

World of USO

- Isoropia -

[I. Informații de bază](#)

[II. Întrebarea zilei \(Question of the Day\)](#)

[III. Provocări \(Challenges\)](#)

[IV. Weekly Quest](#)

[V. Special Quest](#)

[VI. Final Quest](#)

[VII. Raportare de bug-uri](#)

[VIII. Propuneri de întrebări](#)

[IX. Mesaje](#)

[X. Altele](#)

I. Informații de bază

Un jucător poate avea la un moment dat: puncte, bani, vrăji și artefacte.

Punctele reprezintă singurul criteriu care determină ordinea în clasament. Acestea pot fi acumulate din:

- Question of the Day
- Challenge
- Weekly Quest
- Final Quest
- schimb în Market

Vrăjile sunt abilități speciale care îl ajută pe jucător pe o perioadă determinată de timp (în general câteva zile). Un jucător poate vrăji un alt jucător, inclusiv pe el însuși; vrăjile pot fi pozitive (câștigi cu 50% mai multe puncte) sau negative (câștigi cu 25% mai puține puncte).

Artefactele sunt abilități speciale care îl ajută pe jucător în mod permanent.

Banii sunt folosiți pentru a cumpăra vrăji. Banii pot fi obținuți din:

- Special Quest
- Bonusuri din partea asistenților
- Propuneri de întrebări
- Raportare de buguri
- Schimb în Bazar

II. Întrebarea zilei (Question of the Day)

Este o întrebare unică în fiecare zi. Jucătorul poate răspunde la aceasta în orice moment al zilei. Întrebarea are multiple variante de răspuns, dintre care una singură este cea corectă.

Răspunsul corect la întrebarea zilei înseamnă obținerea a **30 de puncte**.

III. Provocări (Challenges)

Provocarea este modul în care doi jucători pot concura pentru obținerea de puncte prin răspunsul la un număr de întrebări comune.

O provocare constă din 5 întrebări cu variante multiple și cu mai multe variante de răspuns corecte.

Un jucător poate lansa o singură provocare în fiecare zi însă poate să accepte oricâte¹.

Costul lansării sau acceptării unei provocări este de **30 de puncte**. Practic, fiecare concurent pune în joc 30 de puncte. În momentul lansării provocării sunt extrase 30 de puncte din contul fiecărui participant.

Pentru a fi rulată, o provocare trebuie să fie acceptată. Rularea provocării trebuie realizată pe parcursul aceleiași zile. Dacă la finalul zilei, cel puțin unul dintre jucători nu a rulat provocarea, atunci aceasta este anulată, iar cele **30 de puncte** puse în joc sunt returnate fiecărui jucător.

O provocare poate fi rulată asincron și durează maxim **5 minute**.

Cele 5 întrebări ale unei provocări au pondere egală - valoarea 100. Se poate obține, astfel, maxim valoarea 500 pentru un challenge. Se compară valorile obținute de cei doi concurenți și cel cu valoarea mai mare câștigă. Timpul în care se răspunde la cele 5 întrebări nu are impact în matematica punctelor; nu are relevanță dacă termini în 30 de secunde sau în 4 minute și 59 de secunde.

Pentru o întrebare dată se calculează punctajul ponderat la răspunsurile corecte și incorecte, după formula:

$$\text{Punctaj_intrebare} = (\text{NRCU} / \text{NRC} - \text{NRGU}/\text{NRG}) * 100$$

unde:

- NRCU - numărul de răspunsuri corecte furnizate (checked) de utilizator/concurent

¹ Desigur, în condițiile în care nu sunt active vrăji pe el

- NRC - numărul total de răspunsuri corecte ale întrebării
- NRGU - numărul de răspunsuri greșite furnizate (checked) de utilizator/concurent
- NRG - numărul total de răspunsuri greșite ale întrebării

Înmulțirea cu 100 se realizează din rațiuni de rotunjire pentru numerele fracționare.

