

Coding Challenge

Welkom bij de RDW coding challenge!

Het doel bij deze coding challenge is het zo snel mogelijk, zo goed mogelijk oplossen van verschillende challenges. Hoe je deze challenges oplost, en in welke taal je dit doet mag je zelf kiezen. Daarnaast staat ook de volgorde van de challenges niet vast. Hierdoor kunnen jullie zelf bepalen welke opdrachten jullie leuk vinden.

Spelregels

Punten per opdracht

Voor elke opdracht krijg je een aantal punten, te vinden in de onderstaande tabel. De hoeveelheid punten die je voor een opdracht krijgt hangt af van de opdracht en de taal waarin je de opdracht hebt opgelost. Talen die meer tijd kosten om te gebruiken, of waarin de opdracht moeilijker is zijn hierdoor meer waard. Naast het normale aantal punten vallen er ook nog twee extra punten per opdracht te verdienen. Deze krijg je als jullie team als eerste een correcte oplossing laat zien voor een opdracht.

Naam opdracht	Python, javascript	C, Java, C#	Prolog
Checksums	2	2	2
Doolhof	5	7	10
Fibonacci	3	3	3
Geheimschrift	4	5	6
Geheimschrift 2	4	5	6
Makkelijk puntje	3	3	3
One-liner	2	1	1
Priemgetal	5	5	8
Puntjes op de i	3	3	3
Rondje Westpoort	4	4	5
Van A naar H	5	6	9
Van A tot M	2	2	2
Woordzoeker	6	6	10

Opnieuw inleveren en foute antwoorden

Wanneer een opdracht wordt ingeleverd, maar deze incorrect is, krijg je géén punten voor deze opdracht. **Je kan elke opdracht dus maar één keer inleveren.** Dit betekent ook dat het niet mogelijk is een opdracht in meerdere talen in te leveren. Kies dus zorgvuldig uit welke taal je gaat gebruiken voor welke opdracht.

Tijdslimiet

Zodra de tijd om is kunnen de nog niet ingeleverde opdrachten nog worden ingeleverd. Hiervoor komen wij aan het einde van de challenge nog bij elk team langs. Let er wel op dat er niet meer wordt gewerkt na het eindsignaal. **Wanneer iemand van een team na het eindsignaal nog doorwerkt, of bezig is met zijn/haar laptop, worden de openstaande opdrachten van dat team niet meer nagekeken.**

Flauwe oplossingen

Hoewel de manier waarop je een opdracht oplost over het algemeen niet uitmaakt, is het wel de bedoeling dat je programma/script de opdracht oplost. Het is dus niet toegestaan om simpelweg het juiste antwoord te printen. Wel is het gebruik van libraries toegestaan, zolang deze niet de hele challenge oplossen. Stel dat je bijvoorbeeld bezig bent aan de opdracht ‘Woordzoeker’. Het is dan wel toegestaan om een library te gebruiken voor het efficiënt beheren en roteren van een 2D character matrix, maar niet toegestaan om een library te gebruiken die daar ook al de woorden in opzoekt. Vraag je je af of een library gebruikt mag worden, dan kan je dit altijd vragen.

Winnen

Het team dat aan het einde van de coding challenge de meeste punten heeft is de winnaar. Als er meerdere teams zijn met exact even veel punten, dan wordt er gekeken wel team als eerste hun laatste opdracht heeft ingeleverd. Blijkt dat de laatste opdrachten van elk team op hetzelfde moment zijn ingeleverd (bijvoorbeeld na het eindsignaal), dan wordt er gekeken naar het inlevermoment van de eerste opdracht van elk team.