



## 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.



- Ответы (ссылки на составленные алгоритмы) не позднее назначенного времени выставляются в Таблицу продвижения для взаимопроверки другими командами и оценивания независимыми экспертами.
- 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 [learn.code](#) на основе серии заданий “Художник”.
- Каждая команда работает над созданием алгоритмического рисунка.
- 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 [игры Flappy code](#).
- Каждая команда после самостоятельного знакомства с параметрами игры готовит по [шаблону](#) “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.



➤ 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.