

Výsledky UPJŠ študenti

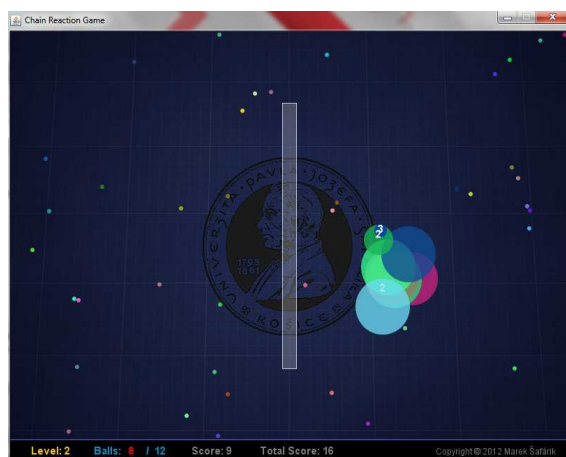
Cena za 1. miesto: CHAIN REACTION GAME

Mená autorov: **Marek Šafárik 1Im**

Programovacie prostredie: **Java**

Krátky popis hry:

Základným princípom hry Chain Reaction je pomocou reťazovej reakcie prejsť všetky levely a získať čo najväčší počet bodov. Reťazová reakcia sa odštartuje kliknutím ľavým tlačidlom myši, čím sa položí seed do ktorého narážajú ďalšie guľičky a šíri sa tak reťazová reakcia. V každom leveli sa nachádza určitý počet guľičiek, pričom na prejde levelu je potrebné trafiť definovaný minimálny počet guľičiek. Každý level môže mať špecifické podmienky reťazovej reakcie: veľkosť trafených guľičiek a čas, za ktorý trafená guľička zmizne. S pribúdajúcimi levelmi sa postupne zvyšuje aj obtiažnosť hry.



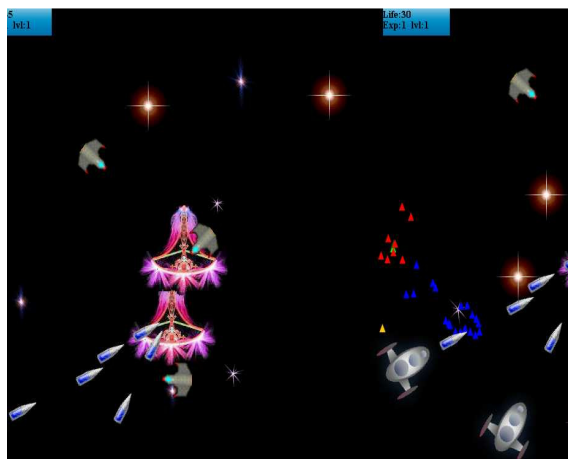
Cena za najlepšiu multiplayer hru: STAR SHOOTER 1

Mená autorov: **Dominik Jeník 1Ib, Matúš Orendáč 2Fb**

Programovacie prostredie: **Java**

Krátky popis hry:

Vesmírna strieľačka rok 2200.



Výsledky STREDNÉ ŠKOLY

Cena za 1. miesto: INSECT WARS

Mená autorov:

Jozef Lelič, Michal Ďurovec, Denis Fedor

Názov školy:

Gymnázium Poštová, Poštová 9, 042 52 Košice

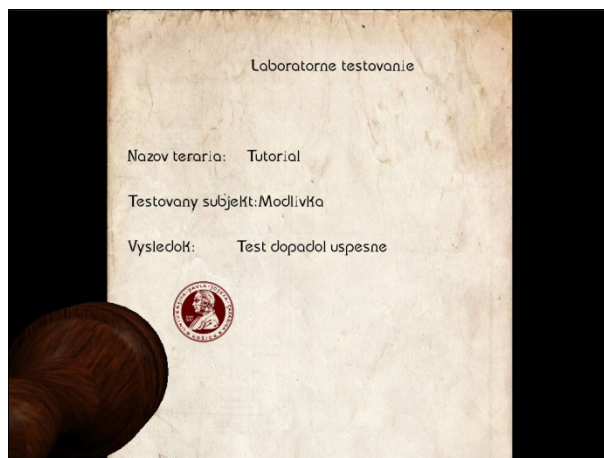
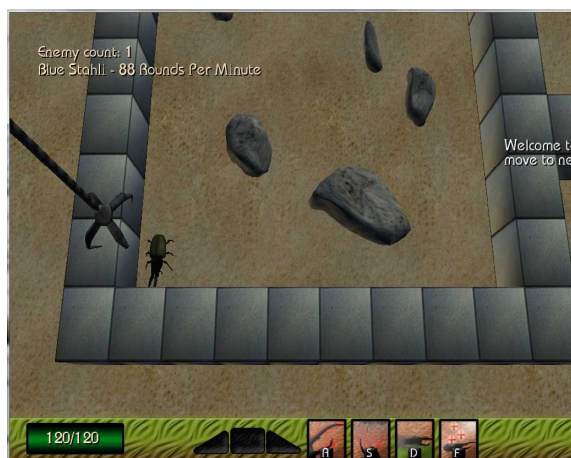
IV. A

