

派森試煉 操作手冊

高雄市政府教育局





目錄

contents

● 進入派森試煉-第3頁

● 冒險歷程-第60頁

● 派森試煉入口-第8頁

● 作答頁-第67頁

● 課程模式-第21頁

● 答題技巧-第89頁

● 自學模式-第52頁

● 線上對戰-第97頁

● 進入派森試煉



● 進入派森試煉

- 1 使用瀏覽器，輸入以下網址：
<https://www.egame.kh.edu.tw/>
- 2 右圖是E-game首頁畫面。
你可以選擇使用：
 - 「教育雲端登入」
 - 「OpenID登入」
 - 「透過註冊使用一般登入」



● 進入派森試煉

! 特別注意

E-game開放時間為

7:00-23:00



The banner features a central orange book icon with the 'E-game' logo and the text 'U世代島嶼學習樂園'. To the left, a yellow starburst contains the text '瀏覽量突破 100,000,000!!!'. The background is a colorful, whimsical landscape with various cartoon characters, including a bear, a girl, and a boy, engaged in different activities like playing a cannon, cooking, and studying. At the bottom, there are four green circular buttons for '教育雲端 登入', 'OpenID 登入', '登入', and '註冊'. Below these buttons, there are three smaller buttons for 'FB 粉絲專頁', '開發團隊', and '使用說明書'. At the very bottom, there is a line of small text providing copyright and contact information.

系統開放時間：每週一至週日 07:00-23:00

版權所有 ©2013 高雄市政府教育局 ● 營運單位：高雄市政府教育局教育網路中心 ● 問題反映：kiec-edu@mail.kh.edu.tw
網路服務諮詢專線：07-713-6536轉11・12・13・19 ● 諮詢時間：週一至週五AM8:30-12:30；PM13:30-17:30
本網站英文島嶼庫由澎湖灣、阿蘭國小、英明國中提供 ● 賽斯島嶼庫由國立中山大學提供 ● 美斯島嶼庫由國立中央大學提供



● 進入派森試煉



登入後，可以看到有六座島，
派森試煉在打寇島裡面。

3 請點選「打寇島」。



遊戲介紹

線上人數： 345 人
累計人次： 10157689人次

親愛的玩家，歡迎來到島嶼樂園！

究竟這些島嶼上有著什麼樣的有趣故事呢？趕緊出發到各島去瞧瞧，為你的護照留下精彩的冒險足跡吧！



● 進入派森試煉



打寇島

達學堂影片



拯救麗麗加



達客魔法村



達客武館



派森試煉



希嘉嘉試煉

4 進入打寇島之後，
請點選「派森試煉」。



回島嶼樂園



● 派森試煉入口



● 派森試煉入口

派森試煉的名稱是取自「Python」。

Python是程式設計語言，Python是一種強調可讀性及簡潔的語法。



返回



繁體中文

● 派森試煉入口

派森試煉裡面有課程模式、自學模式、冒險歷程及線上對戰等功能，以下將逐一介紹。



課程模式



自學模式



冒險歷程



線上對戰

返回



繁體中文



● 派森試煉入口

「課程模式」包含「我的課程」及「我的班級」。

- 「我的課程」是依國中資訊科技課綱所設計的課程，共有10個課程，包含講義、影片、及課後小練習。
- 「我的班級」老師可以設定自己需要的題目給學生練習。



● 派森試煉入口

「**自學模式**」共有300題，可以在課堂上即時評測學生學習情形，學生也可以當成平常的練習題。



● 派森試煉入口

「冒險歷程」

從簡單到困難的關卡設計，學生可以在關卡中逐步了解Python，進而從中學習。

- 若不會作答時，可到「課程模式」中學習後再重新進行闖關。



● 派森試煉入口



● 派森試煉入口



右下角按鈕，
可進行「**多國語系**」
切換。



• 派森試煉入口



左下角為「返回」按鈕。



返回

繁體中文

● 派森試煉入口

如果迷路了，
可以隨時點選左上角「**首頁**」圖示，
就可以回到派森試煉的入口頁。



● 派森試煉入口

左上角「個人資訊」圖示，
點選後可以看到自己的答題資訊。

- 答題資訊會顯示「所有答題」、「冒險歷程」、「自學模式」、「線上對戰」、「課程模式」答對和答錯的次數。



A screenshot of the Python Challenge interface. The background is dark with a grid pattern and various icons. A large orange arrow points from the 'Personal Information' icon in the top left to a highlighted area. The highlighted area shows a donut chart with three segments: a large teal segment (AC: Accept), a medium blue segment (RE: Runtime Error), and a small light blue segment (WA: Wrong Answer). Below the chart are five buttons: '所有答題' (All Questions), '冒險歷程' (Adventure History), '線上對戰' (Online Battle), '自學模式' (Self-study Mode), and '課程模式' (Course Mode). The '所有答題' button is highlighted in green. At the bottom left of the highlighted area is a '返回' (Return) button. At the bottom right of the entire interface is a '繁體中文' (Traditional Chinese) language selector.

● 派森試煉入口

左上角「排行榜」圖示，
點選後可以看到排行榜。

A screenshot of a game interface. The background is dark with glowing blue and white elements. In the top left, there's a navigation bar with icons for a character, a house, a person, a trophy (highlighted in blue), and a lightbulb. A large orange arrow points from the trophy icon to a pop-up window. The pop-up window has a dark blue background and a search bar at the top right. Below the search bar are three buttons: '冒險歷程' (Adventure History), '自學模式' (Self-learning Mode), and '經驗值' (Experience Points). The main content is a table with the following data:

序號	姓名	等級	星星數	玩家所在學校
1		14	117	
2		12	117	
3		10	117	
4		9	117	
4		9	117	
5		9	117	
6		9	117	
7		9	117	
8		8	117	
9		8	117	

At the bottom right of the pop-up window, there's a pagination control: '每頁筆數 10' followed by a dropdown menu and a set of buttons for page numbers: 1, 2, 3, ..., 8, 9, 10. In the bottom left of the main interface, there's a '返回' (Return) button. In the bottom right, there's a settings gear icon and a '繁體中文' (Traditional Chinese) language selector.

● 派森試煉入口

左上角「我的班級」圖示，點選後可以進入到「我的班級」。



A screenshot of a game interface. The background is dark with a grid pattern and various icons. In the top left, there is a navigation bar with icons for home, user, trophy, and a blue 'My Class' icon. A large orange arrow points from this icon to a pop-up window titled '我的班級'. The pop-up window has a search bar with '加入班級' and '搜尋' buttons. Below the search bar is a table with columns '序號', '名稱', and '建立時間'. The table contains one row with the number '1'. At the bottom right of the pop-up, there is a pagination control showing '每頁筆數 10' and page numbers '< 1 >'. Below the pop-up, there are two buttons: '冒險歷程' and '線上對戰'. In the bottom left corner, there is a '返回' button. In the bottom right corner, there is a '繁體中文' button and a green circular icon with a white 'i'.

● 課程模式

- 我的課程
- 我的班級



●課程模式

請點選「課程模式」。

課程模式裡面有
「我的課程」及「我的班級」。



返回



繁體中文 ▾

● 課程模式-我的課程



●課程模式-我的課程

請點選「我的課程」。



●課程模式-我的課程

我的課程

名稱	單元	單元內容	課程影片	課程講義	課後小練習
開發環境	1-1	Python開發環境			
	1-2	撰寫第1個程式			
	1-3	編輯器選項設定			
	1-4	總結			課後練習 1
指派	2-0	上次課程總複習			
	2-1	變數使用			
	2-2	變數命名			
	2-3	格式化輸出			
	2-4	格式化輸出			
	2-5	第2單元實作練習			

每頁筆數 10 < 1 2 3 4 5 6 7 >

返回

「我的課程」是依國中資訊科技課綱所設計的課程，共有10個課程，課程包含講義、影片及課後小練習。

- 適合沒有程式基本概念的初學者。



●課程模式-我的課程

以下將以第1個課程舉例說明。
第1個課程，名稱就叫
「1.Python開發環境」。

- 該課程內有小單元如：
 - 「Python開發環境」
 - 「撰寫第1個程式」
 - 「編輯器選項設定」



我的課程

名稱	單元	單元內容	課程影片	課程講義	課後小練習
1. Python開發環境	1-1	Python開發環境			
	1-2	撰寫第1個程式			
	1-3	編輯器選項設定			
	1-4	總結			課後練習 1
2. 變數命名與指派	2-0	上次課程總複習			
	2-1	變數使用			
	2-2	變數命名			
	2-3	格式化輸出			
	2-4	格式化輸出			
	2-5	第2單元實作練習			

每頁筆數 10 < 1 2 3 4 5 6 7 >

返回

●課程模式-我的課程



名稱	單元	單元內容	課程影片	課程講義	課後小練習
1. Python開發環境	1-1	Python開發環境	▶	🔗	
	1-2	撰寫第1個程式	▶		
	1-3	編輯器選項設定	▶		
	1-4	總結	▶		▶ 課後練習 1
2. 變數命名與指派	2-0	上次課程總複習	▶		
	2-1	變數使用	▶	🔗	
	2-2	變數命名	▶		
	2-3	格式化輸出	▶		
	2-4	格式化輸出	▶		
	2-5	第2單元實作練習	▶		



每個課程單元結束後，會有「總結」，提供學生複習這個課程。

●課程模式-我的課程



The screenshot shows a user interface for course management. At the top, there are navigation icons for home, user, trophy, and lightbulb. Below them is the title "我的課程". A table lists course units with columns for name, unit, content, video, lecture notes, and practice. The first unit is "1. Python開發環境" with sub-units 1-1 to 1-4. The "課程講義" column is highlighted in green, and a blue link icon is visible in the first row. A large orange arrow points to this icon. A callout box with a white background and orange border is overlaid on the table, containing the text "Python程式下載安裝". At the bottom left of the interface is a "返回" button, and at the bottom center is the logo for the Ministry of Education Resource Network.

名稱	單元	單元內容	課程影片	課程講義	課後小練習
1. Python開發環境	1 - 1	Python開發環境			
	1 - 2	撰寫第1個程式			
	1 - 3	編輯器選項設定			
	1 - 4	總結			課後練習 1
2. 變數命名與指派					

Python程式下載安裝

教育部因材網

每個課程單元會提供課程講義，可以線上閱讀或是下載下來閱讀。



●課程模式-我的課程

The screenshot displays a course management interface. At the top, there is a navigation bar with icons for home, user, and achievements. Below this, the title "我的課程" (My Course) is visible. A table lists the course units, with columns for "名稱" (Name), "單元" (Unit), "單元內容" (Unit Content), "課程影片" (Course Video), "課程講義" (Course Lecture), and "課後小練習" (Post-class Exercise). The first unit, "1. Python開發環境" (1. Python Development Environment), is expanded to show four sub-units: "1-1 Python開發環境", "1-2 撰寫第1個程式", "1-3 編輯器選項設定", and "1-4 總結". Each sub-unit has a play button icon in the "課程影片" column. An orange arrow points to the play button for the "1-4 總結" sub-unit. Below the table, a video player is shown, displaying the title "Python程式下載安裝" (Python Program Download and Installation) and the subtitle "我們必須先去下載Python的程式" (We must first download the Python program). The video player includes a progress bar, a play button, and a volume icon. At the bottom left, there is a "返回" (Return) button.

名稱	單元	單元內容	課程影片	課程講義	課後小練習
1. Python開發環境	1-1	Python開發環境	▶	🔗	
	1-2	撰寫第1個程式	▶		
	1-3	編輯器選項設定	▶		
	1-4	總結	▶		▶ 課後練習 1

每個課程單元都會有教學影片，可以在線上觀看。

Python程式下載安裝

我們必須先去下載Python的程式

每頁筆數 10 < 1 2 3 4 5 6 7 >

返回



●課程模式-我的課程

我的課程

名稱	單元	單元內容	課程影片	課程講義	課後小練習
1. Python開發環境	1 - 1	Python開發環境			
	1 - 2	撰寫第1個程式			
	1 - 3	編輯器選項設定			
2. 變數命名與指派					

課後練習 1

每個課程單元都會有課後練習，稍後會介紹。

返回

E-game

使用 input() 取得姓名，輸出「Hello 姓名」(中間有一個空格)。
提示: 可從選項複製正確的程式碼執行

選項

(A) print('Hello', input())
(B) print(input(), 'Hello')
(C) print('Hello ', input())
(D) print('Hello' + input())

輸入說明

可以為任何英文字或中文

輸出說明

Hello 姓名 · Hello 和姓名中間要有一格空格

範例輸入 #1

John

終端機 測試

每頁筆數 10 < 1 2 3 4 5 6 7 >

終端機測試 資料測試 跳出結果



●課程模式-我的課程

我的課程

名稱	單元	單元內容	課程影片	課程講義	課後小練習
1. Python開發環境	1-1	Python開發環境	▶	🔗	
	1-2	撰寫第1個程式	▶		
	1-3	編輯器選項設定	▶		
	1-4	總結	▶		▶ 課後練習 1
2. 變數命名與指派	2-0	上次課程總複習	▶		
	2-1	變數使用	▶	🔗	
	2-2	變數命名	▶		
	2-3	格式化輸出	▶		
	2-4	格式化輸出	▶		
	2-5	第2單元實作練習	▶		

每頁筆數 10 < 1 2 3 4 5 6 7 >

返回

列表底下有每筆頁數的選項，你可以選擇一次要顯示幾筆資料。



●課程模式-我的課程

我的課程

名稱	單元	單元內容	課程影片	課程講義	課後小練習
1. Python開發環境	1-1	Python開發環境	▶	🔗	
	1-2	撰寫第1個程式	▶		
	1-3	編輯器選項設定	▶		
	1-4	總結	▶		▶ 課後練習 1
2. 變數命名與指派	2-0	上次課程總複習	▶		
	2-1	變數使用	▶	🔗	
	2-2	變數命名	▶		
	2-3	格式化輸出	▶		
	2-4	格式化輸出	▶		
	2-5	第2單元實作練習	▶		

每頁筆數 10 < 1 2 3 4 5 6 7 >

返回

黃底的數字代表現在的頁數，深藍底是可以換頁的功能。



● 課程模式-我的班級

- 教師篇
- 學生篇



●課程模式-我的班級



接下來，介紹我的班級，請點選「**我的班級**」。

課程模式-我的班級(教師篇)

- 班級管理
- 試卷
- 題目



●課程模式-我的班級(教師篇)

教師權限才有的按鈕

我的班級

班級管理 加入班級 搜尋

序號	名稱	建立時間
No Available Data		

每頁筆數 10 < >

如果是「教師」身分，登入會有「班級管理」的按鈕，可以進行相關設定。

- 請點選「**班級管理**」。

●課程模式-班級管理(教師篇)



The screenshot shows the E-game teacher interface. On the left is a dark sidebar with the 'E-game' logo at the top. Below the logo are three menu items: '題目' (Questions) with a question mark icon, '試卷' (Exams) with a document icon, and '班級管理' (Class Management) with a list icon. The '試卷' and '班級管理' items are highlighted with red boxes. The main content area has a light gray header with a search bar labeled '搜尋' and a magnifying glass icon. Below the header is a table with columns: '序號' (Serial Number), '名稱' (Name), '建立時間' (Creation Time), '班級代碼' (Class Code), and '操作' (Action). The table is currently empty, displaying '查無資料' (No data found).



