

[illegible]

Preambul

Găina (*Gallus gallus domesticus*) este o subspecie de pasări din genul *Gallus*, familia Phasianidae. Găina este o pasăre domestică, iar sub formă sălbatică mai trăiește în prezent în Asia de Sud Est, India, Indonezia și Europa. Este crescută pentru carne și ouă. Găinașul produs de o găină pe parcursul vieții poate genera suficientă energie pentru ca un bec de 100 W să lumineze timp de 5 ore.



Masculul găinii se numește cocoș. El este mai mare decât femela, are un penaj multicolor, o creastă și bărbie roșie, și piteni puternici la picioare.

Conform lui Dionisie Linția, renumitul ornitolog bănațean, ar exista următoarele tipuri de găini:

- tipul european, cu capul neted și cu creastă mare sau mică, cu un smoc de pene posterioare;
- tipul cochinchina, originară din China, de talie înaltă, cu pieptul lat și spatele larg, picioare lungi, coada scurtă și coaja oului cafenie-gălbui;
- tipul malaiez, cu corpul zvelt, gâtul și picioarele lungi și golașe, cap puternic și creastă scurtă și groasă;
- tipul bantam, de talie mică, cuprinzând:
 - 1) găinile golașe cu gâtul fără pene (bune outhoare) și
 - 2) găinile cu penaj mătăsos (bune clocitoare).

Pentru un premiu special, aveți de răspuns la întrebarea: Ce a fost prima dată oul sau Găina? Răspunsul poate fi dat sub orice formă: eseu, desen sau ce doriți voi, folosind o foaie de hârtie și un pix. Pentru acest premiu trebuie să vorbiți cu **Adi**, el se pricepe cel mai bine la ouă și la găini. Totodată el este și filozoful nostru.








Subiect

Sunteți pregătiți pentru o invazie de cod? Gata pentru lupta împotriva limbajelor de programare? Iată despre ce este vorba:

Avem mai multe limbaje de programare. Acestea sunt "navele" inamice care vor fi încărcate cu bug-uri.

Să vedem cum stăm cu Limbajele:

Limbajul	Bug	Cadou
	10	0.1
	20	0.2
	30	0.3
	50	0.5
	500	LEVEL 4

Trebuie să distrugeți limbajele de programare. Fiecare "glonț" care lovește un limbaj de programare scade 10 bug-uri aceluși limbaj. Limbajele cu mai mult de 10 bug-uri trebuie lovite de mai multe ori. Stadiul în care se află limbajele trebuie exemplificat și grafic. (adică trebuie modificată sigla limbajului)

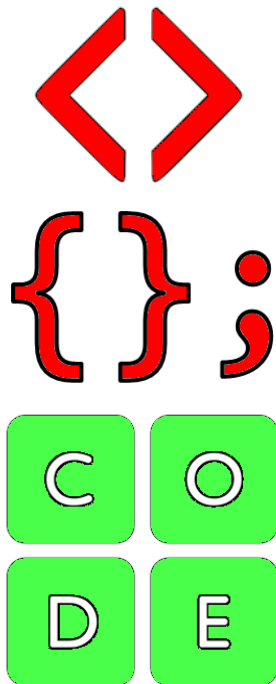


<Born to Code>

Limbajele de programare vor încerca să atace folosind linii de cod. Există linii de cod "bune", care scad numărul de bug-uri și linii de cod "rele" care cresc numărul de bug-uri. Limbajele de programare vor trage cu linii de cod "rele". Aceste linii vor apărea la un anumit interval de timp. Dacă distrugeți limbajele de programare (le-ați lovit cu un număr egal cu numărul lor de bug-uri) pot să vă dea, linii de cod "bune", după o anumită regulă. Rata cu care vor da "cadou" este menționată în descriere. Adică, la al doilea Java distrus veți primi un cadou și la al zecelea C++ distrus veți primi un cadou. Un cadou vă va scădea numărul de bug-uri al jucătorului cu 10 puncte. O linie de cod "rea" vă va crește numărul de bug-uri cu 10. La începutul jocului, jucătorul are: **10** bug-uri. Cadourile și liniile de cod "rele" au efect doar dacă ating "jucătorul".

Jocul se termină cu mesajul "Ai pierdut" când ajungi la 100 de bug-uri.

Jocul se termină cu mesajul "Ai câștigat" când distruge limbajul "Big Data".

Linii de cod**Tip****Rău****Rău****Bun**

Voi decideți cum arată personajul vostru și "gloanțele" cu care trageți. Puterea unui glonț cu care trageți este de 10 pe toată durata jocului.



Ca orice joc de acest tip și jocul vostru va trebui să conțină mai multe nivele:

1. Limbajele au o formație fixă
2. Vor fi minim 20 maxim 30 de limbaje, nu toate de același fel
3. Liniile de cod "rele" vin o dată la 3 secunde, de la limbaje diferite
4. Linia "rea" de cod dă 10 bug-uri

1. Limbajele se mișcă de sus în jos, apar într-un mod aleatoriu
2. Liniile de cod "rele" vin o dată pe secundă, de la limbaje diferite
3. Linia "rea" de cod dă 20 bug-uri

1. Limbajele se mișcă de sus în jos sau în lateral, apar într-un mod aleatoriu
2. Liniile de cod "rele" vin o dată la jumătate de secundă, de la limbaje diferite
3. Linia "rea" de cod dă 30 bug-uri

1. Limbajul "mamă" este **big data** (singurul loc în care va apărea acest limbaj). Nu sunt și alte limbaje.
2. Liniile de cod "rele" vin o dată la un sfert de secundă
3. Linia "rea" de cod dă 30 bug-uri

Observatii: O dată cu trecerea la un alt nivel viața NU se resetează.

Liniile de cod "rele" au doar o mișcare descendentă (de sus în jos) fără a se mișca în lateral.

- Funcționalitate
- Corectitudine
- Portabilitate
- Interfață grafică
- Respectarea cerințelor:
 - 1) Scor
 - 2) Distrugerea limbajelor
 - 3) Modificare la nivel vizual a unui limbaj lovit
 - 4) Folosirea corectă a timpului
 - 5) Primirea de Cadouri
- Nivele corect realizate

Parte organizatorică