

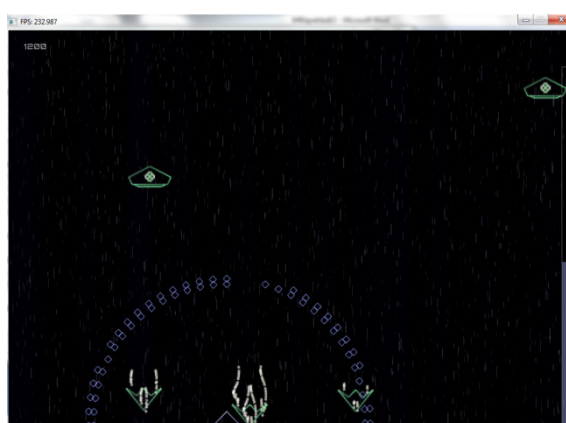
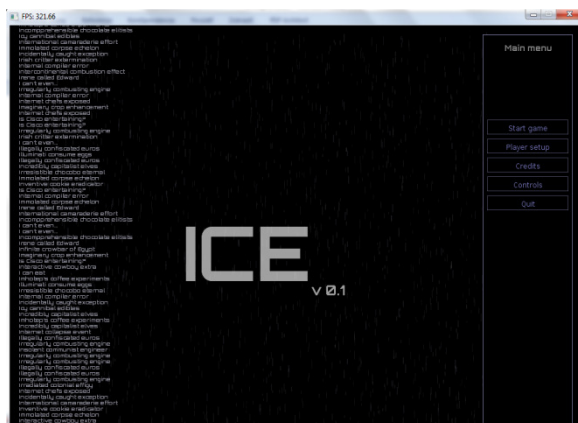
Kategória U (študenti PF UPJŠ)

Cena za 1. miesto: ICE

Mená autorov: **Ferdinand Majerech, Libor Mališ, Dávid Horváth, Tomáš Nguyen 31b**
Programovacie prostredie: **D**

Krátky popis hry:

V hre prechádzate cez rôzne úrovne, pričom postupne sa zvyšuje náročnosť prechodu cez level. V každom leveli útočia nepriateľské lode, môžete použiť tri zbrane. Hlavná zbraň má nekonečnú muníciu. Ďalšie zbrane majú obmedzenú muníciu, a preto ju treba v prípade minúta dobíjať. Zbrane majú rôzny pôvod a môže byť potrebné ich kombinovať, aby ste zvládli ťažšie levely. Zatiaľ to je štvorlevelové demo, v budúcnosti snaha o rozšírenie o ďalšie levely a kampane.

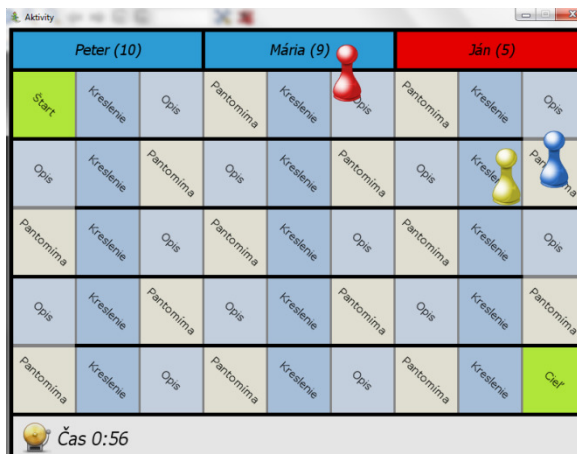
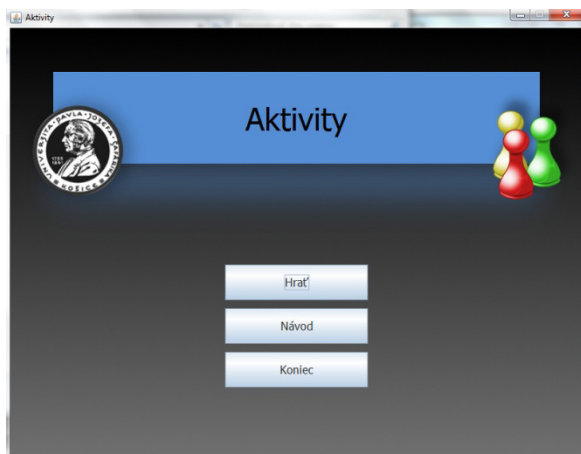


