



**2-3 ИЮНЯ 2018
ДНЕПР**



Scratch. Правила

1. Описание: командам необходимо подготовить проект в среде программирования Scratch или S4A, соответствующий определенной теме сезона. Конкурсная работа может включать программу и аппаратную часть, сконструированную из наборов WeDo или Arduino.

Тема сезона 2018 – игра “Освоение космоса”. Игра должна удовлетворять теме. Управление должно осуществляться при помощи клавиатуры, мышки или внешних устройств, построенных из наборов WeDo/Arduino.

2. Команда: 1-2 участника и тренер. Возраст участников не должен превышать 14 лет.

3. Кто становится победителем?

Победителем становится команда, проект которой наберет максимальное количество баллов согласно критериям оценивания (см. в разделе «Порядок проведения соревнований»).

При равном количестве набранных баллов участники делят призовое место. Никаких дополнительных оценок и конкурсов не проводится.

4. Какой приз получит победитель?

Все участники соревнований будут награждены памятным грамотами.

Победители получают ценные призы от организаторов и спонсоров BestRoboFest.

5. Технические требования

5.1. Требования к программе

- Версия среды программирования – Scratch 1.4 или 2/S4A.
- Программа должна иметь разрешение .sb или .sb2.

5.2. Требования к аппаратной части (если таковая имеется)

- В конструкциях разрешается использование функциональных частей (моторы, датчики, контроллер) из наборов WeDo или Arduino.
- Механические части могут быть сконструированы из любых материалов.



**2-3 ИЮНЯ 2018
ДНЕПР**



6. Порядок проведения соревнований

- 1) Соревнования проходят в виде презентации проекта и последующей демонстрации его работоспособности.
- 2) Перед началом соревнований каждая команда имеет возможность настроить свою программу. На это у команды есть 5 минут.
- 3) Порядок презентаций определяется по предварительной жеребьевке или по желанию соревнующихся.
- 4) Дополнительно команды могут подготовить презентацию проекта в Power Point.
- 5) Регламент выступления каждой команды – 10 минут + 5 минут на вопросы судей.
- 6) Критерии оценивания (от 0 до 5 баллов): читаемость кода (понятные имена переменных, сообщения и т. п.), корректная работа проекта, оформление проекта и его подача, ответы на вопросы судей. Приоритет будет отдаваться проектам, в которых использовалась внешняя периферия.

7. Техника безопасности

Команды несут ответственность за сохранность своих роботов и несчастные случаи, вызванные участниками команд или их роботами.

Организаторы соревнований не несут ответственности за любые несчастные случаи и/или аварии, вызванные командами или их оборудованием.

Организаторы могут вносить изменения в правила не позднее, чем за 2 недели до начала соревнований. В этом случае оргкомитет обязан проинформировать участников не позднее, чем за 10 дней до начала соревнований.