

# ΛογιΠαίγνιον 2011

## 3<sup>ος</sup> Ετήσιος Διαγωνισμός Δημιουργίας Παιγνιδιών Η/Υ



Πανεπιστήμιο  
Κύπρου



Τμήμα  
Πληροφορικής



Υπουργείο Παιδείας  
και Πολιτισμού



CYPRUS  
COMPUTER  
SOCIETY

Microsoft®

PRIME TEL



ECDL  
e-Skills for Life



megaland



ΠΟΛΙΤΗΣ  
Τα λέει ο δάσκαλος!



# Ατζέντα

---

15:00 – 15:05	Χαιρετισμός από τον Πρόεδρο του Τμήματος Πληροφορικής
15:05 – 15:15	Κανόνες διαγωνισμού
15:15 – 15:30	Ανάπτυξη παιχνιδιών για Η/Υ
15:30 – 15:50	Ανάλυση κριτηρίων αξιολόγησης διαγωνισμού
15:50 – 16:20	Ανάλυση Θεματικής Ενότητας «Παραγωγικότητα»
16:20 – 16:30	Σύνοψη και κλείσιμο Ημερίδας Ενημέρωσης

---

# ΚΑΝΟΝΕΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

---

# Σκοπός και Στόχοι Διαγωνισμού

---

Ο διαγωνισμός εντάσσεται στα πλαίσια των προσπάθειών των διοργανωτών για την προώθηση της Επιστήμης της Πληροφορικής και της Κοινωνίας της Πληροφορίας.

- ✓ **Κύριος στόχος:** Η ενθάρρυνση της Εφευρετικότητας, Λογικής Σκέψης και Δημιουργικότητας στην Πληροφορική.
- ✓ **Επιμέρους στόχος:** Η καλλιέργεια της Λογικής και Αναλυτικής σκέψης στην λύση σύνθετων προβλημάτων.

# Κατηγορίες Διαγωνισμού

---

- Ο διαγωνισμός έχει δύο κατηγορίες:



Κατηγορία GMK – παιχνίδια δημιουργημένα στο GameMaker

(GameMaker 8.0 -

<http://www.yoyogames.com/gamemaker/>)



Κατηγορία XNA - παιχνίδια δημιουργημένα στο XNA

(Microsoft® XNA™ Game Studio 3.1 -

<http://creators.xna.com>)

- Μία ομάδα μπορεί να συμμετάσχει ΜΟΝΟ σε μια κατηγορία παιχνιδιών (GameMaker ή XNA).

# Θεματολογία

---

- Τα θέματα του φετινού διαγωνισμού είναι:
  - Παραγωγικότητα
  - Καλές Πρακτικές Υγείας
- Κάθε ομάδα πρέπει να υλοποιήσει και να τεκμηριώσει ένα παιγνίδι σε ένα από τα πιο πάνω θέματα.



# Συμμετοχή στο Διαγωνισμό

---

## Στην Κατηγορία GMK:

- Δικαίωμα συμμετοχής έχουν όλα τα σχολεία δευτεροβάθμιας, δημόσιας και ιδιωτικής, εκπαίδευσης.
- Κάθε σχολείο μπορεί να εκπροσωπηθεί με **μία ή δύο ομάδες** (μέγιστος αριθμός, χωρίς εξαιρέσεις).
- Κάθε ομάδα μπορεί να αποτελείται από **δύο έως τέσσερις μαθητές ή μαθήτριες**.
- Κάθε ομάδα πρέπει να έχει **συντονιστή ένα καθηγητή από τον κλάδο της Πληροφορικής, Μηχανικής Ηλεκτρονικών Υπολογιστών, Τεχνολογικών μαθημάτων ή Γραφικών Τεχνών**.



# Συμμετοχή στο Διαγωνισμό

## Στην Κατηγορία ΧΝΑ:

- Δικαίωμα συμμετοχής έχουν **όλα τα σχολεία δευτεροβάθμιας δημόσιας και ιδιωτικής εκπαίδευσης και όλα τα δημόσια και ιδιωτικά Πανεπιστήμια.**
- Κάθε σχολείο μπορεί να εκπροσωπηθεί με **μία ή δύο ομάδες** (μέγιστος αριθμός, χωρίς εξαιρέσεις).
- Δεν υπάρχει περιορισμός για φοιτητικές ομάδες
- Κάθε ομάδα μπορεί να αποτελείται από **δύο έως τέσσερις μαθητές/τριες ή φοιτητές/τριες.**
- Κάθε ομάδα πρέπει να έχει **συντονιστή ένα καθηγητή.**



# Συμμετοχή στο Διαγωνισμό

---

- Στην κατηγορία ΧΝΑ επιτρέπεται η συμμετοχή φοιτητών από διαφορετικά Πανεπιστήμια (με έδρα την Κύπρο ή άλλες χώρες) στην ίδια ομάδα, δεδομένου ότι τουλάχιστον ένα μέλος φοιτά σε δημόσιο ή ιδιωτικό Πανεπιστήμιο στην Κύπρο.
- Μία ομάδα μπορεί να συμμετάσχει ΜΟΝΟ σε μια κατηγορία παιχνιδιών (GameMaker ή ΧΝΑ).
- Μετά το σημερινό σεμινάριο και μέχρι τις **13 Δεκεμβρίου 2010**, όλες οι ομάδες που θα λάβουν μέρος στο Διαγωνισμό θα πρέπει να **δηλώσουν συμμετοχή**.