Programovacie prostredie:

C#, podpora: Microsoft .NET Framework 4, XNA 4.0

Krátky popis hry:

Dej hry je zasadený do blízkej budúcnosti, kedy sa na prírodovedeckej fakulte UPJŠ robia pokusy s geneticky modifikovaným hmyzom. Na otestovanie schopnosti kvality jednotlivých chrobákov sa využíva jednoduchý test. Chrobáka vložia do terária plného mravcov alebo iných prekážok a jeho úlohou je prebojovať sa cez nich a nájsť cestu von. Terária skúmajú najmä logické a bojové zdatnosti. Bojové spočívajú v porazení mravcov, ktorých počet aj druhy sa budú postupom času zväčšovať. Logické úlohy sa vyskytujú najmä vo forme zatvorených dverí. Tieto dvere musia byť otvorené pomocou tlačidla, na ktoré musí chrobák dogúľať guľôčku, a ich otvorenie je podstatné k ďalšiemu postupovaniu v hre.



Cena za najlepšie grafické spracovanie hry: THE SHEEP KILLER

Mená autorov:

Štefan Gomboš, Peter Jesenský, Lukáš Šándor, Matúš Klembala,

Mário Heidecker (koordinátor: Marián Balažka)

Názov školy:

SOŠ automobilová, Moldavská cesta 2, 041 99 Košice

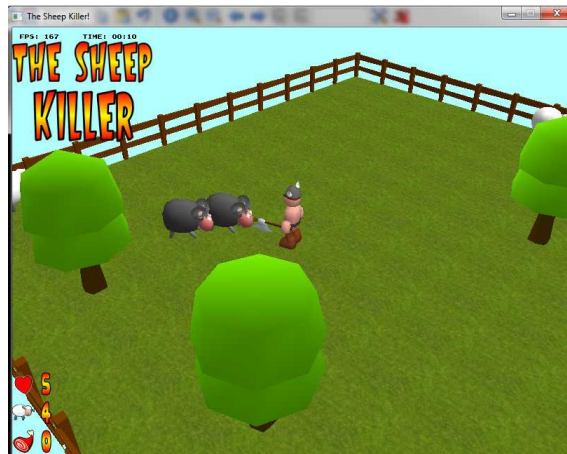
II. C

Programovacie prostredie:

Free Pascal s podporou platformy JEDISDL

Krátky popis hry:

Hra je vytvorená na platforme 3D, kde ovládame Vikinga, ktorého úlohou je zabíjať ovečky. V tejto hre súčasne hrá len jeden hráč v danom čase. V ohradenom košari sa pasú ovečky a barani a medzi nimi sa pohybuje alebo stojí Viking. Viking sa pohybuje po košari, ktorého ovláda hráč tejto počítačovej hry. Hráč riadi - ovláda Vikinga. Viking hľadá ovečky po uzavretom košari a snaží sa ich postupne pozabíjať.



Výsledky STREDNÉ ŠKOLY

Cena za najlepšiu logickú hru: BALLS

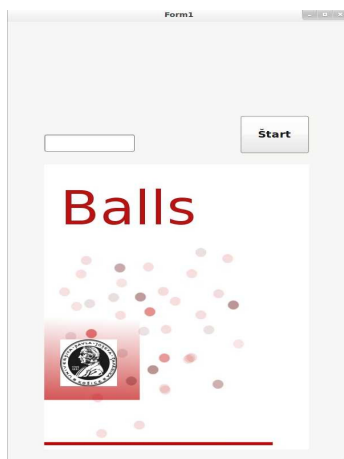
Mená autorov: **Alexandra Pistráková, Alica Piskorová, Jozef Lami**

Názov školy: **Gymnázium Poštová, Poštová 9, 042 52 Košice
IV. A**

Programovacie prostredie: **Lazarus**

Krátky popis hry:

V dnešnej dobe sa mladí ľudia nedokážu dlhšiu dobu sústrediť. Preto táto hra trénuje koncentráciu. Úlohou hráča je kliknutím prasknúť každú guľôčku skôr ako dopadne na koniec plochy. Aby to nebolo úplne jednoduché, v hre je zakomponované zavádzajúce pozadie. Guľôčky sa môžu niekedy pohybovať veľmi rýchlo, takže táto hra vytrénuje aj postreh. Ak hráč prejde všetkých 15 levelov, môže byť so svojou koncentráciou a postrehom spokojný.