Astfel, pentru o întrebare cu 7 variante de răspuns, dintre care 4 corecte și 3 greșite:

- dacă un utilizator selectează 2 variante corecte (și dor atât), va obține

$$\text{Punctaj_intrebare} = (2/4 - 0/3) * 100 = 50$$
- dacă un utilizator selectează toate cele 4 variante corecte, va obține

$$\text{Punctaj_intrebare} = (4/4 - 0/3) * 100 = 100$$
- dacă un utilizator selectează 3 variante corecte și 2 greșite, va obține

$$\text{Punctaj_intrebare} = (3/4 - 2/3) * 100 = 9$$
- dacă un utilizator selectează 2 variante greșite, va obține

$$\text{Punctaj_intrebare} = (0/4 - 2/3) * 100 = -66 \text{ (punctaj negativ)}$$
- dacă un utilizator selectează toate cele 3 variante greșite, va obține

$$\text{Punctaj_intrebare} = (0/4 - 3/3) * 100 = -100 \text{ (punctaj negativ)}$$
- dacă un utilizator face check pe toate variantele

$$\text{Punctaj_intrebare} = (4/4 - 3/3) * 100 = 0 \text{ (punctaj nul)}$$

Dacă cei doi concurenți obțin același rezultat, cele **30 de puncte** puse în joc sunt returnate fiecăruia.

Numărul de puncte obținut de câștigător se calculează după formula:

$$30 + \min[30 + N, (30 + N) * Y / X]$$

N = punctaj bonus(10 pentru aceeași grupă, 20 pentru aceeași serie, 30 pentru serii diferite)

X = punctajul câștigătorului

Y = punctajul celui care pierde

- exemplul 1: Gigel are 400 de puncte, iar colegul lui de grupă, Martinel, are 4000 de puncte. Martinel câștigă provocarea împotriva lui Gigel și astfel va câștiga:

$$30 + \min(30 + 10, (30 + 10) * 400 / 4000) = 30 \text{ (cele puse în joc)} + \min(40, 4) = \mathbf{34}$$
- exemplul 2: Vasiliță are 700 de puncte și câștigă provocarea împotriva colegului său dintr-o altă serie care are 7000 de puncte. Astfel, Vasiliță o să câștige:

$$30 + \min(30 + 30, (30 + 30) * 7000 / 700) = 30 \text{ (cele puse în joc)} + \min(60, 600) = \mathbf{90}$$

Câștigătorul unei provocări primește **80 de puncte** (cele 60 puse în joc, 30 de fiecare jucător + 20 bonus generate de joc). Practic, cu fiecare provocare rulată cu succes se generează 20 de puncte. Pierzătorul nu primește nimic (pierde 30 de puncte puse inițial în joc).

Pentru a preveni "farming"-ul de puncte, jocul limitează provocările cu jucători aflați la o anumită distanță în clasament. Presupunem că un jucător X provoacă un jucător Y. Fie D diferența de poziție dintre X și Y (în modul). Jocul impune următoarele:

- Dacă $D \leq 10$, atunci X îl poate provoca pe Y și în ziua următoare.
- Dacă $10 < D \leq 20$, atunci X îl poate provoca pe Y peste două zile (nu îl poate provoca în ziua următoare).
- Dacă $20 < D \leq 30$, atunci X îl poate provoca pe Y peste trei zile (nu îl poate provoca în următoarele două zile).
- ...
- Dacă $60 < D$ (fără limită superioară), atunci nu îl poate provoca în următoarele 6 zile (provocarea poate avea loc doar la nivel de săptămână, în acest caz).

Blestemele sau vrăjile pozitive se aplică numai pe punctele câștigate dintr-o provocare, nu și pe cele puse la bătaie de fiecare jucător. Astfel, dacă un jucător are o vrajă de tipul "câștigă cu 150% mai mult", pe exemplul 1 descris mai sus, punctajul obținut va fi $30 + 4 * (1 + 1.5) = 30 + 4 * 2.5 = 40$.

IV. Weekly Quest

Mai multe informații în curând...

V. Special Quest

În Special Quest, jucătorii trebuie să își folosească imaginația, să își arate ambiția și să demonstreze că știu să se descurce.

În fiecare săptămână este propus un set de task-uri, iar finalizarea acestora se face prin prezentarea dovezilor în cadrul cursului de USO de săptămâna viitoare.

