



AI素養遊戲化培力全國競賽計畫說明

初賽規則

[競賽日期](#)

[競賽地點](#)

[競賽項目](#)

[競賽規則](#)

[賽制](#)

如何加入初賽

[1. 登入 PAIA 平台](#)

[2. 加入競賽](#)

[3. 上傳 AI](#)

[4. 測試AI](#)

[示範影片](#)



文件更新日期： @2024/09/18 15:48

初賽規則

競賽日期

- 初賽將於 @2024/11/02 9:00 → 12:00 舉行，由主辦單位規劃，於各縣市分區進行競賽。
- 決賽晉級名單將於 11 月 4 日於 台灣素養教育協會 [競賽官方網站](#) 進行公告。

競賽地點

- 選手依照各縣市規劃到指定場所參賽。

- PAIA 平台連結：<https://app.paia-arena.com/>

競賽項目

- 魷來魷去對戰版：**1.5.1**（將於@2024/09/30 前釋出）
- 關卡參數暫定如下

```
{
  "time_to_play": 1800,
  "playground_size_w": 650,
  "playground_size_h": 600,
  "score_to_pass": 150,
  "food_1": 2,
  "food_1_max": 4,
  "food_2": 2,
  "food_2_max": 3,
  "food_3": 2,
  "food_3_max": 2,
  "garbage_1": 3,
  "garbage_1_max": 5,
  "garbage_2": 2,
  "garbage_2_max": 6,
  "garbage_3": 2,
  "garbage_3_max": 7
}
```

競賽規則

1. 各縣市競賽將有專屬競賽代碼，將於 @2024/10/25 以前發放給**各縣市窗口**，請**各縣市窗口**於競賽時間前發放給參賽者。
2. 於競賽期間使用**教育雲端帳號 (openID)** 登入 PAIA 平台參賽。
3. 選手須在競賽結束前，訓練好模型，並上傳AI模型至平台，逾期則失去競賽資格。
4. 須直接或間接使用 A I 模型來控制遊戲物件，**不能**只用if else等邏輯判斷方式來控制遊戲物件。

5. 上傳的 A I 僅能使用平台所提供之套件版本來執行，若有使用其他套件，造成程式執行錯誤，將取消參賽的資格。
6. A I 檔名統一為 **ml_play.py**，模型檔案不限數量，但是檔案大小限制為200MB。
7. 裁判將會針對上述條件，審核選手的程式，不合格者將取消參賽資格。

賽制

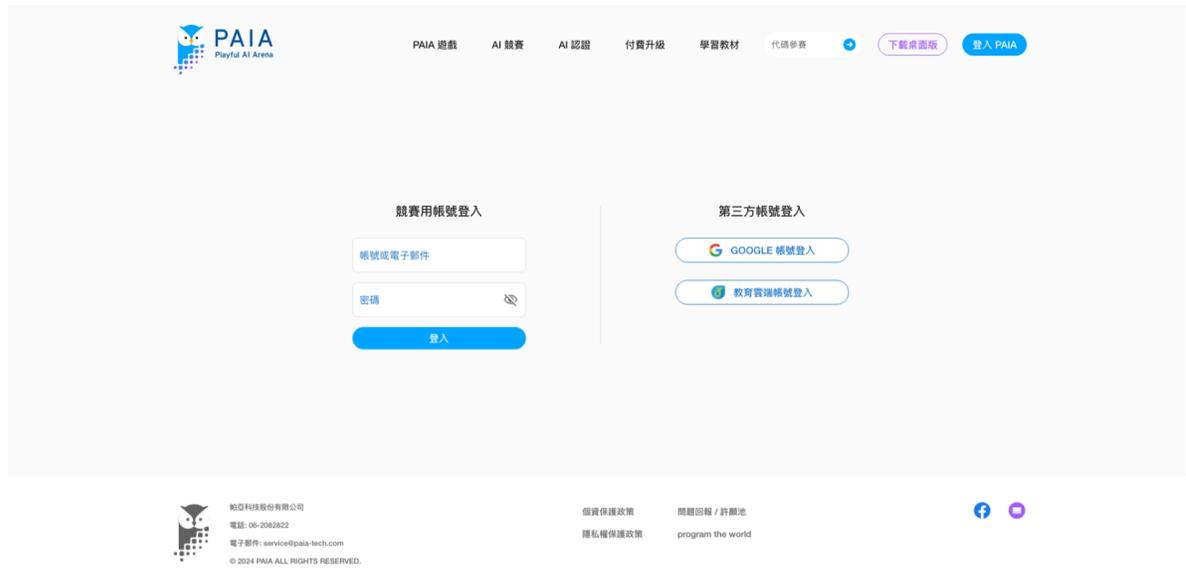
1. 裁判將使用 PAIA 線上平台產生賽程表，進行淘汰賽，A I 進入前八強之選手，即可參與 11/ 16 之PAIA全國賽決賽。
2. 依照系統設定之關卡，進行三戰兩勝，獲勝者晉級。
3. 決賽參賽名單，將於 11/4 公告於素養協會的競賽官網上
4. 選手可於 11/4 後，在 PAIA平台看到賽程表，也可以回放競賽過程。

