

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 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 űrlapon 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. Az I. és II. fordulót követően a csapatokat a versenykiírásban megadott határidőig elektronikus levélben is értesítjük az eredményről. A versenybizottsághoz óvást az eredményhirdetés után 1 napig lehet bejelenteni, amelyet 1 napon belül elbírál. A döntőt követően eredményhirdetést tartunk. Óvást a helyszínen lehet bejelenteni, amelyet 1 órán belül elbírál a versenybizottság.

A hagyományos verseny I. és II. fordulójában, illetve a webprogramozás I. fordulójában minden segédeszköz használható.

A verseny egyes kategóriáiban eredményesen szereplő csapatok meghívásra kerülnek a 2027. januárjában induló Dusza Árpád Programozóműhelybe, ahol mentorok segítségével

valósíthatják meg saját projektötleteiket. A korábbi évek csapatait és a műhelyt az alábbi oldalon lehet megismerni: <https://duszamuhely.hu>

A verseny fordulói és kategóriái

Hagyományos programozói verseny

Három fordulóban és két kategóriában zajlik.

- **I. kategória:** 9-10. osztályosok (Ebben a kategóriában versenyezhetnek a 8. osztályosok. Ebbe a kategóriába kerül a csapat, ha minden csapattag legfeljebb 10. osztályos.)
- **II. kategória:** 11-13. osztályosok (Ha legalább egy csapattag legalább 11. osztályos, ebbe a kategóriába kerül a csapat.)

Az **I. fordulón** minden jelentkező csapat részt vesz.

Az I forduló feladatát a csapatok a maguk által választott helyszínen és időbeosztással oldhatják meg.

A dolgozatok kijavítása egységes javítási útmutató alapján, központilag történik, a versenybizottság végzi.

A **II. fordulóra** legfeljebb 15 csapat jut. Ők az I. fordulóban elkészített munkájukat a versenybizottság által megadott szempontok szerint kiegészíthetik, javíthatják tetszőleges időbeosztással és tetszőleges helyszínen. Prezentációs anyagot készítenek hozzá. Ehhez tetszésük szerint kiválasztott eszközt és programozási környezetet használhatnak. A munkájukat a megadott határidőig a feladatkiírás szerint kell elérhetővé tenniük a zsűri számára. A munkák értékelését a versenybizottság végzi.

A **döntőt** a verseny névadójának volt iskolájában, a miskolci Földes Ferenc Gimnáziumban tartjuk. A döntőbe várhatóan a II. fordulón legjobban teljesítő 10 csapat jut, várhatóan 6 csapat a II. kategóriából, 4 csapat az I. kategóriából.). A döntőbe jutó csapatok a II. fordulóban elkészített munkájukat mutatják be két rövid (10-15 perces) prezentáció keretében a zsűrinek és a többi versenyzőnek a versenybizottság által előre megadott szempontrendszer alapján. A döntőn a versenybizottság kiegészítő feladat megoldását is kérheti

A webprogramozás kategóriában:

- **III. kategória:** webprogramozás (Nincsenek korcsoportok)

A korábbiaktól eltérően idén **nem indítunk versenyt mobilprogramozás** kategóriában.

A **webprogramozás 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.

Webprogramozás esetén a munkákat a csapatok a versenybizottság által biztosított szerverre töltik fel, valamint a forráskódot is elérhetővé teszik a zsűri számára feladatkiírásban megadottak szerint.

Az elkészült munkák javítása központilag történik a feladatléírásban szereplő szempontok alapján.

A **döntőt** legfeljebb 10 csapat részvételével Budapesten rendezzük. Az I. forduló során elkészült munkát és annak a dokumentációját kell bemutatni a prezentáció alapján a zsűrinek és a résztvevőknek. A prezentáció formája tetszőlegesen választható. A döntőn a versenybizottság egy rövid, kiegészítő feladat megoldását is kérheti, amelynek a megoldására meghatározott időt biztosít.

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:

I. forduló:

Egy komplex feladat megoldása (egy alkalmazás elkészítése) a versenyző csapat által választott feladatmegosztással. A feladatmegoldás tartalmazza a dokumentáció elkészítését is.

II. forduló

A bejutó csapatok kijavíthatják (átdolgozhatják) a regionális fordulón beadott munkájukat. Prezentációs anyagot készítenek hozzá. Elvárt a Git használata a csapatmunka során.

Országos döntő:

A II. fordulóban elkészített munkát két, egyenként kb. 10-15 perces bemutató keretében kell bemutatni. A nyilvános prezentáción – amelyen a többi versenyző, a vendégek és a felkészítő tanárok is jelen lehetnek – a terméket kell bemutatni, felhasználói szempontból, programozási részletek nélkül. A zárt, szoftverfejlesztői bemutaton a csapatok a zsűri előtt a programkódot mutatják be; itt a megvalósítás technikai színvonala a hangsúlyos.

A webprogramozás kategóriában:

I. forduló

A versenybizottság által megadott feladatot kell elkészíteni dokumentációval.

Országos döntő:

Az 1. fordulóban elkészített programot (munkát) és a dokumentációját 15-20 percben kell bemutatni. A bemutatáshoz prezentációt kell készíteni, amelynek formátuma szabadon választható.

Értékelési eljárások

A hagyományos programozó verseny I. és II. kategóriájában:

I. forduló:

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

A versenybizottsághoz óvást az eredményhirdetés után 1 napig lehet bejelenteni, amelyet 1 napon belül elbírál.

II. forduló

A versenymunkákat a versenybizottság értékeli. Az eredményt az ISZE honlapján tesszük közzé a megadott határidőig. A versenyben résztvevő iskolákat elektronikus levélben is tájékoztatjuk.

A II. fordulóra 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 II. fordulóra bekerülő, de döntőbe nem jutó csapatok pontszámait és az elért sorrendjét nyilvánosságra hozzuk a II. forduló eredményhirdetésén.

A versenybizottsághoz óvást az eredményhirdetés után 1 napig lehet bejelenteni, amelyet 1 napon belül elbírál.

Országos döntő:

A verseny végeredményét a három fordulóban elért pontszámok alapján állapítjuk meg.

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

Az értékelés és az eredményhirdetés a helyszínen történik. Az eredményt az ISZE honlapján is közzétesszük.

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

A webprogramozás kategóriában:

I. forduló:

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 után 1 napig lehet bejelenteni, amelyet 1 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.

Az értékelés és az eredményhirdetés a helyszínen történik. Az eredményt az ISZE honlapján is közzé tesszük.

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

Felkészítő tanár a zsűri munkájában nem vehet részt.