

A Dusza Árpád Országos Programozói Emlékverseny versenyszabályzata

A verseny szervezői, lebonyolítói

A verseny szervezője:

Informatika-Számítástechnika Tanárok Egyesülete (ISZE 1133 Budapest, Kárpát utca 11. II/4.)

A hagyományos programozó verseny I. és II. kategóriában a regionális fordulót a csapatok a saját iskolájukban írhatják meg, ha az iskola vállalni tudja a verseny feltételeinek biztosítását. A döntőt a verseny névadójának volt iskolájában, a miskolci Földes Ferenc Gimnáziumban tartjuk.

A webprogramozás és mobilprogramozás feladatban az önálló munkát a csapatok az általuk választott helyszínen oldják meg. A döntő fordulót Budapesten tartjuk.

Felkészítő tanár a zsűri munkájában nem vehet részt.

A résztvevők jogai, kötelességei

A versenyen olyan 3 fős csapatok vehetnek részt, amelyeknek tagjai az ország vagy valamely szomszédos ország valamely oktatási intézményének 8-13. évfolyamos, magyar nyelven tanuló diákjai. A csapatokat a megadott nevezési határidőig az oktatási intézményüknek a versenyfelhívásban megjelölt úrlapon kell beneveznie. Egy csapat tagjai különböző iskolák tanulói is lehetnek, ilyenkor bármelyik csapattag iskolája elküldheti a nevezési lapot.

Indokolt esetben a csapat egy tagját (csak betegség, és/vagy iskolaváltás esetén) a póttag helyettesítheti. Más esetben a kimaradó csapattag nem cserélhető! (Pl. más versenyen történő részvétel miatt.)

A csapattag cseréjének szándékát a versenybizottságnak előzetesen legkésőbb a verseny előtt 3 nappal be kell jelenteni.

Hiányosan, illetve hibásan kitöltött nevezési lapokat a versenybizottság nem fogad el.

A használni kívánt programozási környezetet a benevező csapatok a versenykiírásban szereplő listából választhatják, választásukat a nevezési lapon jelzik.

A verseny eredményeit az ISZE honlapján közzétesszük. A regionális fordulót követően a csapatokat a versenykiírásban megadott határidőig elektronikus levélben is értesítjük az eredményről. A versenybizottsághoz óvást az eredményhirdetés utáni 3. napig lehet

bejelenteni, amelyet 3 napon belül elbírál. A döntőt követően az eredményhirdetést tartunk. Óvást a helyszínen lehet bejelenteni, amelyet 1 órán belül elbírál a versenybizottság.

A hagyományos programozó verseny I. és II. kategóriájában a versenyen bármilyen nyomtatott segédanyag, saját jegyzet használható. Elektronikusan tárolt dokumentumként a programozási környezethez tartozó „help” fájlokat használhatják. A használni kívánt segédanyagokról a csapatok gondoskodnak. Internetkapcsolat nem lehet a csapattagok gépein, mobiltelefont sem használhatnak.

A mobilprogramozás és a webprogramozás feladatban minden segédeszköz használható.

A verseny fordulói

A verseny két fordulóban zajlik.

A hagyományos programozó verseny I. és II. kategóriájában:

A regionális fordulón minden jelentkező csapat részt vesz.

A regionális fordulót a csapatok a saját iskolájukban írhatják meg, ha az iskola vállalni tudja a verseny feltételeinek biztosítását.

A dolgozatok kijavítása egységes javítási útmutató alapján, központilag történik, a verseny zsűrije végzi. Az eredményhirdetés idejét és módját a versenykiírás tartalmazza. A versenyben résztvevő iskolákat elektronikus levélben is tájékoztatjuk.

A döntő fordulóra a regionális fordulón legjobban teljesítő 10 csapat jut. (A jelentkezések arányát figyelembe véve várhatóan 6 csapat a II. kategóriából, 4 csapat az I. kategóriából.)

A döntőbe jutó csapatok a regionális fordulóban beadott munkájukat a döntő előtt javíthatják, átdolgozhatják, és a zsűri által megadott további elvárások alapján kiegészíthetik. Ehhez tetszésük szerint kiválasztott eszközt és programozási környezetet használhatnak. Ezt kell bemutatniuk az országos döntőn egy 15 perces prezentáció keretében a zsűrinek és a többi versenyzőnek a versenybizottság által előre megadott szempontrendszer alapján.

A webprogramozás verseny és mobilprogramozás versenyen:

A webprogramozás és a mobilprogramozás feladat első fordulójában minden jelentkező csapat a saját maga által választott helyszínen vesz részt. A webprogramozási feladathoz a versenybizottság biztosítja a szervert, amelyhez a versenyzők kapcsolódhatnak. A mobilprogramozás feladat megoldásához a versenyzők saját mobil eszközöket használhatnak (megengedett PC-n futó emulátor is) a versenykiírás alapján.

