

BeeSmarter 2013 - Középiskolás beugró

Minden csapat mutasson be egy alkalmazást, amely bemutatja a képességeit a mobil platform programozás esetén. A program legyen képes egy előre definiált kezdősebességgel és szöggel rendelkező pontszerű test ferde hajításának kinematikáját bemutatni, egy 320x240-es képernyőterületen. Az alkalmazás rajzolja ki a képernyőre a pályagörbét és írja ki a maximális sebességet, gyorsulást, valamint a kiindulási pont magasságának újbóli elérésének távolságát. (Földetérés távolsága.)

Az értékelés során figyelembe vesszük

- a kód tisztaságát
- a platformhoz történő alkalmazkodást
- extra funkciókat
 - beviteli mező a képernyőn, amellyel meghatározható a szög és v_0 sebesség
 - animált bemutatása a pályagörbének
 - teljes képernyős megjelenítés
 - a teljes képernyő több készülék (képernyőméret) esetén is működjék
- Szenzoros extra
 - A kezdősebességet a készülék gyorsulásmérőinek állapotából kell meghatározni. Amennyiben a készüléket meglendítem, akkor a lendítés maximum gyorsulásából és a lendítés idejéből meghatározott sebességérték legyen a v_0 .

A beadott anyag egyetlen .zip fájl legyen, ami email-ben kérünk elküldeni az info@beesmarter.org címre. A tárgyban szögleteszárójelek között a csapatnév feltétlenül szerepeljen: [csapatnév]

Kérjük, hogy a zipben legyen egy 1-2 oldalas leírás is a programról.

A fájlokat február 20. éjfélig várjuk, a beküldött munkák alapján állítjuk össze a codecamp anyagát, a 8 általunk legjobbnak ítélt megoldást beküldő csapat vehet részt március 2-3 között a Code Campen, az elektronikus előfordulón már megoldást beküldő két csapat mellett.

A Code Camp két részletben fog zajlani:

- Március 2-án 12-20 között instruktorkénti vezetésével lesz egy kiadott feladat, amit megoldunk,
- Március 3-án 8-12 között pedig a csapatok tökéletesítik megoldásukat, a végén pedig értékeljük a munkákat.

Amelyik csapatnak szállásra lenne szüksége, az az info@eestec.hu címen kérem jelezze.

Üdvözlettel,

A verseny szervezői