



Ústřední kolo soutěže v programování 2019  
kategorie žáci

Vykreslení cesty na obrazovku	30			30												
Výpis délky cesty	10			0												
Nalezení cesty v levelu 3 (projít zeď)	10			10												
<b>Umělá inteligence: +bomby a jídlo</b>	50		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Nalezení cesty v levelu 4 (sebrat jídlo, pak vyšplhat na zeď)	15															
Nalezení cesty v levelu 5 (sebrat jídlo, pak se vrátit bombou)	15															
Nalezení cesty v levelu 6 (doplňovat si jídlo zpoza zdí)	20															
<b>Umělá inteligence: Mód "sběrač energie"</b>	50		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Výpis zbývající energie (udělit body jen, pokud je mód implementován)	10															
Nejvíce energie zbyde v levelu 3 (obejít zdi)	10															
Nejvíce energie zbyde v levelu 4 (sebrat jídlo, pak obejít zdi)	10															
Nejvíce energie zbyde v levelu 5 (stejně jako v normálním módu)	10															
Nejvíce energie zbyde v levelu 6 (najít všechny skryše)	10															
<b>Umělá inteligence: Neexistující cesta</b>	10		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Chybová hláška, když neexistuje žádná cesta do cíle	10															
<b>Dokumentace</b>	10		8	5	6	1	6	0	3	3	5	5	5	4	5	3
Uživatelská dokumentace	5		3	0	1	0	3	0	1	0	1	0	0	0	0	0
Přehlednost kódu a komentáře	5		5	5	5	1	3	0	2	3	4	5	5	4	5	3
<b>CELKEM</b>	<b>350</b>		<b>150</b>	<b>188</b>	<b>110</b>	<b>1</b>	<b>157</b>	<b>74</b>	<b>28</b>	<b>97</b>	<b>163</b>	<b>88</b>	<b>81</b>	<b>53</b>	<b>94</b>	<b>128</b>