



PROFESSORES

- Andréia Ana Bernardini
- Cristiano Ávila Salomão
- Cristiano Damiani Tomasi
- Fernando Del Moro

OBJETIVO

Promover uma atividade integrada com diferentes disciplinas, inicialmente técnicas, que demonstre a interdisciplinaridade dos conceitos estudados, possibilitando assim ao discente a aplicação e percepção dessa relação.

PROPOSTA

Aplicação de uma disputa de Robocode baseada em ARG (Alternate Reality Game/Jogo de Realidade Alternativa).

TEMA ABORDADO

Os desafios para cada etapa terão como tema principal “Plataforma de Ranqueamento de Gamers”.

FORMATO

- Aplicação nas turmas dos professores do projeto;
- Todos os professores envolvidos farão suas atividades considerando o tema da edição;
- Os alunos deverão realizar atividades relacionadas ao tema base desta edição;
- Os professores que participarem irão considerar que sua terceira avaliação será composta pelo resultado da participação do desafio ARG e nas batalhas de Robocode, ou seja, peso 10 (dez).

COMO VAI FUNCIONAR?

ETAPAS, NOTAS E BONIFICAÇÕES

● AS ETAPAS:

- A atividade é composta por 3 (três) desafios, sendo que cada desafio está relacionado ao conteúdo de cada disciplina;
- 3 (três) batalhas de Robocode, sendo que cada batalha é organizada em duas rodadas, vinculada à cada desafio;
- Batalha final composta de 4 (quatro) rodadas;

● A COMPOSIÇÃO DA NOTA:

- O cumprimento correto de cada atividade do desafio corresponde a 2,0 (dois pontos), totalizando ao final dos três desafios 6,0 (seis pontos) sobre a terceira avaliação das disciplinas;
- Itens faltantes nas atividades dos desafios serão descontados do valor desta pontuação;
- Para as batalhas relacionadas aos desafios, cada uma representa 0,666 pontos de cada rodada;
- A batalha final será composta por 4 (quatro) rodadas, sendo que cada rodada corresponde 2,5 (dois pontos e meio) totalizando 10 (dez pontos) na batalha final.
- Fórmula $NOTA = ((((D1 + D2 + D3) + (B1 + B2 + B3)) * 3) + BF) / 4)$;
 - Desafio 1 = D1;
 - Desafio 2 = D2;
 - Desafio 3 = D3;
 - Batalha1 = B1;
 - Batalha2 = B2;
 - Batalha3 = B3;
 - Batalha Final = BF;

● BONIFICAÇÕES:

- Etapa de agosto (Banco de Dados II): 05 (cinco) horas de AC (Atividades Complementares) para as três equipes mais bem colocadas;
- Etapa de setembro (Programação POO II): 05 (cinco) horas de AC (Atividades Complementares) para as três equipes mais bem colocadas;
- Etapa de outubro (Programação para Internet I): 05 (cinco) horas de AC (Atividades Complementares) para as três equipes mais bem colocadas;
- Batalha Final: 05 (cinco) horas de AC (Atividades Complementares) para as três equipes melhores do *ranking* geral;

● PARTICIPAÇÃO E OBRIGATORIEDADE:

- Alunos que já participaram do projeto e estão matriculados em alguma das disciplinas participantes, irão participar desta edição;

- Mesmo não cursando 1 (uma) ou mais das disciplinas a equipe deve cumprir todos os desafios e participar de todas as batalhas;
- Ao final do projeto os participantes responderam um questionário de avaliação;
- Cada membro de equipe que faltar a uma etapa das batalhas terá um desconto na nota da etapa de 1,332 pontos e não irá receber as horas de AC (Atividades Complementares), caso sua equipe esteja entre as 3 primeiras classificadas. Exceto em caso de apresentação de atestado de doença infectocontagiosa ou luto.

BATALHAS DE ROBOCODE ETAPAS

- Batalhas com transmissão no YouTube;
- Batalhas gravadas;
- Equipes devem entregar os códigos dos robôs ao professor quando solicitado após o início da transmissão do evento com no máximo 5 (cinco) minutos antes dos inícios da batalha do seu grupo. Arquivos enviados antes deste período serão desconsiderados;
- Em cada etapa as equipes devem enviar o código do robô mesmo não havendo mudanças no código;
- Não é permitido uso pacotes externos no robô que não sejam padrões do projeto oficial Robocode;
- Será aceito somente o envio de 1 (um) arquivo “.java” contendo o código do robô, o robô será compilado pelos professores antes de cada batalha. O não cumprimento deste requisito implica em *score* zerado na etapa;
- A partir da 2ª (segunda) rodada, caso a equipe não envie o um novo código será utilizado o mesmo código recebido na primeira rodada de cada etapa.
- Equipes que não entregarem seus códigos no prazo informado tem seu *score* zerado na rodada que foi iniciada;
- As equipes da Batalha de Robocode serão sorteadas aleatoriamente;
- Serão distribuídas 3 (três) equipes por grupo ou serão distribuídas de maneira igualitária entre os grupos. Totalizando no mínimo 3 (três) grupos por etapa;
- Na falta de equipes, seja pelo número de equipes inscritas ou pelo não envio do código do robô na etapa, iremos adicionar o número de robôs faltantes com um código produzido pelos professores totalizando 3 (cinco) robôs por grupo;
- O robô produzido pelos professores não participará do quadro de pontuação do resultado de cada rodada e pôr fim do quadro geral;
- Total de 2 (duas) rodadas para cada etapa;
- Total de 5 rounds por rodada;
- Tempo para ajustes entre as batalhas será de 5 (cinco) minutos após a conclusão da rodada do seu grupo;
- Durante o intervalo entre as batalhas os próximos grupos iniciam uma nova batalha;
- Nova rodada de batalhas considerando o mesmo sorteio inicial;
- Professor inicia a arena e dá início as batalhas;
- Ao término da batalha o professor registra os *scores*;

