



## 전북교육청 해커톤 대회 예선전 평가 개요

대상		학급	문제 수	담당 플랫폼
		중등	15	팀모노리스(코들)
평가목표		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 온라인 저지 문제를 활용하여 파이썬 프로그래밍 문제를 해결한다.</li> <li>■ 생활 주변과 사회 및 자연 현상을 프로그래밍 언어를 활용해 문제를 합리적이고 창의적으로 해결하며, 학습자로서 바람직한 태도와 실천 능력을 기른다.</li> </ul>		
평가방침		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 15개의 문항을 주어진 1시간 내에 해결하는 것을 목표로 한다. 15문항의 구성은 6점 문항 10개, 8점 문항 5개로 구성된다.</li> <li>■ 최종 제출한 코드가 정답이어야 정답으로 인정한다. (정답 이후 오답을 제출하면 오답 처리한다.)</li> <li>■ 동점자의 경우 많은 문항 수를 푼 경우 우선적으로 본선에 진출한다.</li> <li>■ 해결한 문항 수가 동일한 경우 8점 문항을 더 많이 해결한 팀이 본선에 진출한다.</li> <li>■ 점수와 해결한 문항수가 동일한 경우 제출 시간을 확인하여 빠르게 제출한 팀이 본선에 진출한다.</li> </ul>		
예선 출제 범위	중학교	코들 콘텐츠에서 주제별 : 기초파이썬 탭 선택 코들 오리지널 수업 자료 1단원 출력과 Print~ 8단원 모듈 (9강)		
	고등학교	코들 콘텐츠에서 주제별 : 기초파이썬 탭 선택 코들 오리지널 수업 자료 알고리즘과 프로그래밍 고1~고11 (11강)		
결시자 처리		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 미인정결시로 인하여 예선전에 참여하지 않은 경우는 실격 처리한다.</li> </ul>		
예선 사전점검		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 예선전 당일 오전 9시 대회용 계정 발급 예정 (조당 1개)</li> <li>■ 해당 계정이 대회용 교실 이외에 가입하는 경우 실격 처리한다.</li> <li>■ 오전 9시~10시 대회용 교실에 샘플 문제 1개를 해결한다. (단순 확인 용)</li> </ul>		
평가결과 활용		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 평가 결과를 통하여 본선 참여자를 선발한다.</li> </ul>		



## 코들 콘텐츠 선택방법 & 출제범위

코들 콘텐츠 -> 콘텐츠 라이브러리 -> 기초파이썬 -> 코들 오리지널 선택

<중등 9강>

중등 9강 콘텐츠 선택 화면. 필터: # 주제별 (1), # 학교급별, # 필터 초기화. 표시: 코들 오리지널 Original만 보기. 콘텐츠 카드 목록:

- 1단원 출력과 Print (기초 파이썬)
- 2-1단원 입력과 변수 기초과정 (기초 파이썬)
- 2-2단원 입력과 변수 심화과정 (기초 파이썬)
- 3단원 리스트와 문자열 (기초 파이썬)
- 4단원 조건문 (기초 파이썬)
- 5단원 반복문 for문 (기초 파이썬)
- 6단원 반복문 while문 (기초 파이썬)
- 7단원 함수 (기초 파이썬)
- 8단원 모듈 (기초 파이썬)

<고등 11강>

고등 11강 콘텐츠 선택 화면. 필터: # 주제별 (1), # 고등, # 필터 초기화. 표시: 코들 오리지널 Original만 보기. 콘텐츠 카드 목록:

- 알고리즘과 프로그래밍 고1 문제해결 (기초 파이썬)
- 알고리즘과 프로그래밍 고2 자료형과 변수 (기초 파이썬)
- 알고리즘과 프로그래밍 고3 선택구조 (기초 파이썬)
- 알고리즘과 프로그래밍 고4 반복구조1 (기초 파이썬)
- 알고리즘과 프로그래밍 고5 반복구조2 (기초 파이썬)
- 알고리즘과 프로그래밍 고6 데이터구조 (기초 파이썬)
- 알고리즘과 프로그래밍 고7 표준입출력 (기초 파이썬)
- 알고리즘과 프로그래밍 고8 파일입출력 (기초 파이썬)
- 알고리즘과 프로그래밍 고9 함수 (기초 파이썬)
- 알고리즘과 프로그래밍 고10 정렬과 탐색 (기초 파이썬)
- 알고리즘과 프로그래밍 고11 객체지향 (기초 파이썬)