

Кубок Губернатора Московской области по робототехнике 2018

Регламент категории «Детский хакатон»

1. Участие в детском хакатоне (далее - Хакатон) возможно в составе команды, состоящей из руководителя и участников Хакатона.
2. Руководитель команды – лицо, которому на момент проведения Хакатона исполнилось 18 лет. В качестве руководителя команды может выступать преподаватель или родитель одного из участников.
3. Участники Хакатона – дети в возрасте от 7 до 12 лет. Команда не может состоять более чем из двух участников.
4. Задание Хакатона - создание интерактивного игрового приложения (проекта) на Scratch 2.0 на заданную организаторами тему, удовлетворяющего критериям настоящего регламента.
5. Для выполнения задания хакатона участники используют свои ноутбуки. Одна команда должна иметь не менее 1 ноутбука.
6. Элементы дизайна, необходимые для выполнения задания Хакатона предоставляются организаторами.
7. Время выполнения задания Хакатона – 2 астрономических часа.
8. Компетентное жюри оценивает игры в соответствии с Таблицей 1.

Таблица 1 - Таблица критериев оценки проектов

Критерии	Пояснения к критерию	Баллы
1.Игра	Игра — должна обладать индивидуальным геймплеем, логикой и правилами понятными не только создателю, но и новичку. Создатель должен сам уметь проходить свою игру. Игра подразумевает обучение игрока через игровой процесс, подсказки(как всплывающие, так и например кнопка “HELP” в начале).	10
2.Игровой-дизайн	Так как игрокам графика будет предоставлена, это не означает, что им нельзя или не надо дорисовывать свои элементы, а так же, дизайн должен быть понятен, и упорядочен.	5
3.Система подсчета	Система подсчета – может учитывать как время, так и очки, полученные за выполнение задания, так же должен быть создана система “жизней игрока” и их подсчета	10
4.Зависимость	Системы уровней, подсчета и сама игра должны быть связаны в той или иной мере,	5

	очки должны считаться по определённой системе и с зависимостью с игрой.	
5.Уровни	Игра должна состоять из нескольких уровней. Уровень может считаться завершённым, если были выполнены определенные условия, а переход на следующий уровень должен быть обозначен для игрока вполне понятными знаками (цвет, звук, смена фона и т.д.)	10
6.Программирование	Логика – Программа последовательна, структурирована. Команда может объяснить любую часть программы. Сложность – Алгоритм программы содержит нелинейные структуры: условные операторы, циклы.	10
ИТОГО	Максимальное количество баллов	50