---

# ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΕΓΓΡΑΦΗΣ

Καταληκτική Ημερομηνία:  
13 Δεκεμβρίου, 2010

---

# A) Επιλογή Κατηγορίας

Εγγραφή Συμμετοχής

www.logipaignion.cs.ucy.ac.cy/index.php/registration

HOME CS 342 371 446 BIBel LOGIPAIG MDM11 BIBLOG TSQL PhD.MS.Sch BANNER Other Bookmarks

## ΛΟΓΙΠΑΙΓΝΙΟΝ 2011

Τμήμα Πληροφορικής | Επικοινωνία | Χάρτης Ιστοσελίδας

### Μενού Επιλογών

- Αρχική Σελίδα
- Κανόνες Διαγωνισμού
- Θεματολογία και Κριτήρια
- Αξιολόγηση
- Εγγραφή Συμμετοχής
- Υποβολή Παραδοτέων
- Σημαντικές Ημερομηνίες

### Εγγραφή Συμμετοχής

#### Λογιπαίγνιον 2011: Φόρμα Εγγραφής (Registration Form)

\* Required

#### Γενικά Στοιχεία (General Details)

Για να είναι έγκυρη η υποβολή σας, θα πρέπει να την ροιτιστικοποιήσετε στη τελευταία σελίδα αυτής της φόρμας (Your registration is only valid if you proceed to the last page and press "Submit")

#### Κατηγορία (Category) \*

Επιλέξτε σε ποιά κατηγορία θέλετε να συμμετάσχετε (Please choose the category in which you want to participate)

- GameMaker (Μαθητές Λυκείων μόνο - High School Students Only)
- XNA (Μαθητές Λυκείων και Πανεπιστημίων Κύπρου - Cyprus High School and University Students)

« Back Continue »

Powered by [Google Docs](#)

### Ανακοινώσεις

3ος Ετήσιος Διαγωνισμός ΛογιΠΑίγνιον 2011, Ημερίδα Ενημέρωσης, Τετάρτη, 1η Δεκεμβρίου 2010

### Ενημέρωση

- Discussion Board
- Facebook group
- Χρήσιμο Υλικό

# B1) Όνομα Σχολείου / Τίτλος Ομάδας / Θέμα Ομάδας

Εγγραφή Συμμετοχής

www.logipaignion.cs.ucy.ac.cy/index.php/registration

HOME CS 342 371 446 BIBel LOGIPAIG MDM11 BIBLOG TSQL Ph.D.MS.Sch BANNER Other Bookmarks

**ΛΟΓΙΠΑΙΓΝΙΟΝ 2011**

Τμήμα Πληροφορικής | Επικοινωνία | Χάρτης Ιστοσελίδας

**Μενού Επιλογών**

- Αρχική Σελίδα
- Κανόνες Διαγωνισμού
- Θεματολογία και Κριτήρια
- Αξιολόγησης
- Εγγραφή Συμμετοχής
- Υποβολή Παραδοτέων
- Σημαντικές Ημερομηνίες

**Πλατφόρμες**

- GameMaker
- XNA Studio

**Εγγραφή Συμμετοχής**

**Λογιπαίγνιον 2011: Φόρμα Εγγραφής (Registration Form)**

\* Required

**Στοιχεία Ομάδας (Group Details)**

Για να είναι έγκυρη η υποβολή σας, θα πρέπει να την οριστικοποιήσετε στη τελευταία σελίδα αυτής της φόρμας (Your registration is only valid if you proceed to the last page and press "Submit")

**Όνομα Σχολείου ή Όνομα Πανεπιστημίου (School Name or University Name) \***

Κάθε σχολείο μπορεί να εκπροσωπηθεί με μία ή δύο ομάδες (each team can be represented by 1 or 2 teams)

**Τίτλος Ομάδας (Group Title) \***

π.χ., WorkCity

**Θεματολογία Ομάδας (Group Theme) \***

Το θέμα που θα επιλεγεί από τις δύο προτεινόμενες περιοχές δεν θα επηρεάσει την αξιολόγηση του παιχνιδιού. Όμως, εκτός του θέματος, ένα παιχνίδι έχει και μια πλοκή ή διαδικασία, η οποία αλλάζει κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Για τον διαγωνισμό, η επιλογή της πλοκής (ή της διαδικασίας) πρέπει να είναι εμπνευσμένη από την κυπριακή πραγματικότητα.

