

“火星探险”挑战赛

广东省决赛

参
赛
指
南

线上参赛指南

一、比赛安排

1. 比赛时间：2026 年 7 月 21 日 15:30—16:30；图形化小学低龄组、图形化小学高龄组、Python 小学高龄组、Python 中学组、C++小学组、C++中学组六个组别同时比赛。

2. 比赛形式：

火星探险编程挑战赛为线上考试，考生可根据情况选择居家或者教师统一组织参赛。

3. 比赛平台：https://c.icode.org.cn/gdrc2026_final/login。

二、比赛环境

1. 居家/集中参赛硬件要求

(1) 个人居家参赛硬件要求：

①笔记本电脑或台式电脑：用于登录线上考试。电脑配置要求：操作系统为 Windows7 及以上版本或 MacOS，C 盘有 4G 以上剩余内存。

注意：个人居家参赛使用的电脑必须配有摄像头，比赛期间必须通过比赛平台的监考系统进行比赛监控，否则答题分数作无效处理（学校集中比赛则只需连接组委会腾讯会议进行监考）。

(2) 学校集中参赛硬件要求：

①笔记本电脑或台式电脑：用于登录线上考试。电脑配置要求：操作系统为 Windows7 及以上版本或 MacOS，C 盘有 4G 以上剩余内存。

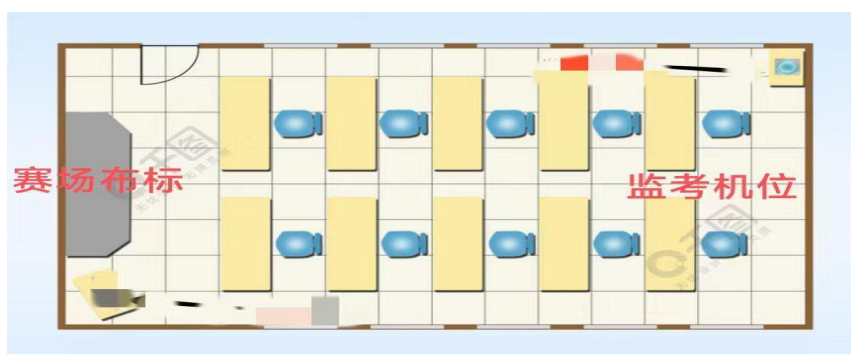
注意：当集中考场无法为所有考生提供前置摄像头时，需要在整个考场前方额外准备一部整体监考的智能手机或平板电脑。

②监考设备：1 部可上网的智能手机或平板电脑（含摄像头并安装腾讯会议），该设备将用于集中比赛监控。在比赛过程中，须将其固定在合适的位置，保证全程可以看到所有考生的参赛情况。

建议：每个考场准备额外 1-2 台电脑备用，当学生设备出现问题时，立即切换到新设备进行考试，原设备由老师进行重启，作为备用机。

（3）学校集中参赛须知

负责考场的老师请在比赛前 30 分钟登录腾讯会议进入监考，入会时修改参会名称：单位名称+考场人数。摆放好监控角度，页面中需要看到所有参赛学生，会议主持人将进行视频录制，以备查阅。



集中考场监控设备摆放及画面示例

（3）腾讯会议 ID：比赛前 30 分钟填写腾讯会议号或扫描会议二维码进入考试会议（只需进入其中一个会议号即可）。

腾讯会议号 1：232-934-435

腾讯会议号 2：392-575-473



2. 软件要求

(1) 网络要求

具有稳定的宽带网络，速率应不低于 20Mbps；考试期间请避免在同一网络中下载文件、观看视频、玩游戏。

(2) 浏览器要求

建议使用谷歌 Chrome（谷歌）浏览器参加，须使用 70 及以上版本。浏览器下载地址：<https://www.google.cn/chrome/>

重要：考生务必于赛前对正式比赛时所使用的电脑进行比赛平台模拟测试，进入任意关卡预加载比赛资源，避免正式比赛时因资源加载而影响比赛时间。

3. 赛前须知

请考生务必在 2026 年 7 月 17 日 14:00 前登录比赛平台，完成参赛信息确认和赛前测试。需仔细确认姓名、参赛组别等信息是否有误，如果有误，请联系原报名单位，由其汇总后统一上报赛事组修改。

