

Регламент Scratch-олимпиада

Версия 02.01.2023
Павлюченко Максим
info@cyberlab.by

1. О состязаниях

- 1.1. В соревнованиях участвуют неограниченное количество команд-соперников. Задача команд – максимально быстро и точно создать программу в соответствии с предложенным заданием.
- 1.2. В состязаниях участвуют дети до 10 лет включительно в год проведения соревнований.
- 1.3. К участию допускаются команды, состоящие из **1-го участника** и тренера.
- 1.4. Организаторы предоставляют место для каждой команды (стол и стул). Ноутбук, черновики, ручку и всё необходимое участники приносят с собой.

2. О стартовых позициях

- 2.1. На каждом компьютере находится папка «Соревнования» с файлами: со спрайтами и фонами, которые могут понадобиться для выполнения задания и файл с демонстрацией анимации Scratch. У каждой команды будет лист с распечатанным заданием.
- 2.2. Перед началом состязаний в программе Scratch панели фонов, спрайтов и скриптов должны быть пустыми. Допустимо наличие персонажа по умолчанию (Кота).
- 2.3. Команды стартуют по сигналу судьи.
- 2.4. Во время соревнований тренеры и болельщики не могут присутствовать в зоне состязаний. Любое общение тренера и болельщиков с командой с момента старта до окончания состязания запрещено. Если судья заметит общение, команда предупреждается. После второго замечания команда удаляется с соревнований.
- 2.5. В случае самопроизвольного выключения компьютера, иных неординарных ситуациях, которые участник не может устранить самостоятельно, участник команды вправе обратиться за помощью к судье. На период устранения неполадок секундомер не останавливается.

3. О программах.

- 3.1. Результат выполненной задачи должен быть максимально приближен к демонстрационному. Дополнительным критерием оценивания может являться рациональность использования скриптов при программировании и создании анимации.
- 3.2. Язык программирования - Scratch (любая доступная версия).

Организаторы не предоставляют доступ в интернет. Поэтому рекомендовано использовать десктоп версию Scratch.

3.3. После финального сигнала в рабочем поле программы должны остаться только те блоки, которые необходимы для выполнения задания.

3.4 По окончании времени проект должен быть сохранен на компьютере участника. Окно Scratch с проектом должно быть открыто либо свёрнуто, но не закрыто.

4. Проведение соревнований

4.1. На выполнение задания отводится 60 минут.

4.1.1. Если команда выполнила задание раньше, член команды обращается к судье и просит судью зафиксировать время выполнения задания, после чего команда покидает зону соревнований и лишается возможности вернуться к программированию.

4.1.2. Время выполнения задания может быть учтено при подведении итогов: если команды набрали одинаковое количество баллов, выигрывает та, время которой меньше.

4.1.3. Команда не сможет вернуться к программированию, если её время записано в судейском журнале.

4.2. Защита проекта

4.2.1. Команды по очереди демонстрируют работу своей программы. Судьи могут попросить показать работу программы целиком, либо отдельных её частей (если это возможно по условиям задания).

4.2.2. Судьи убеждаются в том, что кроме программы Scratch на компьютере не открыто дополнительных программ, которые могли бы помочь при программировании (программ-чатов, картинок-инструкций, шпаргалок и др.).

4.2.3. Происходит проверка и оценка программы. Оценивается логичность и оптимальность кода, отсутствие неиспользуемых блоков.

4.3. Определение победителя. Судейская коллегия выставляет каждой команде баллы, а также фиксирует время завершения задания. При выставлении баллов судьи руководствуются таблицей (ниже приведена примерная таблица):

Критерии оценки	Возможные варианты	Получает команда
Качество программирования модели		

Присутствие неиспользуемых блоков (блоки, которые были перенесены на рабочую область, действие которых непонятно судьям, если участник не смог пояснить, для чего они использованы)	От -1 до 0	
Логичная последовательность команд	От 0 до 2	
Оптимальность кода	От 0 до 2	
Качество программирования анимации		
Использование фона сцены	От 0 до 1	
Присвоение имён спрайтов	От 0 до 1	
Перемещение спрайта	От 0 до 1	
Ограничение зоны перемещения спрайта	От 0 до 1	
Разворот объектов в направлении движения	От 0 до 1	
Управление спрайтом с клавиатуры (при необходимости)	От 0 до 1	
Использование случайных величин (при необходимости)	От 0 до 1	
Появление и исчезновение спрайта в нужный момент выполнения программы (при необходимости)	От 0 до 1	
Читаемость кода (понятные сообщения и т.п.)	От 0 до 1	
Использование взаимодействия объектов (при необходимости)	От 0 до 1	
Корректная работа программы	От 0 до 2	
Работа команды		
Соблюдение техники безопасности (после 3-го предупреждения дисквалификация)	От -1 до 0	

4.4. Команда, заработавшая максимальное число баллов, становится первой. Если команды набрали одинаковое количество баллов, победитель определяется по времени. Команда, которая выполнила задание быстрее, побеждает.