- 1. Παραγωγικότητα
- 2. Καλές Πρακτικές Υγείας

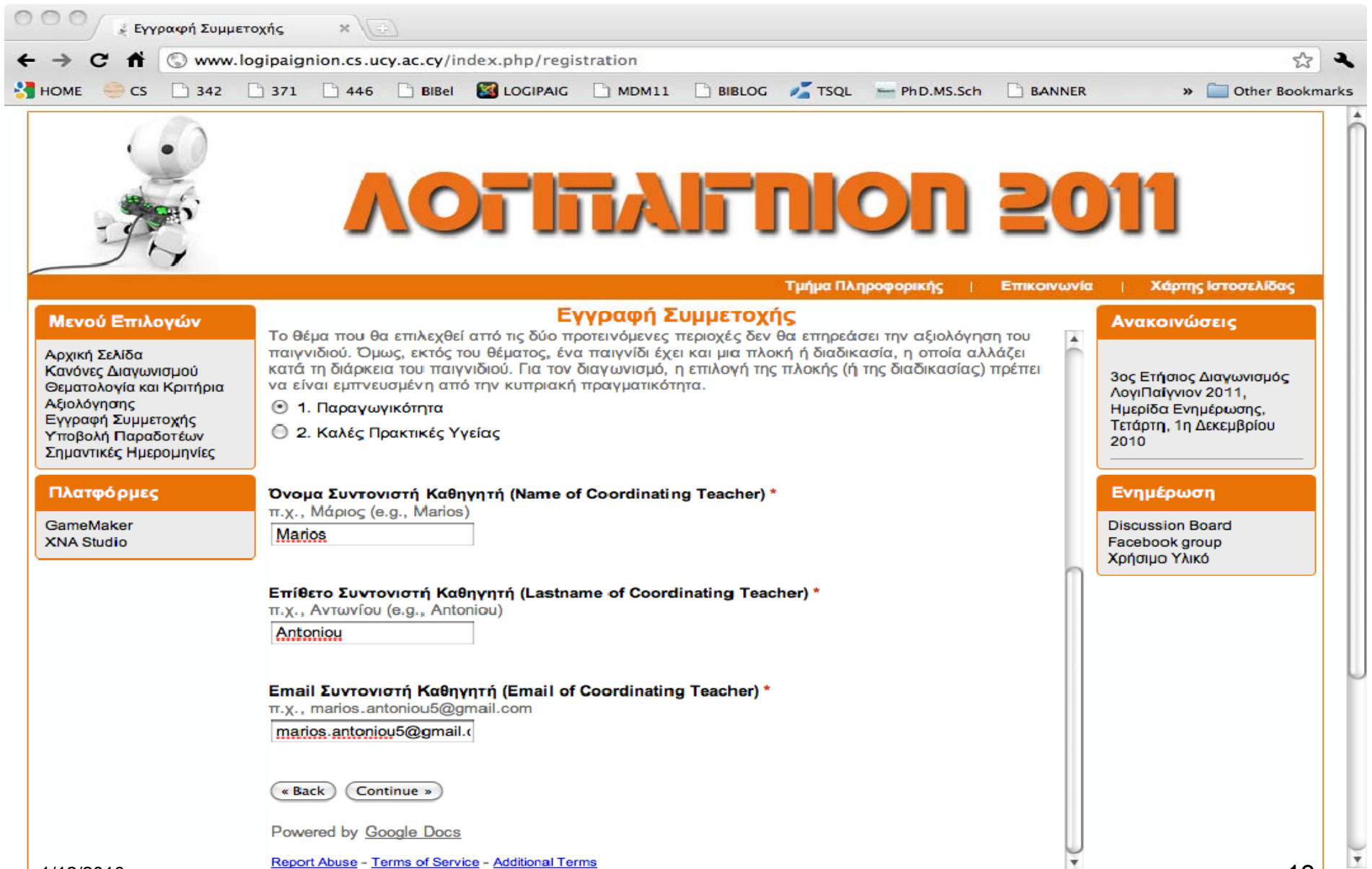
**Ανακοινώσεις**

3ος Ετήσιος Διαγωνισμός Λογιπαίγνιον 2011, Ημερίδα Ενημέρωσης, Τετάρτη, 1η Δεκεμβρίου 2010

**Ενημέρωση**

- Discussion Board
- Facebook group
- Χρήσιμο Υλικό

# B2) Στοιχεία Συντονιστή Καθηγητή



Εγγραφή Συμμετοχής

www.logipaignion.cs.ucy.ac.cy/index.php/registration

HOME CS 342 371 446 BIBel LOGIPAIG MDM11 BIBLOG TSQL Ph.D.MS.Sch BANNER Other Bookmarks

## ΛΟΓΙΠΑΙΓΝΙΟΝ 2011

Τμήμα Πληροφορικής | Επικοινωνία | Χάρτης Ιστοσελίδας

### Μενού Επιλογών

- Αρχική Σελίδα
- Κανόνες Διαγωνισμού
- Θεματολογία και Κριτήρια Αξιολόγησης
- Εγγραφή Συμμετοχής
- Υποβολή Παραδοτέων
- Σημαντικές Ημερομηνίες

### Πλατφόρμες

- GameMaker
- XNA Studio

### Εγγραφή Συμμετοχής

Το θέμα που θα επιλεγεί από τις δύο προτεινόμενες περιοχές δεν θα επηρεάσει την αξιολόγηση του παιχνιδιού. Όμως, εκτός του θέματος, ένα παιχνίδι έχει και μια πλοκή ή διαδικασία, η οποία αλλάζει κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Για τον διαγωνισμό, η επιλογή της πλοκής (ή της διαδικασίας) πρέπει να είναι εμπνευσμένη από την κυπριακή πραγματικότητα.

