



POLSKIE TOWARZYSTWO INFORMATYCZNE

Oddział Małopolski

al. Mickiewicza 30, 30-059 Kraków, tel. 12 617 38 94, faks 12 633 89 07, e-mail: pti@pti.krakow.pl, www.pti.krakow.pl



„Podróż w inny wymiar” Zadanie konkursowe

Wszyscy lubimy podróżować: w czasie, w przestrzeni, w wyobraźni...

Współczesny świat, a tym samym i Polska, zmagają się z wieloma problemami - zanieczyszczenia środowiska, chorób cywilizacyjnych, głodu, ubóstwa, nietolerancji.

Zatem wyobraźmy sobie, że przenosimy się do... przyszłości lub krainy fantazy, W innym wymiarze - wszystko jest możliwe, trudne problemy stają się tylko wyzwaniem, z którymi Wasza nieograniczona wyobraźnia na pewno sobie poradzi :-). Zatem... wyruszamy!

W jednym ze wskazanych języków programowania zaprojektuj **prostą grę edukacyjną**, której bohater, przenosząc się w inny wymiar (czasu lub przestrzeni) pokaże jak rozwiązano jeden z ważnych problemów współczesnego świata.

Wymagania szczegółowe:

1. **Zaprojektuj sposób przenoszenia się do innego wymiaru i podróżowania w nim** - może to być wehikuł, portal, statek kosmiczny, kostium - liczy się inwencja i oryginalność.
2. **Wykreuj inny wymiar** posiadający specyficzne cechy - liczy się kreatywność, niczym nieograniczona wyobraźnia i poczucie humoru.
3. **Wybierz problem, który dotyczy Twojego miasta lub regionu** (np. zanieczyszczenie środowiska, smog, nadprodukcja śmieci, problemy transportowe, brak dostępu do usług medycznych itp.) - pokaż symbolicznie wagę tego problemu.
4. **Zaproponuj rozwiązanie problemu** składające się z minimum 3-5 elementów. Mogą to być zasady, których powinien przestrzegać bohater (np. *Segreguj śmieci*), przedmioty, które należy zdobyć, aby rozwiązać problem (np. *nowoczesny filtr powietrza*), wrogowie, których trzeba pokonać (SMOG).
5. Poprowadź użytkownika (lub bohatera gry) do sukcesu, czyli pomóż mu rozwiązać problem.
6. Rodzaj gry jest dowolny - liczy się **pomysłowość, oryginalność i interaktywność** oraz sposób zaprezentowania tematu (gra powinna być wciągająca - w myśl zasady „uczyć - bawiąc”).
7. Gra nie może trwać w nieskończoność. Gracz powinien osiągnąć określony cel (np. zdobyć odpowiednią liczbę punktów, wykonać poprawnie wszystkie zadania) lub otrzymać komunikat o przegranej.
8. Praca musi być oryginalna, stworzona na potrzeby konkursu (wcześniej niepublikowana), z zachowaniem praw autorskich (legalne źródła zdjęć, grafiki i muzyki).

Sugerowane Języki programowania:

- Klasy 1-4 SP - [Scratch Jr](#), [Baltie](#), [Scratch](#).
- Klasy 4-7 SP - [Scratch](#), [Baltie](#)
- Klasy 7 SP, 2-3 Gim, 1-3 LO - [Scratch](#), [C++](#), [Python](#), [javascript](#), [Java](#)

Praca konkursowa powinna zawierać:

- program w wersji źródłowej (lub link do pobrania pracy, wraz z informacją o dostępie)
- metkę programu, czyli plik tekstowy zawierający:
 1. Dane autora (imię, nazwisko, nazwa i adres szkoły, klasa, opiekun).
 2. Wybrane środowisko/język programowania.
 3. Źródła (zdjęcia, informacje, grafika)
 4. Opcjonalnie - instrukcje dotyczące kompilacji lub uruchomienia programu (jeśli są konieczne)

Przy ocenie prac uwzględnione zostaną:

- a. poprawność działania,
- b. sposób podróżowania w czasie i przestrzeni,
- c. autorskie zdjęcia lub samodzielnie wykonane elementy graficzne
- d. ciekawe ujęcie tematu,
- e. przedstawienie i rozwiązanie problemu,
- f. kreatywność,
- g. estetyka wykonania.