰球主要盛行於北美北部(加拿大和美國北部)和歐洲部分地區(俄羅斯、芬蘭、瑞典、捷克和斯洛伐克),亦是冬季奧林匹克運動會的比賽項目之一和北美四大職業運動之一。



資料來源:維基百科

二、比賽規則

(1) 冰球場

冰場長度約 200 英尺,寬 85 英尺,四角半圓形,球門高 4 英尺,寬 6 英尺,可分為攻區、中區和守區。

(2) 比賽成員

每隊含守門員(Goalie) 1 名、翼鋒(Winger) 2 名、中鋒(Centerman) 1 名、防守後衛(Defenseman) 2 名,共有六人。翼鋒與中鋒合稱前鋒(Forward),兩名翼鋒與一名中鋒的配搭則構成一組進攻線(Line),而兩位防守後衛則組成一組防守組(defense pair)。

(3) 計分方式

每場比賽分三局,每局 20 分鐘。比賽中允許用身體將對方球員暫時撞到球場周圍的 護板上以延緩其行動。然而更大尺度的肢體動作或者以球棒打到對手身上一般都會 被判作犯規。

(4) 比賽罰則

在 NHL (National Hockey League 國家冰球聯盟)規則中,如其中一隊球員在比賽過程中犯規,裁判有權對該球員暫時罰離場,輕則兩分鐘,重則五分鐘,有時甚至有重罰十分鐘。被罰的球員會被安排至球場邊的判罰室 (Penalty Box)。該種判罰被稱爲「以寡敵眾」(Power Play),即在該時段球隊會以少打多,而對方在該時段得分,「以寡敵眾」會即時結束,被罰的球員可以返回球場。但如果是十分鐘的重罰,即使對方得分,被罰的球員仍然要留在判罰室直至十分鐘完結。

三、設計結果規定

資料庫命名為「RUS-Icehockey+崗位(二碼)」,將作答結果檔案備份為 RUS-Icehockey+崗位(二碼).bak 並儲存至指定路徑,未繳交檔案者不予評分,將以零 分計算,如無法正常還原資料庫者亦同,請自行測試是否可正常還原資料庫。

四、評分項目

	題	目	敘	述	配分	得分
(1)	請參考大會招 隊及主球場】 用者】等71 計須符合正規 (A)資料之間, 鍵之間,沒 (B)每張。 (E)【賽後兩延, (C)【賽後本決 西越。 (全)	40 (扣至0分 為止)				
(2)	建置新資料庫供的工作表之	10				
(3)	完成後將各項 依完成度分4 分/全部完成	15				
(4)	請繪製 <u>使用</u> 多為「 <i>使用案化</i> (A)依內容正 正確 10 分 (B)依完成度 10 分/全部	25				
(5)	請建立合理的 聯圖.PDF 」,	5				
(6)	請製作上列所表用途,將權誤扣1分。	5				
得分總計						