

CODEMONKEY

CodeMonkey

簡介

關於CodeMonkey

• CodeMonkey是...

- 一個編程網上學習平台
- 所有學習內容都由資深老師設計
- 遊戲化教學教授真正的編程語言
- 全球超過1000萬名學生使用

• CodeMonkey旨在...

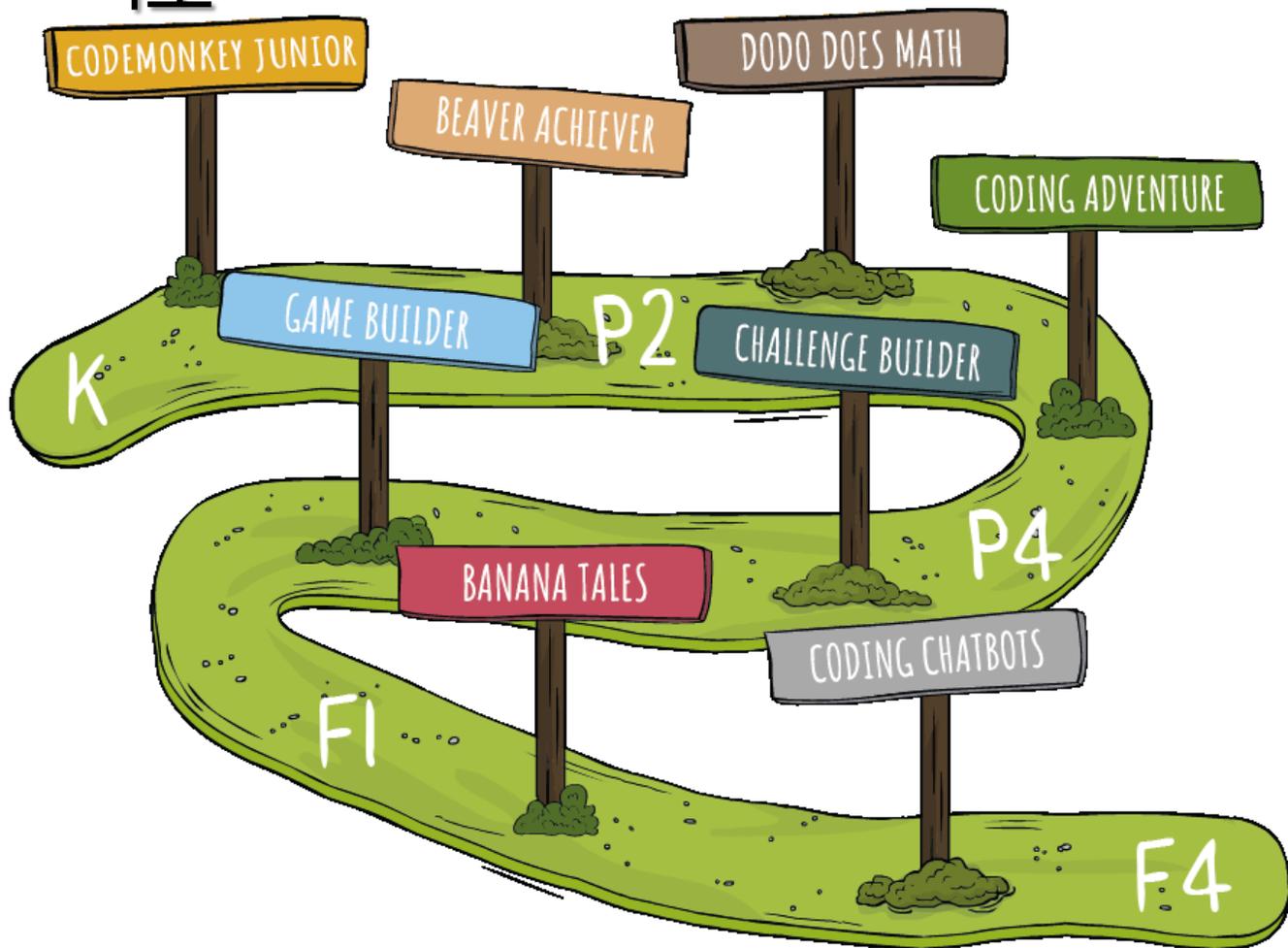
- 激發學生的思維與技能發展
- 提高學生對資訊科技和編程的興趣
- 助學生在未來迎接資訊科技、電腦等方面的挑戰

• CodeMonkey提供...

