

2022 年高雄市議長盃「數位 AI 科技創新營隊—國民中學學生生涯職探創意技術競賽」實施計畫

依據高雄市議會中華民國 111 年 3 月 21 日高市會關字第 1110011301 函辦理

一、宗旨：

- (一)透過創意技術競賽，瞭解技術型高中各類科所學相關技術與專業技能，讓本市國中學生得以藉此探索，對於未來生涯規劃發展更有方向。
- (二)在創意技術競賽中國中學生動手實作，親身感受，激發創意，使理論與實務結合，培養學生創發思考能力。
- (三)提升國中生對於技職教育的興趣，為未來高雄科技廊帶及相關產業，發掘未來人才。
- (四)提供操作型資優學生有展現才能的機會，讓學生從中獲得成就與自信。

二、辦理單位

- (一)指導單位：高雄市議會。
- (二)承辦單位：高雄市立志高級中學。

三、重要日程：

- (一)111 年 4 月 9 日(星期六)08:30~12:00：各組別競賽體驗暨實作訓練營隊
- (二)111 年 6 月 11 日(星期六)08:30~12:00：各組別正式競賽

四、營隊及競賽地點：高雄市立志高級中學(高雄市三民區大昌一路 98 號)

五、參賽對象：需設籍高雄市或就讀高雄市公私立國民中學之在學學生。

六、競賽組別：每生僅可擇一組別報名參加競賽；報參團隊組別競賽，需團隊中每一位同學都完成報名，並於報名備註欄註記與哪位同學共組一隊。

- | | |
|------------------------|-------------------|
| (1)工業類群—資訊科技組 | (8)家政類群—創意美容組 |
| (2)工業類群—創意電機組 | (9)家政類群—表演藝術組(團隊) |
| (3)工業類群—創意電子組 | (10)家政類群—創意美甲組 |
| (4)工業類群—動力機械組 | (11)餐飲類群—創意烘焙組 |
| (5)商業類群—電腦軟體應用組 | (12)餐飲類群—飲料調製組 |
| (6)商業類群—電子競技運動 A 組(團隊) | (13)餐飲類群—餐飲服務組 |
| (7)商業類群—電子競技運動 B 組(團隊) | |

六、競賽規則：請參閱各競賽組別競賽說明，如附件。

七、報名方式：

- (一)團體報名以高雄市各國中學校為單位報名參加，報名表件如附件；填妥可選擇傳真或交換公文至立志中學實習處。傳真機號碼：07-3922610。
- (二)個別報名請至本校首頁點選報名，報名網址：<https://reurl.cc/ZrL6j6>。

八、報名日期：即日起至 111 年 6 月 8 日(星期三)截止。



九、報名費用：免費。

十、參賽材料與設備：參賽必要之材料與設備，原則上皆由本校準備並免費提供參賽選手使用；惟部分考量個人需求因素，需選手自備外，若參賽選手有自己較熟悉使用之材料、設備，可自行準備，惟競賽前須經競賽評審委員確認自備之材料與設備，符合競賽之公平性規則，始可於競賽中使用。