進入後，左邊會有「試卷」、「班級管理」等按鈕可以進行設定。

課程模式-班級管理(教師篇)

The screenshot illustrates the steps to add a new class in the E-game system. The interface is divided into a sidebar and a main content area. The sidebar contains navigation options: '題目' (Questions), '試卷' (Exams), and '班級管理' (Class Management), with the last one highlighted. The main area shows a '+' button for adding new items. A modal window titled '新增班級' (Add Class) is open, containing a form with the following fields and elements:

- 班級名稱** (Class Name): A text input field containing '三年二班' (Year 3 Class 2).
- 說明** (Description): A rich text editor with a toolbar including bold (B), italic (I), underline (U), strikethrough (ABC), bulleted list, numbered list, link, unlink, table, image, and code (</>) icons.
- 試卷** (Exams): A section with a '從試卷匯入' (Import from Exam) button.
- Buttons:** '取消' (Cancel) and '新增' (Add) buttons at the bottom right of the modal.



班級管理：

(1)點選「**班級管理**」、(2)點選「+」、(3)輸入「**名稱**」、「**說明**」、
(4)最後點選「**新增**」，就可以新增班級。

課程模式-班級管理(教師篇)



The screenshot shows the 'E-game' teacher interface. On the left is a dark sidebar with navigation options: '題目' (Questions), '試卷' (Exams), and '班級管理' (Class Management). The main area features a header with a search bar and a table of class information. The table has columns for '序號' (Serial Number), '名稱' (Name), '建立時間' (Creation Time), '班級代碼' (Class Code), and '操作' (Action). A red box highlights the first row of the table, which contains the following data:

<input type="checkbox"/>	序號	名稱	建立時間	班級代碼	操作
<input type="checkbox"/>	1	三年二班	2024-12-25 13:37		 

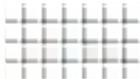


會在列表中，看到新增的班級資料。

課程模式-班級管理(教師篇)



The screenshot shows the 'E-game' teacher interface. On the left is a dark sidebar with navigation options: '題目' (Questions), '試卷' (Exams), and '班級管理' (Class Management), which is currently selected. The main area features a header with a hamburger menu, a search bar labeled '搜尋', and two action buttons: a plus sign and a trash can. Below this is a table with the following columns: '序號' (Serial Number), '名稱' (Name), '建立時間' (Creation Time), '班級代碼' (Class Code), and '操作' (Action). The '班級代碼' column is highlighted with a red box, and the '操作' column for the first row contains an edit icon and a list icon.

<input type="checkbox"/>	序號	名稱	建立時間	班級代碼	操作
<input type="checkbox"/>	1	三年二班	2024-12-25 13:37		 



學生要加入該班級時，需要輸入「**班級代碼**」。

●課程模式-班級管理(教師篇)



The screenshot shows the 'E-game' teacher interface. On the left is a dark sidebar with a menu containing '題目', '試卷', and '班級管理'. The main area has a top bar with a search box and a user profile icon. Below this is a table with columns for '序號', '名稱', '建立時間', '班級代碼', and '操作'. The first row of data shows '1', '三年二班', '2024-12-25 13:37', and a grid icon. The '操作' column for this row contains an edit icon (a pencil) and a menu icon (three horizontal lines), with the edit icon highlighted by a red box.

<input type="checkbox"/>	序號	名稱	建立時間	班級代碼	操作
<input type="checkbox"/>	1	三年二班	2024-12-25 13:37	Grid icon	 



如果想要修改班級資訊，可以點選畫面中的「編輯」圖示。

●課程模式-班級管理(教師篇)



The screenshot shows the 'E-game' teacher interface. On the left is a dark sidebar with navigation options: '題目' (Questions), '試卷' (Exams), and '班級管理' (Class Management). The main area features a header with a search bar and a table of class entries. The table has columns for '序號' (Serial Number), '名稱' (Name), '建立時間' (Creation Time), '班級代碼' (Class Code), and '操作' (Action). A red box highlights the '清單' (List) icon in the '操作' column of the first row.

<input type="checkbox"/>	序號	名稱	建立時間	班級代碼	操作
<input type="checkbox"/>	1	三年二班	2024-12-25 13:37	■■■■■	 



如果想要瞭解該班級中有哪些學生，可以點選「清單」圖示按鈕。

●課程模式-班級管理(教師篇)



班級清單		
序號	姓名	這是試卷1
1		1 / 3

題目共有3題，
而該名學生已經答對1題。



如果已經有學生加入該班級，就會顯示序號、姓名及學生答題情形。

課程模式-試卷(教師篇)



The screenshot shows the '新增試卷' (Add Exam) form. The form has a title bar with the text '新增試卷' and a close button. Below the title bar, there is a '名稱' (Name) field with the text '這是試卷' (This is an exam) entered. Below the name field, there is a '說明' (Description) field with a rich text editor toolbar containing various icons. Below the description field, there is a '題目' (Questions) section with two buttons: '從題庫匯入' (Import from question bank) and '加入到班級' (Add to class). At the bottom right of the form, there are two buttons: '取消' (Cancel) and '新增' (Add). A red box highlights the entire form area, and a red circle containing the number '3' is positioned at the top left of the box.



試卷：
(1)點選「**試卷**」、(2)點選「+」，出現試卷畫面、(3)輸入「**名稱**」及「**說明**」

課程模式-試卷(教師篇)

新增試卷

名稱

這是試卷

說明

H B I S

題目

從題庫匯入

班級

加入到班級

選擇題目

已選擇 ID : 2, 4, 6

難易度

分類

搜尋

ID	名稱	標籤	建立時間	操作
<input type="checkbox"/>	1 最大公因數	簡單, 函數與資料型態, 公因數	2023-10-11 10:15:42	
<input checked="" type="checkbox"/>	2 進制轉換	簡單, 函數與資料型態	2023-10-11 10:15:42	
<input type="checkbox"/>	3 列表中最大值和最小值	簡單, 函數與資料型態	2023-10-11 10:15:42	
<input checked="" type="checkbox"/>	4 BMI 計算機	簡單, 變數命名與指派, 運算子及運算元	2023-10-11 10:15:42	
<input type="checkbox"/>	5 簡易四則計算機	簡單, 基本輸出輸入	2023-10-11 10:15:42	
<input checked="" type="checkbox"/>	6 三角形判斷	簡單, 流程控制, 幾何	2023-10-11 10:15:42	
<input type="checkbox"/>	7 質數判斷	簡單, 流程控制, 質數	2023-10-11 10:15:42	
<input type="checkbox"/>	8 計算圓面積	簡單, 變數命名與指派, 模組	2023-10-11 10:15:42	
<input type="checkbox"/>	9 計算平均成績	簡單, 變數命名與指派, 字元與字串, 容器資料	2023-10-11 10:15:42	

每頁筆數 10

< 1 2 3 ... 28 29 30 >

取消

確認

(4)點選「從題庫匯入」、
(5)勾選題目、
(6)點選「確認」



取消

新增

課程模式-試卷(教師篇)

新增試卷

名稱

這是試卷

說明

H B I

題目

從題庫匯入

班級

加入到班級

選擇班級

已選擇 ID : 82

搜尋

8



ID

名稱

建立時間



82

三年二班

2024-12-25 13:37

每頁筆數 10

1

取消

9
確認

取消

10
新增

- (7)點選「加入到班級」、
- (8)勾選班級、
- (9)點選「確認」、
- (10)點選「新增」



●課程模式-試卷(教師篇)



The screenshot shows the E-game teacher interface. On the left is a dark sidebar with the 'E-game' logo at the top. Below the logo are three menu items: '題目' (Questions), '試卷' (Exams), and '班級管理' (Class Management). The '試卷' and '班級管理' items are highlighted with red boxes. The main content area has a light gray header with a search bar and a search icon. Below the header is a table with columns for '序號' (Serial Number), '名稱' (Name), '是否公開' (Is Public), '建立時間' (Creation Time), and '操作' (Action). The table contains one row with the following data:

<input type="checkbox"/>	序號	名稱	是否公開	建立時間	操作
<input type="checkbox"/>	19	這是試卷	false	2024-12-25 15:02:02	



! 「試卷」及「班級管理」的設定沒有先後關係，老師可以依習慣自行決定設定順序。

●課程模式-試卷(教師篇)



The screenshot shows the E-game teacher interface. On the left is a dark sidebar with the 'E-game' logo at the top. Below the logo are three menu items: '題目' (Questions) with a question mark icon, '試卷' (Exam) with a document icon and highlighted by a red box, and '班級管理' (Class Management) with a list icon. The main content area has a light gray header with a hamburger menu icon, a search bar containing the text '搜尋', and two action buttons: a plus sign and a trash can. Below the header is a table with the following columns: '序號' (Serial Number), '名稱' (Name), '是否公開' (Is Public), '建立時間' (Creation Time), and '操作' (Action). The table contains one row with the following data: Serial Number 19, Name '這是試卷', Is Public 'false', Creation Time '2024-12-25 15:02:02', and an edit icon in the Action column.

<input type="checkbox"/>	序號	名稱	是否公開	建立時間	操作
<input type="checkbox"/>	19	這是試卷	false	2024-12-25 15:02:02	



! 在試卷上，所勾選的題目是由系統提供的基本題目，共有300題可以選擇。

課程模式-我的班級(學生篇)



●課程模式-我的班級(學生篇)

我的班級

加入班級 搜尋

序號	名稱	建立時間
----	----	------

加入班級

班級代碼

取消 加入



如果是「學生」身分，加入班級的方式：
(1)點選「加入班級」、(2)輸入「班級代碼」、(3)點選「加入」。

●課程模式-我的班級(學生篇)



The screenshot shows a user interface for '我的班級' (My Class). At the top left, there are several circular icons representing different functions: a house, a person, a trophy, a group of people, and a lightbulb. The main header '我的班級' is on the left, and on the right, there are buttons for '加入班級' (Join Class) and '搜尋' (Search), along with a search icon. Below the header is a table with three columns: '序號' (Serial Number), '名稱' (Name), and '建立時間' (Creation Time). The table contains one row with the following data:

序號	名稱	建立時間
1	三年二班	2024-12-25 13:37:13

At the bottom right of the interface, there is a pagination control showing '每頁筆數 10' (Items per page 10) and a page number '1' with navigation arrows.



