[**zozich**](https://app.slack.com/team/U6K1MF3DX)**:flag-ua:**  [7:52 PM](https://fs-danit.slack.com/archives/C03CU3QLFSQ/p1659199977407899)

**@channel** Всім привіт! У вас незабаром закінчується модуль з алгоритмів. Після цього модуля, замість звичайного степ-проекту, на вашого чекає невеликий челендж. Щоб дати вам фору та можливість заздалегідь і більш ґрунтовно підготуватися, я вам дам доступ до платформи, де ви змагатиметеся, вже зараз. Усі необхідні інструкції ви можете знайти тут. <http://46.101.237.57/codenjoy-contest/> Що вам потрібно зробити:  
1. Зайти на адресу вище.  
2. Вибрати 1 пункт How to start  
3. У першому пункті у списку вибрати snake (це єдиний варіант). У вас автоматично завантажаться файли проекту. Другий пункт виконувати не потрібно  
4. Прочитати умови гри тут <http://46.101.237.57/codenjoy-contest/resources/help/snake.html>  
5. Зареєструватися на цій сторінці <http://46.101.237.57/codenjoy-contest/register> Потрібно ввести ваше ім'я та прізвище, будь-який імейл (підтвердження не потрібне), та пароль  
6. Після реєстрації вас перенаправить на сторінку з вашою особистою дошкою та змійкою.  
7. Скопіювати URL-адресу з браузера, розархівувати та відкрити завантажені в 3 пункті файли проекту в Intellij IDEA, відкрити файл YourSolver.java, та вставити адресу з браузера туди.  
8. Запустіть метод main() у цьому файлі. Якщо ви все правильно зробили, ваша змійка в браузері почне рухатися вгору, тому що в методі get зараз прописана єдина умова – return Direction.UP.toString();  
9. У вас на вхід до методу get() приходить об'єкт типу Board. За допомогою нього ви можете отримати всю необхідну інформацію для побудови власного алгоритму руху змійки - позиція тіла змійки на полі, позиція голови, напрямок голови, позиція яблука, позиція каменю і т.д. Використовуючи ці дані, вам необхідно реалізувати алгоритм автоматичного руху змійки по полю. Завдання – набрати максимальну кількість балів за відведений час. Чим більша довжина змійки, тим більше балів ви отримуєте за кожне наступне з'їдене яблуко.  
Участь у змаганні та ефективність вашого алгоритму будуть оцінюватися, за аналогією зі степ-проектами, які ви виконували раніше, тому прошу всіх поставитись серйозно та починати готуватися вже зараз. На відміну від степ-проектів, цей проект здати пізніше або "перездати" не можна. Щоб отримати максимальний бал, ваш алгоритм повинен працювати більш ефективно, ніж алгоритм бота snake-super-ai, який просто розраховує найкоротший шлях до найближчого яблука, без жодних додаткових перевірок.  
Успіхів!