

Общие положения

Цель курса , в конце которого проводится соревнование -это сжатое и специализированное исследование основ языка C# на базе профессионального игрового движка Unity, который используется при создании видеоигр для различных платформ.

Цель соревнований

Привлечение детей к изучению объектно-ориентированного языка программирования C# .

Выявление и награждение наиболее интересных проектов.

Требования к проектам

Проект должен быть запрограммирован участниками самостоятельно.

Наличие GDD (гейм-дизайн документ), с описанием игрового процесса (геймплея) разрабатываемой игры, где четко определены различные программные функции и части кода, с описанием действий, которые они выполняют.

Регистрация

При регистрации каждая команда должна предоставить:

Описание проекта;

Соревнования

Порядок проведения

Защита производится в форме демонстрации перед судьями.

Участникам дается 5 минут на устную презентацию и демонстрацию работоспособности проекта, а также 5 минут на вопросы судей.

К каждому проекту может подойти несколько бригад судей.

Правила определения победителя

Каждый проект оценивается каждым судьей отдельно. На основании оценки формируется рейтинг. Затем рейтинги складываются. На основании полученных данных определяются победители и призеры.

Каждый проект оценивается по критериям приведенным в таблице1, которые определяют использование в проекте изученных навыков в течении курса по C#.

Таблица 1.

п\п	Критерий	Балл
1	Переменные	1
2	Преобразование значений типов (кастинг)	1
3	Арифметические операторы. Конкатенация	1
4	Логические операции	2

5	Циклические конструкции	2
6	Оператор цикла foreach в Си-шарп.	2
7	Методы в Си-шарп. Оператор return	2
8	Перегрузка методов	2
9	Массивы, Класс List,	3
10	Наследование, Инкапсуляция, Модификаторы доступа	3
11	Объявление классов и создание объектов	3
12	Перечисления(enum)	3