# TechCity Kodų Karai 2016 - Viešos taisyklės

## Dokumento tikslas

Šis dokumentas yra skirtas TechCity Kodų Karų dalyviams ir gali būti paviešintas dar prieš prasidedant Kodų Karų turnyrui. Pagrindinis dokumento tikslas - suteikti papildomos informacijos turnyro dalyviams arba norintiems registruotis į turnyrą. Dokumentas aprašo turnyro taisykles, principus bei eigą tačiau neatskleidžia techninės užduoties.

## Apie Kodų Karus

Kodų Karai - komandinės programavimo varžybos. Tikslas - suburti komandą, dalyvauti, sukurti programą pagal pateiktą užduotį ir nugalėti! Tai puiki proga patikrinti savo techninius bei komandinio darbo įgūdžius, kai spaudžia “deadline’ai”, konkurentai kvėpuoja į nugarą, o darbo apimtis ir reikalavimai paaiškėja paskutinę minutę.

Tai azartiškas ir linksmas būdas keistis žiniomis bei patirtimi tarp skirtingų komandų ir kompanijų, formuoti komandinį identitetą (angl. “Team Building”).

Kodų Karai organizuojami remiantis Baltic Amadeus patirtimi šioje srityje. Vieno iš pirmųjų turnyrų metu, buvo organizuotas virtualus “Laivų mūšis”, kurio metu kiekvienos komandos programa turėjo nugalėti kitos komandos programą. Konkretus pavyzdys pateikiamas vardan aiškumo, kad dalyviai galėtų susidaryti kuo aiškesnį vaizdą ir lūkesčius.

## Dalyvių pareigos ir atsakomybė

### Komandos sąvoka

Komandinėse varžybose dalyvauja ir rungiasi komandos, siekiančios bendro tikslo. Komandos sudaromos ir pareiškia norą dalyvauti savarankiškai ir savanoriškai.

**Komandos pavadinimas** - komandą identifikuoja jos pavadinimas.

**Komandos sudėtis** - 4 žmonės. Komandą gali sudaryti bet kurie TechCity asociacijos įmonių ar svečių teisėmis dalyvaujančių įmonių darbuotojai, nepriklausomai nuo užimamų pareigų, išskyrus personalą bei organizatorius, kurie organizuoja varžybas arba kuriems teikiama daugiau informacijos apie varžybas, nei visiems likusiems dalyviams.

**Kapitonas**. Visi komandos nariai varžybose dalyvauja vienodomis teisėmis. Varžybas laimi arba pralaimi visa komanda. Tačiau komanda turi nurodyti komandos kapitoną, kuris:

* Bus komandos atstovas komunikuojant su teisėjais bei organizatoriais
* Esant poreikiui dalyvaus diskusijose priimant ar vetuojant teisėjų sprendimus

Pagrindinis reikalavimas turnyro dalyviams - **atvykti su savo kompiuteriu**.

### Teisėjai ir asistentai

Numatoma, kad kiekviena TechCity asociacijos įmonė deleguos bent po vieną savo atstovą į Kodų Karų teisėjų ir asistentų brigadą.

Visi teisėjai ir asistentai pasižada būti nešališki, vadovautis gera valia ir neatskleisti turnyro organizacinių detalių, kurios gali turėti įtakos turnyro rezultatams ir eigai.

Visi teisėjai ir asistentai praranda teisę dalyvauti varžybose kaip bet kurios besivaržančios komandos narys.

### Garbingas žaidimas

Visų turnyro dalyvių - tiek komandos narių, tiek teisėjų ir asistentų, organizatorių, sirgalių bei kitų suinteresuotųjų šalių - elgesys grindžiamas garbingo žaidimo ir pagarbos vieni kitiems principais. Visos suinteresuotos šalys pasižada laikytis varžybų taisyklių ir vengti nesąžiningų veiksmų, kurie gali įtakoti turnyro rezultatus. Paaiškėjus, kad yra ar buvo sukčiaujama, komanda gali būti diskvalifikuota ir pašalinta iš turnyro, o iš teisėjų ar asistentų atimta teisė tapti teisėjais ar asistentais kitose varžybose.

Prieš varžybų pradžią visi komandų nariai, teisėjai ir asistentai turi prisiekti.

**Teisėjų ir asistentų priesaika**

„Pasižadu būti sąžiningas(-a) ir nešališkas(-a) bei laikytis varžybų taisyklių.“

**Komandų narių priesaika:**

„Pasižadu būti sąžiningas(-a), varžytis garbingai bei laikytis varžybų taisyklių.“

# Kodų Karai specialioji dalis

## Specialiosios dalies taikymas

Šios taisyklės papildo bendrąsias taisykles ir taikomos TechCity Kodų Karų 2016 turnyrui, kuris vyks 2016m. lapkričio 12d.

## Bendra turnyro eiga

Žemiau pateiktas preliminarus turnyro tvarkaraštis.

|  |  |
| --- | --- |
| **Laikas** | **Įvykis** |
| 8:00 - 9:00 | Paskelbiama užduotis ir techninės specifikacijos. Pasirengimas turnyrui, darbo aplinkos pasiruošimas ir patikrinimas. |
| 9:00 - 9:30 | Kodų Karų atidarymas ir burtų traukimo ceremonija |
| 9:30 - 14:30 | Programavimo sesija  Komandų tikslas sukurti programą nugalėtoją per griežtai apribotą laiko tarpą. Taip pat numatomos papildomos tarpinės užduotys, kurias atlikus komandos gali gauti papildomų taškų. |
| 14:30 - 15:00 | Pertrauka |
| 15:00 - 16:00 | Programų kovos  Komandų parašytos programos savarankiškai bandys nugalėti priešininkų komandos programą. Šioje stadijoje programos veiks visiškai savarankiškai, bendraudamos su centriniu žaidimo serveriu. Komandos nariams beliks tik stebėti veiksmą bendrame žaidimo ekrane ir laikyti sukryžiuotus pirštus. |
| 16:00 | Uždarymas |

Pastaba: pateiktas tvarkaraštis yra orientacinis ir gali šiek tiek keistis priklausomai nuo komandų skaičiaus.

