

**SPONSORLUK  
ŞARTLARI**

```

int a,b,c;
char *vcheck(VERSIONSIZE);
gameslot = ga, nothing;

length = M_ReadFile (savename, &savebuffer);
save_p = savebuffer + SAVESTRINGSIZE;

// skip the description field
memset (vcheck, 0, sizeof(vcheck));
sprintf (vcheck, "version %d", VERSION);
if (strcmp (save_p, vcheck))
    return; // bad version
save_p += VERSIONSIZE;

gameskill = *save_p++;
gameepisode = *save_p++;
gamenmap = *save_p++;
for (i=0 ; i<MAXPLAYERS ; i++)
    playergameslot = *save_p++;

// load a base level
G_InitNew (gameskill, gameepisode, gamemap);

// get the times
a = *save_p++;
b = *save_p++;
c = *save_p++;
levetime = (a<<16) + (b<<8) + c;

// dearchive all the modifications
P_UnArchivePlayers ();
P_UnArchiveWorld ();
P_UnArchiveThinkers ();
P_UnArchiveSpecials ();

if (*save_p!=0x1d)
    L_Error ("Bad savegame");

// done
Z_Free (savebuffer);

if (setsizeneeded)
    R_ExecuteSavegame();

// draw the pattern into the back screen
R_FillBackScreen (0);

var G_DoSaveGame (void)
{
    char name[100];
    char name2[VERSIONSIZE];
    char* description;
    int length;
    int b;

    if (M_CheckParm ("-cdrom"))
        sprintf(name, "%d.vld", savegameslot);
    else
        sprintf (name,SAVEGAMENAME "%d.dsg", savegameslot);
    description = savedescription;
    save_p = savebuffer + screens[1]+0x4000;

    memcpy (save_p, description, SAVESTRINGSIZE);
    save_p += SAVESTRINGSIZE;
    memset (name2, 0, sizeof(name2));
    sprintf (name2, version "%d", VERSION);
    memcpy (save_p, name2, VERSIONSIZE);
    save_p += VERSIONSIZE;

    *save_p++ = gameskill;
    *save_p++ = gameepisode;
    *save_p++ = gamemap;
    for (i=0 ; i<MAXPLAYERS ; i++)
        *save_p++ = playergameslot;
    *save_p++ = levetime>>16;
    *save_p++ = levetime>>8;
    *save_p++ = levetime;

    P_ArchivePlayers ();
    P_ArchiveWorld ();
    P_ArchiveThinkers ();
    P_ArchiveSpecials ();

    save_p++ = 0x1d; // consistency marker
}

int skill, episode, map;
{
    int i;
    if (paused)
    {
        paused = false;
        S_ResumeSound (0);
    }

    if (skill > sk_nightmare)
        skill = sk_nightmare;

    // This was quite messy with SPECIAL and commented parts.
    // Supposedly hacks to make the latest edition work.
    // It might not work properly.
    if (episode < 1)
        episode = 1;

    if (gamenmode == retail)
    {
        if (episode > 4)
            episode = 4;
    }
    else if (gamenmode == shareware)
    {
        if (episode > 1)
            episode = 1; // only start episode 1 on shareware
    }
    else
    {
        if (episode > 3)
            episode = 3;
    }

    if (map < 1)
        map = 1;
