

VYHLÁSILI VÍTAZOV SÚŤAŽE IHRA

: ANTONI: UŽ ŽIACI ZÁKLADNÝCH ŠKÔL DISPONUJÚ BOHATÝMI PROGRAMÁTORSKÝMI SCHOPNOSŤAMI

Na Prírodovedeckej fakulte Univerzity Pavla Jozefa Šafárika v Košiciach (PF UPJŠ) sa pred pár dňami konala záverečná prehliadka tretieho ročníka súťaže IHRA v programovaní počítačových hier. V priestoroch Ústavu informatiky sa stretli počítačovní nadšenci, tvorcovia počítačových hier, zamestnanci univerzity, ale aj zástupcovia skúsených herných vývojárov z praxe. V školskom roku 2014/2015 svoje súťažné hry predstavilo deväť tímov v kategórii základné školy, deväť tímov v kategórii stredné školy a novinkou bola súťažná hra v kategórii všetci ostatní určená pre širokú verejnosť.



Víťazi v kategórii Z.

foto: archív UPJŠ

„Prehliadka ukázala, že už žiaci základných škôl disponujú bohatými programátorskými schopnosťami, pričom svoje hry vyvíjali hlavne v programovacích jazykoch Imagine a Scratch, ktoré sú zaradené aj do vý-



Ukážka hry Maze Box.

foto: archív UPJŠ

učby na školách,“ prezradil nám člen komisie súťaže a doktorand na Ústave informatiky PF UPJŠ RNDr. Lubomír Antoni.

„Niektorí žiaci zaujali už aj hernou platformou Unity 3D, ktorá umožňuje spájať grafické modely do jedného celku a programovať dynamiku a fyziku hry na profesionálnej úrovni. Víťazi všetkých troch kategórií prešli dlhou cestou od prvého náčrtu až po dotiahnutie záverečných detailov, keďže tvorba a kreslenie grafických efektov sa zrodila v hlavách týchto víťazov.“

HOTIA HODNOTILI AJ RADILI

Úroveň hier a výsledné poradie v súťaži posudzovali zástupcovia spoločností Matsuko a Perihelion Interactive (Matúš Kirchmayer), Games Farm (Peter Nagy) a Fishcow (Martin Bačo), ktorí sa stali lídrami vývojových tímov niekoľkých úspešných hier a aplikácií aj vo svetovom meradle. „Títo hostia predstavili na prehliadke aj svoje nové ambiciózne herné projekty, na ktorých v súčasnosti pracujú a poskytli súťažiacim cenné rady, kto-

VÝSLEDKY SÚŤAŽE

➊ Kategória Z (základné školy) - 1. miesto: Juraj Marcin, Peter Tóth (ZŠ Staničná 13, Košice) - hra Maze Box (Unity 3D, C#, JavaScript)

➋ Kategória S (stredné školy) - 1. miesto: Jozef Petro, Christopher Stupák (SPŠ elektrotechnická, Komenského 44, Košice) - hra Last Light (Unity 3D, C#)

➌ Kategória O (ostatní, verejnosť) - 1. miesto: Samuel Kupka - hra Nooo Boxes (Unreal Engine 4, Blueprint)

ré vedú k úspechu. K ich najväčším dielam patria známe hry Shadows: Heretic Kingdoms, Assassin's Creed, Far Cry, Gomo. Niektorí z nich zúročili skúsenosti získané tvorbou hier aj pri vytváraní 3D aplikácií, ktoré uľahčujú mnohé oblasti nášho života.“

: LUBOŠ BUŠO

NA ŠKOLÁCH SA PRESADZUJÚ UŽ AJ POKROČILEJŠIE PROGRAMOVACIE JAZYKY

Členovi komisie Lubomírovi Antonimu sme položili pár otázok.

Získavajú tak žiaci základných škôl dobré poznatky na vyučovaní?

„K programovaniu sú žiaci vedení na hodinách informatiky, pričom medzi vzdelávacie okruhy je zaradená aj oblasť 'Postupy, riešenie problémov a algoritmické myslenie'. Pri výučbe tohto okruhu sa vyžaduje riešenie úloh s opakovaním istých činností a zoskupovaním častí riešenia do procedúr v detských programovacích prostrediach Imagine alebo Scratch.

Úsilie mnohých učiteľov pri vyučovaní poskytuje dostatočnú motiváciu pre talentovaných žiakov na využívanie voľného času samoštúdiom, prípadne na zdokonaľovanie sa aj v náročnejších programovacích technikách. V tomto ročníku sa totiž do súťaže prihlásilo aj

niekoľko hier, ktoré boli vytvorené pomocou hernej platformy Unity 3D, ktorej výučba na základných

Túto súťaž už pred desiatimi rokmi založili RNDr. Lubomír Šnajder, PhD. a PaedDr. Ján Guniš, PhD.



Víťazná hra Last Light v kategórii S. foto: archív UPJŠ

školách zaradená nie je.

K rozvíjaniu programátorských zručností žiakov základných škôl prispieva aj súťaž PALMA junior, v ktorej žiaci základných škôl riešia online úlohy na rôzne motívy v programovacom prostredí Imagine počas štyroch kôl v školskom roku.

z Ústavu informatiky na UPJŠ v Košiciach.

Nadväzuje výučba na stredných školách na to, čo sa naučia žiaci na základných školách?

„Na stredných školách sa už žiaci stretávajú s programovacími jazykmi Delphi, Lazarus, na nie-

ktorých školách sa začínajú presadzovať aj pokročilejšie programovacie jazyky Java, C++ či C#. Žiaci majú možnosť zúčastňovať sa aj nepovinných seminárov, na ktorých sa programovaniu venujú oveľa intenzívnejšie ako na bežných hodinách informatiky. Na tejto úrovni už študenti dokážu navrhnúť algoritmus, zapísať ho v programovacom jazyku, hľadať a opravovať chyby.“

Súťaž organizuje vaša univerzita. Kto hodnotil súťažné hry a čo všetko sa hodnotilo?

„Naša komisia zohľadňovala tieto kritériá: didaktická stránka hier a kvalita prezentácií (Dr. Guniš, Dr. Šnajder), posúdenie zdrojových kódov (Dr. Galčík), grafika a celkový estetický efekt (Dr. Kridlo, Dr. Szabari), nápad a hrateľnosť (Dr. Antoni, Bc. Majerech, doc. Krajčí - predseda komisie).“