

## **INTERESANTE: COMPITE Y GANA**

Repartiremos "suculentos" a los mejores alumnos de entre todos los grupos de prácticas, en 4 categorías diferentes.

CATEGORIA	<b>"SPEEDY GONZÁLEZ"</b> (El más rápido)
DESCRIPCION	<p>¿Eres el más rápido? ¿Crees que conseguirás pasarte todas las fases de PL-MAN antes que nadie? ¿Te gusta la velocidad? ¿Aspiras a ser el/la más rápid@ en todas las facetas de la vida? En las prácticas de LC de este año te proponemos el siguiente reto: Si consigues ser el primer alumn@ en superar la Fase 4, tendrás la distinción de ser el más rápido en pasarte los mapas. O sea, si tu pacman @ se comporta como Michael Schumacher, eso te supondrá una puntuación adicional en teoría, aunque seguro que tú preferirías un Ferrari (toma, y nosotr@s). :)</p> <p>Para ganar tendrás que ser el primer alumno que consiga <b>terminar todas las fases del juego</b>. Eso significa que ganarás si consigues entregar con éxito la última fase del juego cuando aún nadie lo haya hecho. ¿Estás preparado? ¡Suerte!</p>
CRITERIOS EVALUACIÓN	<p><b>Obligatorio:</b></p> <p><b>Resolver todos los mapas del juego (mínimo 75% de resolución), desde la primera a la última fase.</b></p> <p><b>Criterios de clasificación:</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li><b>1. Fecha y hora de entrega de la última fase: quien antes entrega, gana.</b></li></ol>
PREMIOS	<p><b>1º) +0.5</b> en nota de teoría</p> <p><b>2º) +0.2</b> en nota de teoría</p> <p><b>3º) +0.1</b> en nota de teoría</p>

CATEGORIA	<b>"TERMINATOR"</b> (El más duro)
DESCRIPCION	<p>¿Te consideras una persona valeros@? ¿Te apasionan los retos imposibles? ¿Tus amig@s te consideran una auténtica "bestia"? ¿Siempre eliges el camino más difícil? ¿La dificultad te parece un aliciente en lugar de asustarte? ¡Bienvenido a la categoría Terminator!</p> <p>Sólo conseguirás ganar en esta categoría si la dificultad de los mapas que hayas escogido y resuelto sea mayor que la de tus compañeros. Cuánto más difíciles sean los mapas que elijas, más posibilidades tienes de ganar. Eso sí, es obligatorio que todos tus mapas estén resueltos al menos al 75%.</p>
CRITERIOS EVALUACIÓN	<p><b>Criterios de clasificación:</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li><b>1. Suma total de las dificultades de los mapas resueltos al 75%. Quién sume más dificultad en total, gana.</b></li><li><b>2. Mejor nota media en la resolución de los mapas.</b></li><li><b>3. Fecha anterior de última entrega realizada.</b></li></ol>
PREMIOS	<p><b>1º) +0.75</b> en nota de teoría</p> <p><b>2º) +0.30</b> en nota de teoría</p> <p><b>3º) +0.15</b> en nota de teoría</p>