- 為老師提供一系列教學資源



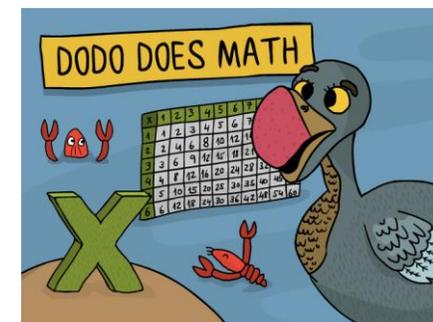
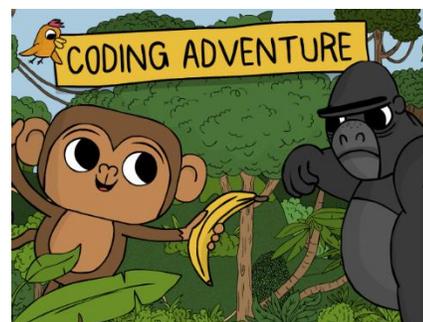
CodeMonkey學習旅程



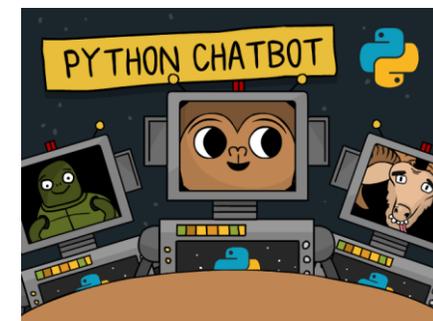
方塊編程

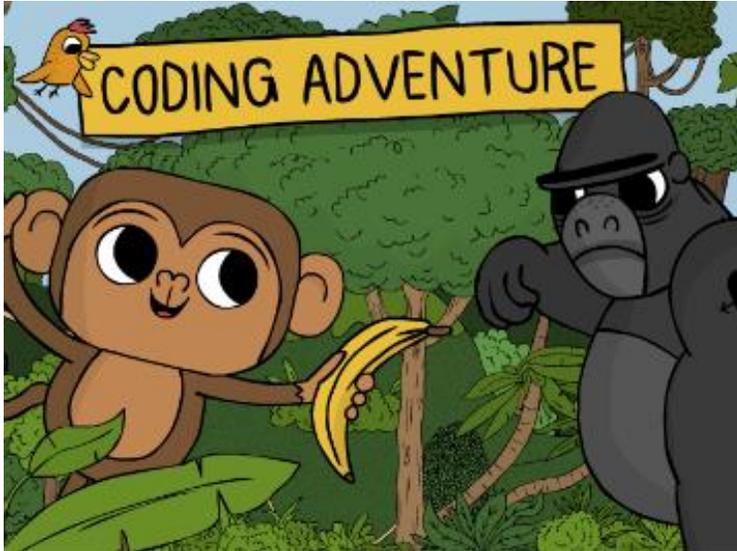


文本編程

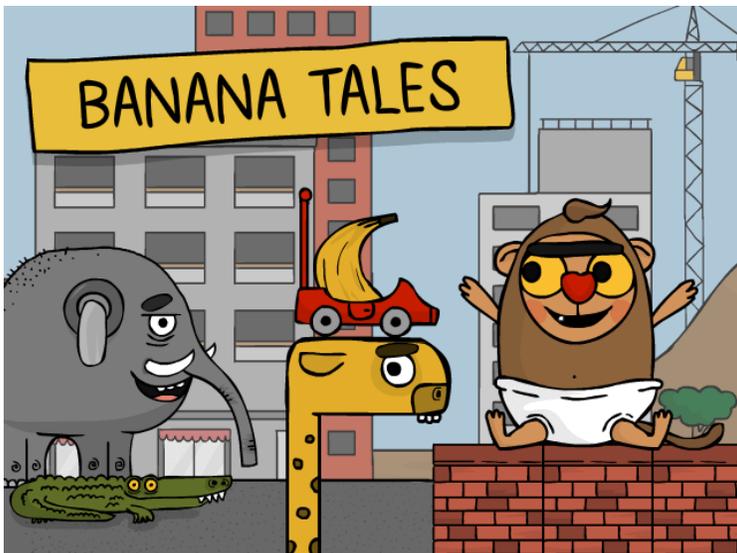


Python編程





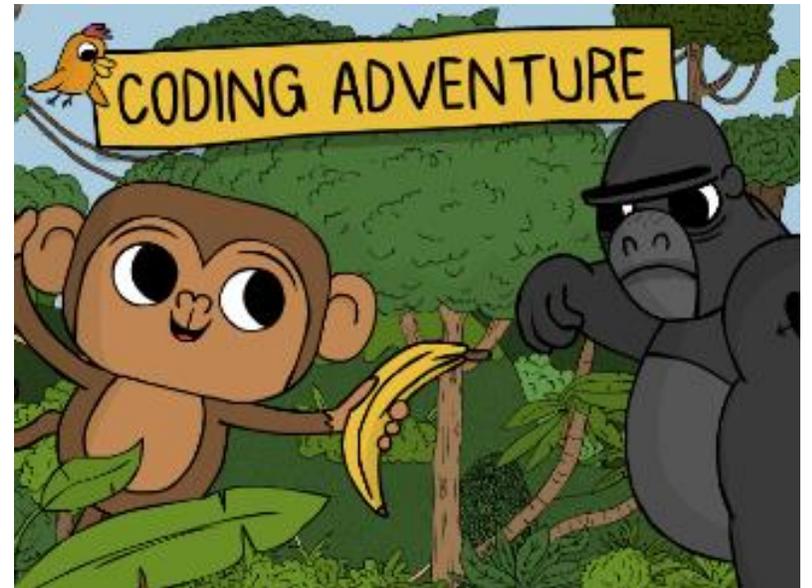
Coding Adventure 編程大冒險