    if (map > 9)
        map = 9;

    M_ClearRandom ();

    if (skill == sk_nightmare && gameepisode == 0)
        response = menustart;
    else
        response = menustart_s = false;

    if (fastparm || (skill == sk_nightmare && gameskill != sk_nightmare))
    {
        for (i=S_SARG_RUN1 ; i<=S_SARG_PAIN2 ; i++)
            states[i].tics >>= 1;
        mobinfofMT_BRUISERSHOT).speed = 20*FRACUNIT;
        mobinfofMT_HEADSHOT).speed = 20*FRACUNIT;
        mobinfofMT_TROOPSHOT).speed = 20*FRACUNIT;

        if (skill != sk_nightmare && gameskill == sk_nightmare)
        {
            for (i=S_SARG_RUN1 ; i<=S_SARG_PAIN2 ; i++)
                states[i].tics <<= 1;
            mobinfofMT_BRUISERSHOT).speed = 15*FRACUNIT;
            mobinfofMT_HEADSHOT).speed = 10*FRACUNIT;
            mobinfofMT_TROOPSHOT).speed = 10*FRACUNIT;
        }

        // force players to be initialized upon first level load
        for (i=0 ; i<MAXPLAYERS ; i++)
            players[i].playerstate = PST_REBORN;

        usergame = true; // will be set false if a demo
        paused = false;
        demoplayback = false;
        automapactive = false;
        viewactive = true;
        gameepisode = episode;
        gamemap = map;
        gameskill = skill;
        viewactive = true;
    }

    // set the sky map for the episode
    if (gamenmode == commercial)
    {
        SPR_PUNG,3,5,(NULL),S_PUNCH4,0,0);
        SPR_PUNG,2,4,(NULL),S_PUNCH5,0,0);
        SPR_PUNG,1,5,(A_Refire),S_PUNCH,0,0);
        SPR_PISG,0,1,(A_WeaponReady),S_PISG,
        SPR_PISG,0,1,(A_Lower),S_PISTOLDDOWN,
        SPR_PISG,0,1,(A_Raise),S_PISTOLUP,0);
        SPR_PISG,0,4,(NULL),S_PISTOL2,0,0),
        SPR_PISG,1,6,(A_FirePistol),S_PISTOL2,
        SPR_PISG,2,(NULL),S_PISTOL4,0,0),
        SPR_PISG,1,5,(A_Refire),S_PISTOL,0,0);
        SPR_PISG,32769,7,(A_Light1),S_LIGHT,
        SPR_SHTG,0,1,(A_WeaponReady),S_SHTG,
        SPR_SHTG,0,1,(A_Lower),S_SGUNDOWN,
        SPR_SHTG,0,1,(A_Raise),S_SGUNUP,0);
        SPR_SHTG,0,3,(NULL),S_SGUN2,0,0),
        SPR_SHTG,0,7,(A_FireShotgun),S_SGUN,
        SPR_SHTG,1,5,(NULL),S_SGUN1,0,0),
        SPR_SHTG,2,5,(NULL),S_SGUN5,0,0),
        SPR_SHTG,2,5,(NULL),S_SGUN6,0,0),
        SPR_SHTG,2,5,(NULL),S_SGUN7,0,0),
        SPR_SHTG,1,5,(NULL),S_SGUN8,0,0),
        SPR_SHTG,0,3,(NULL),S_SGUN9,0,0),
        SPR_SHTG,0,7,(A_Refire),S_SGUN,0,0),
        SPR_SHTG,32769,4,(A_Light1),S_SGUN,
        SPR_SHTG,32769,3,(A_Light2),S_LIGHT,
        SPR_SHTG,2,0,1,(A_WeaponReady),S_DSGUN,
        SPR_SHTG,2,0,1,(A_Lower),S_DSGUNDOWN,
        SPR_SHTG,2,0,1,(A_Raise),S_DSGUNUP,0);
        SPR_SHTG,2,0,3,(NULL),S_DSGUN2,0,0),
