

# ***EESTech Challenge hakaton 2022 – Lokalna runda Beograd***

## ***1. Tekst zadatka:***

Tekst zadatka možete pronaći [ovde](#).

## ***2. Samo uputstvo:***

### ***2.1. Platforma:***

Platforma koja se koristi na ovom takmičenju je **Kaggle**. Potrebno je da se registrujete na sledećem [linku](#).

Za one takmičare koji do sada nisu imali otvoren nalog, biće potrebno da isti verifikujete putem koda koji će Vam biti poslat na mobilni telefon.

### ***2.2. Ulaz u takmičenje:***

Kako je takmičenje zatvorenog tipa, pristup se vrši preko sledećeg [linka](#).

### ***2.3. Formiranje tima:***

#### ***2.3.1. Osnovne informacije o timu:***

Svi koji učestvuju na takmičenju rade to u okviru **tima**.

Važno je imati na umu da veličina tima ne utiče na broj puta koliko možete predati svoje rešenje tj nezavisno sa kog i koliko različitih naloga predajete, **broj predaja** vašeg rešenja je **fiksni i ograničen**.

Kada prihvatite pravila i pridružite se Takmičenju, automatski kreirate novi tim u kome ste samo Vi. Nakon toga možete da prilagodite podešavanja svog tima na različite načine tako što pristupite tabu *“Team”*.

Možete pozvati druge da se pridruže Vašem timu ili se i sami pridružiti drugom. Ako predložite “spajanje” drugom timu, Leader tog tima može da ga prihvati ili odbije, isto važi i ako je Vama poslat zahtev.

Na ovom takmičenju je **broj članova** tima ograničen na **3**. Da biste pozvali druge da se pridruže Vašem timu, u *“Team”* -> *“Merge Teams”* unosite ime takmičara (koji je tada tim sam za sebe) i podnosite zahtev na dugme *“Request Merge”*. Da biste prihvatili poziv da se pridružite drugom timu, to radite iz *“Team”* -> *“Teams Proposing a Merge”*.

### **2.3.2. Članovi tima:**

U timu postoje dva statusa članstva. Jedna osoba je proglašena za Team Leader-a (Vođu Tima). Leader je primarni kontakt za komunikaciju sa timom i takođe ima dodatne privilegije za modifikaciju tima. Svaka druga osoba u timu je Member (Član).

Ako ste Vi Leader, moći ćete da vidite dugme *“Make Leader”* pored imena svakog člana. U bilo kom trenutku možete da kliknete na njega i nekom drugom dodelite ulogu Team Leader-a.

### 2.3.3. Promena imena tima:

Ime tima se razlikuje od imena njegovih članova. Uvek ga možete promeniti i to ime će biti vidljivo drugim korisnicima na rang listi takmičenja.

Bilo ko iz tima može promeniti ime tako što pristupi tabu *“Team”*.

### 2.4. Prilaganje zadatka:

Treba da priložite izlaz vašeg modela da biste dobili poene i rangirali se na listi sa ostalim timovima. Fajl koji predajete **mora** imati naziv **submission.csv**, u suprotnom ga platforma neće videti kao validnog iako su rešenja u zadatom formatu. U funkciji koja se nalazi u Notebook-u, a koja konvertuje fajl u .csv format, eksplicitno naglasiti **index = False**.

Celokupna funkcija treba da izgleda ovako: **submission.to\_csv('submission.csv', index=False)**

U svakom slučaju, nemojte izgubiti iz vida da je **broj predaja rešenja** ograničen, u slučaju ovog takmičenja taj broj je **2 po danu**, međutim uzmite u obzir da se po Kaggle-u zbog razlike u vremenskoj zoni dan završava u 23:00h.

Metrika koja se na ovom takmičenju koristi je **MeanFScore** u okviru Kaggle platforme, a koja je ekvivalentna funkciji *sklearn.metrics.f1\_score* u Python-u kada je parametar **average = micro**.

## 2.5. Rang liste:

Rang lista takmičenja se sastoji iz dva dela.

Javna rang lista pruža uvid u rezultate dobijene na osnovu uzorka testiranih podataka. U slučaju ovog takmičenja, procenat test seta koji se koristi za javni deo je 0%. Na njoj možete videti timove koji su do tog trenutka predali svoja rešenja, ali **ne i njihov skor**.

Nasuprot tome, privatna rang lista prati performanse modela koristeći celokupne podatke. Prema tome, privatna rang lista govori čiji su modeli najbolji i samim tim ko su najbolje rangirani timovi. Uspeh na privatnoj listi se ne objavljuje sve dok se takmičenje ne završi.

Javnoj rang listi možete pristupiti iz taba *“Leaderboard”*. Jako je važno da upamtite da pored svakog tima (i Vašeg) stoji *“score”* koji je jednak **nuli**, ali to nije realan broj. **Prave vrednosti** će biti vidljive tek po završetku takmičenja.

## 2.6. Slanje rešenja:

U toku samog takmičenja moguće je poslati **najviše 2 verzije u toku dana**. Uzmite i ovde u obzir već pomenutu vremensku razliku.

Da biste napravili model, potrebno je da inicijalizujete novi Notebook iz *“Code”->“New Notebook”* čime pravite novu svesku. Dostupan Vam je naš example Notebook koji možete da uvezete iz *“File”->“Import Notebook”*. Taj Notebook možete koristiti kao osnovu za svoj tako što ćete priloženi KNN model zameniti svojim modelom ili kopirati delove koji vam odgovaraju u svoj Notebook.

Vaš rad se nalazi u sekciji *“Your Work”*. Da bi Notebook bio **vidljiv** i ostalim članovima tima, potrebno je da iz samog Notebook-a odaberete opciju *“Share”->“Add collaborators”*, a zatim tu unesete imena članova tima i **obavezno** selektujete opciju *“writer”*.

Rešenje je **neophodno** predati u određenom formatu koji možete videti u **sample\_submission.csv** fajlu. Samo rešenje zadatka predstavlja kolona **LITH\_CODE**.

Kako ne biste imali problema sa predajom rešenja, potrebno je da jedno rešenje bude **u celosti** u istoj svesci. Možete (i poželjno je) da pravite više verzija rešenja od kojih će svako biti u pojedinačnoj svesci.

Ako želite da sačuvate trenutnu verziju, ali ne i iskoristite jednu šansu za predaju, to radite putem dugmeta *“Save Version”*. Da biste predali rešenje, nakon što ste pokrenuli *“Run All”* trebalo bi u sekciji *“Output”* da vidite submission.csv fajl.

*Ako submission.csv fajl nije vidljiv, pokušajte sa dugmetom Refresh koje se nalazi u Output sekciji.*

Nakon toga možete ići na *“Submit”*. Važno je upamtiti da ovo ne predstavlja **konačnu predaju** rešenja iako se računa kao jedna od 2 moguće po danu. Da biste poslali svoje rešenje na pregledanje potrebno je da iz *“Data”->“My Submissions”* čekirate polje *“Use for Final Score”* i onda kliknete *“Submit Predictions”*.

### **3. Za kraj:**

Želimo Vam puno sreće u radu! Nadamo se da ćete se zabaviti i da će Vam EESTech Challenge biti nezaboravno iskustvo.