

# ŠPONGIA 2007 – Pravidlá

Špongia 2007 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 pozvaných gymnázií a žiaci našej školy (ŠpMNDaG); organizátori si vyhradzuju právo udeľovať výnimky
  - b. Tím má 1-6 členov, pričom jeden z členov tímu je kapitán
  - c. Každý účastník môže byť nanajvyš v jednom tíme

## Forma súťaže

Súťaž sa skladá z dvoch častí – z programovacej časti a vyhodnotenia.

1. Programovacia časť
  - a. Programovacia časť trvá 18 dní
  - b. Prvý deň sa zverejní zadanie a najneskôr posledný deň treba porote odovzdať program
  - c. Programovacia časť prebieha vo voľnom čase súťažiacich
  - d. Súťažiaci môžu programovať v ľubovoľnom programovacom jazyku
  - e. Môžu sa používať aj 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. Trvá jeden deň
  - b. Vyhodnotenie prebehne verejne na ŠpMNDaG Skalická 1.
  - c. Najprv bude mať každý tím prezentáciu vlastného programu
    - i. Prezentácia programu bude trvať cca 20-30 min. (podľa počtu zúčastnených tímov)
    - ii. K dispozícii bude PC, dataprojektor. (V prípade potreby ďalších pomôcok kontaktujte organizátorov.)
    - iii. Odporúčame, aby si každý tím urobil prezentáciu v PowerPointe prípadne inom podobnom programe
  - 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**
- Spolu s programom treba odovzdať aj **zdrojové kódy**
- Spolu s programom treba odovzdať aj súbor **spongia-info.txt**, kde budú uvedené všetky **cudzie** "zdroje" (obrázky, hudba...); príklad takého súboru viď nižšie.
- Odporúčame priložiť aj **manuál** k hre (s popisom ovládania resp. možností hry)
- Program sa dá odovzdať buď **osobne** (Aninovi Belanovi) alebo prostredníctvom **e-mailu** (spongia@smnd.sk).

### Vyhlasované kategórie:

- Najlepšia hrateľnosť
- Najlepšia grafika
- Najlepší zvuk
- Najlepší nápad
- Promo – *do tejto kategórie spadajú veci propagujúce hru, napríklad obal hry či trailer. Kreativite sa však medze nekladú.*
- Cena publika – *keďže prezentácie prebehnú pred publikom, prebehne divácke hlasovanie za najlepší program*
- Absolútny víťaz – *hlavná cena*

### Termíny súťaže

4. 10.	Uzávierka prihlasovania tímov (štvrtok)
5. 10.	Vyhlásenie zadania (piatok)
5. 10 – 22. 10.	Programovacia časť
22.10.	Termín odovzdania programov (pondelok)
29. 10.	Vyhodnotenie (pondelok)

### Záverčné ustanovenia

Organizátori si vyhradzujú právo na zmenu pravidiel do 24 hodín pred vyhlásením zadania.

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 prvá verzia tohto dokumentu vydaná k 18. 9. 2007.

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

Názov tímu: Jožo&Fero-soft

Programovací jazyk: C++

Obrázky:

pozadie.jpg – internet

hrac.bmp – internet

myska.bmp – Windows

Hudba:

podklad.mp3 – Kopala studienku (Tudová)

boom.wav – Imagine

copala\_studienku.mp3 – internet

\*\*\*\*\* koniec príkladu \*\*\*\*\*