



# Fehérróká

ATLANTIS-  
THE LOST CITY OF  
CODE

#petrikcodeweek  
2023. október 16-20.



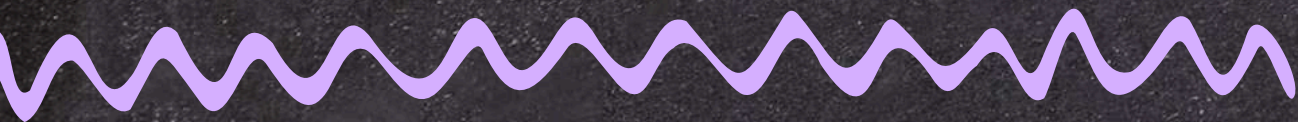
# Csapatunk szervezése:



A jelentkezés előtt pár nappal gondolkoztam rajta, hogy össze kéne szedni egy csapatot. Megkérdeztem pár osztálytársam, hogy nincs-e kedvük hozzá és volt mind a 3 osztálytársamnak, így már nem volt kérdés, hogy jelentkezünk-e, mert persze, hogy igen, hiszen új sulis, új verseny és, miért ne próbáltatnánk meg magunkat. Éppen matekóránk volt, amikor megnyílt a jelentkezési lap és rögtön jelentkezünk is rá, nehogy elfogyjanak a helyek. A jelentkezés sikeres volt így már csak vártuk a hétfői napot, hogy elkezdődjön a verseny.

## Pár szó a csapatnevünkről:

A csapatnevet a jelentkezés reggelén még nem tudtuk, hogy mi legyen, de muszáj volt valamit megadni, így a régi sulimban az állandó versenynevünket írtam be, amivel már több versenyt is megnyertünk, így reméljük, ezt is megfogjuk, mert a második helyről lehetünk elsők is.





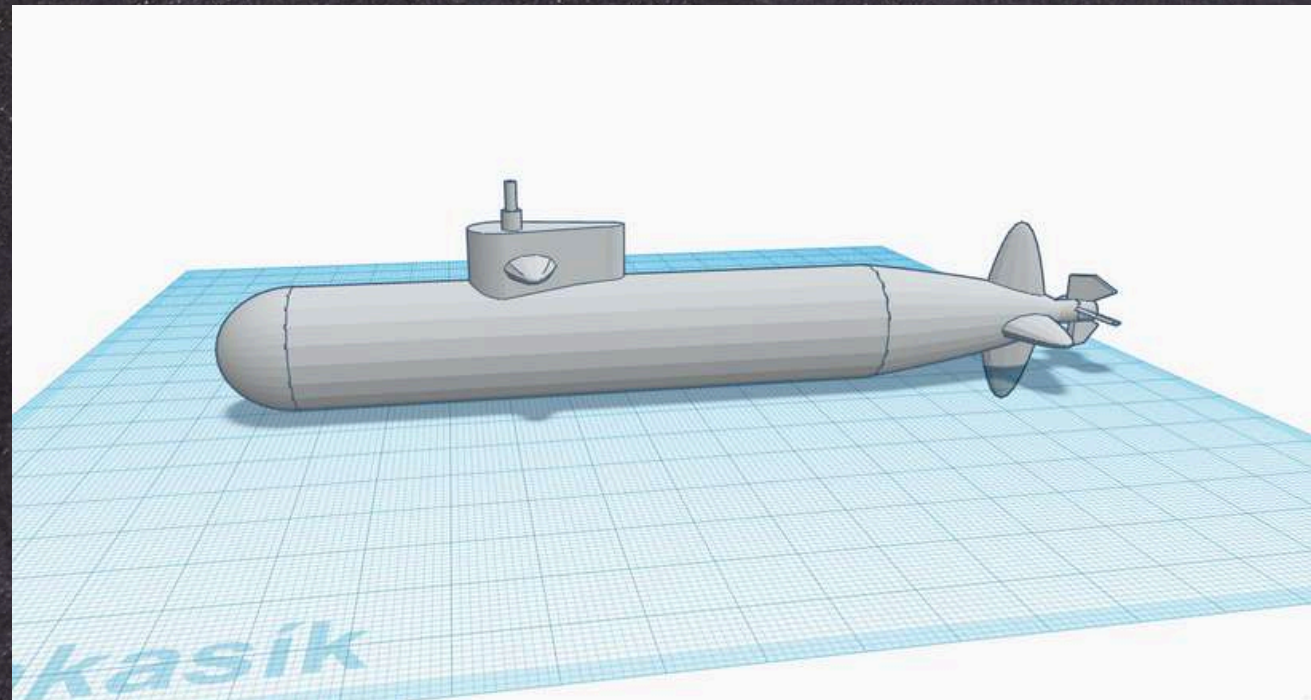
# Kérdések

Hétfő:

-A hétfői feladat egy logó elkészítése volt a csapat számára és egy tengeralattjáró 3D-ben való lemodellezése.

