

# 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 poludnie 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. Tímy, čo nemajú vlastný notebook s nainštalovanou hrou, môžu po dohode e-mailom ([spongia@smnd.sk](mailto: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 viď 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](mailto: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 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. 2011.

## **Kontakt**

Web: [www.smnd.sk/main/spongia](http://www.smnd.sk/main/spongia)

E-mail: [spongia@smnd.sk](mailto: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.jpg - internet

hrac.bmp - internet

myska.bmp - Windows

Hudba:

podklad.mp3 - Kopala studienku (Ľudová)

copala\_studienku.mp3 - [www.ludovky.sk](http://www.ludovky.sk)

\*\*\*\*\* koniec príkladu \*\*\*\*\*