

# Olimpiadas de Programación Robocode IUA 2014

## Bases

### Agenda

Envío de Robots	Hasta el 29 de Octubre	Por mail (ver Participación/punto 7)
Eliminatorias y Final	5 de Noviembre	Laboratorio A y Java Lab / Facultad de Ingeniería del IUA

### Participación

1. Se podrán realizar equipos con 2 (dos) participantes como máximo.
2. Una vez enviado el robot no se permite modificación alguna de su código.
3. Los equipos programaran su robot utilizando sólo las clases existentes en la API de Robocode.
4. El código desarrollado y la lógica del robot deberá ser debidamente argumentados por los participantes ante un jurado el día del torneo con el fin de comprobar su autoría.
5. Cada equipo, antes de iniciar la competencia, expondrá ante los jurados el funcionamiento de su robot y el porqué de su estrategia. Esta exposición no debe superar los tres minutos.
6. Si se descubre que un equipo ha realizado copia de otro robot serán inmediatamente descalificados sin tener en cuenta su posición dentro del torneo.
7. Deberá inscribirse enviando un mail a [magm@iua.edu.ar](mailto:magm@iua.edu.ar) con copia a [nicolasguini@gmail.com](mailto:nicolasguini@gmail.com), adjuntando el código fuente del robot y consignando en el cuerpo del mail exactamente los siguientes datos:
  - a. Nombre y Apellido:
  - b. DNI:
  - c. Universidad (si corresponde):
    - i. Facultad:
    - ii. Carrera:
    - iii. Curso:
  - d. Colegio (si corresponde):
    - i. Año y Curso
  - e. Email de contacto:
  - f. Nombre (Alias) del robot:
  - g. Explicación de la estrategia del Robot en no más de 200 palabras.Los puntos a. hasta f. deberán repetirse en caso de ser un equipo de dos participantes, el punto g. será único por equipo.

## Competencia

1. El torneo de Robocode estará basado en la versión de Robocode 1.9.2.1.
2. Las batallas se llevarán a cabo entre tanques diseñados por grupos de dos personas en batallas (1 vs 1).
3. El robot que logre destruir al otro ganará la ronda inmediatamente, en caso de que no se destruyan se revisará en la tabla de Ranking de Robocode el robot que tenga el mejor puntaje y ese ganará la ronda.

## Reglas del Torneo

1. El tamaño del campo de batalla (Battlefield Size) será de 800x600.
2. Los arcos de escaneo (Scan Arcs), la energía (Robot Energy) y los nombres de cada robot (Robot Name) serán siempre visibles.
3. Los cuadros por segundo serán fijados a 30fps.
4. La tasa de enfriamiento del cañón (Gun Cooling Rate) será de 0.1.
5. El tiempo de inactividad (Inactivity Time) será de 450.
6. Si se produce un estancamiento, empate de puntajes entre los robots o algún problema de software durante algún combate, se reiniciará la partida.
7. Los robots serán compilados con el sistema ROBOCODE instalado en el equipo sobre el cual se llevará a cabo el torneo. Si un robot no compila por algún motivo, se dará la oportunidad al participante para corregir el problema, el tiempo de corrección no debe superar los cinco minutos, pasado ese tiempo, el robot no será parte del campeonato.

## Premios

1. Primer Puesto: Consola de Videojuegos Xbox 360.
2. Segundo Puesto: Tablet
3. Tercer Puesto : Tablet

## Otras Consideraciones

1. El jurado se reserva la posibilidad de eliminar un robot si detecta fraude.
2. El jurado se reserva el derecho de modificar las bases del concurso.