

Techniczne warunki prac konkursowych

Konkurs GEEK 2025

Kategoria **Koncepcja gry komputerowej:**

1. Wypełniamy ZGŁOSZENIE (Formularz on-line dostępny od 1.02.2025).
2. Dołączamy podpisane zgody na udział w konkursie (dokumenty dostępne pod adresem <https://mlodzi.pti.org.pl/pobierz/>)
3. Dołączamy link do prezentacji koncepcji/pomysłu na grę edukacyjną, komputerową z możliwością pobrania jej przez jurorów.

Prezentacja powinna być wykonana w postaci on-line, a do zgłoszenia podajemy link do niej.

Co powinno się znaleźć na prezentacji?

- Na pierwszym slajdzie powinien znaleźć się tytuł gry i kilkuzdaniowy opis (do kogo jest kierowana, czego dotyczy).
- Prezentacja powinna pokazywać ideę gry i zawierać koncepcję rozwoju gry (poziomy, sposób ich pokonywania, przykładowe zadania), fabułę (kto jest narratorem, bohaterem, jakie jest miejsce akcji, jaki jest cel gry).
- Prezentacja powinna pokazywać przynajmniej fragmenty wizualnej strony gry.
- Na ostatnim slajdzie muszą znaleźć się informacje o wykorzystanych źródłach.
- Prezentacja powinna mieć ten sam tytuł, co gra. Organizatorzy konkursu zastrzegają sobie prawo do zmiany tytułu gry, w sytuacji, gdy będzie się on powielał.
- ***W prezentacji nie może znaleźć się informacja o autorach. Dane autorów zostają wprowadzone jedynie do formularza zgłoszeniowego.***

W czym można przygotować prezentację?

Prezentację można przygotować w dowolnym programie, umożliwiającym przesłanie jej za pomocą linku, np:

- Canva - <https://www.canva.com/>
- Genially - <https://genial.ly/>
- Sway- <https://sway.office.com/my>
- Google Slides - <https://docs.google.com/presentation/>
- Prezi - <https://prezi.com/>
- Strut.io - <https://strut.io/index.html>
- Powerpoint Office 365-
<https://go.microsoft.com/fwlink/p/?LinkID=746666&clcid=0x415&culture=pl-pl&country=pl>
- Emaze - <https://www.emaze.com/>

i inne

Kategoria Implementacja gry komputerowej:

Implementacja gry musi zawierać wszystkie pliki gry:

- pliki wykonywalne,
- dołączane biblioteki,
- wymagane pliki graficzne,
- muzyczne,
- video,
- animacje.
- W osobnym pliku należy zapisać informacje o pochodzeniu plików multimedialnych wraz z niezbędnymi licencjami, jeśli dotyczy (np. CC-BY-SA lub CC0).

Należy dołączyć **dokładną instrukcję uruchomienia gry**, zwłaszcza w przypadku korzystania z platform firm trzecich, jak np. RenPy, Minecraft Java Edition - konieczne jest wskazanie dokładne poprzez **podanie linków do wersji uruchomieniowych platform** do pobrania dla jurorów wraz z dokładną **instrukcją, jak uruchomić taką grę w środowisku**.

Wszystkie te elementy muszą być spakowane do 1 pliku archiwum.

Jeśli spakowane archiwum **nie przekracza 100 MB**, zespół **załącza** je w odpowiednim polu formularza.

Jeśli **przekracza 100 MB**, grupa jest zobowiązana **umieścić archiwum w sieci internet** tak, aby koordynator jurorów mógł pobrać taki plik - wówczas potwierdzeniem wysłania pliku będzie mail z adresu: adam.jurkiewicz.pythonista@pti.org.pl z obliczoną sumą kontrolną SHA512 archiwum.

Zespół może porównać ją z wygenerowaną przez siebie - można do tego celu wykorzystać darmową (na licencji OpenSource GPL2) aplikację <https://www.quickhash-gui.org/>

Jurorzy mogą poprosić zespół o skompilowanie gry na posiadany przez nich system (Linux lub Windows) - wówczas kontaktują się z osobą odpowiedzialną z danego zespołu.

FILM - Demo gry

Zespół przygotowuje **film o długości maksymalnie 2 minut** - pokazujący przejście przez najciekawsze elementy gry, samą grę (screencast). Film **w formacie MP4** umieszcza na dowolnej platformie udostępniającej filmy (np. PeerTube - <https://joinpeertube.org/pl>) - link do filmu wkleja do odpowiedniego pola w formularzu.

W czym zaprogramować grę?

Zespół ma prawo dobrać dowolne środowisko programistyczne - wybór środowiska jest dowolny i nie wpływa na punktację, jednak musi ono spełniać zasady:

- możliwość instalacji na komputerze klasy przynajmniej Core i5 z 8 GB RAM i wbudowaną kartą grafiki Intel
- musi być dostępne legalnie darmowe, np. w wersji trial (na czas wykonania oceny gry)

Przykładowe platformy do wykonania pracy:

tylko dla Szkół Podstawowych:

- Scratch - <https://scratch.mit.edu>
- MineCarft Education - <https://education.minecraft.net/pl-pl>

Dla wszystkich:

- RenPy - <https://www.renpy.org>
- PygameZero - <https://pygame-zero.readthedocs.io>
- AppInventor - <http://appinventor.mit.edu>
- Minetest - <https://minetest.net>
- Godot Engine - <https://godotengine.org>
- Pygame - <https://www.pygame.org>
- GDevelop - <https://gdevelop.io>
- Cocos2d - <https://www.cocos.com/en/cocos2dx>
- DeltaEngine - <https://deltaengine.net>
- Panda3D - <https://www.panda3d.org>
- MonoGame - <https://www.monogame.net>
- Processing - <https://processing.org>
- Solar2D - <https://solar2d.com>
- Haxe - <https://haxe.org>