



Középiskolás kategória
2017

Feladatkiírás

Fő támogató



Arany fokozatú támogatók



Szervezők



BeeSmarter #5

A versenykiírás szerint egy gyűjtögetős játékot kell elkészítenetek Android telefonra vagy táblagépre. A részleteket ez a kiírás tartalmazza.

Technikai Információk

A középiskolás kategória szabályzatát, a versenykiíráshoz kapcsolódó hivatalos közleményeket, időpontokat, valamint szervezőkkel való kommunikáció módját a verseny weboldalán a www.beesmarter.org oldalon találjátok meg!

A játék működése

A játék folyamán a felhasználó egy méhecskét (vagy bármilyen más objektumot) irányít az érintőképernyő segítségével egy mezőn. A méhecske tudjon legalább előre és hátra menni, illetve fordulni (de más irányítási mód is elfogadható, ha a 2D teret be tudja járni). A mezőn virágok vannak véletlenszerűen elhelyezve, ha a méhecske hozzáér valamelyikhez, akkor szerez egy (vagy több) pontot és egy másik virág kinyílik a mező egy másik pontján. A játék folyamatosan jelezze ki a felhasználó pontjait.

A mezőn található egy béka is, amelyik mindig a méhecske felé halad. A béka ugrálva közlekedik, tehát például 1mp-ig kétszer olyan gyorsan megy mint a méhecske, utána viszont 2mp-ig vár. Ha a béka utoléri a méhecskét, akkor vége a játéknak.

A játék végén írja ki a felhasználó által szerzett pontokat, illetve legyen lehetőség új játékot kezdeni.

Feladat beadása

A honlapon meghatározott módon az alkalmazás forráskódját és a kész alkalmazást kell beküldeni egy tömörített zip fájlban.

Mit kell beadni és mit nem?

A projekt mappában található fájlok és mappák közül ne adjátok be

- a build mappákat (build/*, app/build/*)
- és az android-studio beállítás fájljait (.idea/*).
- Nincs szükségünk az egyéb helyi információkat tároló fájlokra sem (pl. local.properties, [több információ](#)).

Mindenképpen be kell adni:

- Az összes fájlt, ami a projekt build-hez szükséges
 - o A forráskódon és az xml fájlok
 - o A build.gradle fájlokat
 - o A külső library-eket, ha használtatok.
- Egy .apk fájlt is, ami az alkalmazásod legfrissebb verzióját tartalmazza.

Tesztkörnyezet

A beadott játékokat elsősorban Android 7.0.1 rendszerrel rendelkező Nexus 6-os és 5X-es telefonok használatával fogjuk tesztelni. Ha ezeken az alkalmazás várhatóan nem fog jól működni (pl. csak emulátorban, tableten vagy régi telefonon tudtatók kipróbálni), akkor azt kérjük jelezzétek egy README.txt-ben a beküldött app mellett, a teszthez használt pontos környezet leírásával együtt. A 5.1, vagy afeletti Android verzió esetén nem számítunk különösebb problémára

Minimum Android verzió 4.4 KitKat.

A játék pontozásának módja

Az alábbiakban leírjuk, hogy mi az, amit pontozni fogunk. Amire felhívjuk a figyelmet, hogy többet ér egy működő játék, mint egy olyan, ahol minden funkcióból vannak benne darabok, de nem lehet játszani vele.

Külső könyvtárak használata lehetséges, amennyiben azok licence ezt lehetővé teszi. Ilyen könyvtárak használata nem kötelező, extra pont nem jár érte. A könyvtárak használata esetén kérjük azokat is beadni!

Specifikációnak megfelelően működik		
Alig felismerhető a hasonlóság	0-20	50
Főbb funkciók megegyeznek	20-40	
Egy-két kisebb eltérés a specifikációtól	40-50	
Stabilitás és hibakezelés		
Alig használható	0-5	20
Előfordul a hiba	5-15	
Felhasználói szemszögből hibátlan	15-20	
Kód szépség		
Kezdő	0-5	20
Közepes	5-15	
Haladó	15-20	
Használhatóság, ötletesség		
Nehezen használható, csúnya	0-3	10
Használható, egységes design	4-6	
Élvezetes, szép design, kidolgozott menü	7-10	
Extra pontok		
Nincsenek plusz funkciók	0	-
Pár könnyen implementálható extra funkció	0-10	
Jelentősebb játék-élmény kiegészítések	10+	
Összesen		100+

Extra pontok

Az alapfeladat megoldásán túl extra pontokat lehet szerezni további működő funkciók megvalósítására. Néhány ötlet a következő listában látható, azonban a lehetőségeknek csak a fantáziátok szab határt.

- o leaderboard
- o akadályok a mezőn (akár olyan, amin csak a kacsa/nyuszi tud átmenni)
- o több játékmód
- o játék beállítások
- o animáció
- o ...

További információ

A weblapon megadott módon elérhetők vagyunk a verseny ideje alatt, ahol a feladattal kapcsolatos esetleges kérdéseket lehet feltenni. Minden más kérdéssel pedig az info@beesmarter.org címen keressetek minket.

Eredményes versenyzést kívánunk!