



Programmation Guide



Directrice de la compétition– Eleanor McSporran (elle)

programming@cec.cfes.ca

1-506-471-4166

cec.cfes.ca



1. Introduction à la compétition

L'objectif de ce guide est de fournir aux compétiteurs un bref aperçu de leur compétition respective avant le déroulement de la CCI. Il est important que les compétiteurs examinent attentivement les règles en ligne de la CCI 2021 qui se trouvent sur le site cec.cfes.ca pour connaître toutes les règles de leur compétition.

La compétition de programmation sera centrée sur le thème de la promotion des sources d'énergie renouvelables du Nouveau-Brunswick plutôt que des sources d'énergie traditionnelles, tout en répondant aux demandes des clients.

2. Déroulement de la procédure et calendrier

Présentation du problème: Le problème de programmation sera présenté et expliqué par la directrice de la compétition lors de la présentation d'information. Une explication détaillée de ce qui est attendu des compétiteurs sera donnée à la fois oralement et par écrit.

Période de questions: Les compétiteurs auront 15 minutes pour poser des questions à la directrice après la présentation du problème.

Élaboration des solutions: Les équipes disposeront de 8 heures pour élaborer leur solution dans le cadre de cette compétition. Pendant la période de conception, le temps restant sera annoncé à trois (3) heures, une (1) heure, trente (30) minutes et dix (10) minutes avant la fin du temps imparti. Les produits livrables doivent être soumis avant la fin du temps alloué. Les compétiteurs peuvent poser des questions à la directrice; ces questions ainsi que les réponses respectives seront envoyées par écrit à chaque équipe, traduites dans les deux langues.

Présentations de solutions: Les compétiteurs auront un maximum de vingt (20) minutes pour présenter leurs solutions et tous les membres de l'équipe doivent être présents et participer. Seuls les documents qui ont



été soumis à la directrice de la compétition pendant la phase de développement de la solution peuvent être utilisés pendant la présentation. Les juges disposeront de dix (10) minutes pour poser des questions par la suite.

3. Règles de chronométrage

Pendant la phase de conception, le temps commence lorsque les équipes quittent la présentation d'information de la compétition. Le temps restant sera annoncé trois (3) heures, une (1) heure, trente (30) minutes et dix (10) minutes avant la fin du temps alloué.

Pendant la présentation, le temps est interrompu lorsqu'un juge pose une question, et le temps est interrompu lorsqu'un membre de l'équipe répond à une question posée par un juge. Le temps de présentation restant doit être indiqué aux compétiteurs dix (10) minutes, cinq (5) minutes et une (1) minute avant la fin du temps alloué pour la présentation aux juges. Un compte à rebours visuel et des rappels via le chat Zoom seront fournis. Un compte à rebours visuel doit être donné aux juges pendant les trente (30) dernières secondes de la présentation.

4. Ordre des présentations

L'ordre des présentations est déterminé de manière aléatoire et est annoncé trente (30) minutes avant le début des présentations. Toutes les équipes sont tenues d'être présentes lors de cette annonce. Les équipes ne sont pas autorisées à changer de place dans l'ordre de présentation.

Les équipes ne sont pas autorisées à être présentes dans le public pour les présentations avant d'avoir terminé leur présentation. Toute tentative d'entrer dans la salle de présentation avant l'heure de présentation indiquée entraînera un avertissement pour une première infraction, et une pénalité de dix (10) points pour toute autre infraction.



5. Plate-forme de travail

Pour le code, le dépôt GitHub envoyé à votre équipe devrait être utilisé pour recevoir le code de votre équipe. Vous avez la permission d'utiliser ce dépôt pour faire des branches qui viennent de Main et vous permet de les pousser et de les tirer à Main à votre discrétion. **Vous ne pouvez faire aucune règle de branche**, donc soyez prudents quand vous poussez à la branche Main, car vous pouvez supprimer du travail dont vous avez besoin.

Vous et votre équipe pouvez prendre le code de GitHub et travailler dessus à distance sans pousser ou tirer. Cependant, toutes les soumissions vont être faites à travers GitHub.