## Techniniai reikalavimai

Kaip jau ir minėta, kiekvienas dalyvis turi turėti savo kompiuterį, su galimybe prisijungti į LAN/WLAN tinklą. Turnyro organizatoriai atsakinki už visos infrastruktūros paruošimą.

Komandos gali naudoti bet kokią programavimo kalbą. Ryšiui su centriniu serveriu bus naudojamas HTTP/JSON sąsajos tipas, kai užklausos yra vykdomos per HTTP POST metodą, užklausos duomenis perduodant ir atsakymą gaunant JSON formatu.

## Programavimo sesija

Programavimo sesijos metu visų komandų kompiuteriai yra sustatyti vienoje patalpoje ir sujungti į bendrą tinklą. Kiekvienas komandos narys dirba prie savo kompiuterio, tačiau komandos viduje netaikomi jokie apribojimai, nariai gali keistis kompiuteriais, naudoti “pair programming” techniką ar pan. Varžybų metu leidžiama bendrauti su kitų komandų nariais, teisėjais ir asistentais, bei kitais renginio dalyviais.

Programavimo etapui duodamas fiksuotas laikas (5 valandos, jei nebus nurodyta kitaip). Etapas **pradedamas „nuo nulio“** – komandos turi pradėti kurti programą be iš anksto paruoštų dalių ar duomenų. Darbo aplinką ir įrankius leidžiama paruošti iš anksto. Etapo pabaigoje komanda turi nutraukti darbą ir atsitraukti nuo savo kompiuterių. Komandų parašytos programos turi būti instaliuotos į vieną iš komandos kompiuterių, paruoštos darbui, paleistos ir prisijungusios prie centrinio serverio.

Programavimo etapo metu draudžiama:

* programuoti kitais kompiuteriais nei tais, kurie skirti varžyboms (leidžiama turėti po vieną kompiuterį).
* leisti programuoti ne savo komandos nariams
* naudoti iš anksto paruoštas programos dalis (visas programos kodas ir duomenys turi būti sukurti programavimo sesijos metu)
* naudoti ne standartines bibliotekas, išskyrus atvejus, kai to reikia ryšiui su centriniu žaidimo serveriu užtikrinti
* leisti parašytas programas ant kitų kompiuterių, nei yra skirti komandoms programuoti, bei kitaip naudotis bet kokių kitų kompiuterių ar mobiliųjų įrenginių ištekliais.
* naudotis spausdintuvais

## Programų kovos

Po programavimo sesijos visos sukurtos programos turi būti registruotos centriniame serveryje. Prasidėjus programų kovų sesijai, teisėjai pagal burtų rezultatus organizuos skirtingų komandų programų kovas. Tuo metu komandų nariai jau negali atlikti jokių veiksmų ar korekcijų, kurios galėtų padaryti įtaką programos veikimui ar priimamiems sprendimams.

Programos turi veikti autonomiškai ir nuolat viso Programų kovų etapo metu. Kol žaidimas nevyksta arba kai komanda aktyviai nedalyvauja žaidime, programos turi laukti žaidimo pradžios arba dalyvauti žaidime stebėtojo režimu.

Programos turi palaikyti ryšį su serveriu ir laiku pateikinėti užklausas į serverį kaip tai numato bendravimo su serveriu protokolas. Jei programa laiku nepateikia privalomo atsakymo (pavyzdžiui, nulūžta), žaidimas gali būti tęsiamas atjungiant programą nuo žaidimo, kas savo ruožtu gali atnešti pergalę priešininkų komandai.

# Turnyro formatas

Turnyras bus vykdomas dviem etapais:

* Grupių varžybos
* Atkrintamasios varžybos

Grupių ir komandų skaičius grupėse bus nustatytas užbaigus registraciją į turnyrą, kai bus žinomas tikslus komandų skaičius.

## Grupių varžybos

Turnyro pradžioje burtų keliu komandos bus suskirstytos į grupes. Kiekviena grupės komanda rungsis po vieną kartą su visomis grupės komandomis.

Pirmas 2 vietas grupėje užėmusios komandos patenka į atkrintamasias varžybas.

## Atkrintamosios varžybos

Atkrintamosios varžybos vyksta pagal klasikinę medžio struktūrą. Komandos suskirstomos poromis, o poros nugalėtojas patenka į sekantį atkrintamųjų varžybų etapą.

Turnyre bus organizuojami mažasis (dėl 3-ios vietos) ir didysis finalai.

## Papildomos užduotys

Pagrindinis turnyro tikslas, kad kuo daugiau komandų pasiektų Programų kovų dalį. Tad komandos bus skatinamos kuo anksčiau išbandyti programas. Programavimo sesijos metu bus organizuojamos papildomos užduotys, kurių metu galima bus uždirbti papildomų taškų dar prieš prasidedant Programų kovų sesijai.

Turnyro metu bus numatyti laiko intervalai, kurių metu komandos galės dalyvauti papildomose užduotyse.

## Baigiamosios nuostatos

Visi ginčai ar nesutarimai bus sprendžiami teisėjų brigados. Visi tiesėjų sprendimai yra galutiniai ir neskundžiami.