加入班級成功後，就會顯示在列表裡。

● 自學模式



• 自學模式



這個部分是自學模式，請點選「**自學模式**」。



● 自學模式

「自學模式」共有300題，可以在課堂上即時評測學生學習情形，學生也可以當成平常的練習題。



自學模式

排行榜 難易度 分類 搜尋

序號	名稱	難易度	分類	建立時間	通過率
● 1	最大公因數	簡單	函數與資料型態, 公因數	2023-10-11 10:15:42	0.6183
	進制轉換	簡單	函數與資料型態	2023-10-11 10:15:42	0.9181
	列表中最大值和最小值	簡單	函數與資料型態	2023-10-11 10:15:42	0.9136
	MI 計算機	簡單	變數命名與指派, 運算子及運算元	2023-10-11 10:15:42	0.8245
	簡易四則計算機	簡單	基本輸出輸入	2023-10-11 10:15:42	0.8996
	三角形判斷	簡單	流程控制, 幾何	2023-10-11 10:15:42	0.8701
	質數判斷	簡單	流程控制, 質數	2023-10-11 10:15:42	0.8996
	計算圖面積	簡單	變數命名與指派, 模組	2023-10-11 10:15:42	0.9033
	計算平均成績	簡單	變數命名與指派, 字元與字串, 容器 資料	2023-10-11 10:15:42	0.9369
● 10	計算三角形面積	簡單	變數命名與指派, 幾何	2023-10-11 10:15:42	0.8683

每頁筆數 10 < 1 2 3 ... 28 29 30 >

返回



● 自學模式

自學模式

排行榜 難易度 分類 搜尋

序號	名稱	難易度	分類	建立時間	通過率
● 1	最大公因數	簡單	函數與資料型態, 公因數	2023-10-11 10:15:42	0.6183
● 2	進制轉換	簡單	函數與資料型態	2023-10-11 10:15:42	0.9181
● 3	列表中最大值和最小值	簡單	函數與資料型態	2023-10-11 10:15:42	0.9136
● 4	BMI 計算機	簡單	變數命名與指派, 運算子及運算元	2023-10-11 10:15:42	0.8245
● 5	簡易四則計算機	簡單	基本輸出輸入	2023-10-11 10:15:42	0.8996
● 6	三角形判斷	簡單	流程控制, 幾何	2023-10-11 10:15:42	0.8701
● 7	質數判斷	簡單	流程控制, 質數	2023-10-11 10:15:42	0.8996
● 8	計算圓面積	簡單	變數命名與指派, 模組	2023-10-11 10:15:42	0.9033
● 9	計算平均成績	簡單	變數命名與指派, 字元與字串, 容器 資料	2023-10-11 10:15:42	0.9369
● 10	計算三角形面積	簡單	變數命名與指派, 幾何	2023-10-11 10:15:42	0.8683

每頁筆數 10 < 1 2 3 ... 28 29 30 >

返回

可以根據**名稱**、**難易度**、
或是**通過率**等，選擇想要
挑戰的題目。



● 自學模式

也可以使用**難易度**、**分類**，或是**輸入文字**等搜尋方式，尋找想要挑戰的題目。



自學模式

排行榜 難易度 分類 搜尋

序號	名稱	難易度	分類	建立時間	通過率
● 1	最大公因數	簡單	函數與資料型態, 公因數	2023-10-11 10:15:42	0.6183
● 2	進制轉換	簡單	函數與資料型態	2023-10-11 10:15:42	0.9181
● 3	列表中最大值和最小值	簡單	函數與資料型態	2023-10-11 10:15:42	0.9136
● 4	BMI 計算機	簡單	變數命名與指派, 運算子及運算元	2023-10-11 10:15:42	0.8245
● 5	簡易四則計算機	簡單	基本輸出輸入	2023-10-11 10:15:42	0.8996
● 6	三角形判斷	簡單	流程控制, 幾何	2023-10-11 10:15:42	0.8701
● 7	質數判斷	簡單	流程控制, 質數	2023-10-11 10:15:42	0.8996
● 8	計算圖面積	簡單	變數命名與指派, 模組	2023-10-11 10:15:42	0.9033
● 9	計算平均成績	簡單	變數命名與指派, 字元與字串, 容器 資料	2023-10-11 10:15:42	0.9369
● 10	計算三角形面積	簡單	變數命名與指派, 幾何	2023-10-11 10:15:42	0.8683

每頁筆數 10 < 1 2 3 ... 28 29 30 >

返回

● 自學模式

- 白色圈圈：沒有挑戰過。
- 綠色圈圈：挑戰成功。
- 黃色圈圈：有挑戰過，卻未過關。



自學模式

排行榜 難易度 分類 搜尋

序號	名稱	難易度	分類	建立時間	通過率
● 1	最大公因數	簡單	函數與資料型態, 公因數	2023-10-11 10:15:42	0.6183
● 2	進制轉換	簡單	函數與資料型態	2023-10-11 10:15:42	0.9181
● 3	列表中最大值和最小值	簡單	函數與資料型態	2023-10-11 10:15:42	0.9136
● 4	BMI 計算機	簡單	變數命名與指派, 運算子及運算元	2023-10-11 10:15:42	0.8245
● 5	簡易四則計算機	簡單	基本輸出輸入	2023-10-11 10:15:42	0.8996
● 6	三角形判斷	簡單	流程控制, 幾何	2023-10-11 10:15:42	0.8701
● 7	質數判斷	簡單	流程控制, 質數	2023-10-11 10:15:42	0.8996
● 8	計算圖面積	簡單	變數命名與指派, 模組	2023-10-11 10:15:42	0.9033
● 9	計算平均成績	簡單	變數命名與指派, 字元與字串, 容器 資料	2023-10-11 10:15:42	0.9369
● 0	計算三角形面積	簡單	變數命名與指派, 幾何	2023-10-11 10:15:42	0.8683

每頁筆數 10 < 1 2 3 ... 28 29 30 >

返回



• 自學模式

點選「**題目名稱**」後，就會進入作答頁面，稍後會介紹。



自學模式

排行榜 難易度 分類 搜尋

序號	名稱	難易度	分類	建立時間	通過率
● 1	最大公因數	簡單	函數與資料型態, 公因數	2023-10-11 10:15:42	0.6183
● 2	進制轉換	簡單	函數與資料型態	2023-10-11 10:15:42	0.9181
● 3	列表中最... 值	簡單	函數與資料型態	2023-10-11 10:15:42	0.9136
● 4	BMI 計算機	簡單	變數命名與指派, 運算子及運算元	2023-10-11 10:15:42	0.8245
● 5	簡易四則計算機				0.8996
● 6	三角形判斷				0.8701
● 7	質數判斷				0.8996
● 8	計算圓面積				0.9033
● 9	計算平均成績				0.9369
● 10	計算三角形面積				0.8683

返回

E-game

凱薩密碼是一種古典加密方式

1. 首先決定加密金鑰，當加密金鑰是3
2. 則明文字串中的每一個英文字母，都會轉換成該字母在英文字母序列中後面第3個字母。
3. 就是a會轉換為d，b會轉換為e，...依此類推，而x則會回到開始的a，y則轉換為b，z轉換為c。

輸入說明

一個全為小寫的字串

輸出說明

凱薩密碼加密後的密文字串，加密金鑰為3

範例輸入 #1

hello

```
1 # 讀取輸入字串
2 s = input()
3
4 # 初始化空的結果字串
5 result = ''
6
7 # 逐個處理輸入字串的每個字元
8 for char in s:
9     # 如果是小寫字母
10    if 'a' <= char <= 'z':
11        # 轉換字元並附加到結果字串
12        new_char = chr(((ord(char)
13            result += new_char
14    else:
```

範例輸出

khoor

返回

● 自學模式

列表底下有每頁筆數的選項，可以選擇一次要顯示幾筆資料。

- 黃底的數字代表現在的頁數，深藍底是可以換頁的功能。

自學模式

排行榜 難易度 分類 搜尋

序號	名稱	難易度	分類	建立時間	通過率
● 1	最大公因數	簡單	函數與資料型態, 公因數	2023-10-11 10:15:42	0.6183
● 2	進制轉換	簡單	函數與資料型態	2023-10-11 10:15:42	0.9181
● 3	列表中最大值和最小值	簡單	函數與資料型態	2023-10-11 10:15:42	0.9136
● 4	BMI 計算機	簡單	變數命名與指派, 運算子及運算元	2023-10-11 10:15:42	0.8245
● 5	簡易四則計算機	簡單	基本輸出輸入	2023-10-11 10:15:42	0.8996
● 6	三角形判斷	簡單	流程控制, 幾何	2023-10-11 10:15:42	0.8701
● 7	質數判斷	簡單	流程控制, 質數	2023-10-11 10:15:42	0.8996
● 8	計算圓面積	簡單	變數命名與指派, 模組	2023-10-11 10:15:42	0.9033
● 9	計算平均成績	簡單	變數命名與指派, 字元與字串, 容器資料	2023-10-11 10:15:42	0.9369
● 10	計算三角形面積	簡單	變數命名與指派, 幾何	2023-10-11 10:15:42	0.8683

