



第2回
科学の甲子園 全国大会

実技競技 ③

君に届け！ 熱いメッセージ！

⌘ 採点基準 ⌘

以下の三項目に関して個別に評価を行った上で、その総和を計算して総合評価とする。

1. 公開コンテストにおける文字入力の入力速度 (60 点)

公開コンテスト中に入力できた文字数を、コンテストの実施時間で割って、文字入力の入力速度を求める。ここで「入力できた文字数」とは、正しく入力された文字数を指す。不正な文字入力があった場合には、先頭から数えて不正入力が生じる前までの文字列の長さを「入力できた文字数」とする。

チームの得点 = $60 \times (\text{そのチームが入力した文字数}) / (\text{1位のチームが入力した文字数})$

上記の計算式が整数にならない場合には、四捨五入を行って整数値に直したものを得点とする。

2. 提出されたプログラムの完成度 (60 点)

プログラムの説明書とプログラム本体とを照合し、説明書に記述されている通りに、プログラムが作成されているかどうかを評価する。説明書通りであれば60点を与え、そうでない場合には1カ所の誤りにつき10点ずつ減点する。

また、プログラムをチェックして、任意の文字を入力できるようになっているかどうかも確かめる。入力できない文字が見つかった場合には、1文字につき10点ずつ減点する。

その他のエラーが見つかった場合には、エラーの程度を考慮した上で、10～60点の範囲で減点する。

3. 入力方法の妥当性 (60点)

プログラムの説明書やプログラム本体に基づいて、各チームが考案した入力方法を正確に読み取った上で、その合理性、斬新性、頑健性などを評価する。ここでの評価の基準は、概ね以下の通りとする。

50～60点	非常に優れている。
40～50点	優れている。
30～40点	標準的である。
20～30点	やや工夫が足りない。
0～20点	創意工夫の跡があまり見られない。