Webprogramozás esetén a munkákat a csapatok a versenybizottság által biztosított szerverre töltik fel, valamint a forráskódot GitHubon keresztül a zsűri által elérhetővé teszik. Mobilprogramozás esetén a munkákat a csapatok a megadott központi tárhelyre töltik fel valamint a forráskódot GitHubon keresztül a zsűri által elérhetővé teszik.

Az elkészült munkák javítását központilag a zsűri végzi, a feladatleírásban szereplő szempontok alapján. Az eredményhirdetés idejét és módját a versenykiírás tartalmazza. A versenyben résztvevő iskolákat elektronikus levélben is tájékoztatjuk.

A **döntőt** legfeljebb 10 csapat részvételével Budapesten rendezzük. (A döntőbe jutó csapatok a webprogramozás és a mobilprogramozás feladatot megoldók közül az eredményesség alapján a jelentkezések arányában kerülnek ki.) Az önálló feladatmegoldás során elkészült munkát és annak a dokumentációját kell bemutatni a prezentáció alapján. A prezentáció formája tetszőlegesen választható. A döntőn a versenybizottság egy rövid, kiegészítő feladat megoldását is kérheti, amelynek a megoldására meghatározott időt biztosít.

Az értékelés a helyszínen történik.

Ha valamelyik kategóriában valamelyik forduló a hagyományos formában nem szervezhető meg, akkor azt online módon bonyolítjuk le.

Az egyes fordulók feladattípusai

A hagyományos programozó verseny I. és II. kategóriájában:

Regionális forduló:

Egy komplex feladat megoldása a versenyző csapat által választott feladatmegosztással. A feladatmegoldás tartalmazza a megfelelő kommentek elhelyezését is.

Országos döntő:

A döntőig a bejutó csapatok kijavíthatják (átdolgozhatják) a regionális fordulón beadott munkájukat. Ezt kell bemutatniuk az országos döntőn egy 15 perces prezentáció keretében a zsűrinek és a többi versenyzőnek a versenybizottság által megadott, a verseny honlapján közzétett szempontrendszer alapján. (A bemutatón a jelen lévő vendégek, pl. a felkészítő tanárok is részt vehetnek.) **A döntőn programozási feladatot már nem kell megoldaniuk a csapatoknak, csak prezentáció történik.**

A webprogramozás- és mobilprogramozás feladat:

Önálló feladat elkészítése:

A versenybizottság által megadott feladatot kell elkészíteni dokumentációval.

Országos döntő:

Az 1. fordulóban elkészített programot (munkát) és a dokumentációját 20-25 percben kell bemutatni. A bemutatáshoz prezentációt kell készíteni, amelynek formátuma szabadon választható. A versenybizottság kérheti egy, a feladathoz tartozó rövid kiegészítő feladat megoldását.

Értékelési eljárások

A hagyományos programozó verseny I. és II. kategóriájában:

Regionális forduló:

A versenymunkákat egységes javítási útmutató alapján a zsűri értékeli. Az eredményt az ISZE honlapján tesszük közzé a megadott határidőig. A versenyben résztvevő iskolákat elektronikus levélben is tájékoztatjuk.

A versenybizottsághoz óvást az eredményhirdetés utáni 3. napig lehet bejelenteni, amelyet 3 napon belül elbírál.

A döntőbe jutó csapatok regionális fordulón elért eredménye (pontszáma) a végső eredménybe beszámít, de a csapatok sorrendjét és pontszámát a döntő előtt a versenybizottság nem teszi közzé.

A döntőbe nem kerülő csapatok pontszámait és az elért sorrendjét nyilvánosságra hozzuk a regionális verseny eredményhirdetésén.

Országos döntő:

Az értékelés a döntő előtt beküldött javított és kiegészített programkód, továbbá a döntőn előadott prezentáció alapján történik.

A verseny végeredményét a regionális fordulóban szerzett és a döntőben elért pontszámok az összege alapján állapítjuk meg. A pontozási rendszer nyilvános, így előre tudható, hogy a döntőben a prezentáció során milyen szempontok szerint történik a pontozás.

A döntőben szereplő csapatok különdíjat is kaphatnak. A különdíj odaítélésének szempontjait kizárólag a díjat felajánló szervezet vagy személy határozza meg.

Óvást a helyszínen lehet bejelenteni, amelyet a versenybizottság 1 órán belül elbírál.

A webprogramozás- és mobilprogramozás feladat esetében:

Önálló munka:

Az önállóan elkészített munkákat a versenybizottság tagjaiból alakult zsűri javítási útmutató alapján értékeli. Az értékelés szempontjai a csapatok számára kiadott feladatlapon is szerepelnek. Az eredményeket az ISZE honlapján tesszük közzé a versenykiírásban megadott határidőig. Az eredményekről a résztvevő iskolákat elektronikus is levélben tájékoztatjuk.

A versenybizottsághoz óvást az eredményhirdetés utáni 3. napig lehet bejelenteni, amelyet 3 napon belül elbírál.

Országos döntő:

A döntőn a zsűri az elkészített munkát és annak a bemutatását megadott szempontok alapján értékeli. Az első fordulóban megszerzett pontszám kiegészül a döntő során kapott ponttal.