

Techniczne warunki prac konkursowych Konkursu GEEK

➤ Kategoria **Koncepcja gry komputerowej:**

1. Wypełniamy **ZGŁOSZENIE - KARTA OPISU GRY**
2. Dołączamy prezentację koncepcji/pomysłu na grę edukacyjną, komputerową. Prezentację koncepcji gry można wykonać w dowolny sposób i w dowolnie wybranym programie do prezentacji lub animacji.

➤ Kategoria **Implementacja gry komputerowej:**

1. Wypełniamy **ZGŁOSZENIE - KARTA OPISU GRY**
2. Dołączamy pliki gry

W celu propagowania działania zgodnie z prawem i w duchu dzielenia się własnością intelektualną PTI **rekomenduje**, aby gry wykonywać z wykorzystaniem oprogramowania Open Source (na licencjach GPL, MIT i pochodnych) oraz materiałów na licencjach Creative Commons.

Poniżej przedstawiamy listę środowisk, które rekomendujemy jako środowiska Open Source lecz ich nie narzucamy. Wybór środowiska jest dowolny i nie wpływa na punktację.

DLA POZIOMU PODSTAWOWEGO:

1. Scratch
2. RenPy (<https://www.renpy.org/>)
3. PygameZero (<https://pygame-zero.readthedocs.io/>)
4. AppInventor (<http://appinventor.mit.edu/>)
5. Minetest (<https://minetest.net> i <https://minetest.edu.pl>)

DLA POZIOMU PONADPODSTAWOWEGO

1. Godot Engine (<https://godotengine.org/>)

2. Pygame (<https://www.pygame.org>)
3. GDevelop (<https://gdevelop.io/>)
4. Cocos2d (<https://www.cocos.com/en/cocos2dx>)
5. DeltaEngine (<https://deltaengine.net/learn>)
6. Panda3D (<https://www.panda3d.org/>)
7. MonoGame (<https://www.monogame.net/>)
8. Minetest (<https://minetest.net> i <https://minetest.edu.pl>)
9. <https://processing.org/>
10. <https://solar2d.com/>
11. <https://haxe.org/>

UWAGA! Każdy zespół ma prawo dobrać dowolne środowisko programistyczne, jednak musi ono spełniać zasady:

- możliwość instalacji na komputerze klasy przynajmniej Core i5 z 8 GB RAM i kartą grafiki Intel
- musi być dostępne legalnie darmowe, np. w wersji trial (na czas wykonania oceny gry)
- musi umożliwiać uruchamianie na systemie Linux Ubuntu 22.04 LTS lub MS-Windows 11