



HackArena 2.5

➤➤➤ Informator wydarzenia

➤➤➤ Termin i miejsce

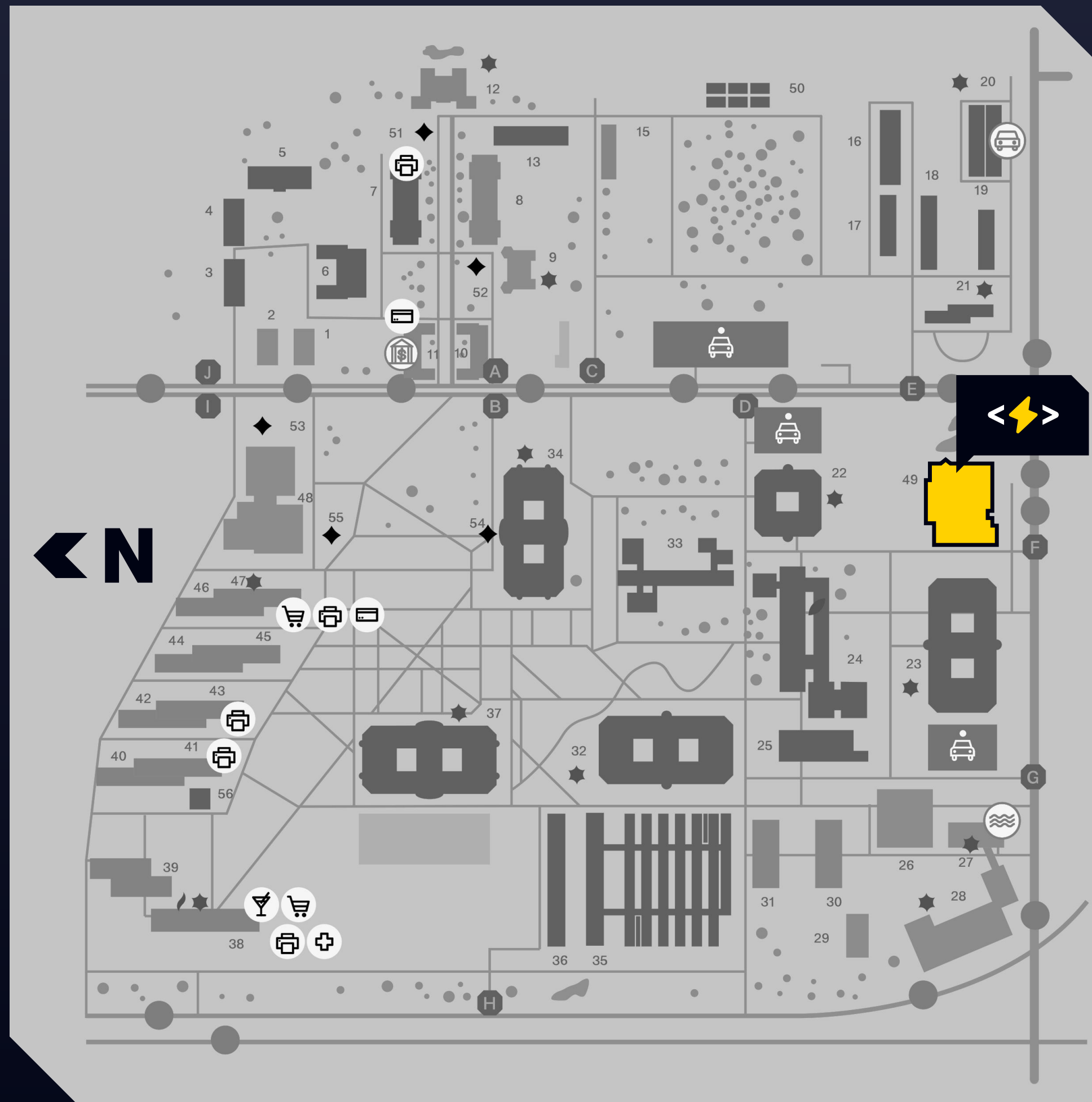
17 Maja

 **Start o godzinie 9:00**

 **Centrum Wodne SGGW**

Jana Ciszewskiego 6
02-766 Warszawa

Mapa kampusu



Wyżywienie


**Głód nie będzie waszym zmartwieniem
na HackArena 2.5!**

**W trakcie wydarzenia zapewnione będzie pełne
wyżywienie: pizza oraz przekąski i kącik kawowy.**



Harmonogram

Sobota 17 Maja



08:00	Rejestracja uczestników
09:00	Oficjalne rozpoczęcie
10:00	Rozpoczęcie pracy
14:00	Pizza
18:00	Zakończenie pracy
19:00	Turniej HackArena 2.5
	Oficjalne zakończenie

➤➤➤ Zadanie turniejowe

Waszym zadaniem będzie **napisanie algorytmu sterującego postacią w grze**, która następnie będzie rywalizować z algorytmami innych zespołów w formie turnieju.



Grupy zostaną rozlosowane w trakcie wydarzenia. **Wszystkie mecze będą miały formułę 1v1, do następnej fazy przechodzi lepsza drużyna.**

➤➤➤ Zadanie turniejowe

Gra, do której będziecie pisali boty, będzie stworzona na podstawie gry z HackArena 2.0!

Ponieważ hackathon potrwa zaledwie 8 godzin, zachęcamy do wcześniejszego odwiedzenia naszego GitHuba, pobrania gry [MonoTanks](#) i zapoznania się z jej zasadami.



Warto również przetestować API Wrappery z poprzedniej edycji, które służą do tworzenia botów. Choć wprowadzone zostaną drobne zmiany, ich ogólna struktura oraz sposób działania pozostaną bez większych modyfikacji.



➡➡➡ Zadanie turniejowe

Rozwiązania będziecie mogli stworzyć w jednym z języków: Python, Java, C#, C++, JavaScript, TypeScript i Rust.

Zabierzcie ze sobą swój własny sprzęt komputerowy - laptop z ładowarką, mysz, klawiaturę itp. i przygotujcie na nim środowisko programistyczne obsługujące wasz wybrany język. Ważne jest to, aby cała drużyna pisała w jednym języku!

Rozwiązania prześlecie pod koniec wydarzenia przez wasze konta na stronie hackarena.pl



Sociale HackArena 2.5!

 koło-naukowe-init

 kn_init_

 kninit