帶領學生實踐編程學習 體驗真實的編程過程



Banana Tales 香蕉童話
學習Python，帶領學生邁向真實的IT編程世界

Coding Adventure 編程大冒險

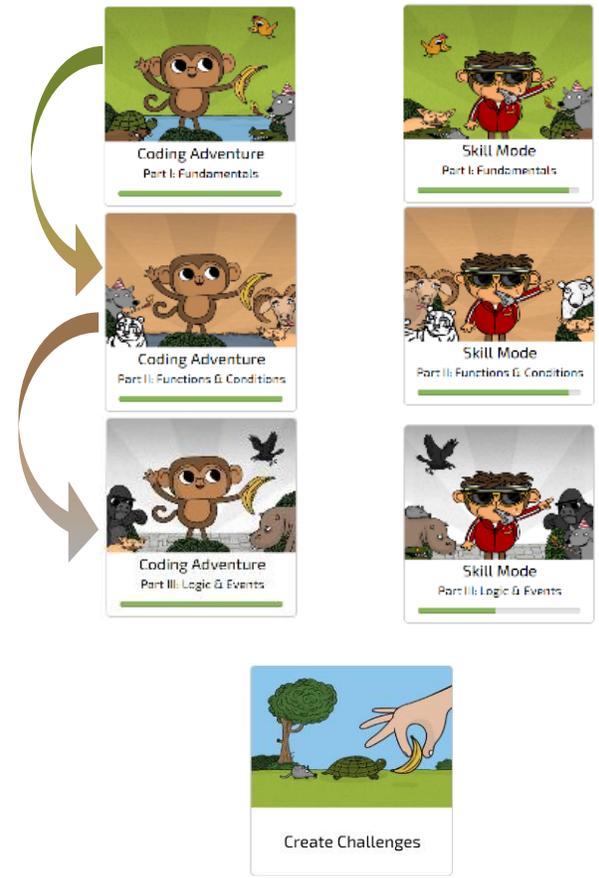
- 以故事情節進行，學生要編寫一行行代碼幫助CodeMonkey收集香蕉，從中體驗真實的編程，包括除錯、程式測試、函數定義等。
- **對象**：小學三年級 至 初中學生
- **學習模式**
 - **故事模式 Story Mode**：逐步學編程
 - **競技模式 Skill Mode**：加深對編程理解，並活用各種概念與技巧
- **學習成果**
 - 能理解各種編程概念與技巧
 - 鍛鍊解難能力、邏輯、數理與運算思維



