

ПРОГРАММИРОВАНИЕ (15-17)

2025

КУБОК ГУБЕРНАТОРА САНКТ-
ПЕТЕРБУРГА ПО РОБОТОТЕХНИКЕ



СПб ГБУ ПОУ «Малоохтинский
колледж»

ОГЛАВЛЕНИЕ

1. ФОРМЫ УЧАСТИЯ В КОНКУРСЕ	3
2. ЗАДАНИЕ ДЛЯ КОНКУРСА	3
3. МОДУЛИ ЗАДАНИЯ И НЕОБХОДИМОЕ ВРЕМЯ.....	4
МОДУЛЬ 1: ТАЙНА МАЛООХТИНСКОГО КОЛЛЕДЖА.....	4

1. ФОРМЫ УЧАСТИЯ В КОНКУРСЕ

Командная. Команда состоит из одного конкурсанта.

2. ЗАДАНИЕ ДЛЯ КОНКУРСА

Содержанием конкурсного задания является программирование на языке Python/C++. Участники соревнований получают инструкцию по технике безопасности и задание.

Окончательные аспекты критериев оценки уточняются членами жюри. Оценка производится как в отношении работы модуля, так и в отношении процесса выполнения конкурсной работы. Если участник конкурса не выполняет требования техники безопасности, подвергает опасности себя или других конкурсантов, такой участник может быть отстранен от конкурса. Время и детали конкурсного задания в зависимости от конкурсных условий могут быть изменены членами жюри. Оценка происходит в конце выполнения всех работ.

3. МОДУЛИ ЗАДАНИЯ И НЕОБХОДИМОЕ ВРЕМЯ.

Модули и время сведены в таблице 1.

Таблица 1.

№. п.п.	Наименование модуля	Время на задание
1	Модуль 1: Тайна Малоохтинского колледжа	3 часа

МОДУЛЬ 1: Таинственный лабиринт

Цель: Создать текстовую игру с выбором действий и несколькими концовками.

Описание задания:

Разработайте текстовую игру, где пользователь путешествует по вымышленному лабиринту и принимает решения, которые влияют на ход событий и финал игры.

Требования:

1. Приветствие и объяснение правил игры.
2. Ввод пользователя для выбора действий (например, "1. Пойти в лес", "2. Остановиться на дороге").
3. Минимум три ключевых сцены и две разные концовки.
4. Логика игры должна учитывать выборы пользователя и возвращать соответствующие сообщения.

Пример сценария:

Вы стоите на развилке. Куда пойдёте?

1. Пойти на лево
2. Пойти прямо

Введите номер выбора: 1

Вы вошли в комнату и увидели дикого зверя. Что делать?

1. Убежать
2. Попробовать подружиться

Введите номер выбора: 2

Поздравляем, зверь оказался добрым, и вы нашли клад!

Дополнительные идеи:

Добавьте систему подсчёта очков.

Реализуйте таймер для принятия решений.

Используйте случайные события (например, генерация врагов или сокровищ).