- Ao final da etapa o professor apresenta o quadro geral de pontuação das equipes na batalha de Robocode exibindo a ordem de qualificação das equipes;
- As presenças serão confirmadas através de uma lista de presença que os alunos deverão assinar durante o decorrer das batalhas de cada etapa, os alunos que não assinarem a lista de presença serão considerados faltantes na batalha da etapa correspondente.

BATALHA DE ROBOCODE ÚLTIMA ETAPA

- Seguirá os mesmos procedimentos estabelecidos nas demais etapas, salvo mudanças descritas nos itens abaixo;
- Todas as equipes serão colocadas dentro de uma mesma arena, não havendo mais sorteio ou separação por grupos;
- Robô produzido pelos professores não participará desta etapa;
- Total de 4 (três) rodadas.

QUEM FAZ O QUÊ?

MÊS DE AGOSTO

- Seleção das turmas: Professores do projeto + Coordenação;
- Seleção do tema para as etapas: Professores do projeto + Coordenação;
- Preparação do site do evento: Cristiano Salomão;
- Preparação do ambiente de inscrição: Cristiano Salomão;
- Preparação das atividades: Professores do projeto;
- Apresentação: Professores do projeto + Coordenação;
- Minicurso sobre Robocode: <https://youtu.be/can4y1FcV-k>
- Equipes se cadastram no site;
- Avaliar a veracidade dos dados informados e aprovação das equipes: Professores do projeto + Coordenação.

-
- Professor: Cristiano Tomasi;
 - Atividade: Banco de Dados;
 - Avaliação;
 - Batalha #1: Transmissão pelo YouTube.

MÊS DE SETEMBRO

- Professor: Fernando Del Moro;
- Atividade: Programação Orientada a Objetos;
- Avaliação;
- Batalha #2: Transmissão pelo YouTube.

MÊS DE OUTUBRO

- Professor: Cristiano Salomão;

- Atividade: Programação Web;
- Avaliação;
- Batalha #3: Transmissão pelo YouTube.

MÊS DE NOVEMBRO

- Professor: Cristiano Salomão, Cristiano Tomasi, Fernando Del Moro;
- Batalha Final #4: Transmissão pelo YouTube.

LIBERAÇÃO DAS INFORMAÇÕES

SITE DO EVENTO

- Equipes podem verificar as regras do evento;
- Equipes podem se inscrever no evento;
- Equipes poderão acessar as informações dos desafios;
- Equipes poderão publicar seus desafios;
- Verificar *ranking*.

PONTUAÇÃO

Pontuação de cada etapa usará com base as regras de batalha do Robocode;

Posição	Pontuação
1º	25
2º	18
3º	15
4º	12
5º	10
6º	8
7º	6
8º	4
9º	2
10º	1
11º ou superior	0 (zero)

CRITÉRIOS DE DESEMPATE

- Primeiro: Participação de todos os membros da equipe nas batalhas;
- Segundo: Nota do desafio;
- Terceiro: Ordem de entrega;
- Em caso de empate no quadro geral, será considerado como critério de desempate a ordem de colocação das equipes na batalha final.

INSCRIÇÕES

- Para a inscrição, os alunos devem formar sua equipe, composta de no mínimo 3 (três) e no máximo 4 (quatro) alunos;
- Deve ser informado o número de matrícula e nome completo dos alunos da equipe cadastrada, para validação dos membros;
- Serão aceitos somente alunos que estejam cursando as matérias relacionadas aos desafios disciplinares no semestre do projeto;
- Cada equipe deverá ter um nome, o qual não deve fazer referência a palavras de baixo calão, trocadilhos ofensivos, termos pejorativos ou quaisquer formas de preconceito;
- Cada equipe deve ter uma logo que a represente;
- Para criação da logo as equipes podem se utilizar dos seguintes sites de apoio:
 - <https://looka.com/logo-maker/>
 - <https://www.designevo.com/pt/logo-maker/>
 - <https://www.logomaker.com/pt/>
 - <https://pt.freelogodesign.org/logo-ideas>
 - <https://www.logogenio.pt/>
- Não é permitido uso de nomes, imagens e logomarcas que ferem direitos autorais;
- O nome da equipe e a logo serão validados pelos professores e pela coordenação para verificação de regras, em caso alguma irregularidade a equipe será informada e deverá fazer os ajustes necessários, e, a nota da equipe sofrerá uma penalidade de 3 pontos no seu valor final;
- As inscrições serão gratuitas e poderão ser feitas no site do evento;
- As inscrições terão data limite informada no site do evento, caso algum aluno não tenha se cadastrado o mesmo ficará com nota 0 (zero) na 3ª avaliação das disciplinas participantes;
- O não cumprimento das regras informadas neste documento desclassifica automaticamente a equipe e todos os seus membros ficam com nota 0 (zero) na 3ª avaliação de todas as disciplinas participantes.