每頁筆數 10 < 1 2 3 ... 28 29 30 >

返回



● 冒險歷程



● 冒險歷程



這個部分是冒險歷程，
請點選「冒險歷程」。

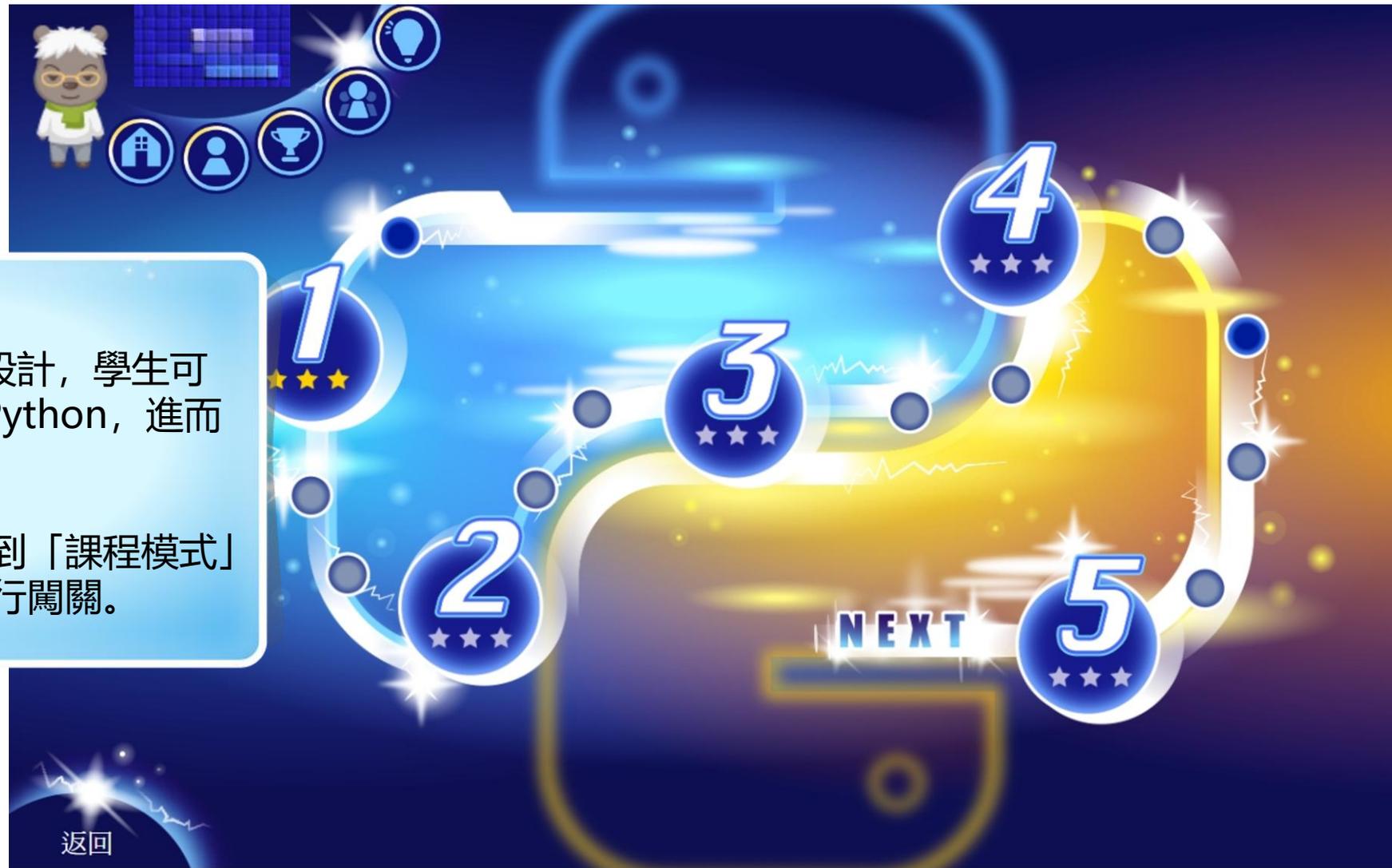


● 冒險歷程

「冒險歷程」

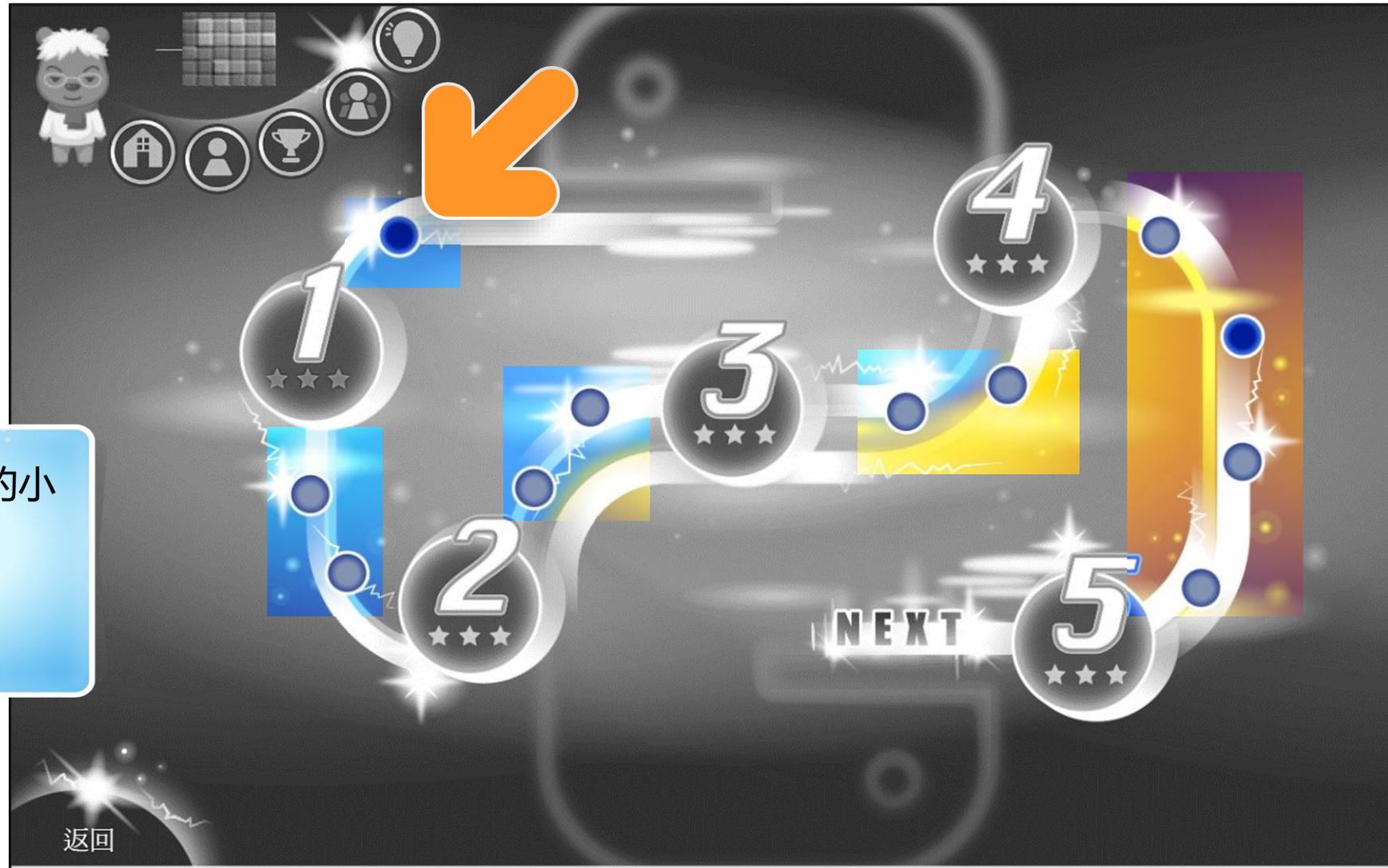
從簡單到困難的關卡設計，學生可以在關卡中逐步了解Python，進而從中學習。

- 若不會作答時，可到「課程模式」中學習後再重新進行闖關。

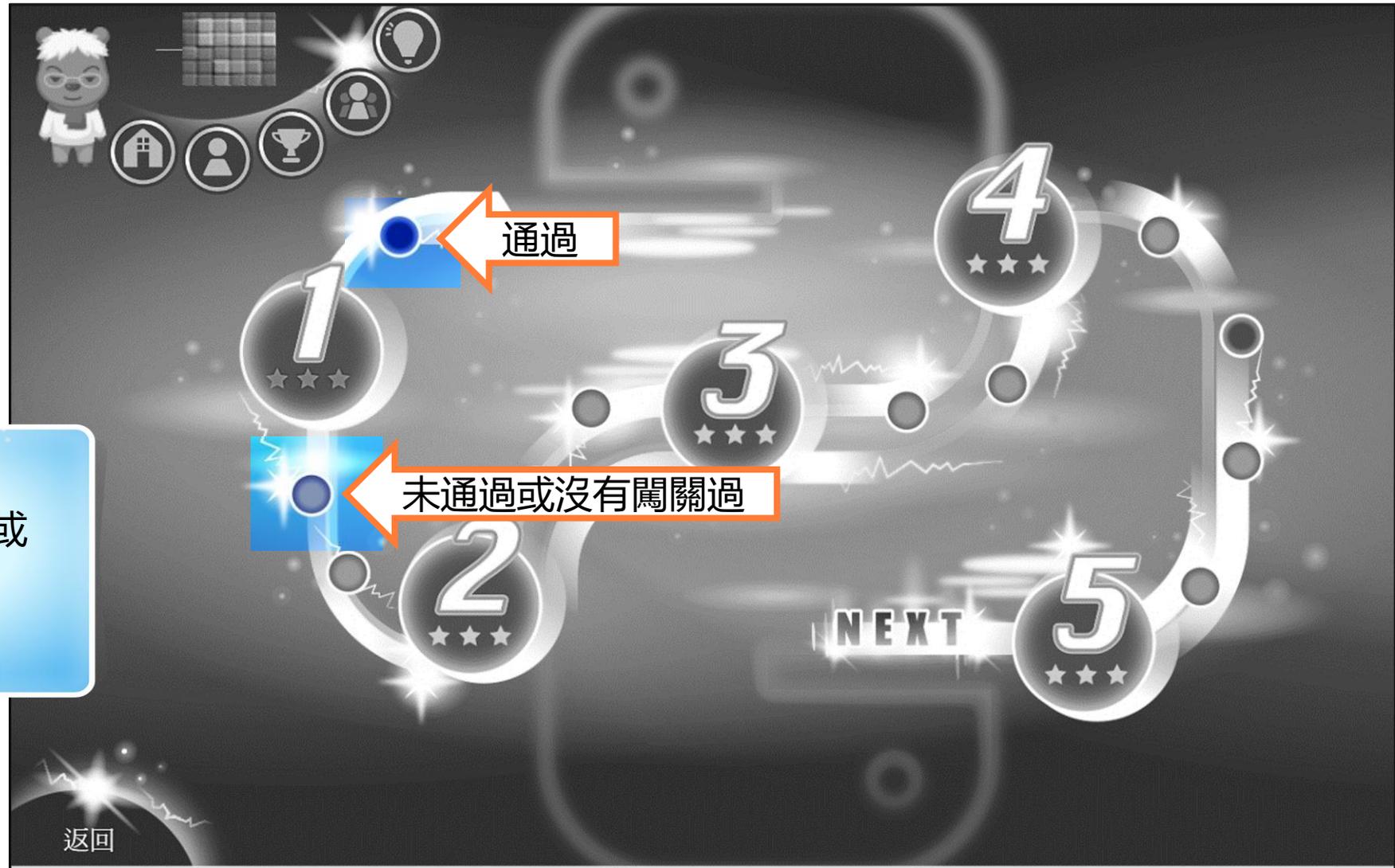


• 冒險歷程

每個關卡有不同數量的小關卡，以小圈圈代表。



● 冒險歷程

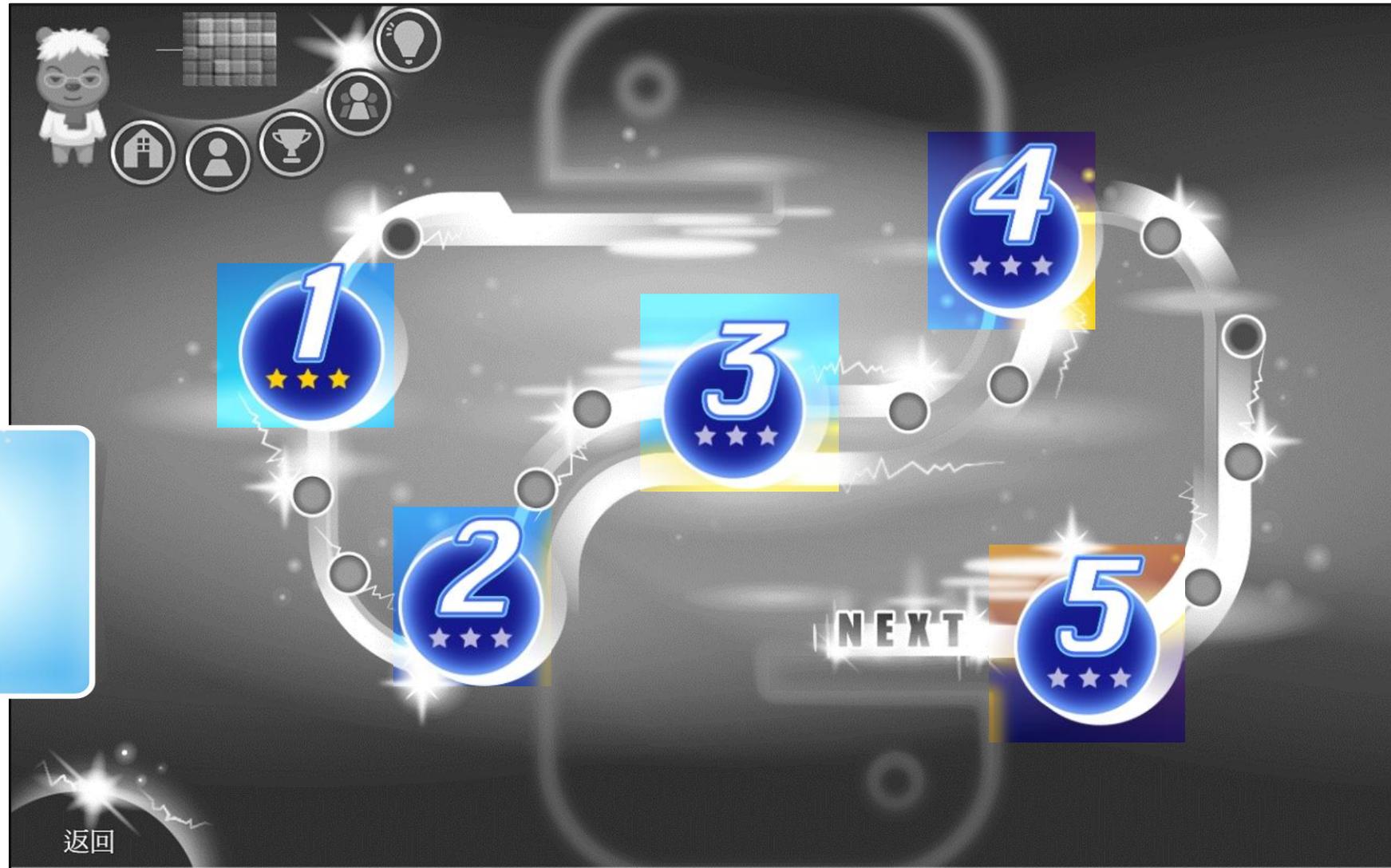


- 藍色圈圈：通過。
- 灰色圈圈：未通過或是沒有闖關過。



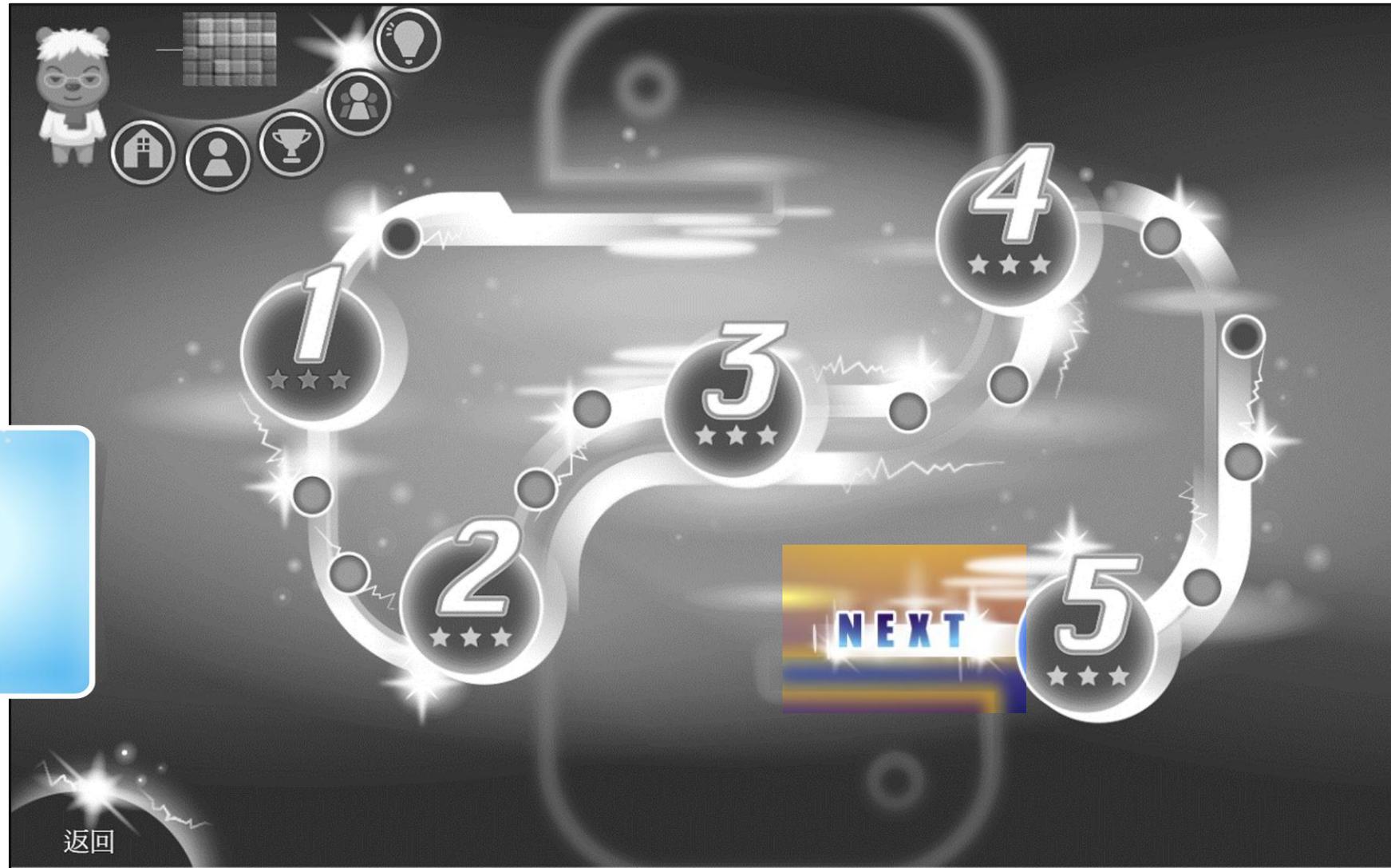
● 冒險歷程

大圈圈代表大關卡，
是開放式的題目。



● 冒險歷程

「NEXT」代表：
還有下一頁。



● 作答頁

- 介面說明
- 終端機
- 資料測試
- 送出結果



• 作答頁



課程模式



自學模式



冒險歷程

不管是點選「**課程模式**」、「**自學模式**」或「**冒險歷程**」，都會來到作答頁面。



讀取輸入的整數串列

```
2 input_list = input().split()
3 numbers = [int(x) for x in input_list]
4
5 # 讀取要搜尋的值
6 search_value = int(input())
7
8 # 排序整數串列
9 sorted_numbers = sorted(numbers)
10
```

