

II OLIMPIADA INFORMÁTICA – ASTURIAS (Abril 2013)

Modalidad B – “Aprender a Aprender”: Gran Gymkana

Descripción de la prueba

La Gran Gymkana de la segunda Olimpiada Informática toma la forma de un juego conversacional. Este tipo de juegos se hicieron muy populares en los años 80. Carente de capacidades gráficas, el ordenador se comunica con el jugador por medio de textos, mientras que el jugador responde de la misma manera mediante órdenes escritas.

En nuestro caso, el juego se desarrolla en una Escuela de Ingeniería Informática virtual, que físicamente es muy similar a la Escuela real donde te encuentras. En ocasiones los objetos virtuales que aparecen en el juego tendrán correspondencia con objetos reales de la Escuela, mientras que otras veces habrá objetos que sólo existen en el juego.

A pesar de que todos los jugadores van a jugar en el mismo escenario, no es posible la interacción entre jugadores.

El funcionamiento del juego es el siguiente:

- 1 En cada momento, el jugador se encuentra en una determinada dependencia de la Escuela. El juego mostrará al jugador la siguiente información:
 - a Lugar donde se encuentra;
 - b Una breve descripción de la estancia;
 - c Los personajes del juego que están en esa instancia (con los cuales se puede interactuar)
 - d Los objetos que se pueden encontrar en la estancia.
 - e Las salidas que tiene esa dependencia (a las estancias a las que se puede ir). Un asterisco (*) tras el nombre de la estancia indica que está protegida, es decir, que hace falta tener un código para acceder a esa estancia.
- 2 El jugador solicitará al juego, escribiendo la orden en el recuadro correspondiente, realizar una acción de entre las siguientes:
 - a IR estancia código: nos moverá a la estancia indicada. Si la estancia está protegida habrá que indicar el código de entrada correspondiente para poder desplazarnos a esa estancia; si no está protegida no será necesario introducir ningún código. Sólo podremos desplazarnos a una estancia contigua a la actual (que aparezca en su lista de salidas).
 - b HABLAR personaje: el personaje, que debe estar en la misma estancia, nos contará algo que probablemente nos pueda ser de utilidad.
 - c MIRAR objeto: nos mostrará el objeto señalado.
 - d QUIENES: muestra los concursantes que están en esa sala. Es meramente informativo, puesto que no puedes interactuar con ellos.

II OLIMPIADA INFORMÁTICA – ASTURIAS (Abril 2013)

Para agilizar el juego las 3 primeras órdenes pueden sustituirse con hacer click en el enlace que aparece en el nombre de una salida, de un personaje o de un objeto. En el caso de tener que entrar en una habitación con clave, no es posible utilizar el enlace puesto que debes introducir la clave.

- 3 El objetivo del juego es ir recopilando las claves que nos permitirán resolver el reto final, reto que será presentado también en el juego. Cada una de las claves deberán ser, a su vez, adivinadas a través de retos que irán apareciendo en el juego. Hay distintos tipos de retos:
 - a En algunos deberás buscar determinada información en Internet.
 - b En otros deberás buscar información en algún objeto realmente existente en la Escuela.
 - c En ocasiones deberás utilizar algún programa disponible en la red. **No es necesario utilizar ningún programa que haya que instalar en nuestro ordenador.**
 - d Una combinación de algunos de los anteriores.
 - e En cualquier caso, siempre deberás utilizar tu inteligencia.
- 5 El jugador deberá ir anotando en la hoja que se le suministra la solución a los retos que se planteen y las claves de acceso a cada estancia. Dicha hoja deberá ser entregada al jurado cuando supere el reto o cuando se termine el tiempo de la prueba.

Reglas de comportamiento

- 1 El concursante podrá utilizar Internet libremente para buscar información, aplicaciones necesarias para resolver los retos, etc. Sin embargo, queda terminantemente prohibido utilizar cualquier tipo de herramienta de comunicación para solicitar ayuda de terceras personas.
- 2 De la misma manera, durante la realización de la prueba queda prohibido el uso del teléfono móvil.
- 3 El concursante será acompañado en todo momento por personal de la organización para garantizar que estas normas se cumplen.
- 4 Tampoco se permitirá bajo ningún concepto la colaboración, intencionada o accidental, de varios concursantes. El copiar, espiar, ..., el trabajo de otros concursantes está explícitamente prohibido.
- 5 En caso de detectarse cualquier comportamiento que a juicio de la organización viole el espíritu de estas reglas, el concursante será descalificado de inmediato.

Clasificación de la prueba

- 1 Se superará la prueba cuando se entregue al jurado la solución escrita al reto final.
- 2 La posición de cada concursante en la prueba vendrá dada en orden inverso del tiempo empleado en la superación de la misma.
- 3 Para aquellos jugadores que no superen el reto final su posición en la clasificación vendrá dada por el número de retos superados. En caso de empate a número de retos, se

II OLIMPIADA INFORMÁTICA – ASTURIAS (Abril 2013)

obtendrá la media del tiempo empleado (desde el comienzo de la prueba para los estudiantes de ESO) en acceder a las ubicaciones con clave, y se ordenarán de menor a mayor los tiempos obtenidos.

Recomendaciones generales

- Dado que el juego se desarrolla por un escenario algo complejo, se recomienda que el jugador vaya realizando un plano de las estancias del mismo, para poder orientarse adecuadamente.
- Teniendo en cuenta que el juego implica desplazarse por el edificio, siempre que vayas a algún sitio procura llevar papel y boli para apuntar lo que puedas encontrar.
- En muchas ocasiones necesitarás diversas claves para entrar en aulas virtuales o para resolver algunos retos. Estas claves no se presentarán en orden, ni en muchas ocasiones sabrás para qué sirven. Es probable que encuentres su utilidad más tarde. Por lo tanto, anota siempre que encuentres algo de interés su valor y dónde o cómo lo has encontrado.

II OLIMPIADA INFORMÁTICA – ASTURIAS (Abril 2013)

**Modalidad B – “Aprender a Aprender”:
Gran Gymkana**

Soluciones a los retos y claves de acceso

Nombre y apellidos:	
----------------------------	--

Solución Reto Final

--

Claves necesarias para acceder a alguna estancia del juego

Estancia	Clave	¿Cómo la has averiguado?

II OLIMPIADA INFORMÁTICA – ASTURIAS (Abril 2013)

Valores necesarios para el obtener la solución al reto final

Nombre	
Valor	
¿Cómo lo has averiguado?	

Nombre	
Valor	
¿Cómo lo has averiguado?	

Nombre	
Valor	
¿Cómo lo has averiguado?	

Nombre	
Valor	
¿Cómo lo has averiguado?	