十一、競賽獎勵：各組別競賽原則上取前 15 名（該類組報名選手未達 15 名或 15 隊以上，則取報名人數前二分之一人數依名次頒獎）。團體名次以隊伍取名次。

第 1 名－高雄市議會名次獎狀乙幀及獎金禮卷 1000 元。

第 2 名－高雄市議會名次獎狀乙幀及獎金禮卷 800 元。

第 3 名－高雄市議會名次獎狀乙幀及獎金禮卷 600 元。

第 4 名－高雄市議會名次獎狀乙幀及獎金禮卷 400 元。

第 5 名－高雄市議會名次獎狀乙幀及獎金禮卷 200 元。

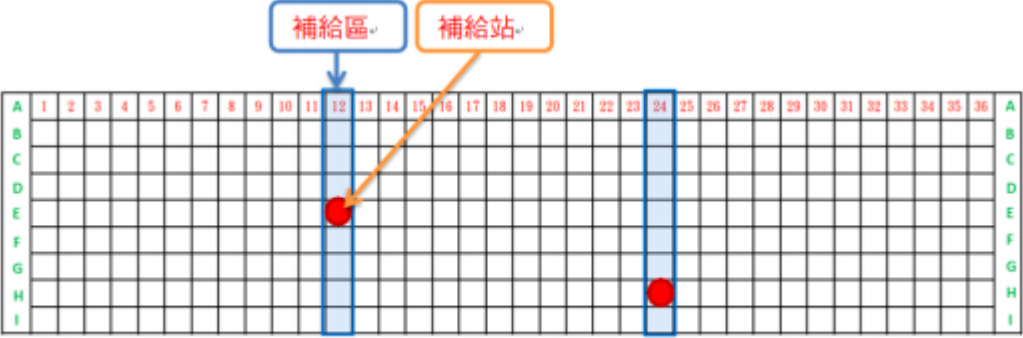
第 6～15 名－高雄市議會名次獎狀乙幀及精美獎品乙份。

所有參賽同學－高雄市議會參賽證明乙紙。

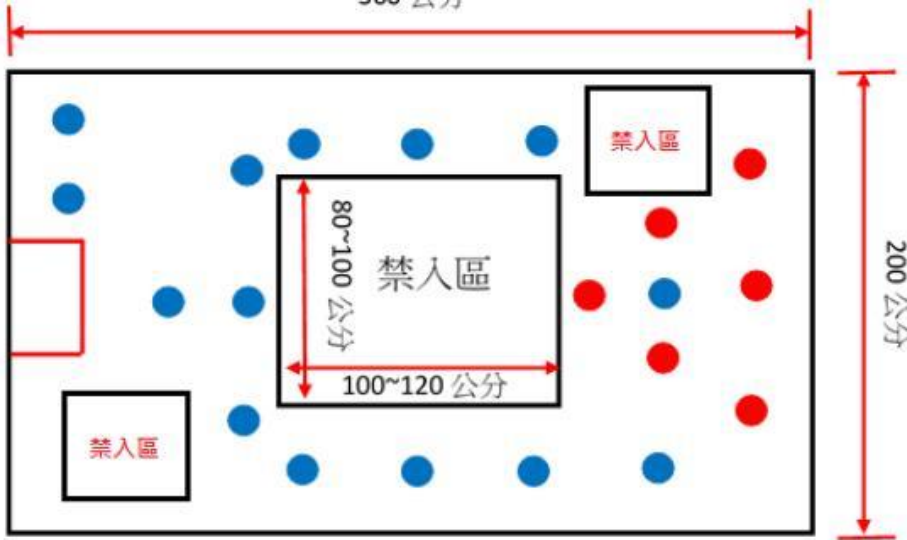
十二、競賽活動相關諮詢：請電洽 07-3922601 轉 211 或 226。

(1)工業類群－資訊科技組 競賽說明與規則

競賽主題	輪型機器人走創意軌道
競賽說明	1. 機器人必須為輪型，其尺寸及重量必須適合行走於本項比賽的軌道區塊上。 2. 機器人必須以電池作為電源，不得由外部供應電源。 3. 機器人必須自主式移動，不得以紅外線、無線電等方式遙控其動作。 4. 任何廠牌的零組件所組成的作品，均可參加本組。
競賽規則	比賽場地包含格線帆布圖及軌道區塊兩部分。 1. 格線圖：為一般的大圖印刷，貼在木板上(或貼在比賽現場的地板上)；或是帆布印刷，擺放在比賽現場的地板上。格線圖長 36 格、寬 9 格，共 324 格，另有起點區、終點區及後端的延伸。 2. 軌道區塊為寬約 14.5 公分的木質高架結構，軌道區塊的頂面離地板的高度約 6 公分，軌道區塊上的軌跡線寬度約 2 公分。 3. 軌道區塊依長短分為長軌道區塊(約 43.5 公分)(編號 1-5)及短軌道區塊(約 29 公分)(編號 6-9)兩種長度，如【圖 2】所示。 [圖 2]軌道區塊圖 4. 軌道區塊的頂面是由大圖輸出的黑底白線的圖紙貼成。 5. 參賽隊伍須自行準備此 10 塊軌道區塊，以便在賽場開放場地模擬練習時使用。正式比賽時，參賽隊伍係使用大會所提供的軌道區塊。

