

Olimpiadas de Programación Robocode IUA 2015

Bases

Agenda

Envío de Robots	Hasta el 30 de Octubre	Por mail (ver Participación/punto 7)
Competencia	4 de Noviembre	Facultad de Ingeniería del IUA

Participación

1. La participación es individual. Se presenta un robot por estudiante.
2. Una vez enviado el robot no se permite modificación alguna de su código.
3. Los participantes programaran su robot utilizando sólo las clases existentes en la API de Robocode.
4. El código desarrollado y la lógica del robot deberá ser debidamente argumentados por los participantes ante un jurado el día del torneo con el fin de comprobar su autoría.
5. Cada participante, antes de iniciar la competencia, expondrá ante los jurados el funcionamiento de su robot y el porqué de su estrategia.
6. Si se descubre que un participante ha realizado copia de otro robot será inmediatamente descalificado sin tener en cuenta su posición dentro del torneo.
7. Deberá inscribirse enviando un mail a magm@iua.edu.ar, adjuntando el código fuente del robot y consignando en el cuerpo del mail exactamente los siguientes datos:
 - a. Nombre y Apellido:
 - b. DNI:
 - c. Colegio:
 - Año y Curso
 - d. Email de contacto:
 - e. Nombre (Alias) del robot:
 - f. Explicación de la estrategia del Robot en no más de 200 palabras.
 - g. Adjuntar el paquete que debe contener el robot en código compilado y fuente.

Competencia

1. El torneo de Robocode estará basado en la versión de Robocode 1.9.2.4.
2. Las batallas se llevarán a cabo entre tanques en batallas de n participantes, la cantidad de participantes por batalla dependerá de la cantidad de inscriptos. De cada batalla pasarán a la siguiente ronda los m primeros, de esta forma se desarrollará la competencia hasta alcanzar los 8vos, 4tos, semi final y final.
3. El orden de mérito de cada batalla estará dado por la tabla de Ranking de Robocode, el robot que tenga el mejor puntaje y ese ganará la ronda.

Reglas del Torneo

1. El tamaño del campo de batalla (Battlefield Size) será de 800x600.
2. Los arcos de escaneo (Scan Arcs), la energía (Robot Energy y los nombres de cada robot (Robot Name) serán siempre visibles.
3. Los cuadros por segundo serán fijados a 30fps.
4. La tasa de enfriamiento del cañón (Gun Cooling Rate) será de 0.1.
5. El tiempo de inactividad (Inactivity Time) será de 450.
6. Si se produce un estancamiento, empate de puntajes entre los robots o algún problema de software durante algún combate, se reiniciará la partida.
7. Los robots serán re-compilados con el sistema ROBOCODE instalado en el equipo sobre el cual se llevará a cabo el torneo. Si un robot no compila por algún motivo, se descartará de la competencia.

Otras Consideraciones

1. El jurado se reserva la posibilidad de eliminar un robot si detecta fraude.
2. El jurado se reserva el derecho de modificar las bases del concurso.