

Кубок Лиги Роботов: ПРОГРАММИРОВАНИЕ SCRATCH

Описание основного задания

Задача участников – подготовить проект, полностью написанный на языке программирования MIT Scratch, и представить его. Тема проекта зависит от возрастной категории

Категории

1. Младшая: с 8 до 10 лет включительно. Тема: Мультфильмы. Экология и сохранение экосистем.
2. Старшая: 10+. Тема: Классика аркадных игр.

1. Требование к проекту

1. Проект должен быть выполнен в программной среде MIT Scratch 3.0
2. Проект может быть сопряжён с дополнительными элементами, такими как наборы LEGO WeDo (любой версии) или PicoBoard.
3. Проект не должен быть копией из библиотеки проектов на сайте <https://scratch.mit.edu>
4. **Каждая команда приносит собственный ноутбук для соревнований.**

2. Описание младшей категории

1. В младшей возрастной категории будут проверяться знания среды Scratch, умение использовать группы (движение, внешность, звук и др.) и понимание работы со спрайтами.
2. В задачах данной категории необходимо будет создать мультфильм, соблюдающий следующие критерии:
 - нет ошибок в использовании блоков в скрипте
 - Мультфильм раскрывает и предлагает решение одной проблем, заявленных в теме «[Экология и сохранение экосистем](#)»
 - мультфильм не является набором действий, а имеет сюжет
 - креативный подход
 - отсутствие бесполезных блоков в скрипте
 - используется анимация спрайтов
3. Количество используемых спрайтов – не ограничено.
4. Максимальное время мультфильма - 4 минуты.

3. Описание старшей категории

1. В старшей возрастной категории будет проверяться умение программировать в среде Scratch.
2. В задачах данной категории необходимо будет реализовать игру согласно заданию.
3. Задание: реализовать в среде Scratch любую компьютерную игру жанра «Аркада» ([Wiki:Аркада](#), [Примеры классических аркадных игр](#))
4. Проект должен удовлетворять следующим требованиям:
 - наличие реакции на действия пользователя
 - понятный интерфейс
 - отсутствие ошибок в ходе игры
 - соответствие игры заданию
 - отсутствие бесполезных блоков
 - использование группы «Данные»
 - аккуратность в использовании графических объектов
5. Выбор игры остаётся на усмотрение участника
6. Допускается изменение игрового процесса оригинальной игры, если того требуют особенности среды Scratch.
7. Если оригинальная игра имеет несколько уровней прохождения, допускается неполная реализация в среде Scratch.

4. Правила проведения состязания

1. Команда должна представить в день соревнования итоговый проект.
2. При оценке судейским жюри, участники команды должны продемонстрировать работу проекта, исходный код проекта и ответить на вопросы жюри о работе программы.

5. Правила отбора победителя

1. Победителем объявляется команда, которая продемонстрировала лучший проект, который соответствует указанным для категории требованиям.
2. Каждый пункт оценивается жюри по шкале баллов.
3. Команда, набравшая наибольшее количество баллов, объявляется победителем состязания.

6. Судейство

1. Оргкомитет оставляют за собой право вносить в правила состязаний любые изменения, если эти изменения не дают преимуществ одной из команд.
2. Контроль и подведение итогов осуществляется судейской коллегией в соответствии с приведенными правилами.
3. Судьи обладают всеми полномочиями на протяжении всех состязаний; все участники должны подчиняться их решениям.
4. Если появляются какие-то возражения относительно судейства, команда имеет право в устном порядке обжаловать решение судей на поле у главного судьи или в Оргкомитете, не позднее окончания текущего раунда.