

Reguli de arbitraj competiții www.ikcc.info

:: arbitrii vor acorda 3 note , cuprinse între 1 și 5 puncte, cu maxim 1 zecimală, pentru următoarele criterii:

Puncte:	insuficient	suficient	bun	foarte bun	remarcabil
Scenariu/subiect	1,0-1,9	2,0-2,9	3,0-3,9	4,0-4,9	5,0
Animație/sunet	1,0-1,9	2,0-2,9	3,0-3,9	4,0-4,9	5,0
Script/cod	1,0-1,9	2,0-2,9	3,0-3,9	4,0-4,9	5,0

:: media finală va fi calculată ca medie aritmetică între cele 3 note , rotunjită la 2 zecimale.

Linii de arbitraj

Scenariu și subiect/temă

:: arbitrii vor aprecia scenariul proiectului. Un scenariu original va fi mai bine notat. De asemenea, complexitatea și fluiditatea scenariului vor fi un plus!

:: concurenții trebuie să respecte subiectul/tema concursului. O bună integrare a subiectului/temei concursului în scenariul proiectului va fi un plus!

:: dacă subiectul concursului nu este deloc prezent în proiect, concurentul va fi descalificat sau notat cu 1,0 puncte la Scenariu/tema.

Animație, grafică și sunet

:: arbitrii vor aprecia animația, grafică și sunetele folosite în proiect. Spriteurile, fundalurile, efectele speciale și sunetele folosite trebuie să se supună legislației privind drepturile de autor și necesită licența de folosire/copyright (*IKCC poate solicita licențele de utilizator pentru grafica folosită în proiect*). Concurenții pot folosi și elemente grafice și sunete care se găsesc pe internet sub licență freeware (gratuite pt utilizare) sau elementele grafice care se găsesc în limbajul de programare Scratch. Concurenții pot include în proiect și elemente grafice și sunete create de către aceștia. *IKCC nu este responsabilă în niciun fel pentru utilizarea graficii și a sunetelor fără drepturi legale (licență, drepturi de autor etc.)*.

:: în caz de utilizare ilegală a graficii și sunetelor, concurentul va fi descalificat sau poate primi 2,0 puncte penalizare la scorul final.

Script/cod

:: arbitrii vor aprecia simplitatea în codul scris și scripturile bine comentate. De asemenea, scriptul trebuie să fie original, scris în totalitate de către concurent. Jocurile trebuie să aibă instrucțiuni detaliate definite *in-game*.

:: utilizarea tehnicilor avansate de programare în Scratch va fi un plus (de exemplu: variabile, liste, blocuri definite de concurent, formule matematice avansate, etc ...)

Sfaturi pentru a obține mai multe puncte pentru proiect

:: nu copiați coduri sau proiecte întregi de la o altă persoană și nu remixați alte proiecte (inclusiv motoare pentru jocuri, surse de tutoriale video, proiecte din cărți Scratch / coding etc.) pentru a evita descalificarea proiectului!

:: asigurați-vă că proiectul vostru este despre subiectul/tema competiției! Un proiect foarte bun care nu respectă foarte bine tema concursului va câștiga mai puține puncte decât un proiect mediocru care implementează foarte bine subiectul competiției. Dacă subiectul concursului nu este deloc prezent în proiect, concurentul ar putea fi descalificat sau va fi notat cu 1,0 puncte la *scenariu / subiect*.

:: utilizați cod avansat în scriptul vostru ... Folosind variabile, blocuri definite de utilizator, liste, formule matematice avansate, etc., veți câștiga mai multe puncte pentru proiect.

:: comentați fiecare parte importantă a programului pentru a informa arbitrul despre destinația acelei secvențe de cod. Codul trebuie bine comentat! Pentru a insera un comentariu în script faceți clic dreapta în codul vostru, unde credeți că sunt necesare explicații, și selectați *Adăugați comentariu!*

:: creați animație cât mai realistă. Mișcarea și fundalurile trebuie să fie cât mai realiste!
De exemplu: mișcarea unui sprite imobil va fi notată mai puțin decât deplasarea unui sprite care își mișcă picioarele în mod natural (folosind mai multe costume pentru a crea mișcarea realistă)

:: utilizați o grafică bună pentru sprites și fundaluri. Este permisă utilizarea graficii plătite (trebuie să aveți licența/factură pentru grafica respectivă sau puteți utiliza resurse gratuite de tip freeware de pe internet sau din programul Scratch). De asemenea, puteți folosi grafică și sunete originale create de către voi.

:: inserează meniuri de pornire dacă proiectul tău este un joc și nu uita să explici în aceste meniuri cum trebuie jucat jocul.

