

SZOLÓN HACKEREI - ESPORT ÉS PROGRAMOZÁS VERSENY

Ez egy Minecraft alapú versenysorozat, melynek első állomása a Pipacs Pokol. Ez két részből áll, játékból és programozásból. A játék egy Javás klienses build battle: a 193.6.135.126:10007 vanilla-s szerver világban a kapott GPS koordinátákra kell felépítened bejárhatóan egy építményt (ahol laksz, vagy a parkot, vagy a solid tantermét, bármit). A programozás egy MALMÖ alapú ágens program kifejlesztése, amelyben a programodnak a lehető legtöbb pipa-csot kell összegyűjtenie egy battle royale jellegű környezetben a MALMÖ Minecraft modban.



**DEBRECENI
EGYETEM**



Dr. habil. Szabó József
szakosztályvezető

Dr. Bátfai Norbert
kutatási vezető

Dr. Jeszenszky Péter
informatikai vezető

Dr. Buda András
nevelési vezető

Kosda Bence
kompetitív esport sz. v., DOTA k. v.

Békési Zsolt
nevelésszoc. sz. v.

Deákné Oswald Erika
utánpótlás-nev. sz. v.

Baranyai Szabolcs
külszolgálati és gazd. sz. v.

Pintér Róbert
CoC k. v.

Horváth Gyula
Mk11, DBFZ k. v.

Jánócsik Cs., Bosznai Z.
HS k. v.

Hermann Cs., Győri K., Papp D.
Minecraft k. v.

Regéczy Péter
Paladins k. v.

Lovász Botond
CS:GO k. v.

Vinnai Tamás
FIFA k. v.

Hart V., Dékány R., Rémiás D., Duszka Á.
LoL k. v.

Molnár Zsolt
CR k. v.

Tóth László
WoT k. v.

Keressük!
Fortnite k. v.

Czinke M., Kertész P.
R6S k. v.

DEAC lap: <http://www.deac.hu/szakosztalyok/esport>. Szurkolói lap: <https://www.facebook.com/groups/DEACHackers/>.

Minecraft lap: <https://www.facebook.com/groups/DEACHMinecraft/>.

PIPACS POKOL - ESPORT ÉS PROGRAMOZÁS VERSENY

A verseny Szolón hackerei^a jellegét annak díjazása adja, mert a díjakat a résztvevők saját közösségei ajánlják fel a saját tagjaiknak, például szülők a saját családjuk gyerekeinek vagy tanárok a saját osztályuk tagjainak. Ennek megfelelően

- magam, Bátfai Norbert, mint szülő, három gyerekem közül a legjobb helyezettnek egy feltöltőkártyás SIM kártyát ajánlok fel.
- magam, Bátfai Norbert, mint a DEIK Magas szintű programozási nyelvek 1 előadója, hallgatóim közül a programozás részben a legjobb 3 helyezettnek előadás jegymegajánlást ajánlok fel, a jegy alapja a BHAX könyvük értékelése.
- jöhetnek további felajánlások, ha valaki úgy érzi, hogy motiválni akar másokat a részvételre...
- vagy, mint potenciális résztvevő győzd meg a szüleidet (pl. + zsebpénz), tanáraidat (pl. + ötös), hogy támogassanak téged, ha sikeresen részt veszel a Pipacs Pokolban...

A verseny ezen szakasza február 4-től március 5-ig tart. További részletes információk ezen a lapon: <http://smartcity.inf.unideb.hu/~norbi/NB4tf4iRedFlowerHell> találhatóak. Megjegyzendő, hogy a játék részhez érvényes Minecraft profillal^b kell rendelkezned (különben nem tudsz a szerverhez csatlakozni). Ezt természetesen mindenkinek magának kell megvennie. A programozás rész viszont profil nélkül, a MALMÖ projektet^c használva teljesíthető.

^ahttps://bhaxor.blog.hu/2019/10/26/szolon_hackerei

^b<https://www.minecraft.net/en-us/store/minecraft-java-edition>

^c<https://github.com/microsoft/malmo>

PIPACS POKOL - A JÁTÉK

A GPS alapú építkezés részleteiről a Debrecen 2.0 projekt rész alatt ebben a doksiban olvashatsz részletesebben: <http://smarcity.inf.unideb.hu/~norbi/DEACH/DEACHMinecraft005.pdf>. Röviden, hogy néz ki a verseny játék része:

- Az építendő objektumot befoglaló téglalap két átellenes sarkának GPS koordinátáit küld el nekem (batfai.norbert@inf.unideb.hu) vagy add meg a Minecraft lapunkon <https://www.facebook.com/groups/DEACHMinecraft/>. Ezeket átkonvertálom a 193.6.135.126:10007 világbeli Minecraft koordinátákká.
- Csatlakozz a 193.6.135.126:10007 világhoz és teleportálj a kapott koordinátákra, ezek kijelölik az építményed tájolását, hogy pl. a nap ugyanabban az ablakban legyen reggel a szobádban is a játékban ugyanúgy, mint a valóságban.
- A build battle jellegnek megfelelően a sorrend közösségi döntés lesz (10 pont a legtöbb szavazatot kapóé). Valahova helyezz el egy piros virágot is az építményedben!

A Bátfai család háza a 193.6.135.126:10007 világban.

A konyha, jól látható a bejárhatósági kritérium teljesülése.



PIPACS POKOL - A PROGRAMOZÁS

Ebben a fordulóban a Pipacs Pokol ágensei csalhatnak, azaz nem a humán játékos által is látott képet kell feldolgozniuk, hanem használhatják a ObservationFromGrid-ot, a részletek tekintetében lásd a MALMÖ bevezetőt: https://github.com/microsoft/malmo/blob/master/Malmo/samples/Python_examples/Tutorial.pdf. Röviden, hogy néz ki a verseny játék része:

- Telepítéd a MALMÖ-t.
- Töltsd le a minta ágenszt és a pályát, majd módosítsd a példa ágenszt!
- Ahány virág, annyi pont (többet nem csalhatsz, mint amit a fenti bevezetőben említettünk, azaz az ObservationFromGrid használatán túl ne trükközz).

Az NB4tf4i's Red Flowers (Red Flower Hell) aréna.



A battle royale jellegnek megfelelően a játéktér egyre szűkül...