如何加入初賽

1. 登入 PAIA 平台

▲ 如果登入後無法順利參賽，或是上傳、執行 AI，請檢查是否誤用了教育雲端帳號（openID）以外的登入方式。

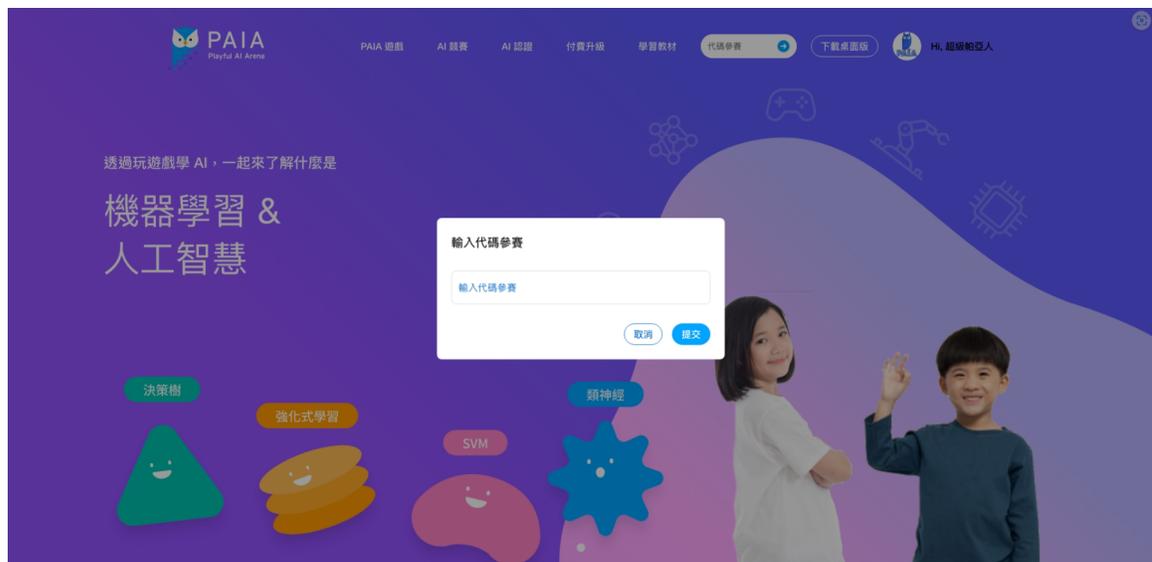
1. 使用進行競賽的 <https://app.paia-arena.com/>，必須先進行登入，於頁面頂部列右上角點擊 **登入 PAIA** 將進入登入頁面。
2. 請參賽者務必選擇 **教育雲端帳號（openID）** 登入。



2. 加入競賽

✓ 在競賽進行前，可以加入測試用競賽房間，練習與熟悉操作流程。競賽代碼：**6e0da980**。

1. 可以透過頂部列的**代碼參賽**或**競賽大廳**中的**輸入代碼參賽**，輸入競賽代碼進行參賽。



2. 若成功加入競賽將顯示於個人資訊頁面中的 **競賽大廳**。



3. 上傳 AI

1. 在 **競賽大廳** 點擊競賽後即可指派 AI 進行參賽，可以指派已經上傳過的 AI 或是上傳新的 AI。



2. 上傳 AI 時需要注意的是，AI 名稱需要命名為 **ml_play.py**，才可以順利執行。

新增AI

AI命名

會第一名的神奇黑魔法

中、英文、數字都可，20個字以內

AI說明 (選填)

