
BTC GAMEUIT HACKATHON 2013

LUẬT THI ĐẤU
Cuộc thi học thuật “GameUIT Hackathon 2013”

I – LUẬT THI ĐẤU

1. Các đội thi chỉ được phép sử dụng nền tảng Console, ngôn ngữ C/C++ để phát triển game của mình.
2. Các đội thi có khoảng 12 giờ để hoàn thành sản phẩm của mình và nộp về BTC.
3. Hết thời gian thi các đội sẽ phải demo cho BTC chấm.
4. Có 2 vòng chấm cho các đội:
Vòng 1: Các sản phẩm được chấm sơ loại để kiểm định chất lượng.
10 đội có sản phẩm tốt nhất sẽ vượt qua vòng này để vào vòng 2.
Vòng 2: Các đội thuyết trình với BGK về sản phẩm.
BGK sẽ chấm kỹ hơn các sản phẩm theo các tiêu chí sau:
 - Sáng tạo
 - Đẹp
 - Kỹ thuật tốtGiải nhất sẽ giành cho đội có chất lượng tốt nhất.
Các giải triển vọng sẽ ưu tiên cho các sinh viên khóa dưới, K6 và K7.
5. Các thí sinh cần trang bị laptop đã cài đầy đủ các công cụ để thực hiện bài thi của mình.
6. BTC sẽ trang bị 1 đường truyền wifi cho các thí sinh. Tuy nhiên, để tránh các trường hợp đáng tiếc, các thí sinh cần chủ động trang bị các thiết bị kết nối internet cá nhân (như USB 3G).
7. Trong suốt quá trình cuộc thi diễn ra, các thí sinh không được phép rời khỏi khu vực dự thi. Các trường hợp còn lại đều phải có ý kiến của BTC.
8. Các đội thi chỉ được phép sử dụng các thư viện có sẵn và framework, thư viện được hỗ trợ bởi BTC. Các tài liệu này được đăng tải rộng rãi trên forum www.gameuit.com, fanpage www.facebook.com/clbgameuit và được cung cấp trong 2 buổi training của BTC.
9. Các đội thi không được phép mang các source code đã có sẵn ở nhà vào phòng thi.

10. Đội thi có hành động sao chép hoặc gian lận sẽ lập tức bị loại khỏi cuộc thi.

T.M BAN TỔ CHỨC CUỘC THI
TRƯỞNG BAN

Nơi nhận:

- BCN Khoa CNPM (thông tin)
- Hội Sinh viên (báo cáo)
- Lưu

Phạm Tấn Long