Cena za 2. miesto: AKTIVITY

Mená autorov: **Jakub Gregorek, 2Fb**
Programovacie prostredie: **Java (s použitím JPAZZ frameworku)**

Krátky popis hry:

Cieľom bolo vytvoriť počítačovú hru v štýle spoločenskej hry Aktivita, ktorá sa dá použiť na spestrenie osláv, domácich párty a iných akcií. V hre hráči využívajú pantomímu, kreslenie a slovný opis na vysvetlenie pojmov spoluhráčom. V prípade úspechu sú odmenení bodmi, ktoré posúvajú ich figúrky do cieľa. Hra je určená pre 2 až 8 hráčov alebo tímov a obsahuje 600 pojmov. Hra bola naprogramovaná s dôrazom na jednoduché ovládanie, preto vám úplne postačí ENTER a v prípade hry jednotlivcov použijete aj čísla od 1 do 8.



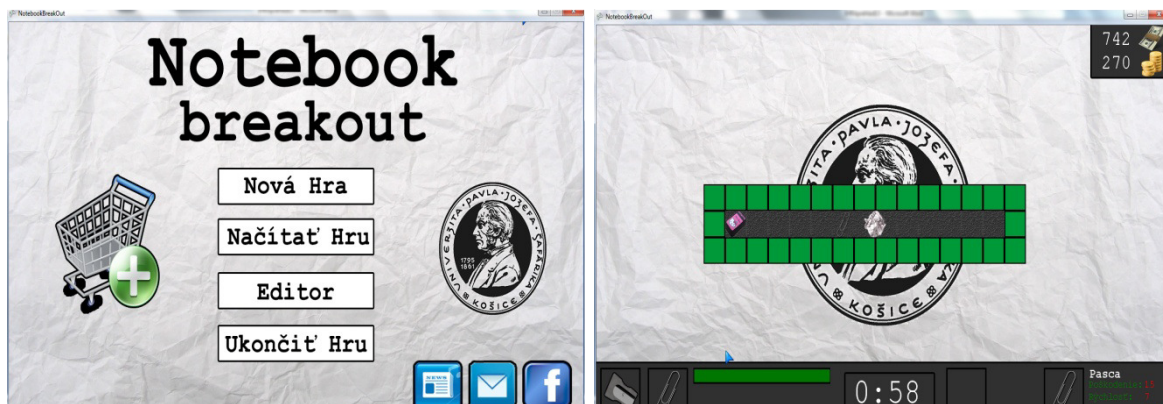
Kategória S (stredné školy)

Cena za 1. miesto: NOTEBOOK BREAKOUT

Mená autorov: **Timotej Rybár, Peter Holeček**
Názov školy: **Súkromná stredná odborná škola VIA HUMANA
Mallého 2, 909 01 Skalica**
Programovacie prostredie: **C#, XNA Framework**

Krátky popis hry:

V hre máte za úlohu ochrániť svoju základňu pred nájazdmi nepriateľov a to všetko v "kancelárskom" štýle. Hra začína po skončení príprav obranných mechanizmov(15 sekúnd) a končí vypršaním časového limitu. Môžete si vybrať z rôznych typov veží či pascí ktoré môžete časom vylepšovať v obchode. Vlastné levely môžete vytvárať v zabudovanom editore ktorý je dostupný priamo z menu. V obchode môžete zakúpiť aj predmety so špeciálnymi schopnosťami alebo nové základne. V hre sa objavujú aj "perky" ktoré vám poskytnú na chvíľu rôzne vylepšenia. Perk sa objavuje každých pár sekúnd v hre, kliknutím ho aktivujete.

