

---

# GYMKANA: JUEGO DE CÓDIGOS

---

Esta actividad no podría llevarse a cabo sin la colaboración desinteresada de todo el personal del Centro, por lo que os pido que seáis respetuosos, agradecidos e indulgentes con todos los participantes, jugadores o no.

---

## MECANISMO DEL JUEGO

---

El juego consta de tres pruebas. En cada prueba hay que resolver un cálculo mediante un programa (cuyo resultado siempre va a ser un dato numérico) y contestar correctamente a tres preguntas de tipo test sobre la asignatura.

La primera prueba os la entregará la profesora de la asignatura en la sala Hedy Lamarr cuando de comienzo el juego. Para obtener el enunciado de la siguiente prueba se necesitan los dos resultados obtenidos en la actual:

- El número obtenido en el cálculo realizado por el programa será la clave que habrá que decirle a la persona que os entregará el sobre de la siguiente prueba. Si la clave es incorrecta podréis volver a intentarlo.
- Para saber a quién tenéis que dirigiros para obtener el siguiente enunciado necesitaréis las respuestas correctas a las preguntas de tipo test y buscar el código que forman en la tabla del anexo.

Por ejemplo, si como resultado del cálculo habéis obtenido el número 1000 y respondéis A a la primera pregunta, B a la segunda y C a la tercera, tenéis que ir al despacho 1D009 (como podéis ver en el anexo, el código ABC se corresponde con ese lugar) entregarle a la persona que esté allí un papel con el mensaje 1000 y ella os dará el sobre con la siguiente prueba si la respuesta es correcta.

---

## MATERIAL NECESARIO

---

Sólo necesitáis:

- Un ordenador portátil, como mínimo, por equipo.
- El ordenador debe tener instalado algún entorno de desarrollo para Java (Eclipse o NetBeans)
- Lápiz y papel.

---

## REGLAS DEL JUEGO

---

Las reglas que vamos a seguir son muy básicas y pueden resumirse en:

- El juego se realizará el martes 18 de noviembre de 2016.
- Comenzará a las 10:00h en la sala Hedy Lamarr.
- Podrán participar todos los alumnos del grupo 2 de Fundamentos de Programación que se hayan inscrito previamente.
- Los equipos estarán formados por un máximo de 5 personas.
- Cada equipo deberá elegir un capitán que funcionará como portavoz del grupo.
- Cuando localicéis el lugar en el que tenéis que pedir un sobre:
  - Sólo entrará el capitán del equipo.
  - El número obtenido como clave lo entregará escrito en papel, NUNCA SE DIRÁ EN VOZ ALTA.
  - Si el lugar está cerrado o vacío es que el código es incorrecto, habéis fallado en alguna de las respuestas del test.
- La mayor parte de la actividad se realizará en la sala Hedy Lamarr.
- Nadie debe abandonar el juego sin indicárselo antes a la profesora.
- No debéis gritar ni correr por el edificio. Respetemos a las personas que están trabajando.

---

## FIN DEL JUEGO

---

El juego terminará en cuanto un equipo finalice exitosamente todas las pruebas.

El primer equipo que termine las pruebas será el ganador. El premio es 1 punto para cada uno de los componentes del equipo que se sumará a su nota final de la convocatoria ordinaria (siempre que se haya superado el mínimo exigido en el examen).

Si pasadas tres horas desde el inicio del juego ningún equipo ha logrado terminar se dará por concluida la actividad y el premio quedará desierto.

Muchas gracias por vuestra participación.

**¡BUENA SUERTE!**