	6.場地開放模擬練習及正式比賽只使用到起點板及其餘 9 塊中的 4 塊軌道區塊。 7.補給站 場地開放練習模擬時，各組別的格線圖上會標示不同的補給站。茲以下列各圖分別舉例說明。國民中學組：於第 12、24 行設補給站。  ▲國民小學組及國民中學組(以挑選 12E、24H 為例，實際位置以練習時公佈為準)
評分方式	成績計算：比賽成績＝行走距離得分＋補給站得分 (1).行走距離得分：比賽結束時機器人車尾所對應的格區號碼，即為行走距離得分。機器人完全通過格線圖終點線，進入終點區，即取得 37 分。 (2).補給站得分：機器人於軌道區塊上行進時，正投影完全通過任一補給站，即可獲得補給站得分。 2-1.通過 1 個補給站 得 5 分 得 1 分 得 1 分 2-2.通過 2 個補給站 得 20 分 得 5 分 得 5 分 2-3.通過 3 個補給站 得 20 分 得 20 分 每一補給站的得分只能計算一次。若比賽重新開始，則該次行走的補給站得分重新計算。

(2)工業類群－創意電機組 競賽說明與規則

競賽主題	機電戰士向前衝
競賽說明	1. 機器人必須為自立型(由程式控制行動)，不得以有線、無線射頻或紅外線遙控。 2. 機器人的長、寬、高等均不得超過 25 公分，丈量時以相對輪子軸心連線處為寬邊，寬邊相差 90 度角為長邊，不得斜量。 3. 機器人不得在比賽中伸展或變動車體大小，不得讓任何機構件進行旋轉或移動。  【圖 1】比賽場地示意圖
競賽規則	1. 出賽次序：參加隊伍依報名先後決定出賽次序。 2. 操控手人數：每隊限一名操控手下場操控機器人。 3. 比賽開始前，所有參賽的機器人均須置放於大會指定的區域，輪到下場比賽的隊伍，操控手須在裁判示意下拿取自己的機器人下場比賽。 4. 準備狀態：比賽時每次一個機器人下場比賽，先就位於紅色起跑區內，機器人的任何部位不可超出起跑區，機器人的擺置方向不限制。裁判發出哨聲前操控手不可使機器人的馬達轉動。 5. 比賽任務：當裁判發出哨聲後，操控手即可啟動機器人開始由程式控制撞擊寶特瓶。比賽進行中操控手不得撿拾寶特瓶。 6. 比賽次數：每隊只有一次上場比賽機會。 7. 比賽時間：每隊有 60 秒的比賽時間。 8. 比賽終止：有下列情況之一時，比賽終止，以當時的情況計算比賽成績。 8-1 比賽時間到。



【圖 2】貼上色紙的寶特瓶(顏色因攝影或有色差)

左：藍色寶特瓶

右：紅色寶特瓶

8-2 出界：機器人車體的正投影整體越出邊界線或整體進入禁入區。

8-3 自願終止：操控手自行提出終止要求後經裁判同意終止。

自操控手提出要求到正式停止計時會有時間延遲，裁判將以實際停止計時為準，參賽隊伍不得異議。

評分
方式

一、成績計算：參賽隊伍依行進途中撞倒的寶特瓶及使用時間統計成績。機器人須將寶特瓶完全撞倒才計分，如僅移動寶特瓶則不予計分。機器人直接將寶特瓶撞倒或寶特瓶互撞倒地均予以計分。

