

～ U-16プログラミングコンテストを応援してくださった方々 ～

□ ゴールドスポンサー



□ 共催

- 一般社団法人LOCAL

□ 後援

- 北海道教育委員会
- 札幌市教育委員会
- 一般財団法人さっぽろ産業振興財団
- NPO法人ITジュニア育成交流協会

□ 賞品協賛

CASTALIA

□ 副賞協賛

- NPO法人ITジュニア育成交流協会
- 株式会社BCN

□ シルバースポンサー

- 花の池田屋
- こだまりサーチ株式会社

□ 協力

- 苫小牧工業高等専門学校
- HCS北海道情報専門学校
- NPO法人 NEXTDAY

本大会の上位入賞者3名には、  
2019年11月3日(日) 旭川市にて  
開催予定の「第6回 U-16プロ  
grammingコンテスト北海道大会」  
への参加資格を授与されます。

## 第2回 U-16 プログラミングコンテスト 札幌大会

主催 U-16プログラミングコンテスト札幌大会実行委員会

Webサイト <http://sapporo.u16procon.org/>



## 第2回 U-16 プログラミングコンテスト 札幌大会

日時: 2019年10月12日(土) 10:00～16:00

会場: 札幌市産業振興センター ルームA (札幌市白石区東札幌5条1丁目1-1)

主催: U-16プログラミングコンテスト札幌大会実行委員会

共催: 一般社団法人LOCAL

後援: 北海道教育委員会、札幌市教育委員会、一般財団法人さっぽろ産業振興財団  
NPO法人ITジュニア育成交流協会

協力: 苫小牧工業高等専門学校、HCS北海道情報専門学校、NPO法人 NEXTDAY

## ～ご挨拶～

たくさんの方々のご協力のおかげで、第2回目となるU-16プロコン札幌大会を開催することができました。

本大会は、子どもたちにプログラミングや作品づくりの楽しさを知ってもらうことで、単なる情報技術の消費者になるのではなく、夢や目標を持って情報技術に触れあい、成長してゆく場として開催するものです。

そして、それぞれの地域において友達から友達へ、先輩から後輩へ「知」や「技術」が継承され、学校や世代の垣根を超えたつながりを醸成してゆくことを大切にしています。プログラミングを通じて学び、成長していく子供たちを、ぜひみなさんも応援していただけると嬉しいです。



U-16プログラミングコンテスト札幌大会実行委員長  
八巻 正行

## ～タイムテーブル～

10:00	開会式	
10:30	午前競技	作品展示
12:00	お昼休み	
13:00	作品部門 プレゼン	
13:30	午後競技	
15:30	表彰式	
16:00		

## ～参加校～

□ 競技部門（総参加者数 7名）

◆ 札幌市立西陵中学校	1名
◆ 札幌市立東月寒中学校	1名
◆ 札幌龍谷学園高等学校	3名
◆ 北海道教育大学附属札幌中学校	2名

□ 作品部門（総参加者数 68名）

◆ 安平町立追分小学校	1名
◆ 石狩市立緑苑台小学校	63名
◆ 石狩市立聚富小学校	2名
◆ 帯広市立光南小学校	1名
◆ 札幌市立中の島小学校	1名

## ～コンテスト内容～

### □ 競技部門（審判長：下村 幸広）

参加者が作成した自律型(状況を判断しながら動く)の陣取りゲームプログラムを対戦型ゲームプラットフォームCHaser(チェイサー)上で動かして陣取り合戦を行います。

#### 勝利条件

- 相手の上にブロックを置く
- アイテムを多く集める
- 相手をブロックで囲む

#### ブロック

相手の上に置いたり、相手を囲み込むと勝ち

#### クライアント

- CHaser上で動作する自律型プログラム



#### 先攻クライアント(クール)

#### ターン

- ゲーム進行の最小単位。クライアントが1手ずつゲームを進める

#### アイテム

いっぱい集めるのが勝利への道

#### 後攻クライアント(ホット)

#### 命令

- 「動く(walk)」、「調べる(lookとsearch)」、「置く(put)」という4種類の命令を使って相手のプログラムと戦います。

#### 言語

- C、Java、C#、Ruby、Perl、Pythonなど多くのプログラミング言語でクライアントプログラムを書いて、対戦させることができます。言語が異なるクライアント同士を対戦させることもできます。

CHaserについての詳細は、U-16プロコンのWebサイトをご覧ください。

<http://sapporo.u16procon.org/download/>

### □ 作品部門（審査員長：林 禎康）

コンピュータグラフィックス(静止画、動画、アニメーション)、初音ミク、Webページ、自作のプログラムなど、自由に作成したデジタル作品を審査員が評価します。大会当日は、会場でご応募いただいた作品をご覧いただけます。