Coding Adventure 編程大冒險

400+ 學習關卡

故事模式 競技模式



Part I: 基礎學習 Fundamentals

- 物件對像、變量、序列、簡單及For循環等

Part II: 進階學習 Functions & Conditions

- 布爾邏輯(and / or)、循環條件、函數定義等

Part III: 高階編程學習 Logic & Events

- <,=、返回值、滑鼠鍵盤操作程式碼等

Challenges Builder

- 學生創作Coding Adventure關卡



```

1- 2.times ->
2   turn left
3   step 15
4

```

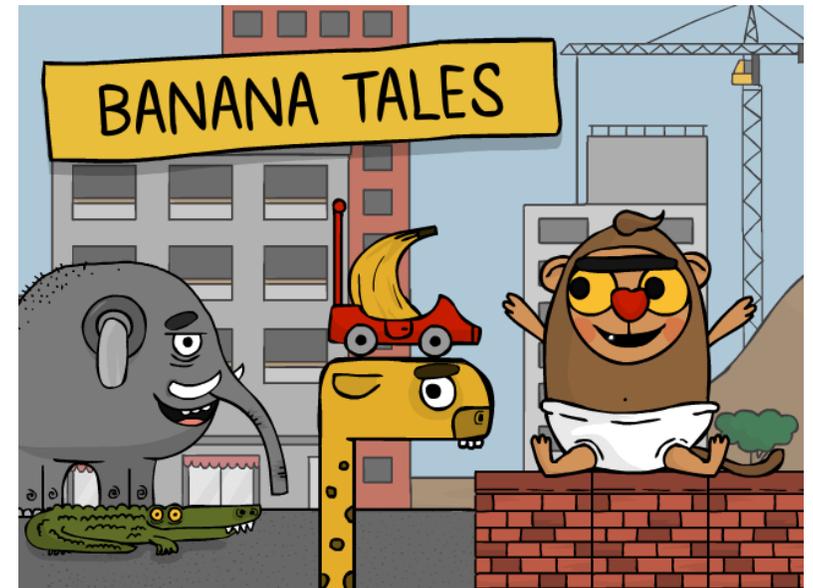


step turn left right turnTo times

Banana Tales 香蕉童話

透過遊戲教授Python，帶領學生逐步從基礎知識到更高階的Python學習。同時提供「教學卡」讓學生在學習過程中更易理解與掌握Python編程。

- 對象：中學一至四年級
- 超過150學習關卡
- 學習成果
 - 懂得編寫並活用Python
 - 理解各種Python中常見的編程概念
 - 有助學生將來在科技界深造、發展

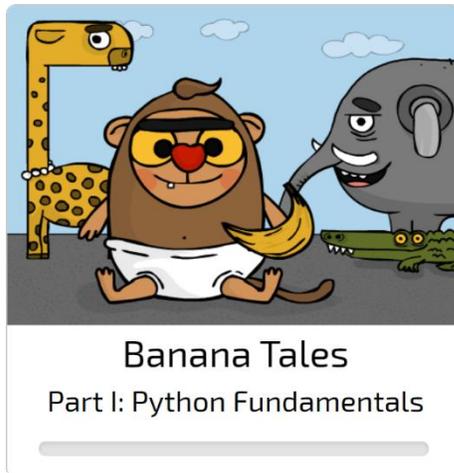


Banana Tales 香蕉童話



Python 基礎

- Sequencing
- Lists
- For loops
- Range
- Variables
- Slice
- If else
- While loops
- Boolean operators
- Functions



