

# TEAM DESIGN



## FIT BEST CHALLENGE

# TEAM DESIGN

## ÚVOD DO SITUACE

Svět se řítí kupředu. Není moc času řešit náročné situace, a když se do nějaké člověk dostane, měl by na ní být připraven. To mu usnadní vyřešit danou situaci mnohem lépe, rychleji a se zdárnějším účinkem. Proto se teď hry, které trénují tyto vlastnosti, stávají velkým fenoménem.

## ZADÁNÍ

Vaším úkolem bude naprogramovat právě takovou hru, která bude zaměřena na trénování rychlosti reakcí a reflexů. Tyto vlastnosti jsou důležité zejména v letectví, kosmonautice, automobilovém závodění či jiných náročných povoláních.

Hra musí obsahovat zejména tyto body:

- Vyhodnocování (progress, průběh)
- Lehce dostupná a uživatelsky přívětivá
- Měření rychlosti reakce (reflexu)
- Hra sama udává náročnost (rozdělení na úrovně -> zlepšování se uživatele)
- Tutorial aneb jak na to

## FINÁLNÍ ZKOUŠKA

Finální zkouška se bude skládat z prezentace aplikace před porotou (cca 2 minuty) a následné umožnění zahrání si hry porotcům. Ti poté podle svého dojmu a hodnotících kritérií budou hodnotit. Na celou prezentaci hry i s otázkami poroty máte 10 minut.

## HODNOCENÍ

Hodnotit se budou následující parametry:

- Řešení vyhodnocování během hry [20 b.]
- Zábavnost či chytlavost hry [20 b.]
- Zpracování – kód, stabilita, vizuální stránka [50 b.]
- Optimalizace vyhodnocování rozřazování do úrovní [30 b.]
- Dostupnost [10 b.]
- Zpracování a osobní hodnocení porotce [20 b.]

## VŠEOBECNÉ SOUTĚŽNÍ PODMÍNKY

- Soutěžící nesmí poškodit vybavení a prostory školy.
- Soutěžící mohou používat vlastní PC/notebooky

# TEAM DESIGN

- Je zakázáno bezdůvodně přetěžovat síť s internetem
- Soutěžící nesmí přijímat rady ani jinou pomoc od osob mimo svůj tým.
- Mohou používat knihy nebo internet, včetně fór. Ale nesmí se na nic aktivně ptát.
- Soutěžící slibují, že se v průběhu soutěže budou chovat slušně a reprezentativně.
- Soutěžící se budou v průběhu soutěže chovat v duchu myšlenky zadání.
- Soutěžící budou během soutěže respektovat obecně platné zásady fair play.
- Jakékoli nejasnosti jsou soutěžící povinni konzultovat s Topic Responsible pro kategorii Team design, osobou určenou organizátory.
- Topic responsible má právo veta ve sporech ohledně zadání, případně může i vyloučit tým ze soutěže.
- Topic Responsible má právo provádět dílčí změny v zadání, shledá-li jeho část nejasnou, nejednoznačnou nebo nelogickou.
- Nastane-li nutnost pozměnit z jakéhokoli důvodu zadání, Topic responsible je povinen toto oznámit alespoň jednomu členovi z každého soutěžícího týmu v kategorii Team Design.
- Topic responsible se zavazuje jednat v dobré vůli zachování kvality a atmosféry soutěže.

## Časový harmonogram soutěže

- 08:00 – 08:15: Oficiální zahájení
- 08:30 – 08:45: Zadání kategorie Team Design
- 08:45 – 16:30: Vypracovávání řešení
- 16:45 – 17:00: Příprava na prezentaci vypracovaného řešení
- 17:00 – 18:00: Prezentace vypracovaných řešení
- 18:30 – 19:00: Vyhlášení výsledků soutěže
- 19:00 – 19:15: Oficiální ukončení