



## 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 “Gestão de Apoio à Coleta de Lixo Eletrônico”.

## 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 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;**
  - **Batalha1 = B2;**
  - **Batalha1 = B3;**
  - **Batalha Final = BF;**

- **BONIFICAÇÕES:**

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

- **PARTICIPAÇÃO E OBRIGATORIEDADE:**

- Mesmo não cursando alguma das disciplinas a equipe deve cumprir todos os desafios e participar de todas as batalhas;

- Ao final do projeto os participantes respondem um questionário de avaliação;
- Cada membro de cada equipe que faltar a uma etapa das batalhas terá um desconto na nota da etapa de 0,111 pontos, multiplicado pelo número de membros faltantes na etapa. O desconto será aplicado igualmente a todos os membros da equipe. 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 com no máximo 5 (cinco) minutos antes dos inícios da batalha do seu grupo;
- Em cada etapa as equipes devem enviar o código do robô mesmo não havendo mudanças no código;
- 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 5 (cinco) 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 do 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 5 (cinco) robôs por grupo;
- 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.

#### BATALHA DE ROBOCODE ÚLTIMA ETAPA

- Seguir 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 3 (três) rodadas.

## QUEM FAZ O QUE?

### MÊS DE JULHO

- 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;

### MÊS DE AGOSTO

- Minicurso sobre Robocode: <https://youtu.be/can4y1FcV-k>
- Equipes se cadastram no site;
- Avaliar veracidade dos dados informados e aprovação das equipes: Professores do projeto + Coordenação.

### MÊS DE SETEMBRO

- 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: 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 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;
- 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/>
- 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 desclassifica automaticamente a equipe.