

Programování		Vitráž								Hra Logik								SUMA		CELKEM	
Pořadí	Mládež 2025 Jméno / max	Načte a zobrazí vitráž	Zjistí počet sklíček a jejich dostupnost	Určí náhradní barvu	Zobrazí pracovní plochu se sklíčky a statistikou	Zvýrazňování sklíček	Práce se sklíčky (otáčení, mazání, atd.)	Ukládání prac. Plochy	Náhled	Dokumentace, kód	Vykreslení hrací desky	Možnost měnit nastavení	generování hledané kombinace podle zadání + odkryj	ukládání kamenů hráčem	vyhodnocení podle nastavení	oznámení konce hry	Statistika hráče	Dokumentace	Vitráž		Hra Logik
		<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>10</b>	<b>3</b>	<b>22</b>	<b>4</b>	<b>7</b>	<b>5</b>	<b>7</b>	<b>5</b>	<b>7</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>60</b>	<b>40</b>	<b>100</b>
1	Michal Forgó	3	3	3	10	3	0	4	7	5	7	5	7	6	6	1	0	4	<b>38</b>	<b>36</b>	<b>74</b>
2	Jan Motlík	0	0	0	0	0	0	0	0	0	7	5	7	6	6	1	4	4	<b>0</b>	<b>40</b>	<b>40</b>
3	Hlib Arseniuk	3	0	0	0	0	0	0	0	4	7	5	5	6	6	1	0	2	<b>7</b>	<b>32</b>	<b>39</b>
4	Vu Ngoc Huy	0	0	0	0	0	0	0	0	0	7	5	7	6	6	1	2	4	<b>0</b>	<b>38</b>	<b>38</b>
5	Kristián Maas	0	0	0	0	0	0	0	0	0	7	5	7	6	6	1	0	4	<b>0</b>	<b>36</b>	<b>36</b>
6	Lukáš Denk	0	0	0	0	0	0	0	0	0	7	4	7	6	6	1	0	1	<b>0</b>	<b>32</b>	<b>32</b>
7	Tomáš Denk	0	0	0	0	0	0	0	0	0	7	2	5	6	2	1	0	4	<b>0</b>	<b>27</b>	<b>27</b>
8	Matěj Adam	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	2	6	6	0	0	0	4	<b>0</b>	<b>23</b>	<b>23</b>
9	Karel Martan	3	3	3	5	0	0	0	4	4	0	0	0	0	0	0	0	0	<b>22</b>	<b>0</b>	<b>22</b>
10	Matyáš Valentýn	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	5	5	3	2	1	0	4	<b>0</b>	<b>22</b>	<b>22</b>
11	Tadeáš Mikota	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	3	0	0	2	1	0	2	<b>1</b>	<b>9</b>	<b>10</b>
12	Jakub Chotětický	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	5	0	0	1	0	0	2	<b>0</b>	<b>9</b>	<b>9</b>
	Filip Bízek	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
	Jan Milan Pěchouček	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
	Miroslav Hatina	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

		Hrátky s čísly					Vonáskovy řetězce					Vícecestná substituce					Ostrovky v moři					SUMA								
Koeficient		2					1					2					3					2	1	2	3					
Programování		Lze spustit a zadat N	Vypíše správná čísla pro N=6	Vypíše správná čísla pro N=7	Vypíše správná čísla pro N=11	Vypíše správná čísla pro N=15	Dokumentace, kód	Lze spustit a vybrat vst. soubor	Výstup na obrazovku	Výstup do souboru	Ignoruje CR/LF a rozlišuje a/A	Výstup je seřazený podle ASCII	Dokumentace	Lze vybrat vstupní soubor	Funkční šifrování se slovníkem	Funguje změna počtu iterací	Dešifrování s počtem iterací	Lze přepnout mezi šifrování a dešifrováním	Dokumentace	Lze vybrat vstupní soubor	Vykreslení mapy	Mapa zabírá celé okno	Identifikace ostrovů a výpočet velikosti	Zobrazení plochy ostrova pod kurzorem myši	Dokumentace	Hrátky s čísly	Vonáskovy řetězce	Vícecestná substituce	Ostrovky v moři	Celkem
<b>Pořadí</b>	<b>Jméno / max</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>80</b>
1	Yaroslav Zyma	1	1	1	2	4	1	1	1	0	3	2	1	0	2	2	3	1	1	1	2	1	3	2	1	10	8	9	10	76
2	Tomáš Zierl	1	1	1	2	4	1	1	1	0	3	2	1	1	2	2	3	1	1	1	2	1	3	1	1	10	8	10	9	75
3	Jan Kalbáč	1	1	1	2	4	1	1	1	0	3	2	1	1	2	2	3	1	1	1	2	1	0	0	1	10	8	10	5	63
4	Samuel PrincI	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	1	0	0	0	0	0	0	4	12
5	Eliška Šulcová	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	1	0	0	0	0	0	0	0	3	9
6	Dominik Pasler	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	2
7	Daniel Dráždil	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	2
8	Lukáš Závacký	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	2
	Jakub Schellong																									0	0	0	0	0

		Hladinový sledovač																																					
		Bodování		Režim 0					Režim 1					Režim 2					Režim 3																				
		1	2																																				
	<b>Mikrořadiče</b>	Soutěžící program odevzdal	Existuje schéma a odpovídá skutečnosti	Přehledný kód (identifikátory, podprogramy)	Potenciometrem lze plynule natáčet servo v celém rozsahu	Tón na 100ms na začátku detekce	Led svítí dle vzdálenosti	Ignorace předmětů do 5 a nad 25 cm	Led svítí po celou dobu detekce	Servo se natáčí automaticky	Potenciometrem lze měnit rychlost natáčení	Tón 100ms na začátku detekce	Červená led svítí po celou dobu detekce	Ostatní led signalizují úhel natočení	Ignorace předmětů pod 5 a nad 25 cm	Servo se natáčí automaticky	Červená led svítí po celou dobu detekce	Led zobrazují počet detekovaných předmětů v binárním kódu	Při 0 a 180 stupních se odešle počet a poloha (úhel, vzdálenost) všech předn	Na konci pohybu se počítadlo vynuluje a led zhasnou	Ignorace předmětů do 5 a nad 25 cm	Servo se natáčí automaticky	Tón na 100 ms na začátku detekce	Červená led svítí po celou dobu detekce	Ignorace předmětů do 5 nad 25 cm	Přerušovaný tón s různou výškou při sledování	Servo sleduje předmět při přerušení závory	Zastavení/obnovení sledování	Led svítí dle vzdálenosti	Příběžné informace o pohybu přes serial	Readme.txt (popis obsazení pinů, nerealizované funkce)	Bonus poroty	CELKEM						
<b>Pořadí</b>	<b>Mládež 2025</b>	<b>Jméno / max</b>	1	2	2	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	3	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1		
1	Filip Junek		1	2	2	2	1	2	1	2	0	1	1	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	21	
2	Jaroslav Hatina		1	2	2	1	2	1	2	2	0	1	1	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	1	1	1	1	1	19	