**Кратко (непълно) описание:** <https://docs.google.com/document/d/1mIoP6f9983fdLou51LW9sax75arEAc0TMBV7av16-C8/edit>

**Моля прочетете и краткото описание!**

# **​​Правила и критерии на журито**

Целта хакатона е да се създадат малки и забавни текст-базирани игри. С това са съобразени и правилата за даването на точки при оценката на игрите. Отборите могат да бъдат съставени от 1 или 2-ма участници.

### **Условия на които трябва да отговарят програмите:**

1. Кода да работи :) !!!
2. Кодът на програмите да бъде не повече от 600 реда. Измерването на редовете ще бъде направено с [CLOC](http://cloc.sourceforge.net/) -<http://cloc.sourceforge.net/> - всеки трябва да има инсталирана тази програмка за да покаже реалния брой редове в кода.
3. В кода може да се използват само текстови функции за вход и изход, без графика и без изображения - например за Pyrhon - print() и input(), за JavaScript - console.log() или fillText() с canvas 2d.
4. Трябва да бъдат използвани само стандартните библютеки в програмните езици без да се инсталират допълнителни frameworks, библютеки или модули.
5. Всяка от игрите трябва да бъде с отворен лиценз, за предпочитане [MIT License](https://en.wikipedia.org/wiki/MIT_License) (<https://en.wikipedia.org/wiki/MIT_License>).
6. Всяка програма трябва да бъде качена в github и да включва файл наименуван readme.txt, в който да бъдат включени имената на участниците във всеки отбор с кратко описание на играта.

Линк към github, с качен readme.txt се посочва в този google sheet преди започването на хакатона: <https://docs.google.com/spreadsheets/d/1MBeYLeYUQLvYG1T5nK_zLuPCnsAKtz_X135FMrZoyJg>

Файловете трябва да бъдат качени само когато играта е готова, но не по-късно от 14:00 часа на 01.10.2017

### **Препоръки за игрите:**

1. Да бъдат ОРИГИНАЛНИ - Keep it simple !
2. Да могат да бъдат стартирани в browser. Ако не е написана за browser трябва да може да се стартира в някоя от web платформите, като например<https://repl.it/>
3. Кода да е в един файл (изключение са data файловете).
4. Файловете с данни (например дефиницията на ниво) да бъдат в обикновен (plain) text или още по-добре в JSON. Файловете с данни не участват в ограничението за брой редове. Тези файлове могат да позволят на играчите да модифицират играта, без да променят кода.
5. Да се избягват техники като threads, reflection, self-modifying code.

Keep it simple.

1. Да се използват пълни имена за променливите.
2. Следвайте стандартните конвенции за езика или поне единен стил в целия си код.
3. Опитайте кода да е с по-малко бъгове.
4. Обработвайте грешки и избягвайте празни catch-ове.
5. Входа да се валидира - не трябва натискането на грешен бутон от играча да "счупи" играта.
6. Да има екран с пояснение как се играе, а не описанието да бъде някъде другаде.
7. Да няма неизползвани променливи и функции преди програмата да бъде качена в github.
8. Да не се изисква интернет връзка по време на играта и да не се изисква настройка на сървър.

### **Оценяването се прави с точки по следните правила:**

Оценяват се само работещи игри.

* 1 точка за всяка програма, която отговаря на критериите на журито
* 3 точки за спазени препоръки на журито
* 2 точки за програми под 300 CLOC или 3 точки под 150 CLOC, като измерването ще бъде направено с [CLOC](http://cloc.sourceforge.net/)
* 1 точка за "добре коментирана" игра. (Това е субективен критерий, но добрата практика показва, че 1 полезен коментар се добавя на всеки 6 до 10 реда код). Коментарите няма да бъдат броени със CLOC.
* 3 точки за оригинална логика на играта. (Това е субективно, но нашата цел е насърчим креативността ;))
* 1 точка за отбор, в който е включено момиче
* 2 точки за отбор от двама участници. Максимален брой участници в един отбор са 2-ма човека. (Времето и задачата е малка и повече хора в един отбор няма да доведе до по-добри резултати)
* 2 точки ще бъдат давани за refactoring или корекция на бъг на кода на друг отбор. Refactoring-a трябва да бъде повече от корекция на стила на писане. Двете точки могат да бъдат получени еднократно за една игра на един отбор.

Смятаме за напълно честно, ако един отбор имплементира играта на друг отбор, особено ако го направи на различен език, но в този случай съответната игра няма да получи точки за оригинална игра.

Но разбира се ... не забравяйте, че основната цел на хакатона е да се забавляваме и да създадем четими програми за начинаещи програмисти, които да се учат да пишат код, това е настина много повече от всички тези точки :)