機器人出界，依出界前撞倒的寶特瓶計算分數。

1 每撞倒一個藍色寶特瓶得 1 分。

2 每撞倒一個紅色寶特瓶得 2 分。

3 撞倒全部的紅色寶特瓶額外多得 3 分。

4 撞倒全部的紅色寶特瓶之後才開始撞倒藍色寶特瓶者額外多得 5 分。

二、名次排列：先以得分高低排列名次；如參賽隊伍的得分相同時以撞倒紅色寶特瓶多者為勝；若還是相同，則依比賽時間作為排名依據，使用時間較短者排名較前。

(3)工業類群－創意電子組 競賽說明與規則

競賽主題	無人機智能編程飛行挑戰賽
競賽說明	1. 無人機由參賽選手自行準備。 2. 無人機必須有保護螺旋槳的支架，禁止使用金屬螺旋槳。 3. 無人機起飛重量為 200g 或以下。 4. 無人機必須以自主飛行方式穿越障礙，不得使用遙控方式。
競賽規則	1. 檢錄：確認選手身分並進行機器查驗：比賽用無人機一台、備用機一台、挑戰卡數張、備用電池最多 2 顆。 1-1 當比賽用無人機、備用機皆無法通過檢錄時，該隊則視為棄權不得有議。 1-2 檢錄完成後需將無人機關機並連同挑戰卡一同放置於參賽作品放置區，直到比賽前的準備時間才能拿取。比賽結束後請將無人機關機並連同挑戰卡放回參賽作品放置區，直到每個組別的競賽結束後才能取回。 1-3 無人機須恢復成飛機出廠時所顯示的 Wi-Fi 通訊名稱，並於檢錄時登記飛機序號(包含備用機)。 2. 比賽時間：比賽時間為 180 秒，每隊限定一位操控手進入賽場操控無人機。【圖 1】賽道關卡基準示意圖 3. 準備時間：比賽開始前有 60 秒的「準備時間」，參賽選手必須在規定時間內將無人機啟動並停放在起點等候起飛。同隊隊員可以在 60 秒的準備時間中，進入場地協助擺放挑戰卡位置，但請於無人機起飛前離場。

	3-1 當 60 秒準備時間到時，同隊隊員未於起飛前離場扣分 1 分。 3-2 挑戰卡必須由參賽隊伍自行準備足夠完成競賽的數量。 3-3 準備時間結束後，聽從裁判指示，吹哨後開始比賽時間倒數計時。 3-4 起飛後若發生無撞擊噴漿，視為重大安全違失，立即判定 0 分離場。 4.無人機必須按照飛行路徑的順序飛行，賽道關卡不得跳過，樹狀環關卡不在此限制內。無人機每重新起飛 1 次，該隊會被扣除 1 分。無人機若沒有按照指定的路線飛行，將由裁判現場判定返回前一個賽道關卡重新起飛。 5.無人機起飛後，僅允許移動 2 次 挑戰卡位置，之後每移動一次挑戰卡扣 0.5 分。 6.無人機穿越障礙關卡失敗時，在計時不停止的情況下，參賽選手需將無人機放回失敗關卡正前方任意位置重新起飛或選擇從頭重新飛行，已經通過的關卡將不予計分。 7.每隊共有三次重新起飛的機會，當三次機會用完則比賽結束。成績以無人機最後的積分加總進行成績排名。												
評分方式	1.各關卡依難易度配分，分數請參考下表計分。 2.刀旗關卡必須由正面飛越，飛行高度不能超過旗幟頂點，繞旗飛行高度必須全程在旗面範圍內。 3.無人機起飛後，僅允許移動 2 次 挑戰卡位置。之後每移動一次挑戰卡扣 0.5 分 <table border="1" data-bbox="268 1288 1220 1843"> <thead> <tr> <th>項目</th><th>分數</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>成功起飛</td><td>1 分</td></tr> <tr> <td> 降落停機坪  </td><td> 無人機的其中一隻腳降落在: H 圈中 3 分 白色圈中 2 分 圓墊內 1 分 </td></tr> <tr> <td>其他關卡</td><td>1 分</td></tr> <tr> <td>重新起飛</td><td>-1 分/次</td></tr> <tr> <td>移動挑戰卡允許移動 2 次</td><td>-0.5 分/次</td></tr> </tbody> </table>	項目	分數	成功起飛	1 分	降落停機坪 	無人機的其中一隻腳降落在: H 圈中 3 分 白色圈中 2 分 圓墊內 1 分	其他關卡	1 分	重新起飛	-1 分/次	移動挑戰卡允許移動 2 次	-0.5 分/次
項目	分數												
成功起飛	1 分												
降落停機坪 	無人機的其中一隻腳降落在: H 圈中 3 分 白色圈中 2 分 圓墊內 1 分												
其他關卡	1 分												
重新起飛	-1 分/次												
移動挑戰卡允許移動 2 次	-0.5 分/次												