        SPR_SHTG,2,0,7,(A_FireShotgun2),S_DSGUN,
        SPR_SHTG,2,1,(NULL),S_DSGUN4,0,0),
        SPR_SHTG,2,2,(A_CheckReload),S_DSGUN,
        SPR_SHTG,3,7,(A_OpenShotgun2),S_DSGUN,
        SPR_SHTG,4,7,(NULL),S_DSGUN7,0,0),
        SPR_SHTG,5,7,(A_LoadShotgun2),S_DSGUN,
        SPR_SHTG,6,8,(NULL),S_DSGUN9,0,0),
        SPR_SHTG,7,6,(A_CloseShotgun2),S_DSGUN,
        SPR_SHTG,0,5,(A_Refire),S_DSGUN,0,0),
        SPR_SHTG,1,7,(NULL),S_DSNR2,0,0),
        SPR_SHTG,2,0,3,(NULL),S_DSGUNDOWN,
        SPR_SHTG,32769,5,(A_Light1),S_DSGUN,
        SPR_SHTG,32777,4,(A_Light2),S_LIGHT,
        SPR_CHGG,0,1,(A_WeaponReady),S_CHGG,
        SPR_CHGG,0,1,(A_Lower),S_CHAINDOWN,
        SPR_CHGG,0,1,(A_Raise),S_CHAINUP,0);
        SPR_CHGG,0,4,(A_FireGun),S_CHAIN,
        SPR_CHGG,1,4,(A_FireGun),S_CHAIN,
        SPR_CHGG,1,0,(A_Refire),S_CHAIN,0);
        SPR_CHGG,32769,5,(A_Light2),S_LIGHT,
        SPR_CHGG,32769,6,(A_Light1),S_LIGHT,
        SPR_MISS,0,1,(A_WeaponReady),S_MISS,
        SPR_MISS,0,1,(A_Lower),S_MISSILEDOWN,
        SPR_MISS,0,1,(A_Raise),S_MISSILEUP,0);
        SPR_MISS,1,8,(A_GunFlash),S_MISSILE,
        SPR_MISS,1,12,(A_FireMissile),S_MISSILE,
        SPR_MISS,1,0,(A_Refire),S_MISSILE,0),
        SPR_MISS,32769,4,(NULL),S_MISSILE,
        SPR_MISS,32770,4,(A_Light2),S_MISSILE,
        SPR_MISS,32771,4,(A_Light1),S_LIGHT,
        SPR_SAWG,2,4,(A_WeaponReady),S_SAWG,
        SPR_SAWG,3,4,(A_WeaponReady),S_SAWG,
        SPR_SAWG,2,1,(A_Lower),S_SAWDOWN,
        SPR_SAWG,2,1,(A_Raise),S_SAWUP,0),
        SPR_SAWG,0,4,(A_Saw),S_SAW2,0,0),
        SPR_SAWG,1,4,(A_Saw),S_SAW3,0,0),
        SPR_SAWG,1,0,(A_Refire),S_SAW,0,0),
        SPR_PLSC,0,1,(A_WeaponReady),S_PLSC,
        SPR_PLSC,0,1,(A_Lower),S_PLASMADOWN,
        SPR_PLSC,0,1,(A_Raise),S_PLASMAUP,0);
        SPR_PLSC,0,3,(A_FirePlasma),S_PLASMA,
        SPR_PLSC,1,20,(A_Refire),S_PLASMA,
        SPR_PLSC,32769,4,(A_Light1),S_LIGHT,
        SPR_PLSC,32769,4,(A_Light1),S_LIGHT,
        SPR_BFGC,0,1,(A_WeaponReady),S_BFGC,
        SPR_BFGC,0,1,(A_Lower),S_BFGDOWN,0),
        SPR_BFGC,0,1,(A_Raise),S_BFGUP,0,0),
        SPR_BFGC,0,20,(A_BFGsound),S_BFGC,
        SPR_BFGC,1,10,(A_GunFlash),S_BFG3,
        SPR_BFGC,1,10,(A_FireBFG),S_BFG4,0),
        SPR_BFGC,1,20,(A_Refire),S_BFG,0,0),
        SPR_BFGC,32769,11,(A_Light1),S_BFG,
        SPR_BFGC,32769,6,(A_Light2),S_LIGHT,
        SPR_BLUD,2,8,(NULL),S_BLUD002,0,0),
        SPR_BLUD,1,8,(NULL),S_BLUD003,0,0),
        SPR_BLUD,0,8,(NULL),S_BLUD001,0,0),
        SPR_PUFF,32769,4,(NULL),S_PUFF2,0,0),
        SPR_PUFF,1,4,(NULL),S_PUFF3,0,0),
        SPR_PUFF,2,4,(NULL),S_PUFF4,0,0),
        SPR_PUFF,3,4,(NULL),S_PUFF5,0,0),
    }
}