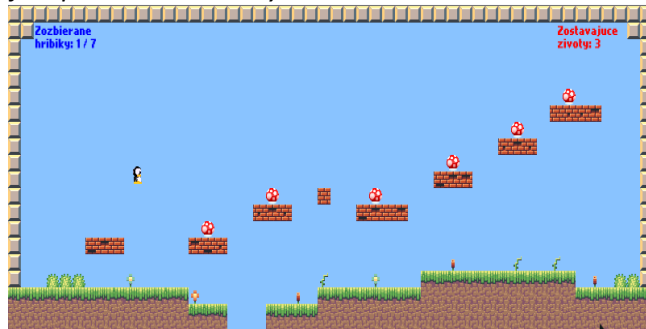
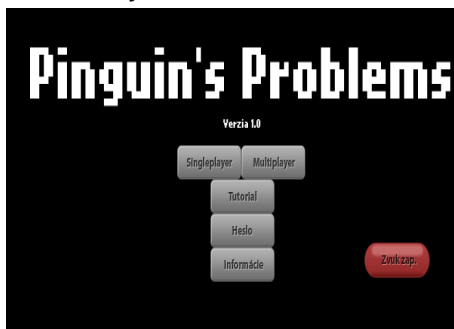


Cena za 2. miesto: PINGUIN'S PROBLEMS

Mená autorov: **Jozef Kaščák, Katarína Kovaliková**
Názov školy: **Gymnázium duklianskych hrdinov, Komenského 16, 089 01 Svidník IV. D**
Programovacie prostredie: **ActionScript s knižnicou Flixel**

Krátky popis hry:

Tučniak Pinguin (to je jeho meno, preto tam nemá byť „Penguin’s“), ktorému rozkradli zásoby hříbikov, sa vydáva na strastiplnú cestu plnú dobrodružstiev a prekážok. Keďže Pinguin bol vychovaný ľadovým medveďom a medvedicou hnedou, je zvyknutý na chlad a ako potravu má najradšej muchotrávky červené. Nepohrdne ani muchotrávkou žltou, ktorá mu dá nádej hľadať ďalej, ale čo mu je smrteľné sú muchotrávky zelené a modré. Aby sa dostal z levelu do levelu, musí vyzbierať všetky červené hříbiky a skočiť do dverí, ktoré sa mu zjavia. Žlté nie sú podmienkou, ale dodajú mu život. Zelené ho zabijú ihneď a modré ho taktiež zabijú a pritom sa z nich vyvinie ešte zelená muchotrávka.



Kategória S (stredné školy)

Cena za 3. miesto: FIGHT FOR THE FLAG

Mená autorov: **Slavomír Slovenkai**
Názov školy: **Gymnázium v Gelnici, SNP 1, 056 01 Gelnica**
VII. O
Programovacie prostredie: **C++**

Krátky popis hry:

Hra je určená pre dvoch hráčov, ktorí súperia medzi sebou. Veliteľstvo vyhlásilo Boj o vlajku (Fight for the Flag), ktorej sa zúčastnia práve dvaja hráči. Hráči bojujú na jednej mape a majú na to 500 časových jednotiek. Časom sa na mape objavujú rôzne zbrane, ktoré môže hráč zobrať a tak zlepšiť svoju šancu vyhrať, pretože každá zbraň vystrelí strely iným spôsobom. Ak hráč vystrelí všetky šípy, môže sa pokúsiť zasiahnuť súpera z blízka pomocou meča.. Ten, ktorý zasiahne súpera viac krát, vyhráva.



AUTOBUS SOŠAKE

Mená autorov: **Roman Hanuliak, Štefan Gomboš, Richard Klembala, Matúš Ivan, Peter Jesenský (koordinátor: Marián Balažka)**
Názov školy: **SOŠ automobilová, Moldavská cesta 2, 041 99 Košice**
III. D
Programovacie prostredie: **C++, Free Pascal, Delphi (graf. editory Blender, SketchUp)**

Krátky popis hry:

Simulátor mestskej hromadnej dopravy, kde cieľom hráča je dopraviť cestujúcich, ktorých zbiera po jednotlivých zastávkach, zo zastávky Exnárova na konečnú zastávku OC CASSOVIA. Behom jazdy musí dbať na bezpečnosť cestnej premávky, umožniť pasažierom nastúpiť a vystúpiť, rešpektovať dopravné značenie, dávať zvukové a svetelné znamenie. Vodič si môže vybrať 3 druhy vozidiel. Všetky vozidla sú značky SOLARIS, záleží len na vodičovi, či chce jazdiť s krátkym autobusom (12 m, 15 m,) alebo si trúfa na kľbový autobus (18 m).



