

# HACK THE FUTURE

WIZARD ACADEMY

HOCUS CODUS .NET



# DAGINDELING



08:00 – 09:00	Ontvangst
09:00 – 09:30	Verwelkoming op het podium
09:30 – 10:00	Challenge briefing
10:00 – 12:00	Hacking Time (deel I)
12:00 – 13:00	Lunch
13:00 – 16:00	Hacking Time (deel II)
16:00 – 18:00	Pitches
18:00 – 18:30	Jurering
18:30 – 19:00	Prijsuitreiking
19:00 – 21:00	Dinner & Drinks

# INVOLVED



## **Experts in Software Development, Azure Cloud & DevOps**

Wij zijn Involved, een groep van specialisten in software development & delivery met een focus op Microsoft technologie en Azure Cloud. We worden gewaardeerd door onze klanten voor onze betrokken aanpak waarbij eerlijk en pragmatisch advies centraal staat.

We werken volgens een "pure consultancy" aanpak waarbij we onze klanten begeleiden, adviseren en ondersteunen bij hun moeilijke digitale uitdagingen en transitie's.

We zijn niet enkel denkers, maar ook doeners. We staan elke dag zij aan zij met teams en bouwen samen vernieuwende digitale oplossingen. Met onze ervaring helpen we in het uitbouwen van performante software development teams en delivery processen.



# HOCUS CODUS .NET



Onze planeet zit in de problemen. Al decennia kunnen we niet rekenen op onze wereldleiders. Mensen willen een duurzame toekomst, maar voelen zich machteloos. De laatste jaren zijn er meerdere groeperingen van digitale tovenaars opgestaan om hun toekomst in eigen handen te nemen!

Bij welke groep sluit jij je aan?

Kies je voor de groep gelijkgezinden die alles doet volgens het boekje?  
Of kies je voor de groep anarchisten die koste wat het kost de wereld wilt redden uit de klauwen van onze politiek?

# TRAJECT A



Er zijn legendes over een oud artefact dat onnoemelijke macht verleent aan de persoon die het gebruikt. Niemand weet wie het artefact heeft gemaakt of hoe het is ontstaan.

Door de eeuwen heen werden tovenaars die het hanteerden als goden aanbeden en niemand kon hen evenaren. Hoe hun heerschappij tot een einde kwam, is niet bekend en er bestaan geen documenten over hoe het artefact werd doorgegeven. Het is onwaarschijnlijk dat iemand vrijwillig afstand zou doen van dat soort macht, dus de vraag blijft...

Hoe kwamen ze aan hun einde? Als we eigenhandig de wereld willen reden is er geen enkele prijs te groot.

**Één** ding is zeker...  
als wij het artefact kunnen vinden...  
zal **niemand** ons nog in de weg staan!

# TRAJECT B



Na lange jaren studeren heb je eindelijk je diploma "Magische Geschiedenis" behaald en nu heb je je eerste taak toegewezen gekregen.

Een oude crypte verkennen? Zeldzame magische juwelen bestuderen? Of misschien een wereld veranderende toverspreuk bedenken?

Helaas niet... slechts enkele onontdekte documenten vertalen en catalogiseren.

"Zelfs de kleine dingen zijn belangrijk als het gaat om het redden van de wereld!", tja, dat zeggen ze waarschijnlijk tegen iedereen.

Het is tenslotte niet alsof een gouden kans zomaar voor de deur verschijnt.

Het is onmogelijk dat slechts één persoon zo'n groot verschil kan maken  
**...toch?**

# AAN DE SLAG



Om te beginnen krijg je van ons een gebruikersnaam en wachtwoord waarmee je een unieke token kan genereren. Deze token blijft heel de dag geldig en zal je nodig hebben om met de API te verbinden. Dan kan je kiezen uit de 2 trajecten, beginnende met de easy challenges. Als je de easy challenge voltooid hebt zal de medium challenge voor dat traject geopend worden en nadien de hard challenge.

[Uitleg challenges](#)

Geen gebruikersnaam en wachtwoord ontvangen?  
Neem meteen contact op met onze begeleiders!

Hulp nodig met de API opzet?  
Bekijk [dit voorbeeld](#) en aarzel niet om vragen te stellen!



# BEOORDELING



## Functionaliteit & Challenges

Heb je alle challenges kunnen oplossen en hoe heb je dit functioneel aangepakt?



## Code & Architectuur

Hoe heb je code opgebouwd en heb je aandacht besteed aan patterns & practices?



## Pitch & Presentatie

Heb je een vlotte pitch en sexy presentatie voorzien?



# BELANGRIJK!



Op het einde van de dag geeft ieder team een pitch over je code en hoe de dag is verlopen.

Jullie worden beoordeeld op 3 punten:

presentatie + code kwaliteit + probleemoplossend denken

De pitches beginnen om 16u dus verwachten we tegen dan van ieder team een link naar een publieke GitHub (of alternatieven) pagina waar jullie code op staat.

Wacht zeker niet tot het laatste moment om dat in orde te brengen,

**GEEN LINK = GEEN PUNTEN** op code.