```



## Ana Sponsorluk (10.000 TL + KDV)

Ana Sponsorluk 1(bir) adet ile sınırlıdır.

Aşağıda belirtilen etkinlik kapsamındaki tüm basılı, görsel malzemelerde ve elektronik ortamlarda firmanın logosu yer alacaktır:

- Etkinlik tanıtımında kullanılacak afiş ve broşürlerde,
- Ön eleme ve final turlarının gerçekleştirilmesi için oluşturulacak HackerRank yarışmalarında ilgili firmanın Sponsorlar kategorisinde ‘Ana Sponsor’ başlığı altında (şirketin kısa tanımı ve web bağlantısıyla birlikte),
- HUPROG web sitesinde ‘Ana Sponsor’ başlığı altında (şirketin kısa tanımı ve web bağlantısı ile birlikte),
- Görevli yaka kartlarının üzerinde,
- Katılımcı bilekliklerinin üzerinde,
- Açılış seremonisinde 5 dakikayı geçmeyecek tanıtım videosu gösterme hakkı,
- HUPROG'a yarışmacı olarak katılan kişilerin iletişim bilgileri,
- İstenmesi halinde 1(bir) adet temsilcinin yarışma esnasında yarışmacıları gözleme şansı,
- Yarışmadan önce ve sonra fuaye alanında tanıtım standı açma hakkı,
- Yarışma öncesinde fuaye alanında 20 dakikayı geçmeyecek şekilde sosyal etkinlik düzenleme hakkı,
- Sosyal medya platformlarında ilgili firma paylaşılacak gönderilerde ‘Ana Sponsor’ başlığıyla duyurulacaktır,
- HUPROG Facebook sayfasında ayda 3(üç) gönderi ile sınırlı olmak üzere; GIF, video veya fotoğraf türünde öğrenci faydasına hizmet edecek paylaşım yapma hakkı,
- Sosyal medya üzerinden canlı olarak yayınlanacak açılış konuşmasında ilgili şirketin temsilcisine konuşma imkanı sağlanması,
- Etkinlik sırasında etkinlik alanında 3(üç) adet Roll-up bulundurma hakkı (Yerleri ACM Hacettepe Student Chapter tarafından belirlenecektir),
- Etkinlik tanımı için atılacak SMS lerde ilgili firmanın ana sponsorluğunda gerçekleştirilen HUPROG etkinliği daveti şeklinde tanıtım yapılacaktır.
- İstenilen durumda şirketin çözüm bulduğu ancak yavaş olduğunu düşündüğü bir problem üzerine daha hızlı bir çözüm bulmak için yarışmaya bir adet ile sınırlı olmak üzere soru ekleme hakkı.



The image shows a large digital screen or display board. The background is dark blue. In the center, the word "HUPROG" is displayed in a large, pixelated font composed of small red and blue dots. Overlaid on the bottom half of the display, the text "Altın Sponsorluk (5)" is written in a large, bold, white sans-serif font.

**Altın Sponsorluk ( 5.000 TL + KDV)**

Altın sponsorluk 3(üç)adet ile sınırlıdır.