(4)工業類群－動力機械組 競賽說明與規則

競賽主題	智慧車迷宮避障賽
競賽說明	科技發達的年代中，其中最重要的就是自動化控制，隨著無人駕駛車的發明，更有專家指出 2030 年前就會開始量產，預料自動化載具產業將會成為熱門產業，因此讓孩子在透過動手組裝車體歷程，認識機械動力結構；運用程式語言控制單晶片微控制器，理解其控制原理；反覆校正以提高妥善率，都是在培養孩子設計一部性能優越的自走車，正符合 108 年課綱中「做」、「用」、「想」的精神
競賽規則	競賽採二階段式辦理： 隨機迷宮避障賽： a.第一階段(15 分鐘)：現場提供 4X4 場地供選手自由練習。 b.第二階段(30 分鐘)： 大會公布該次比賽時由官方隨機抽選之賽道，選手可在時間內進行程式撰寫及校正。 c.初賽： 各組選手退場，各組依序將程式碼交給工作人員並進行現場燒入後，方能進行競賽成績登錄。
評分方式	每組有 3 次機會取最佳成績，以時間少者獲勝。

(5)商業類群－電腦軟體應用組

競賽主題	(一) 基本文書處理 (二) 創意影片剪輯
競賽說明	(一) 銜接國中資訊科技課程，進行基本文書排版操作，藉此尋找相關商管群科人才。 (二) 數位行銷為未來商管人才必備能力，藉由創意影片剪輯，激發創意思考及應用數位工具，藉此尋找相關商管群科人才。
競賽規則	(一) 基本文書處理 (1) 使用 WORD 軟體操作文書排版、圖片編輯、表格製作等文書排版。 (2) 使用中文打文測驗軟體，測試打字速度，輸入法可自選。 (二) 創意影片剪輯 4 人一組，使用平板或手機，依據主辦學校給的商品，在指定時間內完成簡易行銷計畫及微廣告製作。
評分方式	(一) 文書排版 30%、圖片編輯 20%、表格製作 20%、打字速度 30%。 (二) 影片剪輯 30%、美觀設計 30%、創意 40%。

(6)商業類群－電子競技運動 A 組 競賽說明與規則

競賽主題	電子競技競賽－傳說對決
競賽說明	電子競技已納入亞運比賽項目，為培育高雄在地電競人才及相關產業人才，辦理電子競技競賽，篩選出最優秀人才庫。 需以團體報名，若為個人報名，主辦單位可協助組隊。 選手參加傳說對決項目需自備手機參賽。
競賽規則	需由當時遊戲版本及全國競賽規範訂定。 相關簡章規則於競賽前一個月公告。
評分方式	遊戲操作 40%、團隊意識 30%、競賽成績 30%。

(7)商業類群－電子競技運動 B 組 競賽說明與規則

競賽主題	電子競技競賽－特戰英豪
競賽說明	電子競技已納入亞運比賽項目，為培育高雄在地電競人才及相關產業人才，辦理電子競技競賽，篩選出最優秀人才庫。 需以團體報名，若為個人報名，主辦單位可協助組隊。
競賽規則	需由當時遊戲版本及全國競賽規範訂定。 相關簡章規則於競賽前一個月公告。
評分方式	遊戲操作 40%、團隊意識 30%、競賽成績 30%。

(8)家政類群－創意美容組 競賽說明與規則

競賽主題	紙上化妝組
競賽說明	1.競賽時間 50 分鐘 2.由大會提供競賽紙圖 3.選手可自備紙上化妝材料
競賽規則	1.依大會規定A4範本(A4紙) 2.化妝材料不限，紙邊不加框，不可攜帶眉型版、唇型版 3.不打粉底，不畫睫毛，不加任何裝飾品 4.以外出郊遊化妝為主題，色彩搭配，暈色漸層整體調合為優
評分方式	1.繪圖技巧,紙圖面乾淨度 30% 2.色彩漸層、飽和度 30% 3.整體美感 40%

