[**zozich**](https://app.slack.com/team/U6K1MF3DX)**:speech_balloon:**  [2:07 PM](https://fs-danit.slack.com/archives/C02EDJ1CNDA/p1642680471000700)

**@channel** Всем привет! У вас скоро заканчивается модуль по алгоритмам. После этого модуля, вместо обычного степ-проекта, ваш ждет небольшой челлендж. Чтобы дать вам фору и возможность заранее и более основательно подготовиться, я вам дам доступ к платформе, где вы будете соревноваться, уже сейчас. Все необходимые инструкции вы можете найти здесь <http://164.90.213.43/codenjoy-contest/> Что вам нужно сделать:  
1. Зайти по адресу выше.  
2. Выбрать 1 пункт How to start  
3. В первом пункте в выпадающем списке выбрать snake (это единственный вариант). У вас автоматически скачаются исходники проекта. Второй пункт выполнять НЕ нужно  
4. Прочитать условия игры здесь <http://164.90.213.43/codenjoy-contest/resources/help/snake.html>  
5. Зарегистрироваться на этой странице <http://164.90.213.43/codenjoy-contest/register> Нужно ввести ваше имя и фамилию, любой имейл (подтверждение не требуется), и пароль  
6. После регистрации вас перенаправит на страницу с вашей личной доской и вашей змейкой.  
7. Скопировать URL из браузера, разархивировать и открыть скачанные в 3 пункте исходники проекта в Intellij IDEA, открыть файл YourSolver.java, и вставить адрес из браузера туда.  
8. Запустите метод main() в этом файле. Если вы все правильно сделали, ваша змейка в браузере начнет двигаться вверх, так как в методе get сейчас прописано единственное условие - return Direction.UP.toString();  
9. У вас на вход в метод get() приходит объект типа Board. С помощью него вы можете получить всю необходимую информацию для построения вашего собственного алгоритма движения змейки - позиция тела змейки на поле, позиция головы, направление головы, позиция яблока, позиция камня и т.д. Используя эти данные, вам необходимо реализовать алгоритм автоматического движения змейки по полю. Задача - набрать максимальное количество баллов за отведенное время. Чем больше длина змейки, тем больше баллов вы получаете за каждое следующее съеденное яблоко.Участие в соревновании и эффективность вашего алгоритма будут оцениваться, по аналогии со степ-проектами, которые вы выполняли ранее, поэтому прошу всех отнестись серьезно и начинать готовиться уже сейчас. В отличие от степ-проектов, данный проект сдать позже или "пересдать" нельзя. Чтобы получить максимальный балл, ваш алгоритм должен работать более эфективно, чем алгоритм бота snake-super-ai, который просто расчитывает самый короткий путь до ближайшего яблока без каких-либо дополнительных проверок.