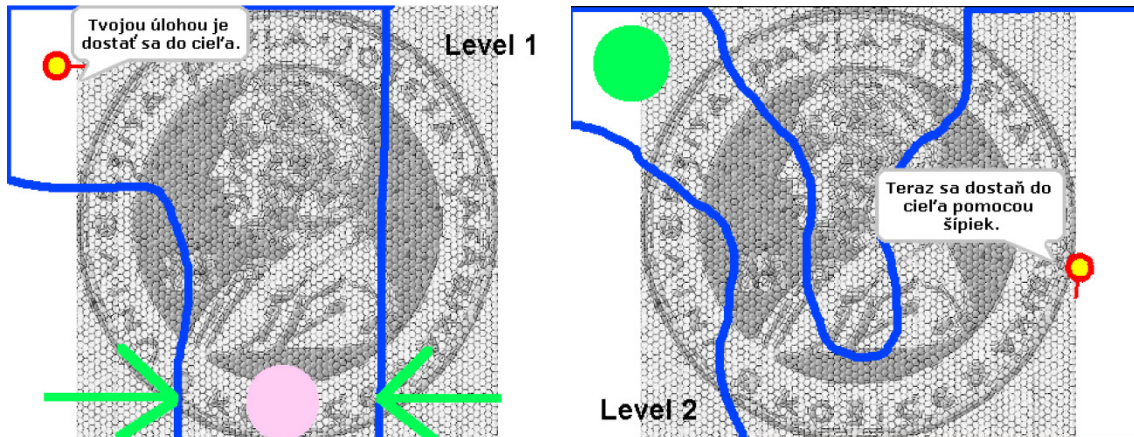
Kategória S (stredné školy)

BLUDISKO

Mená autorov: **Tomáš Lukáš**
Názov školy: **Osemročné gymnázium, Alejová 1, 041 49 Košice**
Sexta
Programovacie prostredie: **Scratch**

Krátky popis hry:

Pointou hry je dostať sa do cieľa (farebných guľčiek) pomocou kurzorových šípiek. Pravidlo je len jedno : nedotknúť sa modrých čiar, inak ste prehrali a musíte hru hrať odznovu.

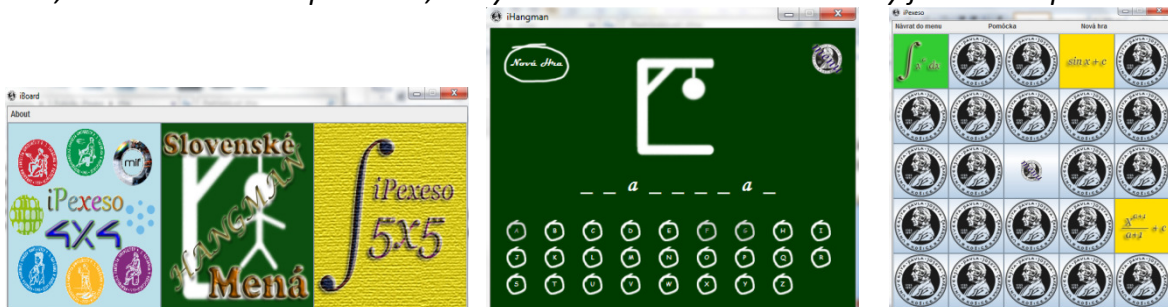


iBOARD

Mená autorov: **Matúš Rubický**
Názov školy: **Gymnázium sv. J. Bosca, 085 78 Bardejov**
IV. A
Programovacie prostredie: **Java**

Krátky popis hry:

Cieľom hry je odreagovanie hráča možno menší tréning mysle a pamäte. Hra pozostáva z troch od seba nezávislých podhier. Prvá možnosť je hľadať pár ku každému obrázku a vyriešiť pexeso. Pri kliknutí na tlačidlo sa odkryje príslušný obrázok. V druhej hre už nestačí mať dobrú pamäť, ale poznať integrálne vzorce, ktoré bude potrebné spárovať. Pre tých, ktorí vzorce neovládajú, je pripravená pomôcka. V tretej podhre sa snažíme uhádnuť náhodné meno zo slovenského kalendára. Meno je vždy náhodne vytvorené pri spustení. Kliknutím na jednotlivé písmená zisťujeme, či sa písmeno nachádza v tomto mene alebo nie. Ak áno, tak sa dopíše, ak nie, tak budeme vešať panáčka, až kým ho celého neobesíme. Vtedy je hra neúspešná.



