



שלב האתגרים אתגר 1 <SKILLZ coding>



לוח הזמנים של האתגר הראשון:

- יום שני, ה-6.2.2023, בשעה 10:00 - פרסום האתגר.
יום חמישי, ה-9.2.2023, בשעה 16:00 - הרצת סבב ראשון (מול 8 בוטים יריבים).
יום שלישי, ה-14.2.2023, בשעה 16:00 - הרצת סבב שני (מול 16 בוטים יריבים).

מחר, יום שני, ה-6.2.2023, מתחיל שלב האתגרים של אליפות הסייבר הישראלית SkillZ. שלב האתגרים ימשך עד לתאריך 16.3.2023. האתגר הראשון ימשך עד לתאריך ה-14.2.2023.



במהלך השלב הבית ספרי, זכיתם להכיר את המשחק הבסיסי.

השבוע אנו מציגים לכם את האתגר הראשון:

אתגר ראשון - האצה

הפעלת פיצ'ר ההאצה על קבוצת פינגווינים זו, מאיצה את קצב ההתקדמות שלה במכפלה שאת ערכה ניתן למצוא במשתנה `acceleration_factor`.

להפעלת פיצ'ר האצה יש מחיר. העלות של הפעלת פיצ'ר זה ניתן למצוא במשתנה `acceleration_cost`. בתום הפעלת פיצ'ר ההאצה, מספר הפינגווינים בקבוצה יחולק ב-`acceleration_cost`. אם תוצאת החלוקה אינה שלמה היא תעוגל כלפי מטה.

במשחק הבסיסי, קבוצות פינגווינים הנעים מקרחון אחד לשני, נעים בקצב קבוע. בכל תור, הם מתקדמים צעד אחד לכיוון היעד. הפיצ'ר המוצג באתגר הראשון מאפשר להאיץ את קצב ההתקדמות של קבוצת פינגווינים.

מפעילים פיצ'ר זה על קבוצת פינגווינים שכבר נמצאת בדרכה מקרחון אחד לקרחון אחר.

לקבלת מידע על השינויים ב-API בעקבות הוספת פיצ'ר זה, יש לפנות למדריך המקוון `Acceleration`.



★ הערה: ניתן להפעיל את פיצ'ר ההאצה על אותה קבוצה שוב ושוב בתורות שונים. ניסיון להפעיל את פיצ'ר ההאצה על אותה קבוצה מספר פעמים באותו תור, תגרום לכך שהמערכת תתעלם מכל הבקשות לביצוע האצה בתור הנדון.

משחק מהנה ובהצלחה

צוות SkillZ



אליפות הסייבר הישראלית
תשפ"ג 2023

משרד החינוך
מדינת ישראל