CATEGORIA	<b>"James Bond LC007"</b> (El más hábil)						
DESCRIPCION	<p>¿Tienes una gran visión de juego? ¿Siempre sorprendes encontrando las soluciones más eficientes a los problemas más difíciles? ¿Te apasiona participar en competiciones de Tetris o Brain Training? ¡Ha llegado tu hora!</p> <p>En esta categoría sólo ganarás si consigues realizar las mejores soluciones a las prácticas propuestas. Tus soluciones no sólo deberán conseguir el 100% de la nota, sino que deberán resolver los mapas de forma más eficiente que la de tus compañer@s. ¡Consigue que tu pl-man sea más listo que el de l@s demás, y gana!.</p>						
CRITERIOS EVALUACIÓN	<p><b>Obligatorio:</b></p> <p><b>Que todas las soluciones entregadas obtengan un porcentaje de resolución del 100%. Por cada mapa solucionado al 100%, tu solución te dará una bonificación en puntos de eficiencia, según tu puesto en la clasificación de soluciones más eficientes a ese mapa. Según tu puesto, obtendrás los siguientes puntos:</b></p> <table data-bbox="548 871 1432 934"> <tr> <td><b>1º) 10 puntos</b></td> <td><b>2º) 8 puntos</b></td> <td><b>3º) 6 puntos.....</b></td> </tr> <tr> <td><b>4º) 5 puntos</b></td> <td><b>5º) 3 puntos</b></td> <td><b>6º) 1 punto</b></td> </tr> </table> <p><b>Criterios de clasificación:</b></p> <p>La clasificación de <b>soluciones más eficientes a un mapa</b> se hará en función de 3 criterios:</p> <ol data-bbox="597 1119 1432 1304" style="list-style-type: none"> <li><b>1. Menor número medio de movimientos necesarios para resolver el mapa</b></li> <li><b>2. Menor número medio de inferencias</b></li> <li><b>3. Fecha de entrega anterior</b></li> </ol> <p>La clasificación de <b>mejores alumnos en la categoría "James Bond"</b> seguirá los siguientes criterios:</p> <ol data-bbox="597 1430 1432 1577" style="list-style-type: none"> <li><b>1. Mayor número total de puntos de eficiencia acumulados</b></li> <li><b>2. Mayor número de mapas totales resueltos</b></li> <li><b>3. Anterior fecha y hora de la última entrega realizada</b></li> </ol>	<b>1º) 10 puntos</b>	<b>2º) 8 puntos</b>	<b>3º) 6 puntos.....</b>	<b>4º) 5 puntos</b>	<b>5º) 3 puntos</b>	<b>6º) 1 punto</b>
<b>1º) 10 puntos</b>	<b>2º) 8 puntos</b>	<b>3º) 6 puntos.....</b>					
<b>4º) 5 puntos</b>	<b>5º) 3 puntos</b>	<b>6º) 1 punto</b>					
PREMIOS	<p><b>1º) +0.9</b> en nota de teoría</p> <p><b>2º) +0.4</b> en nota de teoría</p> <p><b>3º) +0.2</b> en nota de teoría</p>						

CATEGORIA	<b>"Freaky Best-IA"</b> (El más inteligente)
DESCRIPCIÓN	<p>¿Has conseguido desbloquear los niveles ocultos del Chessmaster? ¿Resolviste el problema de Einstein antes de aprender a sumar? ¿Eres miembro de honor de la MENSA? ¡Si crees que tu inteligencia no tiene límites, aquí podrás demostrarlo!</p> <p>Sólo podrás conseguir el premio al más "Freaky Best-IA" si terminas todas las fases de PL-MAN y <b>todas</b> las soluciones que entregues de <b>todos</b> tus mapas asignados son siempre igual o más eficientes que cualquier otra solución entregada, incluyendo las soluciones de los profesores. ¿Podrás aceptar el reto?</p>
CRITERIOS EVALUACIÓN	<p><b>Obligatorio:</b></p> <p><b>Haber hecho entrega de todos los mapas desde la primera hasta la última fase, con un 100% de porcentaje de resolución en todos los casos.</b></p> <p><b>Además, todas las soluciones entregadas deben ser las números 1 de sus respectivos rankings de soluciones más eficientes, no sólo con respecto a l@s demás alumn@s, sino también respecto a los demás profesores.</b></p> <p><b>Criterios de clasificación:</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li><b>1. Mayor dificultad total acumulada de los mapas resueltos</b></li><li><b>2. Anterior fecha y hora de la última entrega realizada</b></li></ol>
PREMIO	<p><b>1º) +1.50</b> en nota de teoría</p> <p><b>2º) +0.75</b> en nota de teoría</p>

### **Normas generales de la competición**

- Podrá participar cualquier alumn@ matriculad@ en prácticas.
- Es necesario que l@s participantes tengan una nota  $\geq 5$  en cada uno de los bloques de prácticas (Examinadores, ADN y Prolog). Además, en el caso de los examinadores, no será suficiente con que la nota media  $\geq 5$ , debiendo aprobar ambos examinadores, por separado, con nota  $\geq 5$  cada uno.
- Los premios se otorgarán según la decisión del tribunal, constituido para tal efecto, y que estará formado por todos los profesores de la asignatura del curso actual.
- La nota de regalo para la teoría se sumará directamente a la que se obtenga de la evaluación de ésta, esté aprobada o suspensa, y **sólo en la convoc. de febrero**.
- Los premios no son acumulables. Un@ mism@ alumn@ que esté en disposición de ganar en dos o más categorías, será declarado ganador@ sólo en aquella que le reporte un premio mayor. En caso de igualdad en los premios, los profesores decidirán en qué categoría debe ser declarad@ ganador@.
- Si se comprueba que alguna práctica ha sido plagiada, parcial o totalmente, o se demuestra que quien la haya entregado no es su verdader@ autor@, quedará fuera de la competición y obtendrá el premio "Julián Muñoz".
- La decisión del tribunal será inapelable.