- 1. Παραγωγικότητα
- 2. Καλές Πρακτικές Υγείας

**Όνομα Συντονιστή Καθηγητή (Name of Coordinating Teacher) \***  
π.χ., Μάριος (e.g., Marios)

**Επίθετο Συντονιστή Καθηγητή (Lastname of Coordinating Teacher) \***  
π.χ., Αντωνίου (e.g., Antoniou)

**Email Συντονιστή Καθηγητή (Email of Coordinating Teacher) \***  
π.χ., marios.antoniou5@gmail.com

Powered by [Google Docs](#)

[Report Abuse](#) - [Terms of Service](#) - [Additional Terms](#)

### Ανακοινώσεις

3ος Ετήσιος Διαγωνισμός ΛογιΠαίγνιον 2011, Ημερίδα Ενημέρωσης, Τετάρτη, 1η Δεκεμβρίου 2010

### Ενημέρωση


- Discussion Board
- Facebook group
- Χρήσιμο Υλικό

# Γ) Στοιχεία Μελών Ομάδας [ 2 - 4 Μέλη ! ]

Εγγραφή Συμμετοχής

www.logipaignion.cs.ucy.ac.cy/index.php/registration

HOME CS 342 371 446 BIBel LOGIPAIG MDM11 BIBLOG TSOL Ph.D.MS.Sch BANNER Other Bookmarks



## ΛΟΓΙΠΑΙΓΝΙΟΝ 2011

Τμήμα Πληροφορικής | Επικοινωνία | Χάρτης Ιστοσελίδας

### Εγγραφή Συμμετοχής

#### Λογιπαίγνιον 2011: Φόρμα Εγγραφής (Registration Form)

\* Required

#### Στοιχεία Μέλους Ομάδας 1 (Group Member 1 Details)

Καθε ομάδα αποτελείται απο 2 μέχρι 4 μέλη (Each group consists of 2 to 4 members)

Για να είναι έγκυρη η υποβολή σας, θα πρέπει να την οριστικοποιήσετε στη τελευταία σελίδα αυτής της φόρμας (Your registration is only valid if you proceed to the last page and press "Submit")

#### Μενού Επιλογών

- Αρχική Σελίδα
- Κανόνες Διαγωνισμού
- Οεματολογία και Κριτήρια
- Αξιολόγησης
- Εγγραφή Συμμετοχής
- Υποβολή Παραδοτέων
- Σημαντικές Ημερομηνίες

#### Πλατφόρμες

- GameMaker
- XNA Studio

#### Ανακοινώσεις

3ος Ετήσιος Διαγωνισμός ΛογιΠαίγνιον 2011, Ημερίδα Ενημέρωσης, Τετάρτη, 1η Δεκεμβρίου 2010

#### Ενημέρωση

- Discussion Board
- Facebook group
- Χρήσιμο Υλικό

Όνομα Μέλους 1 (Name of Member 1) \*

π.χ., Μαρία (e.g., Maria)

Επίθετο Μέλους 1 (Surname of Member 1) \*

π.χ., Χαραλάμπους (e.g., Charalambous)

Email Μέλους 1 (Surname of Member 1) \*

π.χ., maria.charalamb@msn.com

« Back Continue »

1/12/2010

ΛογιΠαίγνιον2011 3ος Διαγωνισμός Δημιουργίας Παιγνιδιών για Η/Υ

14

# Δ) Οριστικοποίηση Υποβολής

Εγγραφή Συμμετοχής

www.logipaignion.cs.ucy.ac.cy/index.php/registration

HOME CS 342 371 446 BiBel LOGIPAIG MDM11 BIBLOG TSQL PhD.MS.Sch BANNER Other Bookmarks

## ΛΟΓΙΠΑΙΓΝΙΟΝ 2011

Τμήμα Πληροφορικής | Επικοινωνία | Χάρτης Ιστοσελίδας

### Μενού Επιλογών

- Αρχική Σελίδα
- Κανόνες Διαγωνισμού
- Θεματολογία και Κριτήρια
- Αξιολόγησης
- Εγγραφή Συμμετοχής
- Υποβολή Παραδοτέων
- Σημαντικές Ημερομηνίες

### Πλατφόρμες

- GameMaker
- XNA Studio

### Εγγραφή Συμμετοχής

#### Λογipάιγνιον 2011: Φόρμα Εγγραφής (Registration Form)

#### Οριστικοποίηση Υποβολής (Finalize Submission)

Για να είναι έγκυρη η υποβολή σας πρέπει να πατήσετε "Υποβολή". Εάν δεν λάβετε σχετικό μήνυμα ολοκλήρωσης δοκιμάστε ξανά. Παρακαλώ ΕΚΤΥΠΩΣΤΕ το τελικό μήνυμα ολοκλήρωσης ως απόδειξη. Για οποιαδήποτε περαιτέρω προβλήματα επικοινωνήστε μαζί μας στο [logipaignion@cs.ucy.ac.cy](mailto:logipaignion@cs.ucy.ac.cy) (Please press "Submit" to complete your registration. If you do not receive an acknowledgement please try again. Please PRINT the final acknowledgment for your record. For any further inquiries please email us at [logipaignion@cs.ucy.ac.cy](mailto:logipaignion@cs.ucy.ac.cy))