輸出排序後的串列

終端機 測試

```
[2, 5, 6, 8, 10]
0 4
2
```

先輸出排序後的串列。接著每次尋找都要

返回

並列 設定 重置

終端機測試 資料測試 送出結果

• 作答頁-介面說明

題目：BMI 計算機

內容

請寫一個程式，讀入身高（公分）與體重（公斤），並計算出使用者的 BMI。

輸入說明

每組輸入共一行，內含兩個數字，分別為身高（公分）與體重（公斤），以空白隔開。身高範圍 100~300 公分，體重範圍 30~150 公斤。

輸出說明

對於每組輸入，輸出使用者的 BMI。
BMI 的計算方式為體重（公斤）除以身高（公尺）的平方。

範例輸入 #1

165 55

左邊部分為「**題目**」，裡面有內容、輸入說明及輸出說明等。



• 作答頁-介面說明

題目：BMI 計算機

內容

請寫一個程式，讀入身高 (公分) 與體重 (公斤)，並計算出使用者的 BMI。

輸入說明

每組輸入共一行，內含兩個數字，分別為身高 (公分) 與體重 (公斤)，以空白字元分隔。身高範圍 100~300 公分，體重範圍 40~150 公斤。

輸出說明

每組輸入，輸出使用者的 BMI。計算方式為體重 (公斤) 除以身高 (公分) 的平方。

165 55

輸出輸出 #1

20

</> 程式碼 積木 並列 設定 重置

這是「程式輸入」的區域。



• 作答頁-介面說明

這是「功能選項」的區域。



The screenshot shows an interface for an E-game titled "E-game". The main content area is dark grey and contains the following text:

題目：BMI 計算機

內容

請寫一個程式，讀入身高（公分）與體重（公斤），並計算出使用者的 BMI。

輸入說明

每組輸入共一行，內含兩個數字，分別為身高（公分）與體重（公斤），以空白字元分隔。身高範圍 100~300 公分，體重範圍 50~150 公斤。

輸出說明

每組輸入，輸出使用者的 BMI。計算方式為體重（公斤）除以身高（公分）的平方。

At the bottom of the main content area, there is a text input field containing "165 55" and a "前面輸出 #1" label.

The top right corner of the interface features a red-bordered box containing the following elements:

- </> 程式碼
- 積木
- 並列
- 20
- 設定
- 重置

Below the main content area, there is a large white text area for writing code, with a line number "1" on the left. At the bottom of the interface, there is a dark grey area labeled "終端機" (Terminal) with a text input field.

• 作答頁-介面說明

題目：BMI 計算機

內容

請寫一個程式，讀入身高（公分）與體重（公斤），並計算出使用者的 BMI。

輸入說明

每組輸入共一行，內含兩個數字，分別為身高（公分）與體重（公斤），以空格分隔。身高範圍 100~300 公分，體重範圍 40~150 公斤。

輸入，輸出使用者的 BMI。計算方式為體重（公斤）除以身高（公分）的平方。

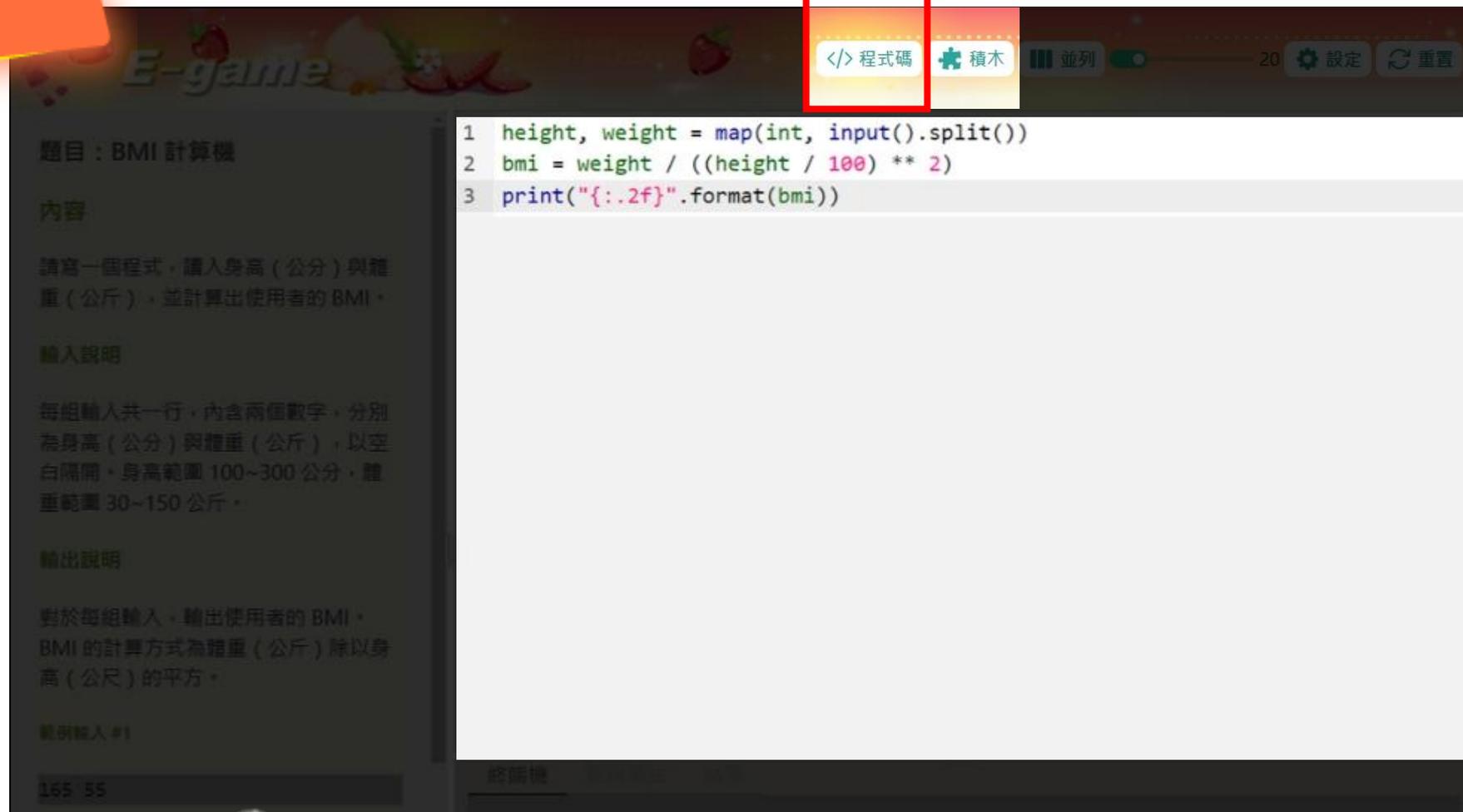
165 55

前面輸出 #1

分為「**程式碼**」（文字介面）和「**積木**」（積木介面）兩種不同的選擇，提供雙向的切換。



• 作答頁-介面說明



The screenshot shows an online programming environment titled "E-game". The main content area is divided into two columns. The left column contains the problem description in Chinese, and the right column contains a code editor with Python code. A red box highlights the "</> 程式碼" button in the top right corner of the interface.

題目：BMI 計算機

內容

請寫一個程式，讀入身高（公分）與體重（公斤），並計算出使用者的 BMI。

輸入說明

每組輸入共一行，內含兩個數字，分別為身高（公分）與體重（公斤），以空白隔開，身高範圍 100~300 公分，體重範圍 30~150 公斤。

輸出說明

對於每組輸入，輸出使用者的 BMI，BMI 的計算方式為體重（公斤）除以身高（公尺）的平方。

```
1 height, weight = map(int, input().split())
2 bmi = weight / ((height / 100) ** 2)
3 print("{:.2f}".format(bmi))
```

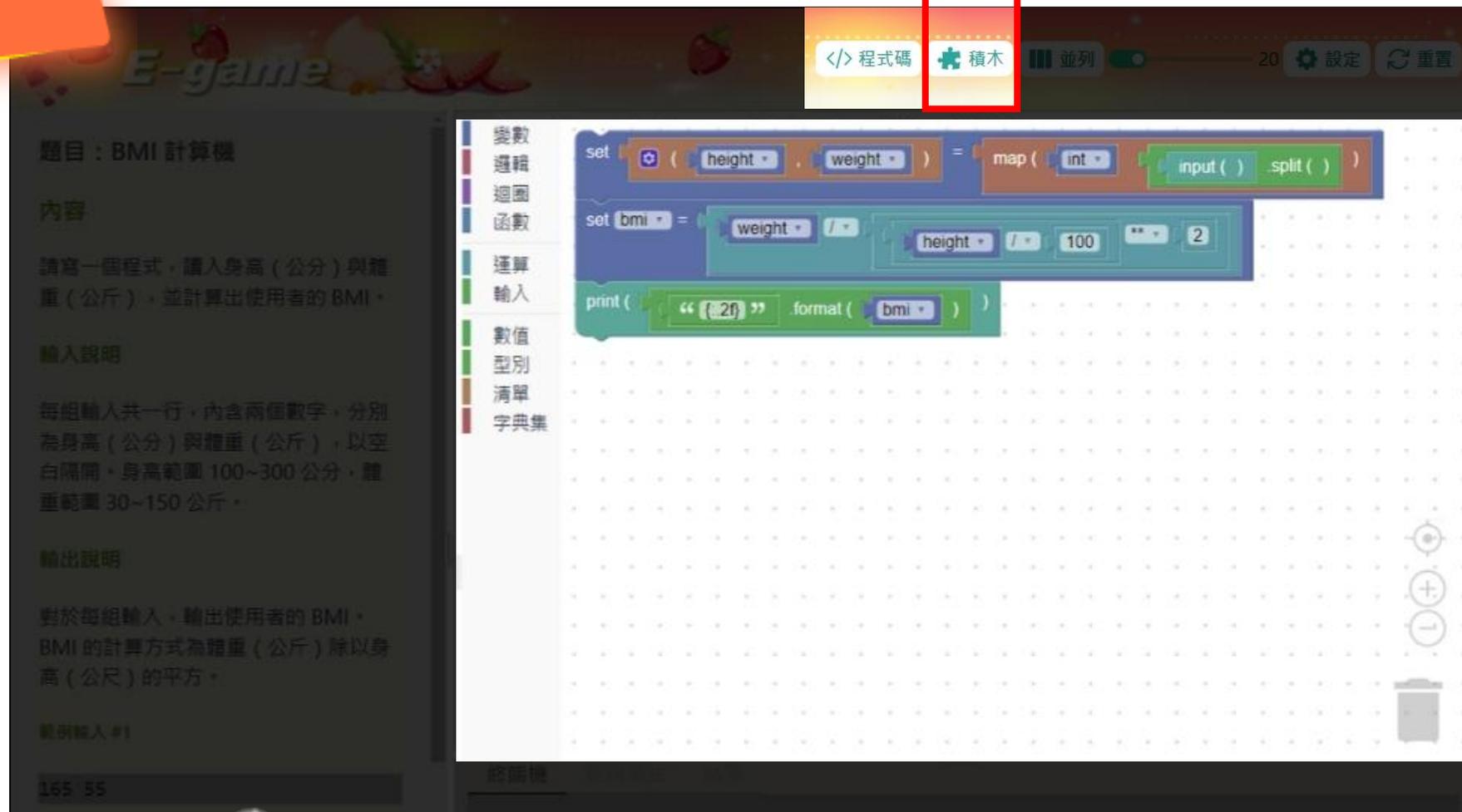
165 55

終端機



「程式碼」會呈現程式碼的文字介面

• 作答頁-介面說明



The screenshot shows the 'E-game' BMI calculator interface. On the left, the problem description is in Chinese, asking for a program to calculate BMI from height and weight. The right side features a block-based programming environment with a toolbar at the top containing '程式碼' (Code) and '積木' (Blocks), the latter being highlighted with a red box. The workspace contains three blocks: a 'set' block for variables, a 'set bmi =' block with a calculation, and a 'print' block for output. The calculation block uses a 'map' block to parse input, followed by a division and a power-of-two operation. The output block uses a 'format' block to display the result with two decimal places. The input field at the bottom shows '165 55'.