Aşağıda belirtilen etkinlik kapsamındaki tüm basılı, görsel malzemelerde ve elektronik ortamlarda firmanın logosu yer olacaktır:

- Etkinlik tanıtımında kullanılacak afiş ve broşürlerde.
  - Ön eleme ve final turlarının gerçekleştirilmesi için oluşturulacak HackerRank yarışmalarında ilgili firmanın Sponsor kategorisinde “Altın Sponsor” başlığı altında (şirketin kısa tanıtımı ve web bağlantısıyla birlikte),
  - HUPROG web sitesinde “Altın Sponsor” başlığı altında (şirketin kısa tanıtımı ile birlikte ve web sitesi bağlantısıyla birlikte),
    - Görevli yaka kartlarının üstünde,
    - Sosyal medya platformlarında ilgili firma paylaşılacak gönderilerle “Altın Sponsor” olarak duyurulacaktır.
  - HUPROG Facebook sayfasında ayda 3(üç) gönderi ile sınırlı olmak üzere; GIF, video veya fotoğraf türünde öğrenci faydasına hizmet edecek paylaşım yapma hakkı.
  - Etkinlik sırasında etkinlik alanında 2(iki) adet roll-up bulundurma hakkı verilecektir. (Yerleri ACM Uzaktan Öğretim Platformu'ndan belirlenecektir.)



## GÜMÜŞ SPONSORLUK (2.000 TL + KDV)

Aşağıda belirtilen etkinlik kapsamındaki tüm basılı, görsel malzemelerde ve elektronik ortamlarda firmanın logosu yer alacaktır:

- Etkinlik tanıtımında kullanılacak afiş, el ilanı ve broşürlerde (üçüncü en büyük boyutta),
- Ön eleme ve final turlarının gerçekleştirilmesi için oluşturulacak HackerRank yarışmalarında ilgili firmanın Sponsor kategorisinde “Gümüş Sponsor” başlığı altında (şirketin kısa tanıtımı ve web bağlantısıyla birlikte),
- HUPROG web sitesinde “Gümüş Sponsor” başlığı altında (şirketin kısa tanıtımı ile birlikte ve web sitesi bağlantısıyla birlikte),
- Görevli yaka kartlarının üstünde(ikinci en büyük boyutta),
- Sosyal medya platformlarında ilgili firma paylaşılacak gönderilerle “Gümüş Sponsor” olarak duyurulacaktır.
- Etkinlik sırasında etkinlik alanında 1(bir) adet roll-up bulundurma hakkı verilecektir.



## DESTEK SPONSORLUKLARI

Aşağıda belirtilen etkinlik kapsamındaki tüm basılı, görsel malzemelerde ve elektronik ortamlarda firmanın logosu yer alacaktır:

- Etkinlik tanıtımında kullanılacak afiş, el ilanı ve broşürlerde (üçüncü en büyük boyutta),
- HUPROG web sitesinde “Destek Sponsorlarımız” başlığı altında (şirketin kısa tanımı ile birlikte).

## ULAŞIM SPONSORLUĞU

- Ön elemeyi geçmiş katılımcıların final turu için Ankara'ya ulaşımında indirim sağlayacak sponsor dur.
- İlgili firmaya etkinlik öncesinde HUPROG Facebook hesabı üzerinden paylaşılacak gönderi ile teşekkür edilerek sağladığı destek duyurulacaktır.

## UYKU SETİ SPONSORLUĞU

- Etkinlik sırasında uyumak isteyen katılımcılara yardımcı olması için uykı seti sağlayacak sponsordur.
- İlgili firma set içeriğine ve paketine logo koyma hakkına sahip olacaktır.
- İlgili firmaya etkinlik sırasında HUPROG Facebook hesabı üstünden uykı setinin fotoğrafı ile birlikte teşekkür gönderisi paylaşılacaktır.

## YİYECEK İÇECEK SPONSORLUĞU

- Etkinlik sırasında katılımcılara sunulacak ikramları sağlayacak olan sponsordur.
- İlgili firmaya etkinlik sırasında HUPROG Facebook hesabı üstünden ikramlarının fotoğraflarıyla birlikte teşekkür gönderisi paylaşılacaktır.