進階學習

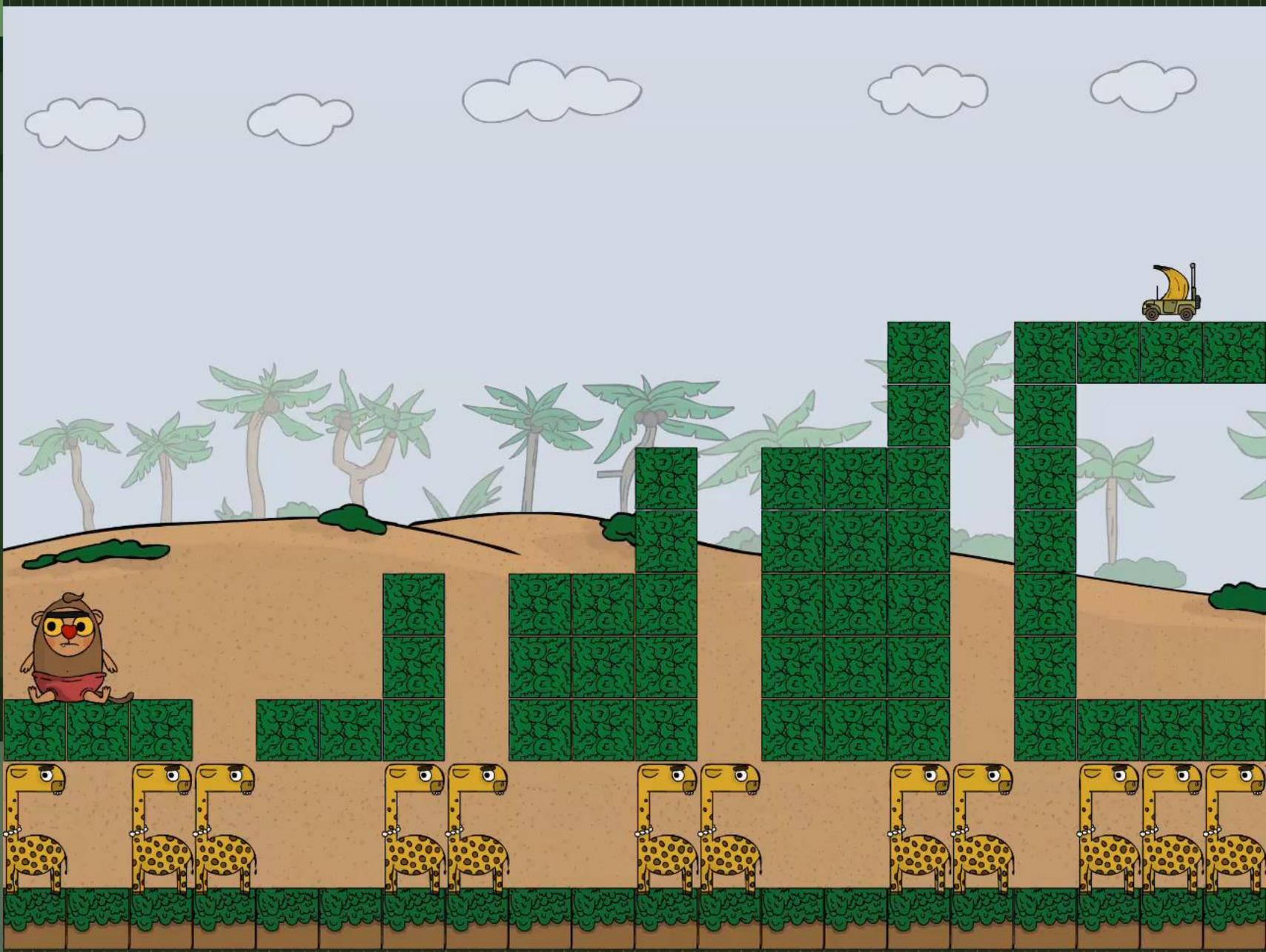
- Classes
- Variables scope
- Input
- Integers
- Strings
- Dictionary
- Set
- Tuple
- 2d lists
- Bubble sort

Look, slice and change the variable.

solution.py level_setup.py

```

1 goal_height = 3
2 for giraffe in giraffes[2:9:2]:
3     giraffe.height = goal_height
4     goal_height = |
    
```



Console Hints Run!