題目：BMI 計算機

內容

請寫一個程式，讀入身高（公分）與體重（公斤），並計算出使用者的 BMI。

輸入說明

每組輸入共一行，內含兩個數字，分別為身高（公分）與體重（公斤），以空白隔開，身高範圍 100~300 公分，體重範圍 30~150 公斤。

輸出說明

對於每組輸入，輸出使用者的 BMI，BMI 的計算方式為體重（公斤）除以身高（公尺）的平方。

類別輸入 #1

165 55

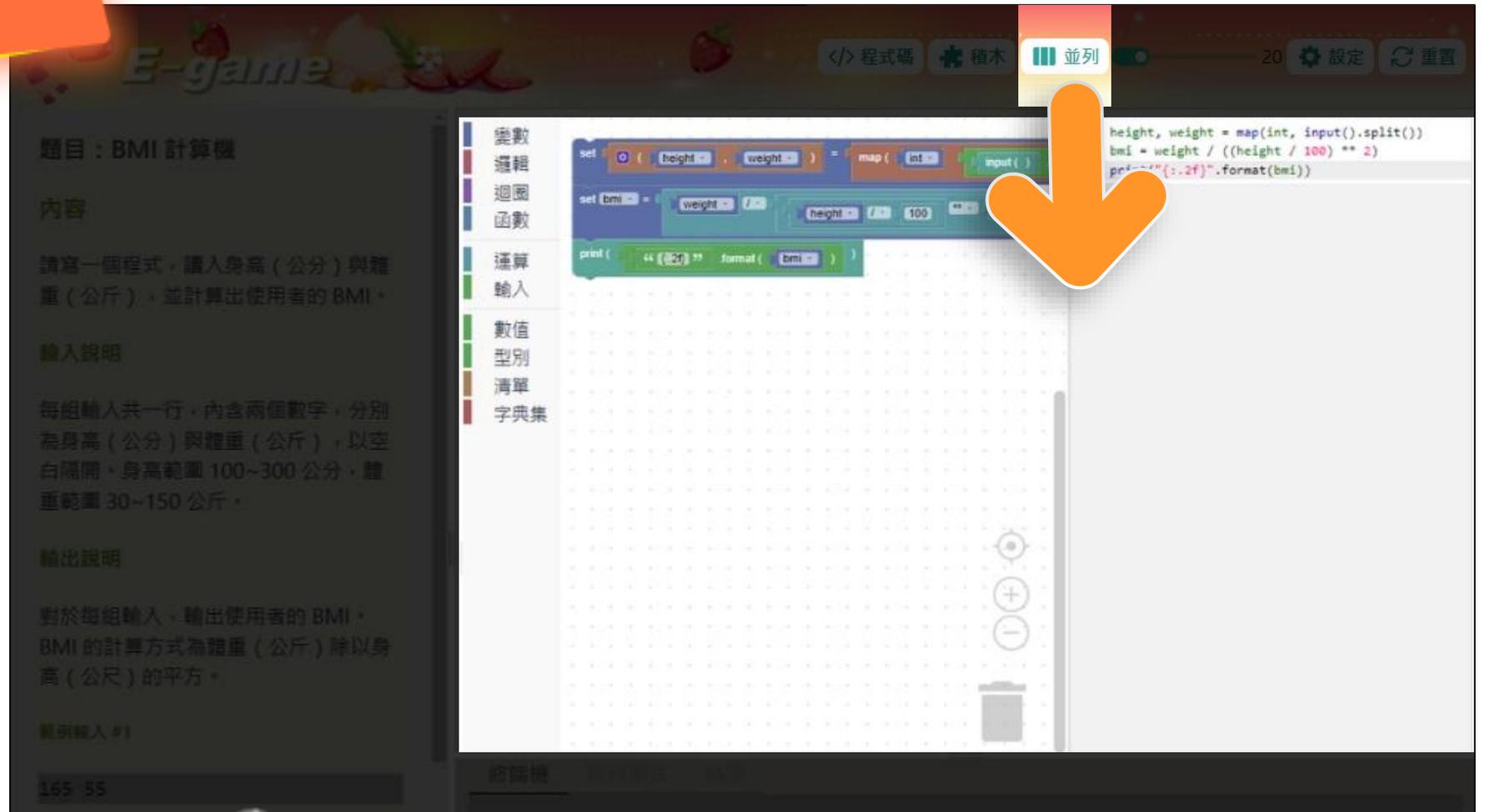
積木

```
set ( height , weight ) = map ( int , input ( ) split ( ) )
set bmi = weight / height / 100 ** 2
print ( “ {:.2f} ” format ( bmi ) )
```



「積木」會呈現可以拖拉的積木操作介面。

• 作答頁-介面說明



The screenshot shows the 'E-game' BMI calculator interface. On the left, there is a problem description in Chinese. On the right, there is a split view: the top part shows a visual programming interface with blocks for 'set', 'map', 'input', and 'print', and the bottom part shows the corresponding Python code. An orange arrow points to the '並列' (Split) button in the top right corner of the interface.

題目：BMI 計算機

內容

請寫一個程式，讀入身高（公分）與體重（公斤），並計算出使用者的 BMI。

輸入說明

每組輸入共一行，內含兩個數字，分別為身高（公分）與體重（公斤），以空白隔開，身高範圍 100~300 公分，體重範圍 30~150 公斤。

輸出說明

對於每組輸入，輸出使用者的 BMI，BMI 的計算方式為體重（公斤）除以身高（公尺）的平方。

類別輸入 #1

165 55

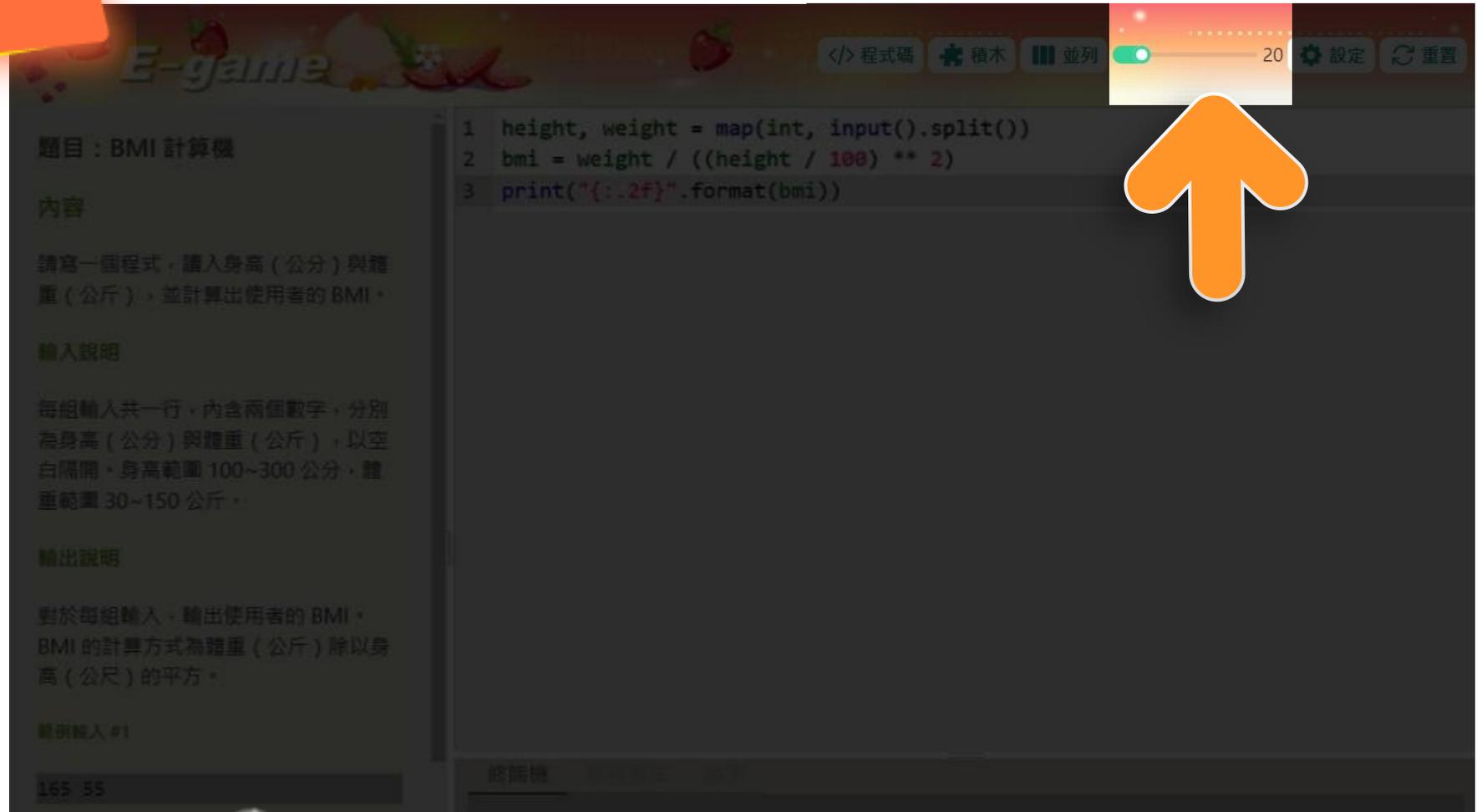
並列

```
height, weight = map(int, input().split())
bmi = weight / ((height / 100) ** 2)
print("{:.2f}".format(bmi))
```



「並列」為分割按鈕，可同時呈現文字程式碼及積木操作介面，做為參考的依據。

• 作答頁-介面說明



The screenshot shows the E-game interface for a BMI calculator problem. The problem title is "題目：BMI 計算機". The content asks for a program to calculate BMI from height and weight. The input and output instructions are provided. The code editor shows the following Python code:

```
1 height, weight = map(int, input().split())
2 bmi = weight / ((height / 100) ** 2)
3 print("{:.2f}".format(bmi))
```

An orange arrow points to a text size slider in the top right corner, which is currently set to 20. The slider has a green indicator and a gear icon for settings.



「文字大小拉桿」為字體大小的設定

- 數字越小，文字越小。
- 數字越大，文字越大。

• 作答頁-終端機

畫面右下角視窗為
終端機畫面及程式測試結果。

- 可用來檢視程式執行後的狀態，
得以判斷程式的問題。

The screenshot shows an online IDE interface. At the top, there's a header with "E-game" and some navigation icons. The main area is divided into two panes. The left pane contains the program's instructions and the BMI formula:
$$\text{BMI} = \frac{\text{體重}}{\text{身高}^2}$$
 Below the formula, there are input fields for height and weight, and a "計算" (Calculate) button. The right pane is a terminal window with tabs for "終端機" (Terminal) and "測試" (Test). The terminal is currently empty. At the bottom right of the terminal window, there are buttons for "終端機測試" (Terminal Test), "資料測試" (Data Test), and "送出結果" (Submit Results).

輸入使用者的身高 (公分) 與體重 (公斤) 後，計算出使用者的 BMI。
BMI 的計算公式為：

$$\text{BMI} = \frac{\text{體重}}{\text{身高}^2}$$

165 55

範例輸出 #1

20.20

提示

返回

終端機 測試

終端機測試 資料測試 送出結果

• 作答頁-終端機

程式撰寫時可以隨時使用「終端機測試」進行測試，確認執行結果。



E-game

輸入使用者的身高（公分）與體重（公斤）後，計算出使用者的 BMI。
BMI 的計算公式為：

$$\text{BMI} = \frac{\text{體重}}{\text{身高}^2}$$

輸入說明

輸入2個數字

第1個數字為身高（範圍100~300，單位為公分）
第2個數字為體重（範圍30~150，單位為公斤）
2數以空格隔開。

說明

使用者的 BMI，計算到小數二位。

輸入 #1

165 55

範例輸出 #1

20.20

提示

返回

```
1 height, weight = map(int, input().split())
2 bmi = weight / ((height / 100) ** 2)
3 print("{:.2f}".format(bmi))
```