Rezolvarea task-urilor din fiecare instanță de Special Quest conduce la obținerea de bani. Bani obținuți diferă între task-uri. Pentru obținerea de bani trebuie ca echipa în ansamblu să rezolve task-urile. Unele task-uri necesită o acțiune din partea fiecărui membru a echipei; banii se acordă doar dacă toți membrii echipei realizează acțiunea în cauză.

VI. Final Quest

Quest-ul final este sublima aventură a cunoașterii constând din mai multe niveluri care trebuie parcurse succesiv.

Spre deosebire de Weekly Quest, aveți la dispoziție o mașină virtuală în care trebuie să vă faceți de cap :).

Quest-ul final cuprinde cele mai dificile task-uri și are o durată mai lungă decât celelalte quest-uri. Punctajul obținut este mai mare pentru nivelurile superioare și depinde de numărul

de jucători ce au ajuns la un anumit nivel; altfel spus, un nivel oferă un punctaj care se împarte participanților ce au atins acel nivel.

Punctajul aferent fiecărui nivel din quest este:

$$(((x + 1)/3) + 1) * 20, \text{ unde } x \text{ este nivelul din Quest}$$

Fiecare nivel are asociat un pool de puncte după următoarea formulă:

$$200 + 50 * (x + 1), \text{ unde } x \text{ este nivelul din Quest}$$

Acest punctaj este împărțit în mod egal (la finalul jocului) tuturor celor care au reușit să treacă de nivelul respectiv din Quest.

Astfel, dacă doar 10 persoane reușesc să finalizeze nivelul 9, aceștia vor primi câte 70 de puncte (pentru nivelul 9). Se observă faptul că în această situație numărul de persoane care ajung la nivelul N (unde $N > 9$) este cu siguranță cel mult 10. Punctele se distribuie pentru fiecare nivel terminat, nu doar pentru ultimul nivel la care s-a ajuns.

Numerotarea nivelurilor începe cu 0.

VII. Raportare de bug-uri

Pentru a raporta probleme și buguri ale WoUSO, vă rugăm să folosiți issue tracker-ele din Redmine. Raportarea de bug-uri conduce la obținerea de bani.

Pentru bug-uri ale aplicației vă rugăm să folosiți acest issue tracker-ul proiectului WoUSO-Django[1].

Pentru probleme legate de întrebări și conținut folosiți issue tracker-ul proiectului WoUSO-Content Issues[2].

Când trimiteți un issue, fiți cât mai descriptivi. Folosiți categorii și descrieți problema întâlnită, contextul acesteia, eventual cu un screenshot atașat.

Pentru a putea trimite un issue, va trebui să aveți cont creat pe Redmine[3].

[1] <https://projects.rosedu.org/projects/wousodjango/issues/new>

[2] <https://projects.rosedu.org/projects/wouso-content-issues>

[3] <https://projects.rosedu.org/account/register>

VIII. Propuneri de întrebări

Pentru a câștiga bani pentru vrăji și schimburi puteți propune întrebări pentru "Întrebarea zilei" (Question of the Day), "Provocare" (Challenge) sau "Quest". Întrebările trebuie să fie de

tipul celor descrise în cadrul secțiunilor aferente: 4 variante, una singură corectă pentru QotD, multiple variante, multiple variante corecte pentru Challenge și întrebări cu răspuns liber pentru Quest.

Pentru a propune o întrebare accesați pagina dedicată[1]. Propunerile vor fi analizate și, dacă sunt considerate potrivite, vor fi aprobate. Veți primi bani pentru propunerile aprobate, astfel:

- * Întrebarea zilei: 10 bani

- * Challenge: 20 de bani

- * Quest: 30 de bani

[1] <https://wouso.cs.pub.ro/qproposal/>

IX. Mesaje

Platforma pune la dispoziție un modul pentru transmiterea mesajelor private. Astfel, puteți comunica mult mai ușor cu ceilalți jucători.

X. Altele

Pentru întrebări, discuții, observații legate de joc, vom folosi forumul WoUSO, disponibil pe cs.curs.pub.ro. Pe acest forum veți putea solicita acceptarea echipelor pentru Special Quest.

Urmăriți, de asemenea, știrile afișate în cadrul paginii de știri a portalului WoUSO.