Kategória Z (základné školy)

Cena za 1. miesto: OSMIČKY

Mená autorov: **Juraj Mičko, Ivan Sivák**
Názov školy: **Základná škola, Krosnianska 4, 040 22 Košice**
IX. A
Programovacie prostredie: **JavaScript, HTML, CSS, plugin jQuery**

Krátky popis hry:

Hra (alebo program), ktorý dokáže vygenerovať osemsmierovku. Osemsmierovka je tabuľka písmen. Úlohou hráča je nájsť a „vyškrtat“ všetky zadané slová. Ak to urobil správne, zostanú mu niektoré políčka voľné. Keď ich prečíta po riadkoch, vyjde mu tajnička. Hra je umiestnená na stránke <http://ws.datanius.com>.

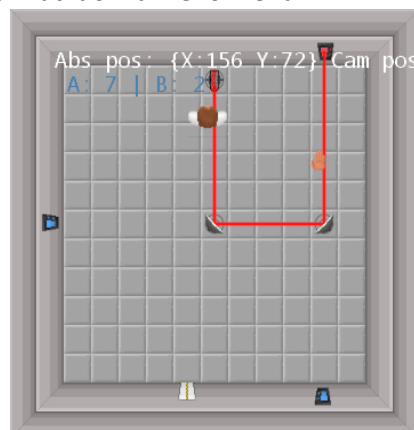
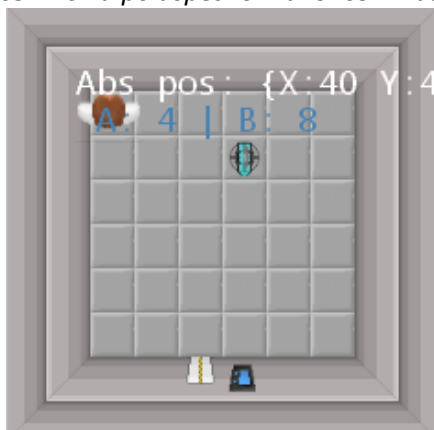


Cena za 2. miesto: U-VRAP

Mená autorov: **Eduard Lavuš, Richard Garlík, Samuel Oswald, Jakub Mach**
Názov školy: **Základná škola, Krosnianska 4, 040 22 Košice**
IX. A
Programovacie prostredie: **C# (vyžaduje .NET Framework 4 a XNA Framework 4)**

Krátky popis hry:

Bohatý muž menom Matt Gordon McWilliams zakladá výskumné vojenské centrum pod objektom UPJŠky. Wilton Jewell (hlavná postava) je programátor, ktorý bol jeden z prvých zamestnancov centra. Po asi 10tich rokoch boli výsledky výskumu konečne pozitívne. Začali sa vyrábať a testovať roboty s umelou inteligenciou. Na testy im slúžili špeciálne kurzové komplexy, kde roboty mali vyriešiť problém, aby sa dostali ďalej. Akonáhle vypukla druhá svetová vojna, všetko sa skomplikovalo. McWilliams chcel vo výskumoch pokračovať stále ďalej. Jedného dňa, keď Wilton práve prerábala prekážkový komplex pre roboty, zničilo UPJŠ zemetrasenie. Výskumné centrum bolo zasypané a jediná ešte ako-tak stojaca časť boli kurzy pre roboty, v ktorých sa Wilton práve nachádzal. Keď zemetrasenie konečne utíchlo, nemal na výber. Cesta späť bola zničená. Ak sa chcel dostať von musel prejsť cez testovacie kurzy určené pre vysokointeligentné, vojenské roboty. Na výber sú 3 rôzne levely, v editore sa však dajú upravovať a vytvárať nové. Úlohou levelu je otvoriť použitím rôznych nástrojov dvere, prejsť cez nich a po úspešnom ukončení Vás hra vráti do hlavného menu.