這樣就可以成功上傳 AI 了:D

為 AI 加上您的個人註釋如設計策略等

☰ 選擇上傳檔案 +

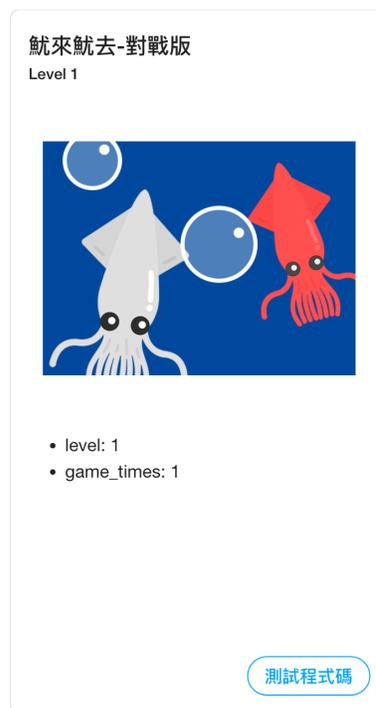
ml_play.py ×

請上傳一個 ml_play.py 執行檔及各AI模型檔 *.pickle

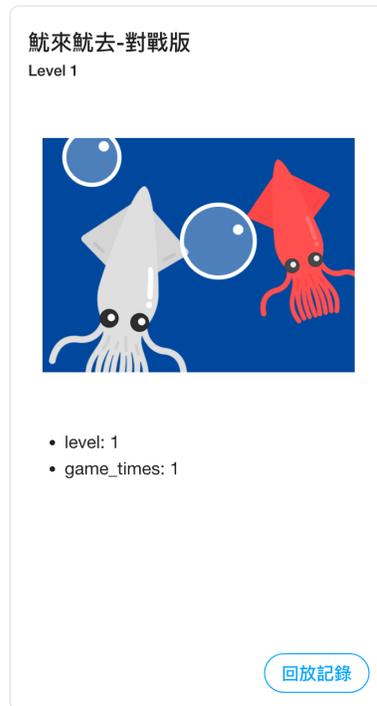
取消
新增

4. 測試AI

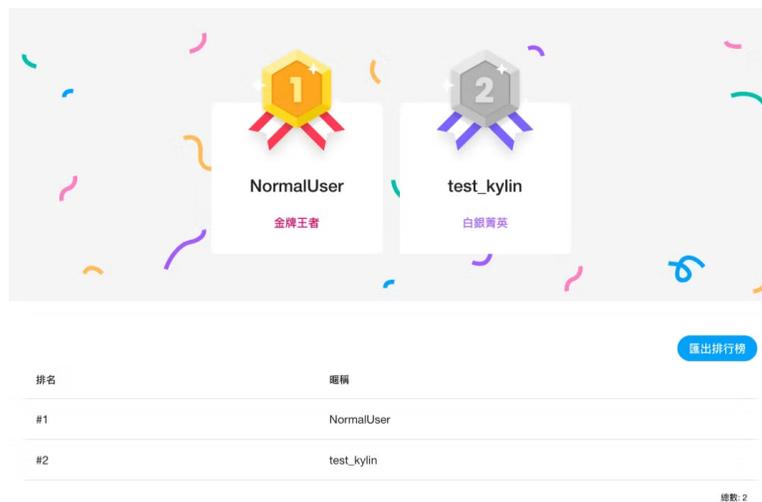
1. 在完成 AI 上傳與指派後，就能點選競賽關卡的**測試程式碼**，除了在**PAIA Desktop** 執行外，亦可在這裡再次測試執行。



2. 如果已經指派與測試過了，**測試程式碼**的按鈕將變成**回放紀錄**，同樣，點擊後就能觀看回放。



3. 正式競賽結果，會在上傳截止後統一被執行，並將顯示在**賽程表**與**排行榜**頁面。



示範影片

https://www.youtube.com/watch?v=HT-G_h9kZWU

以上內容若有更新將會更新於 <https://paia-tech.notion.site/PAIA-3e78e2c75f414c2ead00c3774f72434a?pvs=4>，且主辦方保有修改之權利。