« Back Submit

### Ανακοινώσεις

3ος Ετήσιος Διαγωνισμός Λογipάιγνιον 2011, Ημερίδα Ενημέρωσης, Τετάρτη, 1η Δεκεμβρίου 2010

### Ενημέρωση

- Discussion Board
- Facebook group
- Χρήσιμο Υλικό

1/12/2010

Λογipάιγνιον2011 3ος Διαγωνισμός Δημιουργίας Παιγνιδιών για Η/Υ

15

---

# ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΥΠΟΒΟΛΗΣ

Περίοδος Υποβολής  
1<sup>η</sup> Μαρτίου 2011 – 15 Απριλίου 2011

---

<http://www.logipaignion.cs.ucy.ac.cy/submission/>

A) Κωδικοί/Συνθηματικά πρόσβασης θα σταλούν στο email με το οποίο έχετε εγγραφεί

**Λογipaignιον: Σύστημα Υποβολής Παραδοτέων**

You are not logged in. (Login)

English (en)

**Λογipaignιον: Σύστημα Υποβολής Παραδοτέων**

Ο διαγωνισμός Λογipaignιον 2011 διοργανώνεται από το Πανεπιστήμιο Κύπρου, το Τεχνολογικό Πανεπιστήμιο Κύπρου και το Υπουργείο Παιδείας και Πολιτισμού. Συνεργάτες στη διοργάνωση είναι το Κέντρο Παραγωγικότητας Κύπρου (ΚΕΠΑ) και ο Κυπριακός Σύνδεσμος Πληροφορικής (CCS). Χορηγοί των βραβείων του διαγωνισμού είναι η Microsoft, η PrimeTel, το European Computer Driving License (ECDL), ο Σύνδεσμος καθηγητών Πληροφορικής (ΣΥΚΑΠ) και η εταιρεία MegaLand.

Για να εγγραφείτε στο διαγωνισμό επισκεφθείτε τον ακόλουθο σύνδεσμο: <http://www.logipaignion.cs.ucy.ac.cy/registration> Μετά την καταληκτική ημερομηνία εγγραφής, **στις 13 Δεκεμβρίου 2010**, θα δημιουργηθούν οι σχετικοί λογαριασμοί πρόσβασης στο σύστημα υποβολής παραδοτέων.

Για περισσότερες πληροφορίες επισκεφθείτε τον σύνδεσμο: <http://www.logipaignion.cs.ucy.ac.cy/>

1/12/2010 You are not logged in. (Login)

*Λογipaignιον2011 3ος Διαγωνισμός Δημιουργίας Παιγνιδιών για Η/Υ*

17

# B) Κεντρική Σελίδα Συστήματος Υποβολής

Course: Λογipaίγνιον 2011: x Λογipaίγνιον | Κανόνες x

www.logipaignion.cs.ucy.ac.cy/submission/course/view.php?id=2

HOME CS 342 371 446 BIBel LOGIPAIG MDM11 BIBLOG TSQL PhD.MS.Sch BANNER FinanceApp Other Bookmarks

**Λογipaίγνιον 2011: Σύστημα Υποβολής Παραδοτέων** You are logged in as Demetris Zeinalipour (Logout)

Λογipaίγνιον ▶ Λογipaίγνιον 2011

Administration Profile Latest News (No news has been posted yet)

**Topic outline**

**Λογipaίγνιον 2011:  
Σύστημα Υποβολής Παραδοτέων**

1 Υποβολή Παραδοτέων

Search Forums Go Advanced search ?

Activities Assignments

# B) Υποβολή 3 Παραδοτέων (Πρόγραμμα, Κώδικας & Αναφορά)

Λογισπαιγνιον 2011: Σύστημα Υποβολής Παραδοτέων

Λογισπαιγνιον > Λογισπαιγνιον 2011 > Assignments > Υποβολή Παραδοτέων

Visible groups: All participants Wednesday, 1 December 2010, 12:35 AM

Παραδοτέα είναι τρία συμπιεσμένα αρχεία (zip ή rar) ως ακολούθως:

1. Εκτελέσιμο Πρόγραμμα (παιγνίδι) δημιουργημένο σε μία από τις δύο πλατφόρμες που υποστηρίζονται στον διαγωνισμό
2. Πηγαίος Κώδικας και Βιβλιοθήκες
3. Έντυπο Αναφοράς, Εγχειρίδιο Χρήσης

Το έντυπο αναφοράς και το εγχειρίδιο χρήσης πρέπει να υποβληθεί σε ένα από τους ακόλουθους τύπους αρχείων: Microsoft Word (.doc) ή Adobe Portable Document Format (.pdf). Τα κείμενα πρέπει να έχουν μέγεθος σελίδας A4, με περιθώρια 1" (σε όλες τις πλευρές), 1.5 Line Spacing, και όλο το κείμενο πρέπει να είναι γραμμένο με 12 point Arial ή Times New Roman.

