



PROFESSORES

- Andréia Ana Bernardini
- Anderson Luis Furlan
- Cristiano Ávila Salomão
- Cristiano Damiani Tomasi
- Fernando Del Moro
- João Luiz Osteto

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 com tema principal “Auxílio no atendimento de ONGs nas adoções de animais”.

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 terá peso 6, sendo que o restante da nota será composto pelo resultado da participação do desafio ARG/Robocode.

COMO VAI FUNCIONAR?

ETAPAS E BONIFICAÇÕES

- O cumprimento correto da atividade concede 2,0 (dois pontos) sobre a terceira avaliação da disciplina;
- O cumprimento/participação de todas as fases do Robocode concede mais 2,0 pontos sobre a terceira avaliação de cada disciplina envolvida;
- Minicurso Robocode: 06 horas de AC;
- Etapa de setembro (Banco de Dados II): 05 horas de AC para as três equipes melhores colocadas;
- Etapa de outubro (Programação POO II): 05 horas de AC para as três equipes melhores colocadas;
- Etapa de novembro (Programação para Internet I): 05 horas de AC para as três equipes melhores colocadas;
- Batalha Robocode final: 05 horas de AC para as três equipes melhores do *ranking* geral;
- Ao final do projeto os participantes respondem um questionário de avaliação.

BATALHAS DE ROBOCODE

- Batalhas com transmissão no YouTube;
- Batalhas gravadas;
- Equipes devem entregar os códigos dos robôs ao professor com no máximo 5 minutos antes dos inícios da 1^a batalha do seu grupo;
- Equipes que não entregarem seus códigos no prazo informado tem seu *score* zerado na 1^a batalha;
- Professor inicia a arena e dá início as batalhas;
- Ao término da batalha o professor registra os *scores*;
- As equipes da Batalha de Robocode serão sorteadas aleatoriamente;
- 5 equipes por arena;
- 10 rounds por batalha;
- Tempo para ajustes entre as batalhas (10 minutos);
- As equipes que não entregarem o código no prazo será considerado o último código enviado;
- Total de 2 batalhas;
- Durante o intervalo entre as batalhas os próximos grupos iniciam uma nova batalha;
- Nova rodada de batalhas considerando o mesmo sorteio inicial.

QUEM FAZ O QUE?

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;
- Mini curso sobre Robocode: Anderson Furlan.

MÊS DE SETEMBRO

- Equipes se cadastram no site;
- Avaliar 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 OUTUBRO

- Professor: Fernando Del Moro;
- Atividade programação;
- Avaliação;
- Batalha #2: Transmissão pelo YouTube.

MÊS DE NOVEMBRO

- Professor: Cristiano Salomão;
- Atividade programação;
- Avaliação;
- Batalha #3: Transmissão pelo YouTube.

-
- Professor: Anderson Furlan;
 - 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 pontuação da Fórmula 1.

Posição	Pontos
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 AVALIAÇÃO

- Atender todos os quesitos solicitados em cada etapa, com exceção da última etapa (Batalha Final);
- Ordem de entrega.

CRITÉRIO DE DESEMPATE

Será utilizado como critério de desempate a melhor colocação da última etapa (Batalha Final).

INSCRIÇÕES

- Para inscrever-se os alunos devem formar sua equipe, composta de no mínimo 4 (quatro) e no máximo 5 (cinco) 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 ou termos pejorativos;
- Cada equipe deve ter uma logo que a represente;
- As inscrições serão gratuitas e poderão ser feitas no site do evento;
- O não cumprimento das regras desclassifica automaticamente a equipe.