注意：请尽早确认参赛信息是否有误，逾期不再接收任何参赛信息的修改或更正。

4. 比赛期间注意事项

(1) 笔记本/台式电脑作为考试设备，参赛期间请连接充电线保证电量充足，并保证 WI-FI 或宽带网络畅通。

(2) 集体考场中使用移动设备作为监考设备，参赛期间请连接充电线保证电量充足，保证 WI-FI 网络畅通并开启飞行模式，以免有通话影响监考和比赛成绩。

(3) 若考试中途系统无预警退出比赛界面，请重新登录比赛网址继续完成比赛。

(4) 若考试中途系统无预警退出比赛界面，重新登录比赛网址后，无法开启考试系统摄像头，则保持腾讯会议视频开启状态，继续完成比赛。

三、确认报名信息及考前模拟测试

考生务必在赛前确保参赛设备可正常登录比赛平台并运行关卡。学校老师务必在 2026 年 7 月 17 日 14:00 前安排考生进行考试平台模拟登录测试。

1. 确认报名信息

考生在 Chrome 浏览器输入比赛网址：

https://c.icode.org.cn/gdrc2026_final/login 进入考试登录页面，输入考生账号，密码登录，登录成功后，右下角出现对应的名字和组别，即为成功报名参赛，请及时确认报名信息是否正确！



2. 账号和密码

比赛账号为学习平台 <https://home.icode.org.cn> 登录账号，如果还未确定账号或忘记账号密码，**学生可以自行去官网练习平台通过手机验证码找回密码或联系所在学校/机构老师通过授权的管理后台进行密码重置。**

3. 考前模拟测试

(1) 摄像头检测：点击左上角“设备测试”按钮,首先会弹出以下对话框，点击“我知道了”（下图为示意图，以实际页面上为准）



(2) 之后网页左上角弹出下面的对话框，点击“允许”，电脑若能正确调起摄像头，出现参赛者的画面，则表示测试成功。比赛过程中请全程开启摄像头，以免影响比赛成绩。



(3) 退出比赛，完成模拟测试。

四、正式考试流程

1. 比赛时间：2026 年 7 月 21 日 15:30-16:30，考生/监考老师在比赛前 30 分钟进入腾讯会议室，按要求摆放监考设备。

2. 在 Chrome 浏览器输入比赛网址：

https://c.icode.org.cn/gdrc2026_final/login 进入考试登录页面；

3. 比赛开始时，点击“开始比赛”进行答题，正式开始考试。如果到了比赛时间，“开始比赛”按钮还是灰色的，请刷新浏览器重新进入比赛页面；



4. 正式开始答题后，系统会自动记录分数并保存成绩结果；

5. 考试时间到，系统会自动关闭考试页面，自动交卷，学生按序离开考场。

赛项介绍

一、简介

比赛以“编写代码，模拟远程控制机器人进行火星探险”的形式进行，其比赛对象为 1-12 年级的中小学生，要求比赛考生在规定时间内尽可能多地完成探险任务，并尽可能使用高效率的编程解决方案。

广袤的太空一直是人类探索的前沿地带，太空探索拓宽了青少年的视野，激发青少年对科学的热爱。大赛将编程与太空探险主题相结合，将计算机编程学习与情境任务相结合，配合义务教育阶段推广编程教育、落实青少年人工智能科普活动，带领青少年了解太空探险、计算思维等，拓宽青少年科技视野，提升青少年科技创新意识。

二、比赛安排

本次比赛为线上答题，选手可在学校、家里参加，也可以由老师统一组织。

（一）比赛时间及平台

1. 比赛时间：2026 年 7 月 21 日 15:30-16:30
2. 比赛平台：https://c.icode.org.cn/gdrc2026_final/login
3. 比赛结束后，大赛组委会对成绩进行核实，并在官方公众号公布获奖名单，家长或老师可在对应通知或公众号里查询获奖信息。

三、大赛内容

大赛为限时编程闯关模式，个人参与。考生需要利用自己掌握的编程知识，模拟控制机器人，解决关卡中遇到的问题，收集所有能量。关卡总得分越高，使用的代码行数越少，移动步数越少，排名越靠前。

（一）组别设置及使用语言

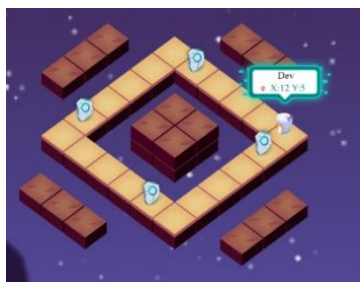
大赛分为图形化小学低龄组、图形化小学高龄组、Python 小学高龄组、Python 中学、C++小学组、C++中学组六个组别。