(9)家政類群—表演藝術組 競賽說明與規則

競賽主題	創意流行舞蹈
競賽說明	1.以 1~5 人為一隊，不限男女，同 1 人僅報 1 隊，每隊表演 5 分鐘內結束。 2.各隊出場順序以報名優先順序為主。 3.以時下流行舞蹈排舞為主，如 hip-hop、Jazz、Locking、Popping、Breaking、House 等熱門舞蹈類型。*惟有氧舞蹈、運動舞蹈（國標舞）、民俗舞蹈（土風舞）、古典舞蹈、芭蕾舞、現代舞、佛朗明哥、踢踏舞、競技啦啦隊均不在此列。 4.參賽人應保證表演內容為原創，且不得有抄襲、仿冒、改作、損及主辦單位名譽及善良風俗、侵害他人著作權或其他（含音樂）權利等違法侵權情事。 5.若抵觸任何有關著作權之法令或造成第三者之權益損失，參賽人應自負法律責任，主辦單位得取消參賽資格。如已獲獎，主辦單位得取消獲獎資格團體獎狀等獎勵，參賽者絕無異議。 6.燈光、音響設備及現場佈置由主辦單位負責外，各隊所需之服裝、道具、音樂均應自備（音樂請繳交 CD 或數位檔），並於比賽時指派專人在場配合。
競賽規則	違反下列危險動作者，取消參賽資格： 1.由隊友身上任何部位施行空翻著地。 2.經由隊友身上空翻越位著地。 3.身體在騰空狀態直接以雙手、雙足(含膝蓋，惟須戴護具)以外的部位著地。 4.未帶安全帽，以頭頸部旋轉。 5.由抬舉舞姿騰翻著地。 6.以危險動作（例如：騰翻...等）由舞臺上著地於舞臺下。 7.比賽內容、服裝、道具或動作(含拋撒物品)，有違善良風俗者（依大會評定之）。 8.嚴禁使用明火或危險道具(如：刀劍、爆竹、粉塵等)表演 9.非實際參加比賽人員，在現場從事指導。 10.影響現場秩序、節目進行及公共危險等。 11.冒名頂替參賽者。
評分方式	1.舞蹈技巧：40% 2.結構編排：30% 3.舞歌剪輯：10% 4.團隊默契：10% 5.團隊造型：10%

(10)家政類群－創意美甲組 競賽說明與規則

競賽主題	指甲片創意設計組
競賽說明	1. 競賽時間 50 分鐘 2. 將作品主題名稱寫至名片卡上。如:聖誕節慶、海洋風.....等 3. 選手創作材料和指甲光療機自行準備 4. 可用一般指甲油、光療凝膠、雕花凝膠創作。
競賽規則	1. 使用大會發的短方型不透明甲片共 5 片，0 號-4 號 2. 大會發 1 張白色名片卡，5 塊泡棉膠供作品黏貼和主題填寫 3. 甲片和名片卡上不得裝飾飾品和貼鑽 4. 名片卡長約 9 公分寬約 5.5 公分
評分方式	1. 主題創意性 30% 2. 畫工技巧性 20% 3. 色彩運用與搭配 20% 4. 整體搭配美感 30%

(11)餐飲類群－創意烘焙組 競賽說明與規則

競賽主題	翻糖裝飾蛋糕
競賽說明	1. 競賽時間:20 分鐘 2. 須以翻糖披覆蛋糕體 3. 限以可用食材裝飾出具有商業價值的蛋糕
競賽規則	1. 以翻糖披覆在 8 吋蛋糕體(蛋糕體可以保麗龍代替) 2. 運用杏仁糕、巧克力、色水等可食材料在蛋糕的表面裝飾 3. 至少要有 2 朵以上花朵，花種不限
評分方式	1. 主題表現 30% 2. 創意/配色 20% 3. 藝術 20% 4. 技巧 30%

