

Ústřední kolo soutěže v programování 2019
kategorie mládež

		100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	120	121	126	127
Povinná část: Parsování	30	25	20	27	25	0	25	28	25	18	25	20	25	25	30	30	23	20	30	25	28	25	30
Načte JSON	15	15	15	15	15		15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
Načítání souboru je příjemné (dialogem)	5	5	0	5	5		5	5	5	3	5	0	5	5	5	3	5	5	5	5	3	5	5
Nespadne při nevalidním vstupu (méně řádků než je výška)	5	0	5	2	0		0	3	0	0	0	5	5	0	5	5	5	0	5	5	5	0	5
Možnost načíst nový soubor (bez restartu)	5	5	0	5	5		5	5	5	0	5	0	0	5	5	5	0	0	5	0	5	5	5
Povinná část: Zobrazení hracího plánu	40	35	23	35	40	0	30	40	35	30	30	25	35	22	35	35	40	20	30	35	35	30	35
Základ	5	5	5	5	5		5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Korektní zobrazení (1,1 vlevo nahoře; šířka/výška nejsou prohozeny)	5	5	3	5	5		5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Zobrazení druhů políček (barva, číslo)	10	10	10	10	10		10	10	10	5	10	10	10	5	10	10	10	5	10	10	10	5	10
Zobrazení Pac-Mana a cíle	5	5	5	5	5		5	5	5	5	5	5	5	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Zobrazení zvláštních políček jako obrázky, ne jako barvy	10	10	0	10	10		0	10	10	10	10	0	10	0	10	10	10	0	0	10	10	10	10
Zobrazení čar mezi políčky	5	0	0	0	5		5	5	0	0	0	0	0	5	0	0	5	0	5	0	0	0	0
Počítačová hra: Ovládání a herní smyčka	100	95	86	95	90	0	83	90	99	98	95	80	100	92	95	82	98	45	90	58	81	5	90
Zobrazení aktuálního množství energie	5	5	3	5	5		5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5
Ovládání Pac-Mana (pohyb všemi směry)	15	15	15	15	15		15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	10	15	15	15	0	15
Ovládání je intuitivní, dokumentované a bez bugů	10	10	10	10	5		10	10	9	10	10	10	10	10	10	10	10	0	10	5	10	0	10
Ovládání: možnost opakovat držetím klávesy	5	0	0	5	0		0	0	5	5	0	5	5	5	5	0	3	0	0	0	0	0	5
Pravidla hry: Pac-Man ztrácí energii pohybem	5	5	5	5	5		5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	0	5
Pravidla hry: Pac-Man nemůže vyjít z herní plochy	10	10	10	10	10		10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	0	10	10	10	0	10
Pravidla hry: jídlo, bomba a zeď mění Pac-Manovu energii	10	10	10	10	10		10	5	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	0	10	0	10
Pravidla hry: jídlo a bomba zmizí po sebrání/výbuchu, zeď ne	10	10	3	10	10		10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	0	7
Pravidla hry: Pac-Man zemře, když nemá energii	5	5	5	5	5		5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	0	5
Pravidla hry: Vítězství	5	5	5	5	5		5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	0	5
Pravidla hry: Dojít do cíle s energií 0 je vítězství	5	5	5	0	5		5	5	5	5	5	0	5	5	0	0	5	0	0	0	5	0	0
Možnost restartovat hru	5	5	5	5	5		3	5	5	3	5	0	5	5	5	5	5	0	5	1	5	0	3
"Bezpečný režim"	10	10	10	10	10		0	10	10	10	10	0	10	2	10	2	10	0	10	0	0	0	10
Umělá inteligence: Nalezení cesty a její zobrazení	60	60	55	35	0	0	10	0	50	0	45	0	0	0	60	0	0	0	0	0	45	0	60
Nalezení cesty v levelu 2 (obejití zdi)	10	10	10	0			10		10		10				10						10		10
Vykreslení cesty na obrazovku	30	30	30	15			0		30		30				30						15		30
Výpis délky cesty	10	10	5	10			0		10		0				10						10		10
Nalezení cesty v levelu 3 (projít zeď)	10	10	10	10			0		0		5				10						10		10
Umělá inteligence: +bomby a jídlo	50	50	25	0	0	0	0	0	33	0	0	0	0	0	50	0	0	0	0	0	30	0	50
Nalezení cesty v levelu 4 (sebrat jídlo, pak vyšplhat na zeď)	15	15	15						8						15						15		15
Nalezení cesty v levelu 5 (sebrat jídlo, pak se vrátit bombou)	15	15	0						15						15						15		15
Nalezení cesty v levelu 6 (doplňovat si jídlo zpoza zdi)	20	20	10						10						20						0		20

Ústřední kolo soutěže v programování 2019
kategorie mládež

Umělá inteligence: Mód "sběrač energie"	50		40	20	0	0	0	0	0	0	0	0	40	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	40
Výpis zbývající energie (udělit body jen, pokud je mód implementován)	10		10	10									10												10
Nejvíce energie zbyde v levelu 3 (obejít zdi)	10		10	10									10												10
Nejvíce energie zbyde v levelu 4 (sebrat jídlo, pak obejít zdi)	10		10	0									10												10
Nejvíce energie zbyde v levelu 5 (stejně jako v normálním módu)	10		10	0									10												10
Nejvíce energie zbyde v levelu 6 (najít všechny skryše)	10		0	0									0												0
Umělá inteligence: Neexistující cesta	10		10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0	0	0	0	0	0	0	10
Chybová hláška, když neexistuje žádná cesta do cíle	10		10													10									10
Dokumentace	10		5	5	10	10	3	4	5	6	7	6	6	4	2,5	9	7	6	3	7	5	5	3	10	
Uživatelská dokumentace	5		0	0	5	5	3	0	0	2	2	2	1	1	0,5	5	2	1	0	2	0	0	0	5	
Přehlednost kódu a komentáře	5		5	5	5	5		4	5	4	5	4	5	3	2	4	5	5	3	5	5	5	3	5	
CELKEM	350		320	234	202	165	3	152	163	288	153	201	131	172	142	289	154	167	88	157 ms	224	63	325		