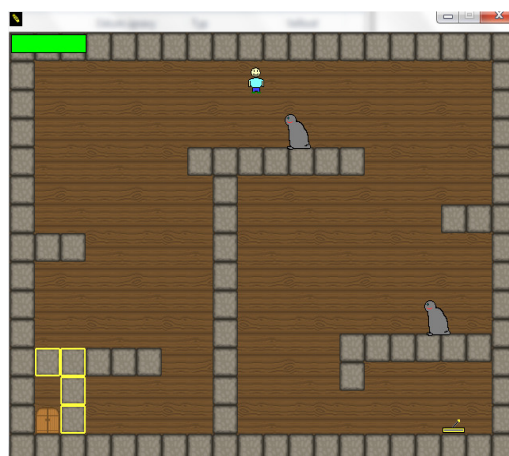
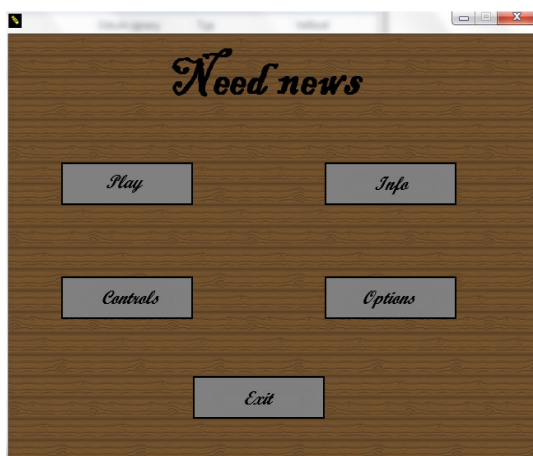
Kategória Z (základné školy)

Cena za 3. miesto: ZÍSKAJ NOVINY

Mená autorov: **Hugo Hežel**
Názov školy: **Osemročné gymnázium, Alejová 1, 041 49 Košice**
Prima
Programovacie prostredie: **Game Maker 8.0 Lite**

Krátky popis hry:

Hra Získaj noviny je skákačka, pri ktorej musíte získať noviny, no nebude to také ľahké. V ceste vám totiž budú stáť mačky.

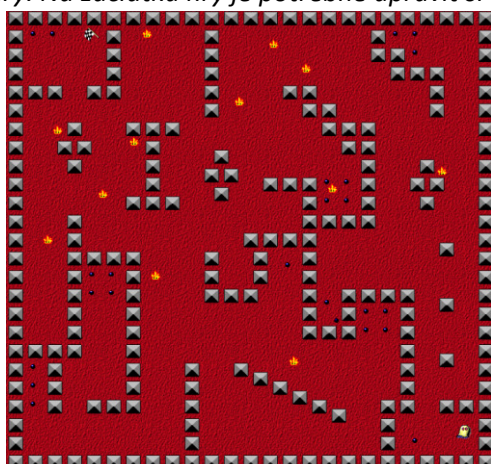


GHOST LABYRINT FU

Mená autorov: **Jakub Brna**
Názov školy: **ZŠ Masarykova 19/A, 040 01 Košice**
VI. ročník
Programovacie prostredie: **Game Maker**

Krátky popis hry:

Cieľom hry je prejsť labyrint a vyhýbať sa lietajúcim príšerám a v ďalších leveloch aj skalám a dostať sa k východu – vlajke. Hra má 5 levelov, po prejdení posledného levelu sa hráčovi objaví logo UPJŠ Košice. Počet životov nie je obmedzený, každému hráčovi sa však počíta skóre v ľavom hornom rohu okna hry. Na začiatku hry je potrebné upraviť si natiahnutím veľkosť okna hry.



Kategória Z (základné školy)

MHD PUZZLE

Mená autorov: **Miroslav Koňa**
Názov školy: **Osemročné gymnázium, Alejová 1, 041 49 Košice**
Tercia B
Programovacie prostredie: **Imagine**

Krátky popis hry:

V hre MHD puzzle máte za úlohu poskladať z daných dielikov puzzle štyri rôzne obrázky na ktorých sú najznámejší a najrozšírenejší zástupcovia (typy) vozidiel mestskej hromadnej dopravy jednotlivých traktív (električkovej, trolejbusovej, autobusovej a metra). Z každej trakcie je v MHD puzzle vybraný ten najvýznamnejší alebo najrozšírenejší typ z minulosti a súčasnosti.