(12)餐飲類群－飲料調製組 競賽說明與規則

競賽主題	創意拉花
競賽說明	1. 競賽時間 20 分鐘 2. 成品為熱紅茶拿鐵，以熱紅茶為基底 3. 時間內完成 1 杯藝術雕花圖案 4. 所有食材與色素需皆可食用，自由創意
競賽規則	1. 將熱紅茶沖入咖啡杯，須自打奶泡在紅茶上雕花裝飾 2. 雕花過程可以工具輔助，不可使用現成模型 3. 發揮立體或平面拉花皆可
評分方式	1. 圖形完整度 50% 2. 立體感/衛生 25% 3. 創意/專業態度 25%

(13)餐飲類群－餐飲服務組 競賽說明與規則

競賽主題	口布摺疊競賽
競賽說明	1. 競賽時間 8 分鐘 2. 指定款_星光燦爛*1 個、西裝(平躺)*1 個 3. 自創兩種，每種各 1 個
競賽規則	1. 依各項競賽時間內完成 2. 時間須內完成四款口布 3. 逾時 5-10 秒扣 5 分、11-15 秒扣 10 分(依此類推)
評分方式	1. 服儀表現 20% 2. 操作專業度 40% 3. 儀態表現 20% 4. 時間掌握 20%

2022 年高雄市議長盃「數位 AI 科技創新營隊— 國民中學學生生涯職探創意技術競賽」團體報名表

學校名稱：										
團體報名 承辦教師					學校聯絡 電話	分機				
報名學生 1	姓名				年 級	☐ 國一 ☐ 國二 ☐ 國三			班 別	
	參加 組 別	☐ (1) 資訊科技組 ☐ (6) 電子競技運動 A 組(團隊) ☐ (11) 創意烘焙組 ☐ (2) 創意電機組 ☐ (7) 電子競技運動 B 組(團隊) ☐ (12) 飲料調製組 ☐ (3) 創意電子組 ☐ (8) 創意美容組 ☐ (13) 餐飲服務組 ☐ (4) 動力機械組 ☐ (9) 表演藝術組(團隊) ☐ (5) 電腦軟體應用組 ☐ (10) 創意美甲組								
	電 話			手 機			E- mail			
	備註	☐ 是 ☐ 否 報名組別為團隊競賽指定與_____同學共同組隊								
報名學生 2	姓名				年 級	☐ 國一 ☐ 國二 ☐ 國三			班 別	
	參加 組 別	☐ (1) 資訊科技組 ☐ (6) 電子競技運動 A 組(團隊) ☐ (11) 創意烘焙組 ☐ (2) 創意電機組 ☐ (7) 電子競技運動 B 組(團隊) ☐ (12) 飲料調製組 ☐ (3) 創意電子組 ☐ (8) 創意美容組 ☐ (13) 餐飲服務組 ☐ (4) 動力機械組 ☐ (9) 表演藝術組(團隊) ☐ (5) 電腦軟體應用組 ☐ (10) 創意美甲組								
	電 話			手 機			E- mail			
	備註	☐ 是 ☐ 否 報名組別為團隊競賽指定與_____同學共同組隊								
報名學生 3	姓名				年 級	☐ 國一 ☐ 國二 ☐ 國三			班 別	
	參加 組 別	☐ (1) 資訊科技組 ☐ (6) 電子競技運動 A 組(團隊) ☐ (11) 創意烘焙組 ☐ (2) 創意電機組 ☐ (7) 電子競技運動 B 組(團隊) ☐ (12) 飲料調製組 ☐ (3) 創意電子組 ☐ (8) 創意美容組 ☐ (13) 餐飲服務組 ☐ (4) 動力機械組 ☐ (9) 表演藝術組(團隊) ☐ (5) 電腦軟體應用組 ☐ (10) 創意美甲組								
	電 話			手 機			E- mail			
	備註	☐ 是 ☐ 否 報名組別為團隊競賽指定與_____同學共同組隊								

※表格不足請自行增列，感謝！