

# Програмиране

## Обща информация и правила за категория "Програмиране"

Участниците разработват приложение-игра по предварително зададено условие, предоставено от журито в **деня на състезанието**, позволяващо на двама играчи да я играят един срещу друг на една машина.

Участниците могат да се състезават в отбори като броят на членовете на един отбор е най-много три.

По време на състезанието отборите предават програмите на журито като при предаване на програма, журито записва часа на предаване и изпробва програмата, валидирайки ходовете. Програмата се приема от журито в момента, в който се установи, че играта е валидна или пропуските по нея са леки. Причините за неприемане на решение като коректно са:

Грешка при изпълнение

Грешка при форматиране (изход)

Логическа грешка при ход (вход)

Всеки неуспешен опит за предаване на решение коства на отбора наказателно време от 20 минути, което впоследствие се добавя към часа, в който е прието решението им.

След предаване на всички решения, журито ги преглежда отново, включително и предадения код.

В деня на състезанието, състезателите получават условие на задачата, описание на играта, както и примерни сценарии за разиграването на играта по стъпки.

Софтуерът, с който участниците разработват приложението е по избор. Всеки участник носи отговорност за лицензионните права на инсталираните софтуерни приложения на собствения си преносим компютър (лаптоп).

**Езикът за програмиране, платформата за разработка и софтуерът, който участниците използват са по избор - ограничения няма.**

В състезателният ден, участниците нямат право да използват Интернет.

**Време за работа: 7 часа**

## Жури и ментори в категорията



**Светлин  
Наков**



**Антон  
Чолаков**



**Никола**

**Вълчанов**



**Борис  
Гичев**

## **Предварителни критерии**

След предаване на всички решения журито провежда състезание между предадените програми на принципа всеки с всеки.

Всяка среща на две програми протича в 4 мача (два, в които първата програма прави първи ход и два, в които втората програма прави първи ход) като програмите имат право да пазят информация между мачовете на файлове в папката, в която се намират.

Запазената информация не се трие в рамките на четирите мача.