



deadline²⁴

EDYCJA 2010

Deadline 24 wygrali studenci z Uniwersytetu Warszawskiego

6-7 kwietnia 28 zespołów z całej Polski walczyło na Politechnice Śląskiej w 24-godzinny maratonie programistycznym. Najlepsi okazali się studenci z UW.

W drugiej edycji maratonu, organizowanego wspólnie przez Politechnikę Śląską i firmę Future Processing, zwyciężyła drużyna z Uniwersytetu Warszawskiego, w składzie: Szymon Acedański, Konrad Gołuchowski i Karol Kurach. II miejsce zdobył zespół programistów z Uniwersytetu Jagiellońskiego (Jan Hązła, Dominik Kempa i Filip Wójciak). Miejsce III również należało do reprezentacji Uniwersytetu Warszawskiego (Marek Niedźwiedź, Piotr Niedźwiedź i Bartłomiej Wołowicz).

6 kwietnia w godzinach rannych na wydziale Automatyki, Elektroniki i Informatyki Politechniki Śląskiej w Gliwicach stawiły się m.in. drużyny: Warsaw Wyżerka (drużyna zwycięska), Jagiellonian DFJ (II miejsce), Lunatycy (III miejsce), Dzieci Drwala, The Flying Pigs czy Tresowane Szczury. Uczestnicy reprezentowali szkoły wyższe i średnie z całej Polski. Przyjechali zaopatrzeni we własny sprzęt i oprogramowanie. Organizatorzy przygotowali dla nich boksy z dostępem do gniazdka 230V oraz wyżywienie, które miało podtrzymać uczestników w pełni sił przez 24 godziny.

W finale do rozwiązania były 2 zadania interaktywne w formie gier, ułożone przez programistów z Future Processing. Uczestnicy pracowali nad rozwiązaniami odcięci od świata zewnętrznego.

Pierwsza gra to wąż („Snejk”), znany z telefonów komórkowych, ale w wersji trójwymiarowej. Poszczególne drużyny oznaczone były na planszy innymi kolorami, jednak na starcie nie wiedziały, który kolor odpowiada ich zespołowi. W rozpoznaniu własnego węża pomagały na przykład wykonywane nim akrobacje.



Informacja prasowa
Gliwice, 9 kwietnia 2010

Druga gra była kontynuacją przygody z żukoskoczkami z ubiegłego roku. W pierwszej edycji konkursu żukoskoczki skolonizowały kilka planet we wszechświecie. Tym razem zadaniem uczestników było zbudowanie sieci dróg pomiędzy miastami na tych planetach i zapewnienie transportu przemieszczającym się stworzonkom.

Deadline 24 to ogólnopolskie zawody programistyczne, których celem jest popularyzacja wiedzy z zakresu algorytmiki. Trzyosobowe drużyny mają pełną swobodę doboru sprzętu, systemu operacyjnego, środowiska i języka programowania. Komunikacja z serwerem konkursowym odbywa się za pomocą TCP/IP.

Zwycięska drużyna otrzymała 3 konsole Nintendo Wii. Nagrody za II miejsce to dyski USB 2.5" 750GB. Za III miejsce finaliści otrzymali PowerBall'e Techno. Inne nagrody to Pendrive'y 2GB. Łączna wartość nagród przygotowanych przez Future Processing to ponad 5000 zł.

Więcej na www.deadline24.pl

O Future Processing:

Powstała w 2000 r. firma Future Processing zajmuje się tworzeniem wyspecjalizowanego oprogramowania komputerowego na potrzeby międzynarodowego handlu, przemysłu i usług. Od samego początku swego istnienia firma współpracuje z Politechniką Śląską w Gliwicach w zakresie rozwoju, badań i edukacji. Obecnie firma zatrudnia ok. 150 osób. Od 2007 r. jest Certyfikowanym Partnerem Microsoftu.

Więcej na www.future-processing.com

O Politechnice Śląskiej:

Powstała na mocy dekretu z 1945 r., Politechnika Śląska składała się początkowo z 4 wydziałów, a jej siedziba mieściła się w Katowicach. W roku 1946 została przeniesiona do Gliwic. Obecnie składa się z 12 wydziałów, z których 9 zlokalizowanych jest nadal w Gliwicach, 2 w Katowicach i 1 w Zabrzu. W roku 1995 Politechnika Śląska obchodziła swoje 50-lecie.

Więcej na www.polsl.pl



Informacja prasowa
Gliwice, 9 kwietnia 2010

Dodatkowych informacji udziela:

Magdalena Ciszewska

Marketing Manager

Future Processing Sp. z o.o.

mciszewska@future-processing.com

tel. kom.: +48 502 276 830