

Seminar 04. Create and Solve a Puzzle (1)

- **Create and Solve a Puzzle**
 - **termen:** 19 aprilie 2024, orele 18:00;
 - **echipe:** max. 3 studenți/echipă, i.e., echipe de forma (A, B, C) sau (A, B);
 - echipele participante pot rezolva unul sau ambele task-uri de mai jos; pentru fiecare task rezolvat corect se acordă **câte 2 puncte** pentru activitatea **Games** fiecărui membru din echipă;
 - **Task 01. Create a Puzzle:** cu min. 20 concepte studiate la VVSS;
 - se va accesa pagina <https://www.puzzle-maker.com/> și se va alege tipul de joc **crossword**;
 - se va crea un puzzle folosind min. 20 termeni studiați în cadrul disciplinei VVSS;
 - se va genera puzzle-ul pe fundal alb și se va posta pe channel-ul **#Games**;
 - echipa se va înscrie în fișierul [Seminar04-Games](#) pentru a putea primi punctajul pentru crearea puzzle-ului;
 - pentru acest task se poate folosi orice alt tool care permite obținerea puzzle-ului în forma cerută.

Seminar 04. Create and Solve a Puzzle (2)

- **Create and solve a puzzle**

- **Task 02. Solve a Puzzle;**

- o echipă poate rezolva unul sau mai multe puzzle-uri propuse de alte echipe; task-ul se va puncta o singură dată, adică doar una dintre soluțiile propuse (cea cu punctaj maxim) va primi puncte;
 - o echipă poate rezolva un puzzle chiar dacă nu a propus anterior un puzzle;
 - după rezolvarea puzzle-ului (prin editarea fișierului sau listare, apoi rezolvare, apoi poză/scan) de către echipa (X, Y, Z), acesta se trimite **doar** echipei (A, B, C) care a propus puzzle-ul, pentru a fi evaluat;
 - fiecare răspuns corect primește 0.10 puncte (0.10x20 întrebări = 2 puncte);
 - echipa (A, B, C) evaluează soluția primită și completează în fișierul [Seminar04-Games](#) componenta echipei care a oferit soluția și punctajul corespunzător (e.g., 2 puncte, 1.8. puncte);
 - după ce au fost evaluate soluții oferite de max. 6 echipe participante, echipa care a propus puzzle-ul va posta soluția la puzzle în thread-ul postării inițiale pe channel-ul **#Games**, indicând prin aceasta faptul că nu mai poate primi spre evaluare alte soluții.