



TLAČOVÁ SPRÁVA

Košice 4. máj 2017

Hlavné ceny v súťaži IHRA na UPJŠ si odniesli súťažiaci z Bardejova a z Košíc

Súťaž v programovaní počítačových hier IHRA na Univerzite Pavla Jozefa Šafárika v Košiciach sa niesla v znamení viacerých hier určených aj pre súčasné mobilné zariadenia. V rámci takmer päťhodinovej záverečnej prehliadky, ktorá sa konala 26. apríla 2017 na Ústave informatiky Prírodovedeckej fakulty UPJŠ v Košiciach (PF UPJŠ v Košiciach) počas Študentskej vedeckej konferencie, svoje súťažné projekty predstavilo takmer 60 súťažiacich v 27 tímoch nielen z Košíc, ale aj z Trenčína, Bratislavy, Spišskej Starej Vsi, Bardejova, Prešova, Spišskej Novej Vsi, či z okresu Gelnica. Každý tím v krátkej prezentácii zhrnul hlavnú myšlienku svojej hry, jej hrateľnosť a najväčšie ťažkosti pri jej tvorbe.

„Hra je zameraná na prechod najznámejšími prístavmi po celej Európe. Vašou úlohou je skúmať prístavy a vylepšovať si svoju loď. Na začiatku máte k dispozícii peniaze na kúpu základných artiklov,“ opisujú víťaznú hru v kategórii základné školy Filip Tumidalský a Jakub Lukáč z Gymnázia Alejová 1 v Košiciach.

„Našu multiplayer hru sme vytvorili v Java Scripte vo verzii pre web ako aj v programovacom jazyku Java pre desktopovú verziu a pre mobilné zariadenia s operačným systémom Android,“ prezentujú víhercovia 1. miesta v kategórii stredné školy Ján Helmanovský a Michael Absolon zo Spojenej školy Juraja Henischa v Bardejove, gymnázia.

Hry hodnotili zástupcovia Ústavu informatiky PF UPJŠ v Košiciach ako aj lídri významných IT spoločností zameraných na vývoj hier, ktorí venovali aj ceny do súťaže.

„Z hľadiska prezentačných zručností nás zaujali výborne pripravení a najmladší žiaci piateho ročníka zo základných škôl v Trenčíne a v Gelnici, za čo od nás získali špeciálne ceny,“ dodal iniciátor a zakladateľ tejto súťaže Stanislav Krajčí z Ústavu



TLAČOVÁ SPRÁVA

informatiky PF UPJŠ v Košiciach. „Už aj žiaci základných škôl používajú vyššie programovacie jazyky, vytvárajú zmysluplné príbehy, pracujú s 2D grafikou, čo je veľmi potešujúce,“ doplnil jeho kolega Ľubomír Šnajder.

Peter Nagy, spoluzakladateľ a vývojový líder košickej spoločnosti GamesFarm (<http://www.games-farm.com/>): „Prácu v Blenderi a s 3D grafikou zvládli súťažiaci v tomto ročníku na pomerne vysokej úrovni.“

Erik Gajdoš z košickej IT spoločnosti Matsuko, ktorý sa hodnotenia súťažných projektov zúčastnil prvýkrát v jej šesťročnej histórii, súťaž uzavrel slovami: „Som veľmi prekvapený výsledkami, ktoré ste prezentovali. Ak budete takýmto spôsobom pokračovať, je veľmi pravdepodobné, že sa v oblastiach herného priemyslu či počítačovej grafiky dokážete aj uživiť.“

Výsledné poradie účastníkov v kategórii U (študenti PF UPJŠ)

1. miesto: Viktor Olejár, Informatika, bak. št., 1. r.
2. miesto: Slavomír Slovenkai, Informatika, bakal. št., 3. r.
3. miesto: Tomáš Kekeňák, Matematika, bakal. št., 1. r.

Výsledné poradie účastníkov v kategórii Z (základné školy)

1. miesto: Filip Tumidalský, Jakub Lukáč, Gymnázium Alejová 1, Košice
2. miesto: Elena Ďord'ová, ZŠ Staničná 13, Košice
3. miesto: Peter Urbanovský, Martin Šamaj, Zuzana Mareková, ZŠ, Kubranská 80, Trenčín

Výsledné poradie účastníkov v kategórii S (stredné školy)

1. miesto: Ján Helmanovský, Michael Absolon, Spojená škola Juraja Henischa v Bardejove, gymnázium
2. miesto: Henrich Hanušovský, SPŠ elektrotechnická, Plzenská 1, Prešov

TLAČOVÁ SPRÁVA

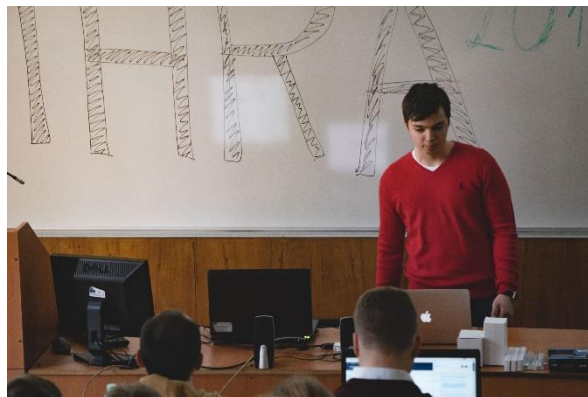
3. miesto: Matej Rešetár, Spojená škola sv. košických mučeníkov, Čordákova, Košice

V prípade záujmu o podrobnejšie informácie kontaktujte:

doc. RNDr. Stanislav Krajčí, PhD.

e-mail: stanislav.krajci@upjs.sk

Príloha: fotografie



Poznámka: Tlačovú správu nájdete archivovanú na www.upjs.sk v časti Verejnosť a médiá <http://www.upjs.sk/verejnost-media/>.

Mgr. Mária Hrehová, PhD.

Tlačový referent a hovorca UPJŠ v Košiciach

Mgr. Mária Hrehová, PhD., Tlačový referent a hovorca; Rektorát UPJŠ v Košiciach, Šrobárova 2, 041 80 Košice; Kontakt: Tel.: +421552341112; mobil: +421905385911; e-mail: maria.hrehova@upjs.sk; web: www.upjs.sk