**Available from:** Monday, 1 March 2010, 12:00 AM  
**Due date:** Friday, 15 April 2011, 11:55 PM

**Submission**

strovolos1-game.exe x  
strovolos1-report.pdf x

Upload a file (Max size: 10MB)

Choose File No file chosen  
Upload this file

Για ενημέρωση οποιουδήποτε αρχείου  
μέχρι την καταληκτική ημερομηνία  
πατήστε «X»

Choose/Upload για  
υποβολή αρχείου

---

# ΕΝΗΜΕΡΩΤΙΚΑ ΣΕΜΙΝΑΡΙΑ

---

# Ενημερωτικά Σεμινάρια – Ημερομηνίες

---

- Ενημερωτικά Σεμινάρια για καθηγητές και μαθητές
  - Τετάρτη, 15 Δεκεμβρίου 2010, 4:00-7:00μμ,  
Τεχνολογικό Πανεπιστήμιο Κύπρου – Λεπτομέρειες θα ανακοινωθούν αργότερα
  - Πέμπτη, 16 Δεκεμβρίου 2010, 3:00-6:00μμ,  
Πανεπιστήμιο Κύπρου, Αίθουσα Α108, Κτίριο Συμβουλίου – Συγκλήτου Α. Λεβέντης, Πανεπιστημιούπολη, Λευκωσία.

# Ενημερωτικά Σεμινάρια - Περιεχόμενο

---

- Θεωρία, φιλοσοφία ανάπτυξης παιγνιδιού
- Επεξήγηση πλατφόρμας GameMaker και πρακτική εξάσκηση
- Επεξήγηση Πλατφόρμας XNA και επίδειξη παραδειγμάτων
- Επίδειξη πρότυπων παιγνιδιών
- Ενημέρωση για τα θέματα από το Κέντρο Παραγωγικότητας και τις Υπηρεσίες Υγείας του ΥΠΠ.

# Σύνοψη Προκήρυξης

---

- Προθεσμίες και Παραδοτέα
  - Παράδοση των έργων μέχρι 13/04/2010
  - Μέσω διαδικτύου
    - Μέσω της ιστοσελίδας του διαγωνισμού:  
[www.logipaignion.cs.ucy.ac.cy](http://www.logipaignion.cs.ucy.ac.cy)
    - (σε περίπτωση προβλήματος επικοινωνήστε με τη διεύθυνση: [logipaignion@cs.ucy.ac.cy](mailto:logipaignion@cs.ucy.ac.cy))

# Σύνοψη Προκήρυξης

---

- Παραδοτέα:
  - Στοιχεία σχολείου και ομάδας (υπάρχουν από την δήλωση συμμετοχής)
  - Εκτελέσιμο Πρόγραμμα (παιγνίδι)
  - Πηγαίος Κώδικας και Βιβλιοθήκες
  - Έντυπο Αναφοράς με την φιλοσοφία και περιγραφή του παιγνιδιού
  - Εγχειρίδιο Χρήσης

# Σύνοψη Προκήρυξης

---

- Παραδοτέα:

- Συστήνεται να δημιουργήσετε τα αρχεία ως ακολούθως:

- |   |      |
|---|------|
| • Εκτελέσιμο Πρόγραμμα (παιγνίδι)                               | ZIP1 |
| • Πηγαίος Κώδικας και Βιβλιοθήκες                               | ZIP2 |
| • Έντυπο Αναφοράς με την φιλοσοφία και περιγραφή του παιγνιδιού |      |
| • Εγχειρίδιο Χρήσης   | ZIP3 |

# Σύνοψη Προκήρυξης

---

## Φάσεις Διαγωνισμού

- 1η Φάση: Τυπική αξιολόγηση
- 2η Φάση: Όλες οι συμμετοχές αξιολογούνται από την Επιτροπή Αξιολόγησης με βάση κριτήρια που έχουν καθοριστεί.
  
- Οι καλύτερες ομάδες προχωρούν στον Τελικό.

# Αξιολόγηση

---

## 3η Φάση - ΤΕΛΙΚΟΣ:

- Οι καλύτερες συμμετοχές παρουσιάζουν τα παιγνίδια τους ενώπιων της Επιτροπής Αξιολόγησης.
- Θα αποφασιστεί η τελική κατάταξη με βάση την υπάρχουσα βαθμολογία και την παρουσίαση των παιγνιδιών.

# Παρουσίαση Παιγνιδιών

---

- Κάθε ομάδα θα έχει στην διάθεση της 10 λεπτά για να παρουσιάσει
  - Τον τρόπο εργασίας που ακολουθήθηκε στη διάρκεια ανάπτυξης του παιχνιδιού
  - Σύντομη περιγραφή ιδέας και φιλοσοφίας παιχνιδιού.
  - Παρουσίαση δυνατοτήτων παιχνιδιού.
  - Χρήση του παιχνιδιού από μέλος της ομάδας και ταυτόχρονα σχολιασμός της ροής του παιχνιδιού από μέλη της ομάδας.
- Οι ομάδες θα δεχτούν ερωτήσεις από την επιτροπή αξιολόγησης.