終端機 測試

終端機測試 資料測試 送出結果

• 作答頁-終端機

- 輸入資料後，
會顯示程式中計算的數值
- 但是有顯示數值並不代表符合程式題目中的內容，請仔細檢驗。



E-game

輸入使用者的身高（公分）與體重（公斤）後，計算出使用者的 BMI。
BMI 的計算公式為：

$$\text{BMI} = \frac{\text{體重}}{\text{身高}^2}$$

說明
輸入2個數字
第1個數字為身高（範圍100~300，單位為公分）
第2個數字為體重（範圍30~150，單位為公斤）
2數以空格隔開。

說明
使用者的 BMI，計算到小數二位。

輸入 #1
165 55

範例輸出 #1
20.20

提示
返回

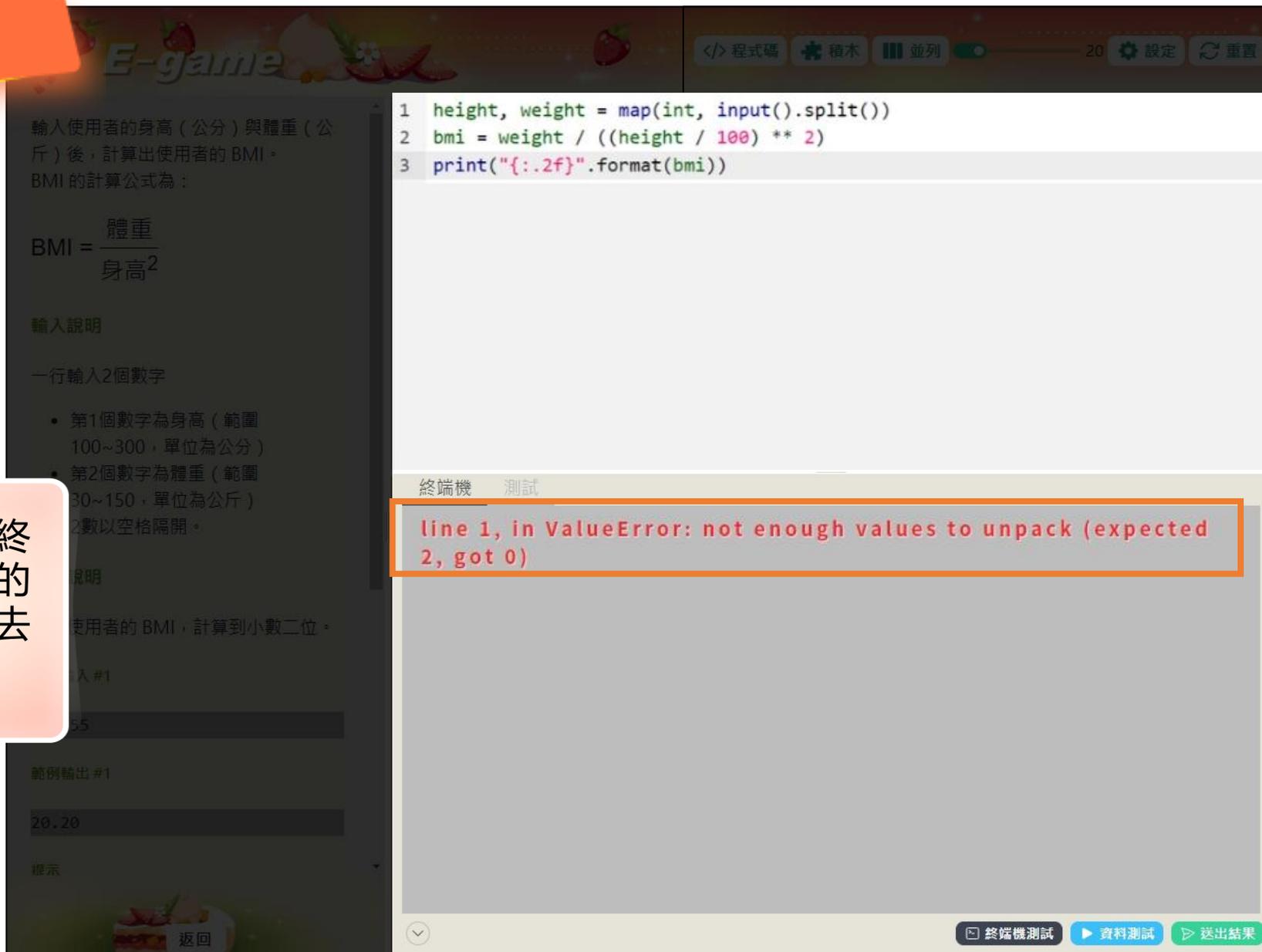
```
1 height, weight = map(int, input().split())
2 bmi = weight / ((height / 100) ** 2)
3 print("{:.2f}".format(bmi))
```

終端機 測試

21.83

終端機測試 資料測試 送出結果

• 作答頁-終端機



The screenshot shows an online IDE interface for a Python program. The program is titled "E-game" and is designed to calculate BMI. The code in the editor is as follows:

```
1 height, weight = map(int, input().split())
2 bmi = weight / ((height / 100) ** 2)
3 print("{:.2f}".format(bmi))
```

The terminal window below the code shows an error message:

```
終端機 測試
line 1, in ValueError: not enough values to unpack (expected 2, got 0)
```

The IDE interface includes a "程式碼" (Code) button, a "積木" (Blocks) button, and a "並列" (Parallel) button. The terminal window has a "終端機測試" (Terminal Test) button, a "資料測試" (Data Test) button, and a "送出結果" (Submit Results) button. The background of the IDE is dark with a strawberry theme.

輸入資料時如果有誤，終端機畫面也會呈現可能的問題，請依照錯誤訊息去修正。



• 作答頁-資料測試

除了終端機之外，
另一種是資料測試。

請點選「**測試**」頁籤。

The screenshot shows an online IDE interface for a BMI calculation program. The left pane contains the problem description in Chinese, including the formula $BMI = \frac{\text{體重}}{\text{身高}^2}$ and input instructions. The right pane shows the Python code:

```
1 height, weight = map(int, input().split())
2 bmi = weight / ((height / 100) ** 2)
3 print("{:.2f}".format(bmi))
```

 Below the code is a terminal window with a '測試' (Test) tab highlighted in a red box. The terminal shows an example input of '165 55' and an expected output of '20.20'. At the bottom right, there are buttons for '終端機測試', '資料測試', and '送出結果'.

• 作答頁-資料測試

點選「**測試**」頁籤後，
會看到題目給的範例測
試資料及自訂測試資料。

- 測試資料是用來檢驗
程式運算及邏輯的結
果是否正確。

The screenshot shows an online programming environment titled "E-game". On the left, there is a problem description in Chinese: "輸入使用者的身高（公分）與體重（公斤）後，計算出使用者的 BMI。BMI 的計算公式為：
$$\text{BMI} = \frac{\text{體重}}{\text{身高}^2}$$

說明
輸入2個數字
第1個數字為身高（範圍100~300，單位為公分）
第2個數字為體重（範圍30~150，單位為公斤）
2數以空格隔開。
說明
使用者的 BMI，計算到小數二位。
輸入 #1
165 55
範例輸出 #1
20.20
提示
返回 On the right, there is a code editor with the following Python code:

```
1 height, weight = map(int, input().split())
2 bmi = weight / ((height / 100) ** 2)
3 print("{:.2f}".format(bmi))
```

 Below the code editor, there are tabs for "終端機" and "測試". The "測試" tab is active, showing a "測資狀態" section with buttons for "範例 1", "範例 2", "自訂 1", "自訂 2", and a "+" button. Below this, there is an "輸入" field with "165 55" and a "預期輸出" field with "20.20". At the bottom right, there are buttons for "終端機測試", "資料測試", and "送出結果".

• 作答頁-資料測試

範例測試資料是依照題目的內容、輸入說明及輸出說明所給的基本條件。

- 在撰寫程式的過程中，玩家需要滿足每個測試的結果。

A screenshot of an online programming environment titled "E-game". The interface is divided into several sections:

- Code Editor:** Contains Python code for BMI calculation:

```
1 height, weight = map(int, input().split())
2 bmi = weight / ((height / 100) ** 2)
3 print("{:.2f}".format(bmi))
```
- Problem Statement:** Text in Chinese explaining the BMI calculation and providing constraints for height (100-300 cm) and weight (30-150 kg). It includes the formula:
$$\text{BMI} = \frac{\text{體重}}{\text{身高}^2}$$
- Test Cases:** A section titled "測試" with a "別置狀態" (Test Case Status) bar. It shows "範例 1" (Example 1) selected, with "範例 2", "自訂 1", and "自訂 2" also visible. Below this, there are input and output fields:
 - 輸入 (Input): 165 55
 - 預期輸出 (Expected Output): 20.20
- Execution Results:** A section showing the output of the code for the selected test case: "範例輸出 #1" (Example Output #1) with the value "20.20".
- Navigation:** Buttons for "返回" (Return), "終端機測試" (Terminal Test), "資料測試" (Data Test), and "送出結果" (Submit Results) are located at the bottom.

• 作答頁-資料測試

題目給定的範例測試資料是無法刪除的。

- 自訂測試資料可以新增或刪除。



E-game

輸入使用者的身高（公分）與體重（公斤）後，計算出使用者的 BMI。
BMI 的計算公式為：

$$\text{BMI} = \frac{\text{體重}}{\text{身高}^2}$$

說明
輸入2個數字
第1個數字為身高（範圍100~300，單位為公分）
第2個數字為體重（範圍30~150，單位為公斤）
2數以空格隔開。

說明
使用者的 BMI，計算到小數二位。

輸入 #1

165 55

範例輸出 #1

20.20

提示

返回

</> 程式碼 積木 並列 20 設定 重置

```
1 height, weight = map(int, input().split())
2 bmi = weight / ((height / 100) ** 2)
3 print("{:.2f}".format(bmi))
```

終端機 測試

別置狀態

範例 1 範例 2 自訂 1 自訂 2 +

輸入

165 55

預期輸出

20.20

終端機測試 資料測試 送出結果

• 作答頁-資料測試

在送出結果之前，
隨時都可以進行資料測試。



E-game

輸入使用者的身高（公分）與體重（公斤）後，計算出使用者的 BMI。
BMI 的計算公式為：

$$\text{BMI} = \frac{\text{體重}}{\text{身高}^2}$$

輸入說明

一行輸入2個數字

- 第1個數字為身高（範圍 100~300，單位為公分）
- 第2個數字為體重（範圍 30~150，單位為公斤）

說明

使用者的 BMI，計算到小數二位。

輸入 #1

55

範例輸出 #1

20.20

提示

返回

```
1 height, weight = map(int, input().split())
2 bmi = weight / ((height / 100) ** 2)
3 print("{:.2f}".format(bmi))
```

終端機 測試

測資狀態

範例 1 範例 2 自訂 1 自訂 2 +

輸入

165 55

預期輸出

20.20

終端機測試 資料測試 送出結果

• 作答頁-資料測試

The screenshot shows an online programming environment with a problem description on the left and a code editor on the right. The problem asks for a BMI calculator. The code in the editor is:

```
1 height, weight = map(int, input().split())
2 bmi = weight / ((height / 100) ** 2)
3 print("{:.2f}".format(bmi))
```

The test results panel on the right shows:

- 測試結果: AC
- 範例 1: 正確
- 範例 2: 正確

The input field contains "165 55" and the expected output is "20.20".

在這裡，可以檢視每一個範例或自訂測資的結果，以及可能的錯誤原因。



• 作答頁-送出結果

不管是「**終端機測試**」或「**資料測試**」，都只是自我檢查程式是否符合題目要求，要按下「**送出結果**」鈕才算正式作答。



E-game

輸入使用者的身高（公分）與體重（公斤）後，計算出使用者的 BMI。
BMI 的計算公式為：

$$\text{BMI} = \frac{\text{體重}}{\text{身高}^2}$$

輸入說明
一行輸入2個數字
第1個數字為身高（範圍100~300，單位為公分）
第2個數字為體重（範圍30~150，單位為公斤）
2數以空格隔開。

```
1 height, weight = map(int, input().split())
2 bmi = weight / ((height / 100) ** 2)
3 print("{:.2f}".format(bmi))
```

終端機 測試

測試結果 AC

範例 1 範例 2
正確 正確

結果說明

測資狀態
範例 1 範例 2 +

輸入
165 55

預期輸出
20.20

送出結果

• 作答頁-送出結果

點選「送出結果」後，
會進行最後的結算。

- AC: 通過
- NA: 不通過



The screenshot shows the 'E-game' interface with a submission result modal. The modal title is '冒險歷程評分結算'. It displays three checked items: '測資全部通過', '執行時間 < 標準值 +7 點', and '硬體負荷通過'. The score is '108.5 點'. There are three stars and a yellow callout bubble with the word '通過'. Below this, there are two test cases. The first test case shows '測資 1' with 'Hello' input and output, and 'Hello' expected output, with a green 'AC' callout. The second test case shows '測資 1' with 'Hell' input and output, and 'Hello' expected output, with a red 'NA' callout. At the bottom right, a green button labeled '送出結果' is highlighted with an orange box.

```
1 height, weight = map(int, input().split())
2 bmi = weight / ((height / 100) ** 2)
```

