

ID	Hodnocení	MAX bodů
1	Program lze spustit a něco zobrazí	2
2	Program se dokáže připojit na localhost:8000 a zobrazí hrací plochu (libovolně – třeba v textovém režimu) - plocha mapa1	2
3	Program se dokáže připojit na localhost:8000 a zobrazí hrací plochu (libovolně – třeba v textovém režimu) - plocha mapa2	2
4	Program se dokáže připojit na localhost:8000 a zobrazí hrací plochu (libovolně – třeba v textovém režimu) - plocha mapa3	2
5	Lze změnit server (IP adresu/hostname - 192.168.2.137)	2
6	Lze změnit port (192.168.2.137:4000)	2
7	Zobrazená plocha je graficky pěkně provedena	4
8	Program zobrazí robota Leraka na správné pozici a se správným natočením	1
9	Zobrazený Lerak je graficky hezky provedený	2
10	Jsou zobrazeny možné pohyby (9 pohybů) alespoň textově	1
11	Zobrazené pohyby jsou vyvedeny graficky nebo s popisem	2
12	Je možné zadat požadované pohyby (alespoň textově)	1
13	Požadované pohyby je možné vybrat interaktivně graficky (například drag and drop)	2
14	Pohyby je možné i všechny odstranit nebo vyměnit za jiné	1
15	Tahy lze odeslat na server	3
16	Po odeslání tahů na server se zobrazí nová hrací plocha a nové tahy	2
17	Lze vynulovat a začít hru znova	2
Souhrn za puntík 1		33
18	Lze si nechat zobrazit klientem kde robot Lerak skončí po zadání pěti tahů - testovací scénář kroky1 2L3LZ -> 8 9 D	4
19	Lze si nechat zobrazit klientem kde robot Lerak skončí po zadání pěti tahů - testovací scénář kroky2 2R3L3 -> 9 12 R	4
20	Lze si nechat zobrazit klientem kde robot Lerak skončí po zadání pěti tahů - testovací scénář kroky3 2R3LZ -> 3 12 R	4
21	Lze si nechat zobrazit klientem kde robot Lerak skončí po zadání pěti tahů - testovací scénář kroky4 33R21 -> 7 17 R	4
22	Lze si nechat zobrazit klientem kde robot Lerak skončí po zadání pěti tahů - testovací scénář kroky5 1R332 -> spadne do díry po pásu	4
23	Při interaktivním zadávání pohybů se Lerak zobrazí ihned na nové pozici po zadání	5
24	Lerak se animuje - postupuje po jednotlivých krocích nebo číselně zobrazí pozici v jednotlivém kroku	6
Souhrn za puntík 2		31
25	Najde cestu pro scénář Cesta1 - pozice 12 13 D	6
26	Najde cestu pro scénář Cesta2 - pozice 8 7 N	6
27	Najde cestu pro scénář Cesta3 nastavit server seed 9 - pozice 4 8 L	6
28	Najde cestu pro scénář Cesta4 nastavit server seed 3 - pozice 9 18 R	6
29	Najde cestu pro scénář Cesta5 nastavit server seed 3 - pozice 5 8 D	6
Souhrn za puntík 3		30
30	Dokumentace (readme.txt) a přehlednost kódu - počítá se jen při zisku alespoň 30 bodů za funkčnost	6

Předběžná výsledková listina – kategorie mládež

Startovní číslo

Kritérium	1	9	11	15	17	19	20	21	22	26	31	32	38	41	45	46	50
1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0
4	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	0	2	2	2	2	2	0
5	2	2	1	2	2	2	2	2	0	2	1	2	2	1	2	1	2
6	2	2	1	2	2	2	2	2	0	2	1	2	2	1	2	1	2
7	3	2	1	0	0	2	2	3,5	2	2	2	0	2	1	3,5	0	1
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1
9	1	1	1	0	0	0	2	2	0	0	0	0	1	0	1	0	1
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
11	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	1	1	0	0	0
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0,5	1
13	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	2	0	0	1	2	0	0
14	1	0	1	1	1	0,5	1	1	1	1	1	1	0,5	1	1	0,5	0
15	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2,5	2	3
16	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2
17	1	2	2	0	2	2	1	1	2	2	0	2	2	2	2	1	1
18	0	4	0	0	0	0	3	4	0	3	4	0	0	3	4	0	0
19	0	4	0	0	0	0	3	4	0	3	4	0	0	3	4	0	0
20	0	4	0	4	0	0	0	4	0	3	0	0	0	0	4	0	0
21	0	4	0	4	0	0	0	4	0	3	0	0	0	0	4	0	0
22	0	4	0	4	0	0	0	4	0	1	0	0	0	0	4	0	0
23	0	5	0	0	0	0	4	3	0	4	5	0	0	3	5	0	1
24	0	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0	0	0
25	0	0	0	0	0	0	0	5	0	5	0	0	6	6	6	0	0
26	0	5	0	0	0	0	6	5	0	6	0	0	6	6	0	0	0
27	0	0	0	0	0	0	3	5	0	6	0	0	6	6	0	0	0
28	0	0	0	0	0	0	3	5	0	6	0	0	6	0	0	0	0
29	0	5	0	0	0	0	6	5	0	6	0	0	6	0	6	0	0
30	1	3	3	3	4,5	2	1,5	3	3	5,5	2	0	3	1,5	1,5	4	1,5
Intelligence:		127					0	16		75		74		73	0		