（二）关卡设置

每个组别各 30 关关卡，比赛时间为 60 分钟。定时统一开启，60 分钟后统一关闭。考生在 60 分钟后运行的关卡代码无效,请考生注意把握好时间。

1. 任务关卡示意图

比赛内容以任务关卡形式呈现，考生需要使用积木代码或 Python 代码，控制关卡中的机器人行动，完成规定的任务。下述展示了其中一个关卡和对应的答案：



关卡设置



图形化编码答案

```
for i in range(4):  
    Dev.step(5)  
    Dev.turnLeft()
```

Python 编程答案

```
for(int i=0; i<4; i++) {  
    Dev.step(5)  
    Dev.turnLeft()  
}
```

C++编程答案

2. 各级知识点表格含比

模式	图形化	Python	C++
小学低年级	ICode 基本操作	程序的顺序执行	程序的顺序执行
	顺序执行	简单 for 循环	简单循环
	重复执行	循环和变量	循环和变量
小学高年级	嵌套循环	列表的遍历与使用	数组和遍历
	条件判断	While 循环	While 循环
初中组	函数	嵌套结构（循环和条件）	循环判断
	综合应用	函数应用	函数
高中组		递归	递归
		综合应用	综合应用

3. 代码限制

(1) 在 Python 组中，每行代码的字符数不能多于 80 个；

(2) 在 Python 组中，统一禁止使用以下代码：

`eval, exec, compile, isinstance, dict, getattr, input`、`browser` 及其它浏览器内部命令；

(3) 在个别关卡中将额外限制某些代码的使用，该限制只在本关中生效。包括但不限于以下的情况：

限制某些关卡中列表的使用；

限制某些关卡中 `for` 语句或 `while` 语句的使用；

限制某些关卡中的某些具体操作（如左转、右转等）；

限制某些关卡中某些符号的使用。

(4) 对于代码的额外限制将在对应关卡的注释中进行说明，请认真仔细阅读。

(三) 关卡评星规则

比赛平台将会按照任务完成的情况自动进行评分，每个关卡最高可获得 3 分，评分规则如下：

- ①完成关卡的任务，得到 1 分；
- ②在完成关卡任务的基础上，如果使用的代码行数少于等于指定行数，额外获得 1 分；
- ③在完成关卡任务的基础上，如果角色的移动步数少于等于指定步数，额外获得 1 分。

比赛期间，每位考生所有关卡的得分总和，即为该考生最终得分。同时，若考生的最终得分相同，根据考生代码的优化行数和优化步数进行排名。

四、记分排名规则

（一）考生排名将首先参考考生获得的星星数量，星星越多，排名越靠前；

（二）若两位考生星星数相同，则参考考生优化的行数，优化行数多的排名靠前；

（三）若考生的前两项标准都相同，则参考考生优化的步数，优化步数多的排名靠前；

（四）若所有标准均相同，则名次并列；

（五）若出现名次并列的考生，则后续考生的名次顺移，例如：若第 9 名后的两位考生分数相同，则这两位考生并列第 10，后续的一位考生排名第 12。

五、犯规与取消资格

（一）考生须准时参加，未准时到场的考生，比赛开始后 15 分钟未到场将被视为弃权；

（二）考生须服从裁判指挥，不听从裁判员的指示将被取消比赛资格；

（三）考生须独立完成题目，不允许互相抄袭，一经发现将严肃处理；在未经裁判长允许的情况下与辅导教师或家长联系，将被取消比赛资格；

（四）考生不可尝试使用违规代码完成任务，不可尝试使用技术手段破解或攻击比赛平台，不可使用不合理的手段修改比赛排名数据，若发现此类情况，将取消考生的成绩，情节严重者将被取消比赛资格；

（五）禁止冒名顶替参加比赛，违反者将直接取消参选资格；

（六）大赛组委会将通过多种技术手段监测比赛中出现的异常情况并判定其是否违规，组委会对于违规行为的判定和处理拥有最终解释权。

（七）其他违例细则按照“赛事通则”执行。

六、奖项设置及晋级

具体获奖要求以原活动通知文件为准。

七、其他

活动期间，凡是规则中没有说明的事项由裁判委员会裁定。大赛组委会委托裁判委员会对相关规则进行解释与修改。