1. Initialize the variable `goal_height` to the first height needed.
2. Make sure to slice the giraffes' list to the needed indexes, use the 3rd number for skip counting.
3. Use the variable `goal_height` to set the height of all giraffes in the range.

學習配套

教學卡

for with slice

```

for name in list_name[start:stop:step]:

my_list = ["f", "a", "o", "b", "r",
for item in my_list[0:6:2]:
    print(item)
    
```

[More Info](#) ▾

Teacher Monkey

你也可以用 面對 `turnTo` 的函數讓猴子面對 香蕉 `banana` 以外的目標物。

另外，你可以將滑鼠移動到目標物來看它的英文，再點擊一下就可以把它加到你的程式裡。

OK ▶

網上學習指南

CodeMonkey 學習指南 Study Guide

CodeMonkey是一個適合9-16歲學生的編程學習網上平台。透過遊戲化教育來教授編程，並訓練學生的解難能力、數理、邏輯、分析及運算思維。CodeMonkey期望能開啟學生對電腦及資訊科技的興趣，並幫助下一代能更適應21世紀急速的科技發展。

開始前，先了解電腦語言與編程語言的分別、編程時的注意事項：

電腦語言	編程語言	Python
電腦語言，或稱機械語言，是電腦會說的語言。電腦語言只由 0 及 1 這兩個數字組成。	編程語言是人類與電腦之間的共通語言，由符號、英文字母及數字組成。編程時要特別留意： 英文字母的大細對電腦來說是兩個不同的意思 電腦會由第一行開始執行指令 要小心指明行動的對象	Python是IT業界最廣泛使用的編程語言。Python語法相對其他編程語言更簡單，易於理解、編寫，更重更其應用廣泛，包括網頁編寫、遊戲開發、人工智能、數據庫等。

編程概念介紹、各關卡通關指南及答案：
Introduction of coding concepts, each challenge guideline and answer:

- 登入及設定指南

Banana Tales
Part I: Python Fundamentals

Python基礎

- Sequencing
- Lists
- For loops
- Range
- Variables
- Slice
- If else
- While loops
- Boolean operators
- Functions

Banana Tales
Part II: Advanced Topics

進階學習

- Classes
- Variables scope
- Input
- Integers
- Strings
- Dictionary
- Set
- Tuple
- 2d lists
- Bubble sort

登入

CodeMonkey活動

- 教師 / 學生工作坊



- Coding Olympics 編程大賽



學生評價

「CodeMonkey用編程幫猴子拎香蕉的方法很新穎。雖然有淺有難，但遊戲學習能令我更易理解。還有不同的動物角色都令我更易掌握。」 - 盧諾，初中一年級

「CodeMonkey很好玩，好吸引，因為可以拎到全部香蕉和星星。猴子仲好得意！」 - 蔣熠輝，小學三年級

老師評價

「CodeMonkey對學生有一定的吸引力，以孩子喜愛的故事、事物作吸引點；並且學習階梯適中兼能循進漸進，讓學生輕鬆學會Variable、Loop、Array等概念，對學生的學習成果感到滿意。」

- 李老師，大埔舊墟公立學校

「CodeMonkey以過關形式進行，適合小朋友心理發展，並且由淺入深地教，對培養興趣很有幫助。而且能讓學生從Block-based coding很好地過渡去學習Test-based coding，如Python、C。」

- 林老師，澳門培正中學（小學部）

聯絡我們

香港合作伙伴



 2572 7228

 2575 8822

 tammy.tam@igroupnet.com
harmony.wong@igroupnet.com

 www.codemonkey.hk

 CodeMonkey HongKong

