



POMORSKA LIGA ZADANIOWA ZDOLNI Z POMORZA

Konkurs dla uczniów szkół ponadpodstawowych województwa pomorskiego w roku szkolnym 2022/2023

Etap III – wojewódzki

Przedmiot: INFORMATYKA

Instrukcja dla osób przygotowujących własne zadanie konkursowe

INSTRUKCJA

1. Proponowane zadanie powinno dotyczyć świata gier. Problemem do rozwiązania będzie projekt komputerowej gry platformowej (platformówka), którą można napisać w postaci programu w dowolnym języku programowania, albo przedstawić w postaci projektu w dowolnej aplikacji użytecznej dla projektantów gier.
2. Zadanie powinno odznaczać się oryginalnością i odstępstwem od znanych oraz funkcjonujących w świecie informatyki treści i pomysłów dotyczących gier platformowych.
3. Stopień trudności zadania ustala autor. Można odnieść się do poziomu trudności zadań na powiatowym oraz wojewódzkim etapie Pomorskiej Ligi Zadaniowej.
4. Szczegółowe przedstawienie proponowanego zadania powinno zawierać:
 - a) dokładny opis pomysłu,
 - b) dokładny scenariusz gry (fabuła) wpływającej na zainteresowanie rozgrywką,
 - c) dokładną charakterystykę wymaganego środowiska programowania lub aplikacji służącej do projektowania gier,
 - d) dokładny opis celu i zasad prowadzonej rozgrywki,
 - e) dokładny opis potrzebnych danych wejściowych (postaci, liczba i sceneria poziomów, posiadane cechy i elementy podlegające rozgrywce),
 - f) dokładny opis kolejnych etapów gry, w zależności od zrealizowanych zadań przez gracza,
 - g) wymagania stawiane mechanice gry,
 - h) wymagania stawiane dla odpowiedniego balansu i całkowitej grywalności rozgrywki,



Pomorski Ośrodek
Doskonalenia Nauczycieli
w Słupsku



Instytucja Samorządu
Województwa Pomorskiego

- i) przykładowe rozwiązanie autora zadania, które objaśni dokładnie wymaganych opisów lub schematów,
 - j) załączniki do rozwiązania własnego, jeżeli są niezbędne.
5. Za opracowanie zadanie konkursowego można uzyskać dodatkowe punkty (10 punktów), wliczane do punktacji etapu wojewódzkiego.
6. Przy ocenie zaproponowanego zadania będą brane pod uwagę następujące kryteria:
- a) oryginalność pomysłu (w szczególności propozycje stanowiące kopie zadań dostępnych w różnych źródłach, związanych z różnymi konkursami będą dyskwalifikowane) - 40 %
 - b) dokładność wypełnienia wymogów opisanych w punkcie 4 – 30 %
 - c) określenie wymagań szczególnych (patrz punkt 4 podpunkt f – h), które odpowiadają za odpowiedni balans i zainteresowanie grą przez całą rozgrywkę, co świadczy o tzw. grywalności - 20 %
 - d) stopień trudności dający możliwość wykorzystania zadania na odpowiednim etapie zmagania konkursowych (patrz punkt 3) - 10 %
7. Każde z czterech w/w kryteriów posiada procentową wagę związaną z jego znaczeniem dla końcowej oceny zadania.
8. Autor zadania konkursowego powinien zadbać o czytelność tworzonej propozycji i spełnienie wszystkich w/w wymagań. Szczegóły techniczne dotyczące przesłania propozycji własnego zadania zostaną podane osobno.

Życzymy powodzenia!