

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. Kapitán komunikuje s organizátormi, sleduje prichádzajúce e-maily, v prípade potreby je zastihnuteľný SMSkou alebo telefonicky a odpovedá včas na otázky poroty.
 - 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...) (*viď nižšie*), ale vlastné budú hodnotené lepšie. Ako cudzie zdroje treba uviesť aj súbory vytvorené pomocou AI (vrátane zdrojových kódov). Pri nich treba uviesť aj použitú AI a stručne popísať spôsob práce.
 - f. Súťažiaci môžu používať vopred pripravené vlastné zdrojové kódy, obrázky, hudbu a pod.
 - g. Pokiaľ súťažiaci používajú cudzie knižnice, enginy alebo multimediálny 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. (V prípade epidémie prebehne vyhodnotenie online.)
 - c. Prezentácie sa odohrajú dva týždne po odovzdaní hier. Prezentovať môže maximálne 28 tímov. (Viac sa naozaj nestíha.) Ak bude odovzdaných viac hier, prezentujúce tímy vyberie porota. Či ste pozvaní na prezentáciu, sa dozviete najneskôr týždeň po odovzdaní hry. Tímy, ktoré nebudú prezentovať, tiež uvidíme radi a ak dajú vedieť včas, že prídu, dostanú účastnícke diplomy tak, ako prezentujúci.

Pravidlá pre prezentácie:

- i. Prezentuje sa **odovzdaná** verzia programu.
 - ii. Prezentácia programu bude trvať cca 10 min. (podľa počtu zúčastnených tímov, počas súťaže bude rozsah upresnený).
 - iii. K dispozícii bude dataprojektor s HDMI konektorom a reproduktory, je odporúčané doniesť si vlastné notebooky a v prípade potreby zabezpečiť HDMI redukciu. Ak si počítač nemôžete doniesť, môžeme zapožičať školský. Potrebujeme o tom ale vedieť minimálne v piatok napoludnie pred prezentáciou (cez víkend nie sme v škole) a neručíme za to, že na tom počítači bude vaša hra alebo akýkoľvek iný softvér fungovať. To sa môže odraziť na kvalite vašej prezentácie.
 - iv. Účelom prezentácií je spraviť hre čo najlepšie promo. Trailery, kostýmy, merch, postery, billboardy, kvalitný web, upomienkové predmety či iné pozornosti pre divákov a porotu sú vítanou pridanou hodnotou.
- d. Po prezentáciách bude nasledovať vyhodnotenie 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 bude popísaný pôvod a spôsob vytvorenia **všetkých** „zdrojov“ (obrázkov, hudby, animácií, zdrojového kódu...); 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, termíny a formality.
- **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 črt programu.

Najlepšie promo (10)

Hodnotia sa veci propagujúce hru, ako napr. web stránka, trailer, samotná prezentácia, fantázií 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 verzia tohto dokumentu vydaná k 11. 9. 2025.

Kontakt

Web: www.smnd.sk/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

* Kredenc

Zdroj: Midjourney AI

Postup: Prvý obrázok sme vygenerovali na základe slovného popisu. Do vygenerovaného obrázka sme vyznačili požadované zmeny a nechali generovať nanovo. Proces sme trikrát zopakovali.

Licencia: CC BY-NC

* 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

* Zombie, krokodílodlaci, mucha, svätý grál

Kreslili a animovali sme sami

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

Autor: Derek Clegg

Licencia: CC-BY-SA

* Výstrel

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

Autor: Xenonn

Licencia: CC

* Ostatná hudba

Naša vlastná tvorba, Softvér: Ardour, Fero nahral gitarové sóla

Zdrojové kódy:

* triedu EnemyManager pomohol implementovať Copilot, zvyšok vlastný

***** koniec príkladu *****