# Σύνοψη Προκήρυξης

---

- Χορηγοί και Βραβεία
  - Όλες οι ομάδες θα πάρουν δίπλωμα συμμετοχής
  - Οι ομάδες που περνούν στον Τελικό λαμβάνουν ονομαστικό έπαινο
  - Οι τρεις νικήτριες ομάδες σε κάθε κατηγορία λαμβάνουν χρηματικά έπαθλα και δώρα από τους χορηγούς

**Microsoft®**

**PRIME TEL**



**ECDL**  
European Computer  
Driving Licence



**megaland**

---

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

---

# Ανάπτυξη Λογισμικού

---

- Ανάλυση και σχεδίαση συστημάτων → Μέρος του αναλυτικού προγράμματος Β' και Γ' Λυκείου
- Στόχος η αφομοίωση γνώσεων που αφορά τη σωστή ανάπτυξη συστημάτων λογισμικού
- Άξονας της ανάπτυξης → Μοντέλο κύκλου ζωής λογισμικού
- Η σημασία των επιμέρους φάσεων – Τμηματοποίηση της ανάπτυξης

# Ανάπτυξη Λογισμικού

- Φάσεις ανάπτυξης λογισμικού

- Ανάλυση απαιτήσεων
- Προδιαγραφές
- Σχεδίαση

- Γνωστές έννοιες στους μαθητές
- Απευθείας συσχέτιση

- Υλοποίηση
- Συνένωση (τελικός έλεγχος)

- Ένα βήμα παραπέρα
- Ολοκληρωμένη ανάπτυξη

- Συντήρηση

# Ανάπτυξη Λογισμικού

---

- Ανάπτυξη παιγνιδιού Η/Υ → πρακτικά πρόκειται για ανάπτυξη εξειδικευμένου συστήματος λογισμικού
- Ανεξαρτήτως αντικειμένου ή εξειδίκευσης → υπόκειται στους ίδιους νόμους της ανάπτυξης λογισμικού
- Μοντέλο κύκλου ζωής → ίδιες βασικές φάσεις, προσαρμόζεται για να λάβει υπόψιν τις όποιες ιδιαιτερότητες υπάρχουν

---

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΠΑΙΓΝΙΔΙΩΝ ΓΙΑ Η/Υ

---

# Ανάπτυξη παιγνιδιού

---

- Διαδικασία
  - Αντίστοιχη με αυτή της γενικής ανάπτυξης λογισμικού
  - Προσαρμοσμένη στις ανάγκες δημιουργίας ενός επιτυχημένου ηλεκτρονικού παιγνιδιού
  - Ίδια διαδικασία με πριν από την αρχή ως το τέλος

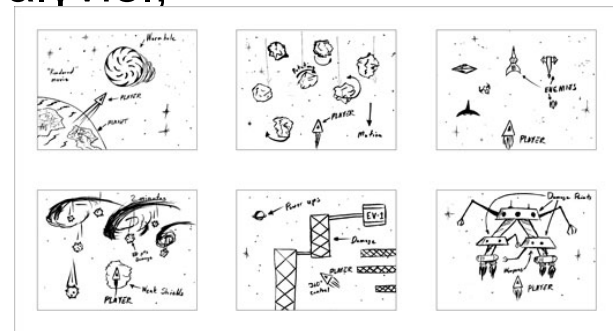
# Ανάπτυξη παιγνιδιού - Στάδια

---

- Ανάλυση
  - Δημιουργικό στάδιο ανάπτυξης παιγνιδιού
- Σχεδιασμός
  - Δημιουργικό & Τεχνικό
- Υλοποίηση
  - Τεχνικό
- Έλεγχος
  - Τεχνικό
- Συντήρηση
  - Τεχνικό

# Ανάπτυξη παιχνιδιού - Ανάλυση

- Στόχος: Δημιουργία ενός επιτυχημένου ηλεκτρονικού παιχνιδιού
  - Ποιο είναι το κοινό στο οποίο απευθύνεται το παιχνίδι;
  - Ποια θα μπορούσε να είναι η πλοκή (διαδικασία) του παιχνιδιού; Πόσο ενδιαφέρουσα – διασκεδαστική – πρωτότυπη είναι αυτή;
  - Ανάπτυξη της πλοκής σε επιμέρους στάδια (επίπεδα παιχνιδιού)
  - Δημιουργία του “artwork” και των “storyboards”(πρότυπα σχέδια για κόσμο, χαρακτήρες και πλοκή).
  - Ποιοι παράγοντες επηρεάζουν την επιτυχία ενός ηλεκτρονικού παιχνιδιού;
  - Με ποια εργαλεία θα υλοποιηθεί το παιχνίδι;



# Ανάπτυξη παιχνιδιού - Σχεδιασμός

- Στόχος 1: σχεδιασμός & δημιουργία του υλικού (ψηφιακά μοντέλα) που περιγράφουν τον εικονικό κόσμο του παιχνιδιού

- Καλαισθησία
- Λεπτομέρεια
- Ομοιογένεια

- <http://tenchionline.com/ragey/Sprites/PacManMini-PSX.gif>



- Στόχος 2: σχεδιασμός των δομών και λειτουργιών που καλύπτουν τις ανάγκες της πλοκής και των τεχνικών χαρακτηριστικών του παιχνιδιού