Si vous n'êtes pas familiers avec GitHub, veuillez voir le document Introduction à GitHub qui a été envoyé avec ce guide. Ceci va fournir une base pour accéder au dépôt et appliquer les changements qui ont été faits.

Seulement les fichiers fusionnés dans la branche Main vont être considérés pour soumission et ceci doit inclure votre présentation.

GitHub enregistre l'heure des mises à jour donc les soumissions en retard seront remarqués.

6. Livrables

Présentation électronique: Chaque équipe est tenue de soumettre par voie électronique via GitHub, une présentation de la solution qu'elle propose avant la fin de la phase de développement de la solution. Cette présentation sera le matériel qui devra être utilisé pendant la phase de présentation de la solution. Les exigences de la présentation seront décrites dans le paquet de conception du problème.

Copie finale du code: Le code doit être soumis via GitHub et doit avoir une classe pilote pour le système (par exemple



codename_programmingDriver.py). D'autres noms de fichier peuvent être utilisés par les membres de l'équipe. La copie finale doit aussi inclure les fichiers des résultats produits.

Si tous les fichiers ne réussissent pas à être soumis via GitHub, contactez votre directrice immédiatement pour l'avertir du problème.

7. Anonymat d'école

Les règles d'anonymat des écoles s'appliquent uniquement lors des présentations de chaque compétition. Les délégués peuvent révéler leur école respective et porter des vêtements de l'école à tout autre moment de la conférence. Cela inclut, mais n'est pas limité à, les périodes de conception ou de préparation des compétitions, les événements sociaux, les cérémonies d'ouverture et le banquet de clôture.

Aucune information dans la présentation d'une équipe ne peut faire référence à l'identité de l'équipe ou à l'école respective. Si l'identité d'une équipe est révélée aux juges à tout moment par la présentation des compétiteurs, chaque infraction entraînera une pénalisation de dix (10) points.

Il est également interdit aux présentateurs de porter des vêtements portant le nom, l'écusson, les couleurs ou d'autres symboles d'identification de leurs écoles respectives. Le non-respect de cette règle entraînera une pénalisation de 50 points.

Lors de la soumission de fichiers livrables (tels que des présentations ou des rapports), le contenu du fichier et le nom du fichier ne doivent pas divulguer le nom de l'école de l'équipe. Si l'identité d'une équipe est divulguée dans les diapositives de présentation ou le nom de dossier, l'équipe de présentation sera pénalisée par une perte de dix (10) points. Au lieu de cela, chaque équipe doit nommer ses fichiers en utilisant le nom de l'équipe attribué à l'équipe et le sujet du cas comme ci-dessous:

Correct: nomdecode_programmation.ppt



Incorrect: manitoba_ingénierie.ppt

8. Format de livraison en ligne

Toutes les présentations doivent être faites en direct, sauf si les directeurs de la compétition sont informés d'un problème avec la plateforme en ligne. Les directeurs de la compétition, ainsi que la vice-présidente des compétitions, décideront d'accepter ou non la demande. Si la demande est acceptée, un autre format de présentation sera mis en place.



9. Critères de jugement

Matrice d'évaluation de la programmation		
Stratégie/algorithmes	Simplicité	/10
	Ingéniosité	/10
	Capacité à atteindre le résultat désiré	/15
/35		
Code	Structure	/10
	Cohérence	/5
	Lisibilité	/10
	Efficacité	/10
/35		
Gestion des ressources	Efficacité de l'utilisation de la mémoire	/5
	Utilisation du CPU par le programme	/5
/10		
Présentation	Processus de conception et justification	/7
	Critique de la conception	/4
	Voix, articulation et rythme	/4
	Supports visuels	/2
	Réponses aux questions	/3
/20		
Total des déductions		
Total		
		/100



Pénalités de points de la programmation	
Plagiat	Élimination
Citation insuffisante	-50
Documents reçus après la date limite	-50
Membre de l'équipe absent	-25
Divulgence verbale de l'école pendant la présentation	-10
Divulgence de l'école dans les dossiers/documents de présentation	-10
Porter des vêtements d'école pendant la présentation	-50
Entrer dans la salle de présentation avant le temps alloué (après la première infraction)	-10
Total	