

ŠPONGIA – Pravidlá

Špongia je súťaž v programovaní počítačových hier, ktorú poriada Škola pre mimoriadne nadané deti a Gymnázium (ŠpMNDaG) pod záštitou predmetovej komisie 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 poludnie treba porote odovzdať program
 - c. Programovacia časť prebieha vo voľnom čase súťažiacich
 - d. Súťažiaci môžu programovať v ľubovoľnom programovacom jazyku alebo engine
 - 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, enginy alebo multimedialny obsah, musia rešpektovať ich licencie
 - h. Hra musí spĺňať podmienky PEGI 12 <https://pegi.info/what-do-the-labels-mean>
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 min. (podľa počtu zúčastnených tímov, počas súťaže bude rozsah upresnený).
 - iii. K dispozícii bude dataprojektor s HDMI konektorom a reproduktory, je odporúčané doniesť vlastné notebooky a v prípade potreby zabezpečiť HDMI redukciu. (Ak si počítač nemôžete doniesť, môžeme zapožičať, ale neručíme za to, či vaša hra alebo iný softvér na ňom bude bežať.)
 - iv. Odporúčame, aby si každý tím urobil prezentáciu v PowerPointe príp. inom obdobnom programe
 - d. Po prezentáciách bude nasledovať vyhodnotenie a udeľovanie cien

- e. Tímy, čo nemajú vlastný notebook s nainštalovanou hrou, môžu po dohode e-mailom (spongia@smnd.sk) niektorý deň pred prezentáciou nainštalovať a odskúšať svoju hru na počítači, ktorý budú mať k dispozícii počas 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 **cudzíe** "zdroje" (obrázky, hudba...); príklad takého súboru vid' nižšie.
- Spolu s programom treba odovzdať minimálne dva a maximálne päť screenshotov z hry. Tieto musia byť uložené v priečinku **screenshots**.
- 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). E-mailová schránka má omedzenú kapacitu. Ak je vaša hra veľká (čo pravdepodobne je), použite úložisko a pošlite linku.

Hodnotené 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 pre laického používateľa, spustiteľnosť programu, jeho stabilita (tzv. bezbugovosť), nezávislosť rýchlosti hry na výkone počítača a iné technické parametre.
- **Splnenie zadania (15)**
Hodnotí sa nakoľko program spĺňa požiadavky zo zadania a nakoľko súťažiaci dodržali pravidlá.
- **Najlepšia grafika (15)**
Hodnotí sa a celkový dojem a pôvodnosť grafiky.
- **Najlepší zvuk (10)**
Hodnotí sa celkový dojem a pôvodnosť zvuku.
- **Najlepšia atmosféra (5)**
Hodnotí sa zladenosť grafiky a zvuku a celková atmosféra hry.
- **Najlepší nápad (10)**
Hodnotí sa originalita herného mechanizmu alebo iných číť 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 príd'te hru odprezentovať. V prípade mimobratislavských 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

Záverečné ustanovenia

Organizátori si vyhradzujú 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 prvá verzia tohto dokumentu vydaná k 11. 9. 2018.

Kontakt

Web: www.smnd.sk/main/spongia

E-mail: spongia@smnd.sk

Kontaktná osoba: Anino Belan

***** 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

Zdroj: https://c2.staticflickr.com/8/7632/17230548786_8bc0fefb05_b.jpg

Autor: Michele Saad

Licencia: Public domain

* Postava

Zdroj: <https://www.vecteezy.com/vector-art/83979-peter-pan-characters>

Licencia: Zakúpená od Vecteezy

* Ikona

Zdroj: icon.png - súčasť opensource systému Godot

Licencia: MIT license

Hudba:

* Who we are (Pieseň Titulky)

Zdroj: http://freemusicarchive.org/music/Derek_Clegg/Overlook_The_Human_Race_5_Year_Anniversary_Re-release/Derek_Clegg_-_Overlook_The_Human_Race_-_06_Who_We_Are

[Overlook_The_Human_Race_-_06_Who_We_Are](http://freemusicarchive.org/music/Derek_Clegg/Overlook_The_Human_Race_5_Year_Anniversary_Re-release/Derek_Clegg_-_Overlook_The_Human_Race_-_06_Who_We_Are)

Autor: Derek Clegg

Licencia: CC-BY-SA

* Výstrel

Zdroj: <https://freesound.org/people/Xenonn/sounds/128298/>

Autor: Xenonn

Licencia: CC

***** koniec príkladu *****