冒險歷程評分結算

- ✓ 測資全部通過
- ✓ 執行時間 < 標準值 +7 點
- ✓ 硬體負荷通過

108.5 點

通過

AC

測資 1

測資 1

輸入: Hello

輸出: Hello

預期輸出: Hello

測資 1

測資 1

輸入: Hell

輸出: Hell

預期輸出: Hello

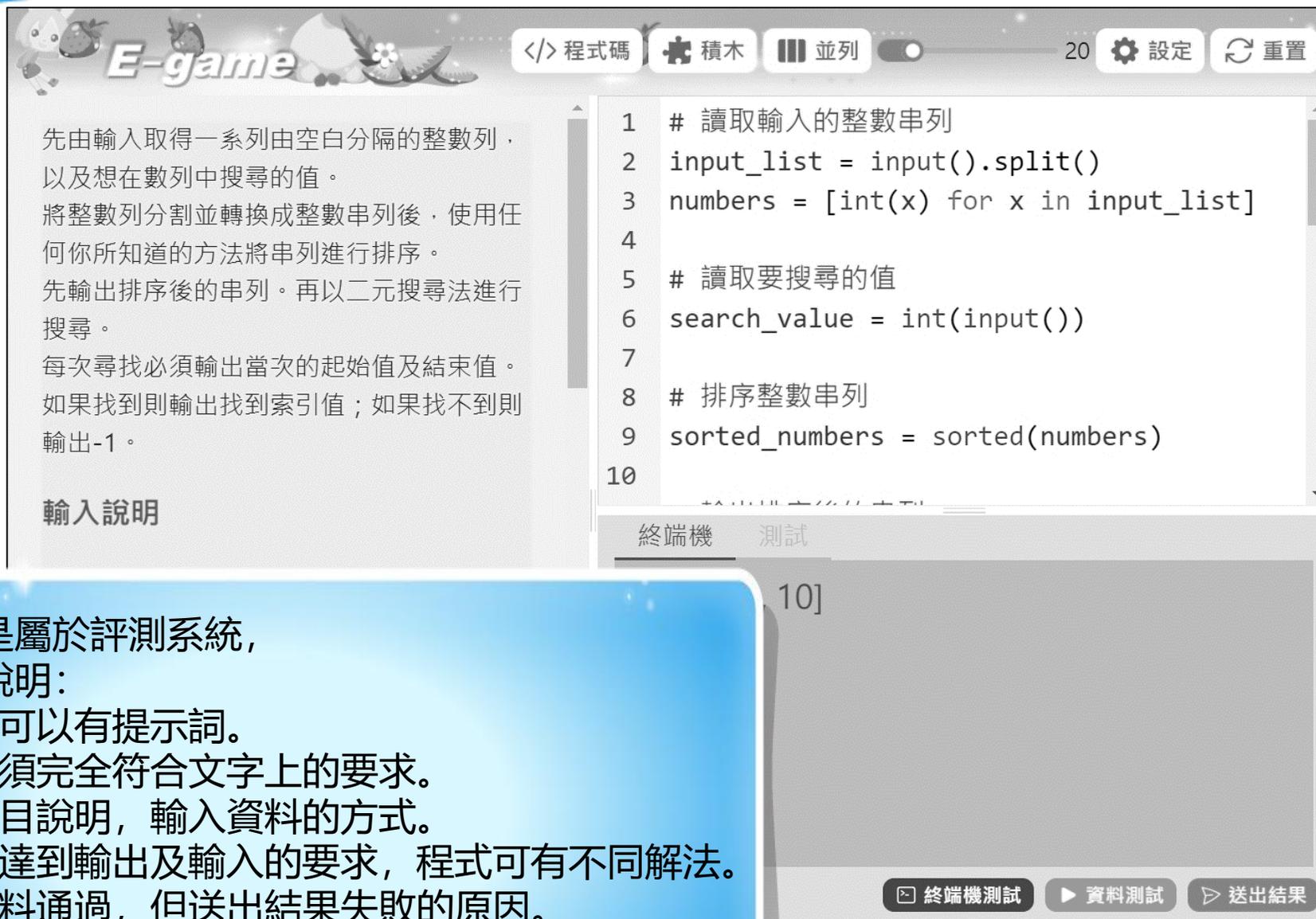
NA

送出結果

答題技巧



● 答題技巧



The screenshot shows the E-game Python IDE interface. At the top, there are icons for code editor, blocks, and parallel execution, along with a line number '20', settings, and reset buttons. The main area is divided into a text editor and a terminal. The text editor contains the following Python code:

```
1 # 讀取輸入的整數串列
2 input_list = input().split()
3 numbers = [int(x) for x in input_list]
4
5 # 讀取要搜尋的值
6 search_value = int(input())
7
8 # 排序整數串列
9 sorted_numbers = sorted(numbers)
10
```

The terminal window below shows the output of the code, with the number '10' visible. At the bottom of the terminal, there are buttons for '終端機測試', '資料測試', and '送出結果'.

先由輸入取得一系列由空白分隔的整數列，以及想在數列中搜尋的值。將整數列分割並轉換成整數串列後，使用任何你所知道的方法將串列進行排序。先輸出排序後的串列。再以二元搜尋法進行搜尋。每次尋找必須輸出當次的起始值及結束值。如果找到則輸出找到索引值；如果找不到則輸出-1。

輸入說明

派森試煉是屬於評測系統，
注意事項說明：

- 1、輸入不可以有提示詞。
- 2、輸出必須完全符合文字上的要求。
- 3、注意題目說明，輸入資料的方式。
- 4、只要能達到輸出及輸入的要求，程式可有不同解法。
- 5、測試資料通過，但送出結果失敗的原因。



● 答題技巧

```
1 height, weight = map(int, input().split())
2 bmi = weight / ((height/100) ** 2)
3 print('%.2f' % bmi)
```

終端機 測試

20.20



終端機 測試

測試結果
AC

範例 1

範例 2

正確

正確

```
1 height, weight = map(int, input("BMI=").split())
2 bmi = weight / ((height/100) ** 2)
3 print('%.2f' % bmi)
```

終端機 測試

BMI=20.20



終端機 測試

測試結果
NA

範例 1

範例 2

錯誤

錯誤



1.輸入不可以有提示詞，例如："BMI="。

● 答題技巧

輸出說明

如果 n 為質數，則輸出 'YES'，否則輸出 'NO'。

範例輸入 #1

3

範例輸出 #1

YES

提示

```
9
10 number = int(input())
11 v if is_prime(number)
12   print('YES')
13 v else:
14   print('NO')
15
```

終端機

測試

測試結果

AC

範例 1

正確

範例 2

正確

```
9
10 number = int(input())
11 v if is_prime(number):
12   print('Yes')
13 v else:
14   print('NO')
15
```

終端機

測試

測試結果

NA

範例 1

錯誤

範例 2

錯誤



2、輸出必須完全符合文字上的要求。

• 答題技巧

輸入說明

```
height = int(input())  
weight = int(input())
```

分次輸入 2 個整數，第 1 個為身高（單位:公分），第 2 個為體重（單位:公斤）。

輸出說明

輸出 BMI 值，取 2 位小數

輸入說明

```
height, weight = map(int, input().split())
```

一行輸入 2 個數字

- 第 1 個數字為身高（範圍 100~300，單位為公分）
- 第 2 個數字為體重（範圍 30~150，單位為公斤）
- 2 數以空格隔開。



3、注意題目說明，輸入資料的方式。
注意題目說明，是分行輸入資料，還是一行輸入多筆資料。
如果是一行輸入多筆資料，數據跟數據之間，請使用「空白鍵」作為區隔。

● 答題技巧

輸入說明

```
height, weight = map(int, input().split())
```

3、注意題目說明，輸入資料的方式。(續上頁)

```
height, weight = map(int, input().split())
```

函式說明：

- `split()`：一個字串的方法，將字串分割成多個部分，預設使用空格作為分割字元。
- `map()`：一個內建函數，將指定的函數應用於可迭代物件。

示範中指定`int`函數作為要應用的函數，將輸入字串列表中的每個元素轉換為整數型別。

上述這個程式輸入 24 30 時，`map`會把它們轉換成`height = 24, weight = 30`來輸入。



● 答題技巧

輸入一個正整數 r

- 以 r 作為圓的半徑，
- 計算並輸出圓的面積（計算至小數點後兩位。）
- 圓周率請使用 math 模組的 math.pi
- 圓面積公式：

$$\text{圓面積} = \pi r^2$$

輸入說明

方法一

```
1 radius = int(input())
2 area = round(3.14159*radius*radius, 2)
3
4 print(area)
```

終端機 測試

測試結果

AC

範例 1

正確

方法二

```
1 import math
2
3 radius = int(input())
4 area = math.pi * radius ** 2
5 rounded_area = round(area, 2)
6 print(rounded_area)
```

終端機 測試

測試結果

AC

範例 1

正確



4、只要能達到輸出及輸入的要求，程式可以有不同解法。

• 答題技巧

請寫一個程式，輸入一個正整數，並輸出它的平方根。
如果輸入一個負數，則直接輸出 -1.00

輸入說明

輸入一個正整數 a，正整數小於 10^6 。

輸出說明

輸出正整數的平方根，計算到兩位小數。

```
1 import math
2 # 輸入一個整數
3 a = int(input())
4 square_root = math.sqrt(a)
5 # 輸出結果，保留兩位小數
6 print(f"{square_root:.2f}")
7
```

終端機 測試

測試結果

AC

範例 1

範例 2

正確

正確

結果說明

自學模式評分結算

取平方根

測資全部通過

執行時間 < 標準值

硬體負荷通過

+2 點

86 點

測資評分 ?

測資 1

測資 2

隱藏 1



輸入

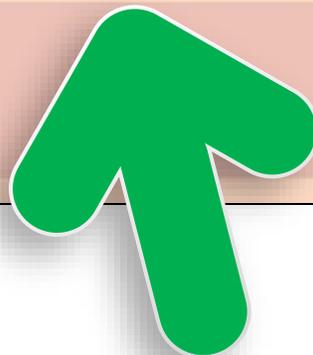
4

輸出

2.00

預期輸出

2.00



5、測試資料通過，但送出結果失敗的原因：

- 程式沒有符合隱藏測試資料的需求。



線上對戰



線上對戰



「線上對戰」介紹

請點選「**線上對戰**」。



返回



繁體中文 ▾

線上對戰

線上對戰有三種模式：

- 「自由對戰」
- 「排行模式」
- 「競技模式」



線上對戰

自由對戰：

玩家可以與任一積分的玩家進行對戰，對戰後不會有積分產生。



線上對戰

排行模式：

玩家可以與相同積分區間的
玩家進行對戰，對戰後
會依照積分進行排名升降。



線上對戰

不管是自由模式或排行模式，點選「**START**」後，系統就會進行配對。



線上對戰

配對完成後，會進入答題畫面，使用方式與作答頁相同。

A screenshot of an online programming competition interface. The top bar shows a timer at 02:32, a code editor icon, a blocks icon, a parallel icon, a volume slider, and a score of 20. The main area is divided into a problem statement on the left and a code editor on the right. The problem statement asks for a program that takes two integers and an operator and outputs their result. The code editor is currently empty. At the bottom, there are buttons for 'Terminal', 'Test', 'Terminal Test', 'Data Test', and 'Submit Result'.

剩餘時間：02:32 </> 程式碼 積木 並列 20 設定 重置

請寫一個程式，讀入一個數字和一個運算子符號，再讀入一個數字，並根據運算子符號求出兩數的運算結果。

輸入說明

每組輸入共一行，內含有三個元素，分別是一個整數 a ，一個運算子符號 op ，和一個整數 b ，以空白隔開， a, b 絕對值皆小於 10^6 ，運算子符號 op 可能是 $+, -, *, /$ 。

輸出說明

每組輸入，輸出該兩數的運算結果，計算至小數點後兩位。

返回

1

終端機 測試

終端機測試 資料測試 送出結果

線上對戰

答題結束後，就會依據結果給予相對應的積分。



剩餘時間：02:05 </> 程式碼 積木 並列 20 設定 重置

失敗 vs 勝利

評分結算

	0 +1	繼續對戰	23 +5	
對手		回到主畫面		你

測資狀態

返回 終端機測試 資料測試

線上對戰

競技模式：

特殊的活動中才會有競技模式的呈現。

- 競技模式，一場競技場可以同時支援二至八人，而一次活動可以建立多場次的競技場。



歡迎來玩!

派森試煉



以上是派森試煉的介紹，
如有相關問題，請來信反映：kiec-edu@mail.kh.edu.tw
維護單位：高雄市政府教育局教育網路中心

Coming Soon!

- 老師自行建立題目



Coming Soon!



E-game

☰

👤

🔍 搜尋

難易度 分類

+ 🗑️

<input type="checkbox"/>	序號	名稱	標籤	建立時間	操作
<input type="checkbox"/>	1	最大公因數 🧮	簡單, 函數與資料型態, 公因數	2023-10-11 10:15:42	📄
<input type="checkbox"/>	2	進制轉換 🧮	簡單, 函數與資料型態	2023-10-11 10:15:42	📄
<input type="checkbox"/>	3	列表中最大值和最小值 🧮	簡單, 函數與資料型態	2023-10-11 10:15:42	📄
<input type="checkbox"/>	4	BMI 計算機 🧮	簡單, 變數命名與指派, 運算子及運算元	2023-10-11 10:15:42	📄

📄

📄

📄

後續建置功能，若老師想要自行編題，可以到題目進行新增。

Coming Soon!

The screenshot shows the E-game system interface. On the left sidebar, the '題目' (Questions) option is highlighted with a red circle and the number 1. In the main content area, a table lists existing questions. A red circle with the number 2 highlights the '+' icon used to add a new question. A large orange arrow points from this icon to the '新增題目' (Add Question) modal window. In this modal window, a red circle with the number 3 highlights the '名稱' (Name) input field, which contains '四則運算'. Below it, the '說明' (Description) field contains text about writing a program to calculate the result of two numbers based on an operator. To the right, there are dropdown menus for '語系' (Language), '難易度' (Difficulty), and '用途' (Usage). At the bottom right of the modal, a red circle with the number 4 highlights the '新增' (Add) button.



題目：

(1)點選「題目」、(2)點選「+」、(3)輸入「名稱」及「題目說明」、設定「語系」、「難易度」、「用途」、「公開測資」、「隱藏測資」、(4)最後點選「新增」，就可以新增題目。

Coming Soon!



E-game

☰ 試卷
☰ 班級管理

☰ 題目

☰ 搜尋

<input type="checkbox"/>	序號	名稱	標籤	建立時間	操作
<input type="checkbox"/>	1	最大公因數 🧮	簡單, 函數與資料型態, 公因數	2023-10-11 10:15:42	📄
<input type="checkbox"/>	2	進制轉換 🧮	簡單, 函數與資料型態	2023-10-11 10:15:42	📄
<input type="checkbox"/>	3	列表中最大值和最小值 🧮	簡單, 函數與資料型態	2023-10-11 10:15:42	📄
<input type="checkbox"/>	4	BMI 計算機 🧮	簡單, 變數命名與指派, 運算子及運算元	2023-10-11 10:15:42	📄

! 老師在使用自編的題目時，請務必考量並遵守相關的智慧財產權規範，避免使用未經授權的內容。

111