

HackMETU'25 Final Aşamasına hoş geldiniz!

Yarışmacılar, HackMETU kapsamında aşağıda belirtilen kurallara uymayı kabul ederler. Aşağıdaki kurallardan herhangi birinin ihlal edilmesi durumunda, jüri ve organizasyon ekibi tarafından değerlendirilerek **yarıştan diskalifiye edilebileceklerini** peşinen kabul ederler:

- Başkasına ait kod, proje veya fikirleri izinsiz kullanmak (intihal veya kopya çekmek).
- Dış kaynaklardan alınan çözümleri tamamen kopyalayarak sunmak.
- Diğer yarışmacılara veya organizasyon ekibine karşı saygısız, rahatsız edici veya etik dışı davranışlar sergilemek.
- Yarışma süresi boyunca belirlenen teknik veya etik kurallara uymamak.
- Önceden hazırlanmış veya daha önce geliştirilmiş bir projeyi yarışmaya sunmak.
- Yarışma ortamında hile yapmaya teşebbüs etmek veya adil rekabeti ihlal edecek herhangi bir girişimde bulunmak.
- Acil durum olmadıkça yarışma mekanından ayrılmak.

Yarışma Süreci

HackMETU finalinde takımlar, **yarışma günü kendilerine verilecek olan problemi 24 saat içerisinde** analiz ederek bu probleme çözüm getirecek projeyi kodlamalıdır. Bu süre zarfında takımlar, belirlenen problem kapsamında **hem backend hem frontend geliştirmelerini tamamlayarak çalışan bir demo** oluşturmalı ve **çözüm sunumlarını hazırlamalıdır**.

Final süresinin sonunda, her takım jüriye **çalışan bir demo sunmalı** ve **çözümünü anlatan bir sunum yapmalıdır**. Bu süreçte takımların **problem çözme yetenekleri, teknik becerileri ve sunum performansları** değerlendirme kriterlerine göre puanlanacaktır.

Kriter	Puan
Backend Mimari	10
Frontend Kullanıcı Deneyimi	10
Tam Entegrasyon ve Çalışabilirlik	10
Performans ve Güvenlik	7
Kod Kalitesi ve Temizliği	8
Yaratıcı ve Yenilikçi Çözüm	10

Gerçek Dünya Kullanılabilirliği	10
Çalışan Demo	10
Sunum Performansı	10
Takımın Soru-Cevap Performansı	5
Kod Dokümantasyonu	10

Final Aşamaları

1. Proje Kapsam Dokümantasyonu (README Dosyası)

- Takımlar, proje geliştirme sürecine başlamadan önce, çözmeyi hedefledikleri problemi ve yaklaşımlarını açıklayan **bir README dosyası hazırlamalıdır**.
- README dosyasında **projenin amacı, temel fonksiyonları, teknik gereksinimleri ve beklenen çıktılar** net bir şekilde belirtilmelidir.
- Bu dokümantasyon, değerlendirme kriterleri kapsamında incelenecek ve takımların teknik çözüme olan yaklaşımları değerlendirilecektir.

2. Kullanıcı Hikayesi ve Akış Diyagramı (Flowchart)

- Takımlar, kullanıcı deneyimini ve işleyişi açıklayan **bir akış diyagramı (flowchart) oluşturmalıdır**.
- Bu diyagram, sistemin **kullanıcı hikayesini ve temel akışını** göstermeli, proje kapsamında hangi işlemlerin nasıl gerçekleşeceğini görselleştirmelidir.
- Kullanıcı senaryoları detaylı ve anlaşılır bir şekilde belirtilmelidir.

3. Kodlama Aşaması

- Takımlar, belirlenen sürede full stack bir çözüm geliştirmeli ve **backend ve frontend** gibi tüm teknik bileşenleri tamamlamalıdır.
- Kodun **temiz, modüler ve sürdürülebilir** olması beklenmektedir.
- Projenin **çalışan bir demo halinde olması** gerekmektedir.

4. Sunum ve Demo Aşaması

- Süre sonunda, her takım geliştirdiği projeyi jüriye sunacaktır.
- Sunum sırasında takımlar, çözümün **teknik detaylarını, kullanıcı deneyimini, inovatif yönlerini ve karşılaşılan zorlukları** açıklamalıdır.
- Ayrıca, jüri tarafından yöneltilen sorulara **net ve teknik olarak tatmin edici cevaplar verilmesi** beklenmektedir.
- Çalışan bir **demo sunumu yapılmalı** ve proje anlatımı görseller veya canlı kullanım gösterimi ile desteklenmelidir.

Bu süreçte tüm aşamalar, jüri tarafından belirlenen **değerlendirme kriterlerine** göre puanlanacaktır.

Yarışma günü takım kaptanlarına bir form atılacaktır. Takımınızdan ilk beklenen şey yeni bir google drive klasörü açmanız ve bunun linkini atılan form aracılığıyla organizatörlere iletmenizdir. **24 saatin sonunda kodlarınızı, jüriye yapacağınız sunumu, kod dokümantasyonunuzu, kullanıcı hikayesini içeren flowchart'ı klasörünüze eklememeniz sonunuda projeniz değerlendirmeye alınmayacaktır.** Yarışmacılar tarafından geliştirilen projelerin README dosyası, proje dokümantasyonunun bir parçası olarak kabul edilecek ve değerlendirme kriterleri çerçevesinde incelenecektir. README dosyasının, projenin yapısını, kurulum adımlarını, kullanım senaryolarını ve teknik detaylarını açık ve anlaşılır bir şekilde içermesi beklenmektedir.

Ayrıca, kod içi dokümantasyon (yorum satırları vb.) da değerlendirme sürecinde dikkate alınacaktır. Eksik, anlaşılmaz veya yetersiz dokümantasyon, ilgili değerlendirme puanını olumsuz etkileyebilir.

Programlama Dili Kısıtı

HackMETU final aşamasında yarışmacılar, çözümü geliştirirken **herhangi bir programlama dili kullanmakta serbesttir.** Proje geliştirme sürecinde **programlama dili, framework veya kütüphane seçimi tamamen takımların inisiyatifine bırakılmıştır.**

Ancak, proje değerlendirme sürecinde **kodun okunabilirliği, modülerliği, performansı ve sürdürülebilirliği** dikkate alınacağından, seçilen teknolojilerin bu kriterleri karşılayacak şekilde uygulanması beklenmektedir.