:: selectați sunete și muzică potrivite pentru proiectul vostru. Un proiect cu sunete și muzică vă va fi punctat mai mult decât un proiect fără sunete și muzică

:: ideea proiectului (scenariul) este foarte importantă pentru arbitri! Gândiți-vă la o idee originală și nouă pentru povestea/jocul vostru din proiect! Fiți creativi și câștigați mai multe puncte.

:: simplificați codul și algoritmi ... Dacă 2 coduri au același rezultat/efect, codul mai scurt va câștiga mai multe puncte decât codul mai lung.

:: **în coding, viteza nu este bună** ... aveți suficient timp până la data limită pentru a vă trimite proiectul. Verifică din nou și din nou codul tău, îmbunătățește-l, lucrează la detalii .. și, când l-ai finalizat, trimite linkul proiectului. Nu vă grăbiți doar ca să trimiteți rapid proiectul! Nu este important cine a trimis primul proiectul .. este important care proiect este mai bun!

Alte reguli și detalii

:: competițiile IKCC sunt INDIVIDUALE, nu sunt permise ECHIPE.

:: în cazul unui scor egal pentru locul 1-3 și/sau diplome speciale, organizatorul va acorda puncte de departajare pentru impresia generală a proiectelor pentru a determina câștigătorii.

:: proiectele depuse trebuie să fie scrise exclusiv / original de către concurenți, nu de către alți programatori sau de către profesori! De asemenea, nu este permis niciun proiect

REMIXED (inclusiv motoare pentru jocuri, tutoriale video sursă, proiecte din Scratch / cărți de programare etc.)! Fiecare linie trebuie să fie creația concurenților. Suspiciunea de fraudă duce la eliminarea concurentului din competiție!

:: proiectul trebuie creat în limbajul de programare Scratch **vers. 3.0** (software gratuit).

Proiectul trebuie dezvoltat online (trebuie să creați un cont Scratch pe <https://scratch.mit.edu>). Proiectul creat folosind editorul offline Scratch 3.0, la finalizare, trebuie încărcat într-un cont Scratch existent pe <https://scratch.mit.edu>. Proiectele sunt acceptate numai dacă sunt accesibile pe site-ul Scratch (<https://scratch.mit.edu>). Vă

rugăm să vă asigurați că ați dat SHARE la proiect înainte de a trimite linkul către IKCC!

:: nu este permis niciun proiect vechi care a participat deja la alte competiții internaționale / naționale IKCC! Vă rugăm să trimiteți doar proiecte noi, scrise pentru competiția IKCC la care v-ați înscris acum!

:: proiectele trebuie să respecte provocarea / subiectul / tema competiției! Vă rugăm să citiți cu atenție provocarea/tema concursului înainte de a începe proiectul. Toate proiectele care nu respectă provocarea / subiectul / tema competiției vor fi descalificate sau depunctate! Tema competiției este afișată pe prima pagină a siteului, în prima zi de concurs.

:: proiectul trimis trebuie să fie foarte bine comentat în cadrul script-ului (casetele de text reglabile pot fi utilizate în codul Scratch). De asemenea, dacă proiectul vostru încorporează un joc sau mai multe mini-jocuri, concurentul trebuie să prezinte instrucțiuni clare pentru aceste jocuri.

:: dacă proiectul dvs. încorporează muzică, sunete, fonturi sau imagini / videoclipuri, trebuie să dețineți drepturile de utilizare a materialului respectiv. IKCC nu este responsabilă în niciun fel pentru utilizarea graficii și a muzicii fără drepturi legale (licență, drepturi de autor etc.).

:: dacă este nevoie, organizatorii ar putea cere concurenților selectați să își susțină proiectele online, pe platforma ZOOM. Dacă elevul nu a reușit să susțină proiectul, acesta va fi descalificat.

:: participanții trebuie să respecte termenul limită de înregistrare și depunere a proiectului. Orice întârziere la depunerea proiectelor va duce la descalificare. Vă rugăm să consultați informațiile Calendarului pentru fiecare competiție pe site-ul oficial ikcc.info! Pe prima pagină va fi afișat permanent un *count-down* până la închiderea competiției.

:: proiectele pentru competițiile internaționale sunt acceptate doar în limba engleză.

:: proiectele pentru competițiile naționale sunt acceptate în limba națională sau în limba engleză.

:: după data limită de depunere a proiectelor, concurentul nu poate aduce nicio modificare la proiect. Vă rugăm să rețineți că ultima dată de actualizare este menționată dacă se accesează adresa [https://api.scratch.mit.edu/projects/project ID/](https://api.scratch.mit.edu/projects/project_ID/). Pentru a evita riscul de a fi descalificați, participanților NU le este permis să navigheze în proiect în modul EDITARE după data limită de depunere.

:: proiectele vor fi judecate de un complet de arbitri. Nu sunt admise contestații!