



Правила Алгоритмического турнира

Уважаемые ребята!

Вот и подходит к завершению наш алгоритмический марафон. Пришло время проверить свои силы. Рады приветствовать участников Алгоритмического турнира! Перед началом турнира внимательно прочитайте правила.

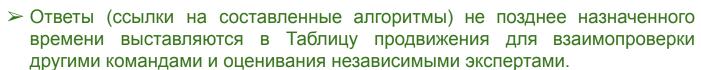
- 1. Алгоритмический турнир устраивается в рамках участия в учебном сетевом проекте "Волшебство алгоритма".
- 2. К участию в Алгоритмическом турнире допускаются команды, успешно выполнившие все задания предыдущих этапов проекта "Волшебство алгоритма", имеющие сертификат о выполнении одного из заданий "Час кода с Minecraft", "Создай галактику StarWars", "Программируй с Анной и Эльзой" и подавшие заявку на участие в Турнире.
- 3. Турнир организуется в рамках сетевого взаимодействия между всеми командами участницами.
- 4. Турнир состоит из 3-х этапов:
 - ➤ Решение алгоритмических задач;
 - > Искусство алгоритмических рисунков;
 - > Мастерская игр.
- 5. Команда может принять участие как в каком-то одном, так и во всех этапах.

6. Организация 1 этапа "Решение алгоритмических задач".

- ➤ Команды, принимающие участие в Алгоритмическом турнире, самостоятельно выбирают время участия (09 - 11 октября) и фиксируют свой выбор при подаче заявки на участие в Турнире.
- ➤ Одновременно принять участие могут не более 5-8 команд. Поэтому по согласованию с участниками команды время on-line встречи может быть изменено.
- ➤ В назначенное время все 5-8 команд присутствуют на on-line встрече, в ходе которой выбирают себе для решения 2 алгоритмические задачи из 20 предложенных.
- ➤ Если команда не может присутствовать на on-line встрече, то 2 задачи ей выбираются организатором проекта.
- ➤ После выбора командам предоставляется 24 часа для решения выбранных задач и оформления решения в форме алгоритма в любом удобном сервисе.







- Оценивает работу команды следующая команда в списке участвующих.
 Последнюю команду в списке оценивает первая команда.
- ➤ Ответы, предоставленные после назначенного времени, не засчитываются.
- Результаты взаимопроверки и проверки экспертами заносятся в Таблицу продвижения в виде баллов:
 - 0 баллов ни одна задача не решена
 - 1 балл одна задача решена правильно
 - 2 балла оба задания выполнены правильно

Команда может добавить 1 балл за оформление (по желанию)

7. Организация 2 этапа "Искусство алгоритмических рисунков"

- ➤ Задания этапа построены в среде <u>learn.code</u> на основе серии заданий <u>"Художник"</u>.
- ➤ Каждая команда работает над созданием <u>алгоритмического рисунка</u>.
- Команда фиксирует алгоритм и готовый рисунок посредством скриншота, после чего преднамеренно вносит 3 изменения в алгоритм и также фиксирует "дефектный алгоритм посредством скриншота.
- "Дефектный" алгоритм и образец рисунка команда вставляет в шаблон (не забывая сделать его копию и дать доступ для просмотра) и не позднее 12.00 по МСК 16 ОКТЯБРЯ "отправляет" через Таблицу продвижения на исправление предыдущей команде в списке участвующих. Первая команда в списке отправляет "дефектный" алгоритм последней команде в списке.
- Команды получив задание, работают над исправлением "дефектного" алгоритма и проверяют соответствие созданного рисунка присланному образцу.
- Исправленный алгоритм возвращается авторам для проверки и взаимооценивания не позднее 12.00 по МСК 19 октября.

8. Организация 3 этапа "Мастерская игр"

- ➤ Этап организуется в среде <u>игры Flappy code</u>.
- ➤ Каждая команда после самостоятельного знакомства с параметрами игры готовит по <u>шаблону</u> "техническое задание" по созданию игры Flappy code и не позднее 12.00 по МСК 13 ОКТЯБРЯ отправляет его другой команде, выбранной случайным образом.
- ➤ Получив "техническое задание", команда приступает к созданию игры в соответствии с техническим заданием.





- Nachalka.com Учебный сетевой проект «Волшебство алгоритма»
- ➤ Готовая игра отправляется "заказчику" через Таблицу продвижения не позднее 12.00 по МСК 19 октября, который оценивает качество выполненного задания.
- 9. В результате участия в Алгоритмическом турнире команды создают Коллекцию алгоритмических рисунков и Коллекцию игр Flappy code.
- 10. В Алгоритмическом турнире победитель не определяется. Все участники турнира будут награждены сертификатами Лауреата Алгоритмического турнира с разным количеством кубков в зависимости от количества этапов, в которых команда приняла участие.