- Χρήση του ψηφιακού υλικού
- Κάλυψη αναγκών υλοποίησης της πλοκής
- Εξασφάλιση ομαλής λειτουργίας
- Γνώση του διαθέσιμου εργαλείου

## Game Character:

position

velocity

sprite

-----  
Move()

Die()

Bounce()

# Ανάπτυξη παιγνιδιού - Υλοποίηση

---

- Στόχος: Υλοποίηση με χρήση του διαθέσιμου εργαλείου υλοποίησης
  - εφαρμογή του τεχνικού σχεδιασμού & χρήση των ψηφιακών μοντέλων
  - κατάλληλη λειτουργικότητα εργαλείου
  - πιθανός επαναπροσδιορισμός του τεχνικού σχεδιασμού κατά τη διάρκεια της υλοποίησης

# Ανάπτυξη παιχνιδιού - Έλεγχος

---

- Στόχος: Εξασφάλιση της σωστής λειτουργίας του παιχνιδιού & του επίπεδου εμπάθυνας του παίκτη
  - πολύωρη χρήση του παιχνιδιού
  - προσπάθεια 'σπασίματος' της λειτουργίας
  - εφαρμογή διαφορετικών ειδών τακτικής παίκτη
  - επαναπροσδιορισμός του τεχνικού σχεδιασμού & της υλοποίησης κατά τη διάρκεια

<http://interviews.teamxbox.com/xbox/1196/VMC-Labs-Interview/p2/>



# Ανάπτυξη παιγνιδιού - Συντήρηση

---

- Στόχος: Διόρθωση των σφαλμάτων του παιγνιδιού που αναφέρουν οι παίκτες
  - Διαφορετικές λειτουργίες
  - Αλλαγές στο ψηφιακό υλικό

---

# ΑΝΑΛΥΣΗ ΚΡΙΤΗΡΙΩΝ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

---

# Κριτήρια Αξιολόγησης

---

- 1. Διαδικασία επιλογής και σχεδιασμού πλοκής (ή διαδικασίας)
  - Σχετική θεματολογία
  - Πρωτοτυπία
  - Ροή Πλοκής
- 2. Διαδικασία σχεδιασμού (ή επιλογής) ψηφιακού υλικού
  - Καλαίσθητοι συνδυασμοί χρωμάτων
  - Λεπτομέρεια στο ψηφιακό υλικό
  - Αναπαραγωγή ήχων με ποιότητα & συσχετισμένη ένταση

# Κριτήρια Αξιολόγησης

---

- 3. Σχεδιασμός βέλτιστου μηχανισμού χειρισμού από τον χρήστη
  - Επιτρέπει την αντιμετώπιση των προκλήσεων του παιχνιδιού
  - Διατηρεί το επίπεδο δυσκολίας
- 4. Αρμονία μεταξύ των επιλογών του χρήστη
  - Δυνατότητα στον χρήστη να διαλέξει ανάμεσα σε επιλογές ροής
  - Οι επιλογές ενισχύουν την ροή του παιχνιδιού
  - Οι επιλογές δεν δημιουργούν σύγχυση στον χρήστη

# Κριτήρια Αξιολόγησης

---

- 5. Πολλαπλά επίπεδα δυσκολίας
  - Σχετικά με την πλοκή
  - Συσχετισμένα μεταξύ τους
  - Σταδιακή κλιμάκωση
  - Εξασφαλίζουν τη διατήρηση του ενδιαφέροντος από τον χρήστη
  
- 6. Σύστημα βαθμολογίας χρήστη
  - Κλιμακωτό
  - Βασισμένο σε λογική
  - Χωρίς (ή με ελάχιστα) αδύνατα σημεία απονομής βαθμών

# Κριτήρια Αξιολόγησης

---

- 7. Δυναμικοί χαρακτήρες
  - Μη προβλέψιμη συμπεριφορά
  - Αδυναμία χρήστη να ανακαλύψει ‘σύστημα’
- 8. Τελική εικόνα παιχνιδιού
  - Εκτέλεση χωρίς σφάλματα
  - Διαδικασία αποσφαλμάτωσης
  - Διαδικασία βελτίωσης ροής

---

# ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΑ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ ΠΑΙΓΝΙΔΙΩΝ (GAMEMAKER)

---

---

# ΣΥΝΟΨΗ – ΚΛΕΙΣΙΜΟ

---

# Σύνοψη – Κλείσιμο

---

- Λογιπαίγνιον 2009: πρώτη προσπάθεια, πειραματισμός και ανίχνευση
- Λογιπαίγνιον 2010: Καθιέρωση διαγωνισμού, Θεσμός, επέκταση με ΧΝΑ
- Λογιπαίγνιον 2011: Έμφαση στη Θεματολογία, ποιοτική αναβάθμιση διοργάνωσης, προσέλκυση νέων, μεγάλων χορηγών.
- Καθοριστικός παράγοντας επιτυχίας: Η ουσιαστική και παραγωγική εμπλοκή των καθηγητών

---

ΕΥΧΑΡΙΣΤΟΥΜΕ  
ερωτήσεις ;

Περισσότερες πληροφορίες στην ιστοσελίδα  
του διαγωνισμού:

[www.logipaignion.cs.ucy.ac.cy](http://www.logipaignion.cs.ucy.ac.cy)

---