HLAVNÁ PONUKA

(vyberte si motív puzzle a kliknite na "Začať skladať")

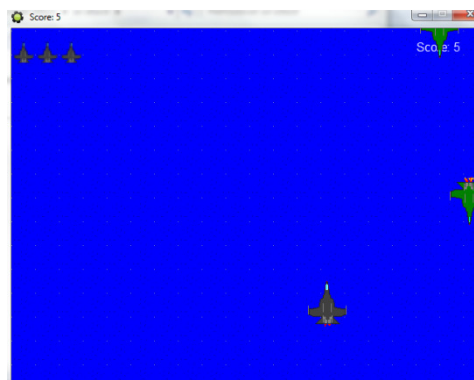


AIR ATTACK

Mená autorov: **Ladislav Menyhért**
Názov školy: **ZŠ Masarykova 19/A, 040 01 Košice**
VII. ročník
Programovacie prostredie: **Game Maker**

Krátky popis hry:

Cieľom hry je zostrelením nepriateľských letiacich stíhačiek získať čo najvyššie možné skóre. Hráč má k dispozícii tri životy a jeho úlohou je svojou stíhačkou zostreliť nepriateľské stíhačky, prípadne sa im uhnúť. Táto hra nemá žiadne levely, čím dlhšie žiješ tým je to ťažšie. Ak zničíš lietadlo nepriateľa, pripočítava sa ti skóre, ale keď zomrieš, skóre sa ti odpočítava a strácaš život.



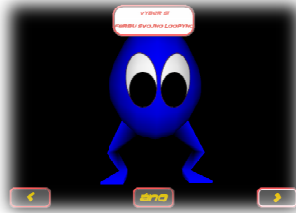
Kategória Z (základné školy)

OBRANCOVIA

Mená autorov: **Tomáš Soták, Branislav Blažek**
Názov školy: **Osemročné gymnázium, Alejová 1, 041 49 Košice**
Tercia B
Programovacie prostredie: **C# (vyžaduje .NET Framework 1.1 a DirectX SDK dec. 2005)**

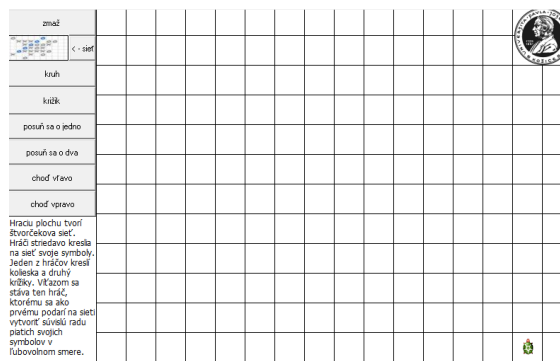
Krátky popis hry:

Hra obrancovia je logická hra. Jej cieľ je jednoduchý cieľom je prefarbiť v tele „Loopyho“ kocky. Máte možnosť si vybrať aj farbu vašej postavičky podľa Vášho vkusu. Samozrejme máte aj svoje časové obmedzenie(1 min.), ďalšie obmedzenie je že max. počet ťahov je 200. Úrovne sa postupne stupňujú od najľahšej po najťažšiu.



PIŠKVÔRKY

Mená autorov: **Oliver Uhlár**
Názov školy: **Základná škola s materskou školou, Francisciho ul. 832/21, Poprad IX.A**
Programovacie prostredie: **Imagine**



SLIP SLIDE

Mená autorov: **Zoltán Szitás**
Názov školy: **Základná škola Sándora Máraiho s vyučovacím jazykom maďarským, Kuzmányho 6, 041 74 Košice, 8. ročník**
Programovacie prostredie: **App Inventor**

Krátky popis hry:

Je to zábavná a tvorivá hra pre android v ktorom sa dá nastaviť počet životov. Na ihrisku sa dajú premiestňovať zelené prekážky, a aj čierny cieľ. Hra je po anglicky. Cieľom hry je premiestniť červenú loptu do čiernej diery a pritom sa nedotknúť zelených stĺpcov. Lopta sa kotúľa pomocou gravitácie.