Cena za technickú náročnosť hry: ARKANOID

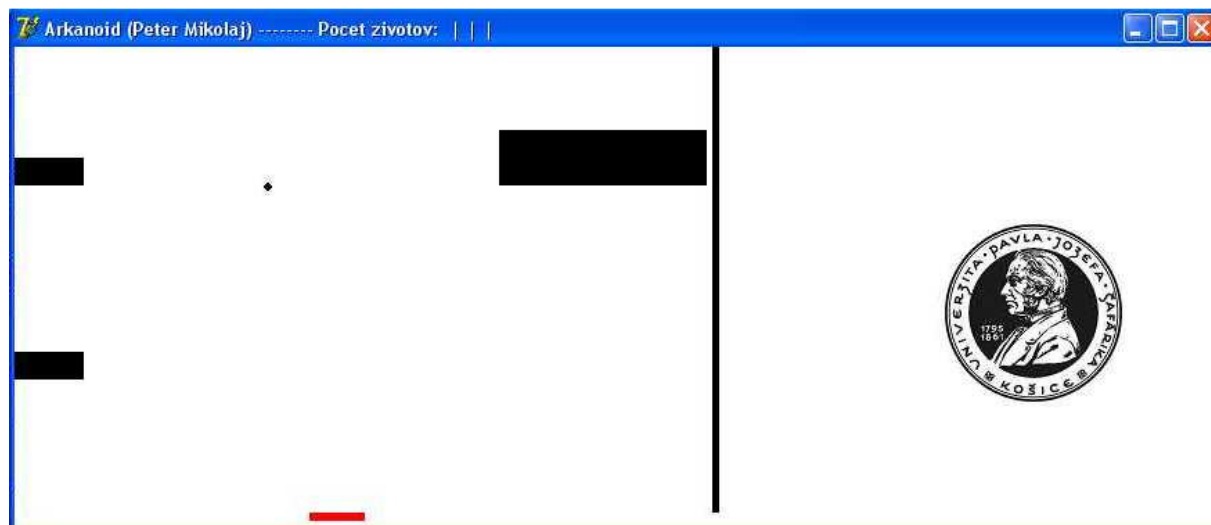
Mená autorov: **Peter Mikolaj**

Názov školy: **Gymnázium Pavla Horova, Masarykova 1, 071 79 Michalovce
4. A**

Programovacie prostredie: **Delphi**

Krátky popis hry:

Cieľom hry je zničiť všetky čierne obdĺžniky. Súbor subor.txt obsahuje pole 10x12 reprezentujúce umiestnenie obdĺžnikov v hre. 0 je prázdny priestor, 1 znamená obdĺžnik. Tento súbor je možné editovať a vytvárať nové mapy.



Výsledky ZÁKLADNÉ ŠKOLY

Cena za 1. miesto: BLACK HOLE

Mená autorov: **Branislav Blažek, Juraj Jursa**
Názov školy: **Osemročné gymnázium, Alejová 1, 041 49 Košice**
Sekunda B
Programovacie prostredie: **Multimedia Fusion Developer 2**
Krátky popis hry: **prechod vesmírnej galaxie s prekážkami a protivníkmi, viac levelov**



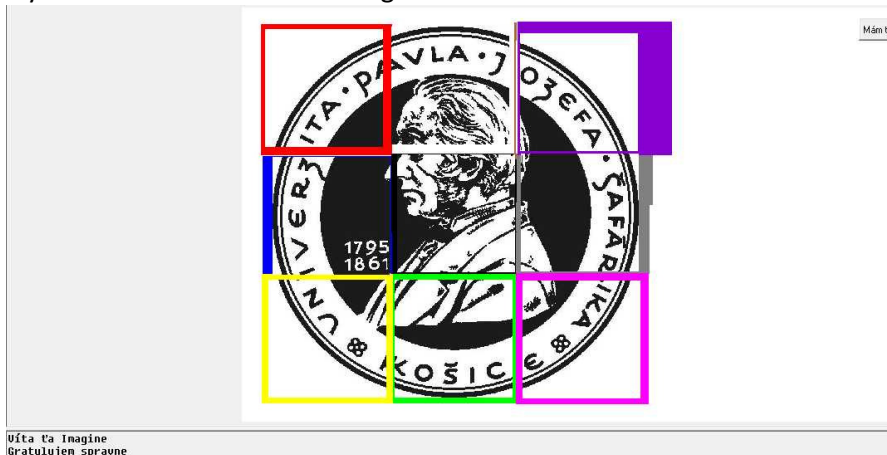
Cena za hru s najefektívnejším kódom: PEXESO

Mená autorov: **Lukáš Uhorščák**
Názov školy: **Osemročné gymnázium, Alejová 1, 041 49 Košice**
Sekunda B
Programovacie prostredie: **Imagine**
Krátky popis hry: **hokejové pexeso s možnosťou otáčania kartičiek**



Cena za najlepšie spracovanie loga v hre: PUZZLE

Mená autorov: **Martin Ondejka, Samuel Pellionis**
Názov školy: **Osemročné gymnázium, Alejová 1, 041 49 Košice**
Sekunda B
Programovacie prostredie: **Imagine**
Krátky popis hry: **zostavenie loga UPJŠ**



Viťa ta Imagine
Gratulujem spradne