

ŠPONGIA 2006 – Pravidlá

Špongia 2006 je súťaž v programovaní na ŠpMNDaG pod záštitou kabinetu matematiky, fyziky a informatiky.

V hlavných úlohách:

1. Porota
 - a. Má troch členov
 - b. Vymýšľa zadanie a odovzdávajú sa jej programy
 - c. Hodnotí výsledné programy a rozhoduje o udelení cien
2. Účastníci
 - a. Súťaže sa zúčastňujú tímy žiakov gymnázia našej školy (ŠpMNDaG), organizátori si vyhradzujú právo udeľovať výnimky
 - b. Tím má 1-6 členov
 - c. Každý účastník môže byť nanajvýš v jednom tíme

Forma súťaže

Súťaž sa skladá z dvoch častí – z programovacej a vyhodnotenia. Programovacia časť trvá 10 dní od 13. do 23. októbra (piatok až pondelok) a počas nej sa programuje. O cca týždeň na to – 31. októbra – bude vyhodnotenie, na ktoré si každý tím pripraví prezentáciu a po prezentáciách bude nasledovať rozdelenie cien.

1. Programovacia časť
 - a. Prebieha vo voľnom čase súťažiacich
 - b. 13. októbra sa pri otvorení súťaže zverejní zadanie, podľa ktorého treba urobiť program
 - c. Súťažiaci môžu programovať v ľubovoľnom programovacom jazyku
 - d. Všetky zdrojové kódy musia mať za autorov členov tímu
 - e. Môžu sa za určitých podmienok používať cudzie "zdroje" (obrázky, hudba...) (*viď nižšie*), ale vlastné budú hodnotené lepšie
 - f. Súťažiaci môžu používať vopred pripravené vlastné zdrojové kódy, obrázky, hudbu a pod.
2. Vyhodnotenie
 - a. Prebehne verejne na škole 31. októbra (utorok, deň pred prázdninami)
 - b. Najprv bude mať každý tím prezentáciu vlastného programu, k dispozícii bude PC, dataprojektor...
 - c. Každý tím bude mať na prezentáciu cca 10-15 minút (podľa počtu zúčastnených tímov).
 - d. Po prezentáciách bude nasledovať vyhodnotenie v rôznych kategóriách (*viď nižšie*) a udeľovanie cien

Ako odovzdať program

- Program nemusí byť hotový, ale musí byť **spustiteľný**
- Program treba odovzdať porote najneskôr **23. októbra** (pondelok)
- Spolu s programom treba odovzdať aj **zdrojové kódy**
- Spolu s programom treba odovzdať aj súbor **špongia-info.txt**, kde budú uvedené všetky **cudzie "zdroje"** (obrázky, hudba...); príklad takého súboru *viď nižšie*.

Vyhlasované kategórie:

- Najlepšia hrateľnosť
- Najlepšia grafika
- Najlepší zvuk
- Najlepší nápad
- Najväčší potenciál – *nie každý vie programovať v rovnakom jazyku a prostredí. Táto cena je určená pre tých, ktorí na svoje možnosti urobia čo najlepší program*
- Cena publika – *keďže prezentácie prebehnú pred publikom, prebehne divácke hlasovanie za najlepší program*
- Absolútny víťaz – *hlavná cena*

Záverečné ustanovenia

Organizátori si vyhradujú právo na zmenu pravidiel do 12. 10. 2006. Porota má právo diskvalifikovať nejaký tím:

- a. Pri porušení pravidiel
- b. Pri porušení morálnych alebo etických zásad
- c. Ak niekto naprogramuje blbosti
- d. Ak sa jej niekto nebude páčiť

Toto je druhá (opravená) verzia tohto dokumentu vydaná k 12. 10. 2006.

***** príklad súboru spongia-info.txt *****

Názov tímu: Jožo&Fero-soft
Programovací jazyk: C++
Použité knižnice: Allegro, OpenGL

Obrázky:
pozadie.jpg - internet
hrac.bmp - internet
myska.bmp - Windows

Hudba:
podklad.mp3 - Kopala studienku (Ľudová)
boom.wav - Imagine
copala_studienku.mp3 - internet

***** koniec príkladu *****