

## Обща информация и правила за категория "Програмиране"

Участниците разработват приложение-игра по предварително зададено условие, предоставено от журито **в деня на състезанието**. Решението позволява на двама играчи да 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 решенията си на журито като всяка програма се валидира от член на журито и се записва **часа на предаване**. Причини за неприемане на решение като коректно са:

- Неправилно функциониране (валидиране на ходове, грешно определяне на победител)
- Липса на README файл, описващ какви са изискванията и стъпките за стартиране на приложението (напр. версии на програмни компоненти)
- Грешка при изпълнение

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 последното им решение. Всеки отбор има право да предава решения неограничен брой пъти. Финалното време на предаване е времето, в което е валидирано и прието последното работещо решение.

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 ѝ по стъпки.

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

**Всеки участник трябва да посочи програмния език, който ще използва при регистрация за състезанието в категория "Програмиране".**

Всеки участник носи отговорност за лицензионните права на инсталираните софтуерни приложения на собствения си преносим компютър (лаптоп).

**Време за работа: 7 часа**

## Жури и ментори в категорията

**Светлин  
Наков**

**Антон  
Чолаков**

**Деян  
Пейчев**

**Тодор  
Колев**

**Стоян  
Костадинов**

**Никола  
Величков**

**Никола  
Вълчанов**

## **Предварителни критерии**

1. Коректна имплементация (от функционална гледна точка)
2. Качество на кода (правилно именуване, чист и форматиран код, приложени принципи за създаване на качествен код)
3. User Experience (до каква степен е лесно и удобно да се използва готовото решение)
4. Single Player бонус точки (в случай, че участници успеят да имплементират и single player режим, в който компютърът да играе срещу потребител на програмата)