

ŠPONGIA – Pravidlá

Špongia je súťaž v programovaní počítačových hier, ktorú poriada Škola pre mimoriadne nadané deti a Gymnázium (ŠpMNDaG) pod záštitou kabinetu matematiky, fyziky a informatiky.

V hlavných úlohách:

1. Porota
 - a. Má troch až piatich členov
 - b. Predseda poroty vymýšľa zadanie
 - c. Porota hodnotí výsledné programy a rozhoduje o udelení cien
2. Účastníci
 - a. Súťaže sa zúčastňujú tímy žiakov ZŠ, SŠ a gymnázií (starší sa môžu zúčastniť exhibične – súťaže sa teda nezúčastňujú)
 - b. Tím má 1-6 členov, pričom jeden z členov tímu je kapitán
 - c. Každý účastník môže byť nanajvýš 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 na pravé popoludnie 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...) (*vid' nižšie*), ale vlastné budú hodnotené lepšie
 - f. Súťažiaci môžu používať vopred pripravené vlastné zdrojové kódy, obrázky, hudbu a pod.
 - g. Pokiaľ súťažiaci používajú cudzie knižnice, musia rešpektovať ich licencie
2. Vyhodnotenie
 - a. Trvá jeden deň
 - b. Vyhodnotenie prebehne verejne na gymnáziu Školy pre mimoriadne nadané deti Skalická 1.
 - c. Najprv bude mať každý tím prezentáciu vlastného programu
 - i. Prezentuje sa **odovzdaná** verzia programu
 - ii. Prezentácia programu bude trvať cca 15-20 min. (podľa počtu zúčastnených tímov, počas súťaže bude rozsah upresnený).
 - iii. K dispozícii bude PC, dataprojektor, súťažiaci si môžu doniesť vlastné notebooky. (V prípade potreby ďalších pomôcok kontaktujte organizátorov.)
 - iv. Odporúčame, aby si každý tím urobil prezentáciu v PowerPointe príp. inom obdobnom programe
 - d. Po prezentáciách bude nasledovať vyhodnotenie v rôznych kategóriách (*vid' nižšie*) a udeľovanie cien
 - e. Poobede v pracovný deň pred dňom prezentácií budú mať súťažiaci možnosť svoje hry nahráť a odskúšať na počítačoch, na ktorých sa bude prezentovať. **V prípade, že nebudete mať vlastný počítač s inštaláciou, túto možnosť výrazne odporúčame využiť, pretože čas inštalácie sa inak započíta do času prezentácie.**

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 vid' nižšie.
- Odporúčame priložiť aj **manuál** k hre (s popisom ovládania resp. možností hry)
- Program sa dá odovzdať buď **osobne** (Aninovi Belanovi na ŠPMNDaG) alebo prostredníctvom **e-mailu** (spongia@smnd.sk).

Hodnotenú kategórie

V zátvorke je uvedená váha kategórie, celkový súčet je 100 bodov.

- **Najlepšia hrateľnosť (15)**
Hodnotí sa herný princíp a hrateľnosť hry
- **Technická vyspelosť (15)**
Hodnotí sa bezproblémovosť inštalácie, spustiteľnosť programu, jeho stabilita, tzv. bezbugovosť a nezávislosť rýchlosti hry na výkone počítača (prítomnosť tzv. timeru).
- **Splnenie zadania (15)**
Hodnotí sa nakoľko program spĺňa požiadavky zo zadania
- **Najlepšia grafika (15)**
Hodnotí sa pôvodnosť grafiky a celkový dojem
- **Najlepší zvuk (10)**
Hodnotí sa pôvodnosť zvuku a celkový dojem
- **Najlepšia atmosféra (5)**
Hodnotí sa zladenosť grafiky a zvuku, atmosféra hry
- **Najlepší nápad (10)**
Hodnotí sa originalita programu
- **Najlepšie promo (10)**
Hodnotia sa veci propagujúce hru, ako napr. web stránka, trailer, samotná prezentácia, fantázii sa však medze nekladú. Prezentácia je dôležitá súčasť tvorby hry, preto určite prídte hru odprezentovať. V prípade mimobratisklavských tímov sme schopní poskytnúť nocľah v škole, treba si ale doniesť spací vak.
- **Cena publika (5)**
Keďže prezentácie prebehnú verejne, publikum bude mať možnosť hlasovať za najlepšiu hru
- **Absolútny víťaz**
Hlavná cena

Termíny súťaže pre rok 2009

- | | |
|-----------------|-----------------------------------------------|
| 8. 10. | Uzávierka prihlasovania tímov (štvrtok) |
| 9. 10. | Vyhlásenie zadania (piatok) |
| 9. 10 – 26. 10. | Programovacia časť |
| 26. 10. | Termín odovzdania programov (pondelok) |
| 2. 11. | Možnosť predinštalácie a generálka (pondelok) |
| 3. 11. | Vyhodnotenie (utorok) |

Záverečné ustanovenia

Organizátori si vyhradujú právo na zmenu pravidiel do 3 dní pred vyhlásením zadania.

Porota má právo diskvalifikovať nejaký tím:

- a. Pri porušení pravidiel
- b. Pri nedodržaní zadania
- c. Pri porušení morálnych alebo etických zásad
- d. Vo výnimočných prípadoch ak to uzná za vhodné z iných dôvodov

Toto je tretia verzia tohto dokumentu vydaná k 19. 9. 2009.

Kontakt

Web: www.smnd.sk/main/spongia

E-mail: spongia@smnd.sk

Kontaktná osoba: Anino Belan alebo Michal Szabados

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

Názov tímu: Jožo&Fero-soft

Názov hry: Jožo in the jungle

Vývojové prostredie a prostriedky: Dev-C++, Allegro, OpenGL

Obrázky:

pozadie.jpg - internet

hrac.bmp - internet

myska.bmp - Windows

Hudba:

podklad.mp3 - Kopala studienku (Ľudová)

copala_studienku.mp3 - www.ludovky.sk

***** koniec príkladu *****