-Elmagyarázták a feladatokat, a pontosítást és nekikezdünk az első két feladatnak. Minden nap kellett csinálni néhány napi feladatot, ezen kívül voltak "sea eggek" (elrejtett kérdések a petrik.hu-n), bónusz feladatok és egy Minecraft projekt, amiben meg kellett építeni Mineatlantiszt.

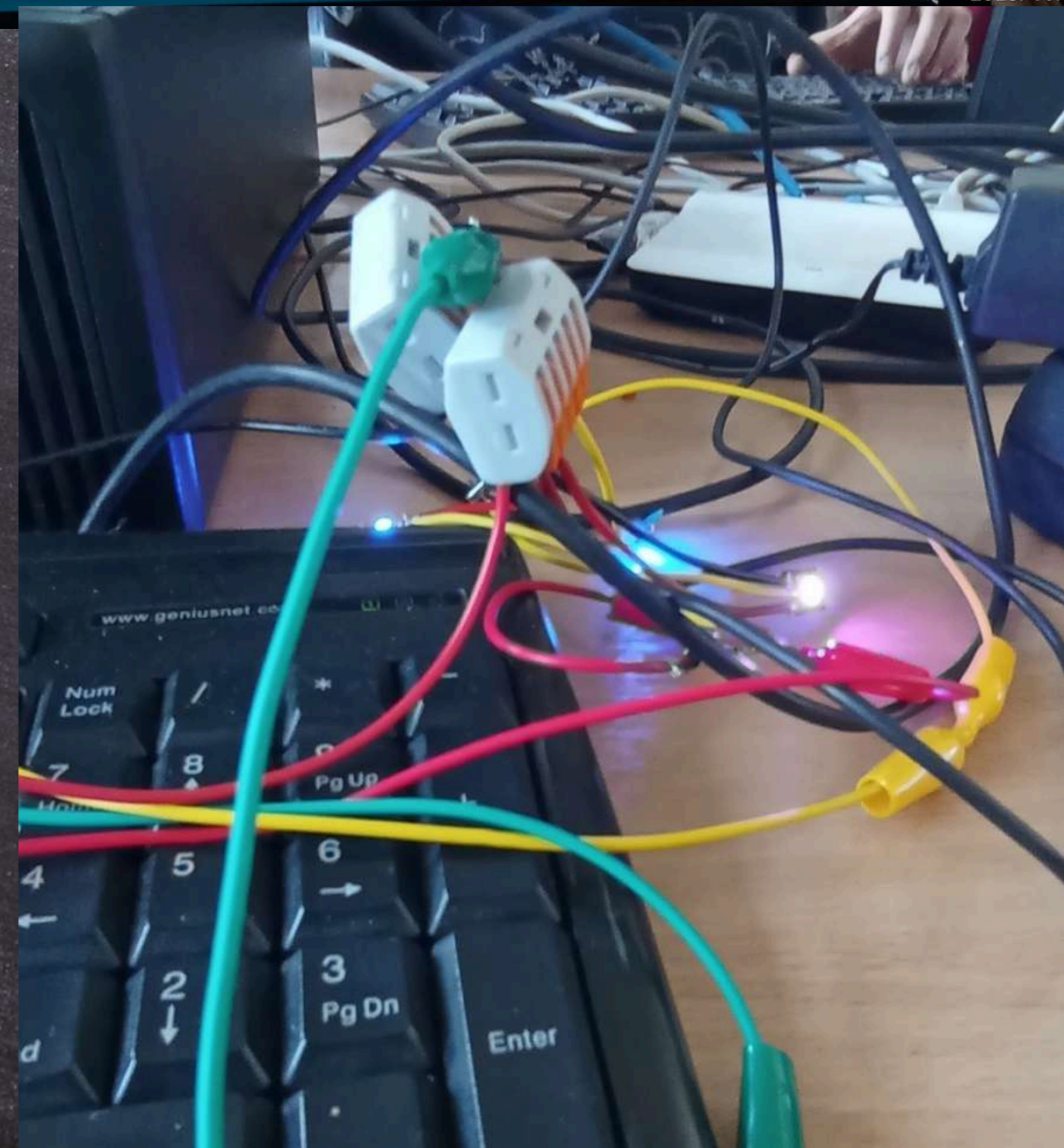
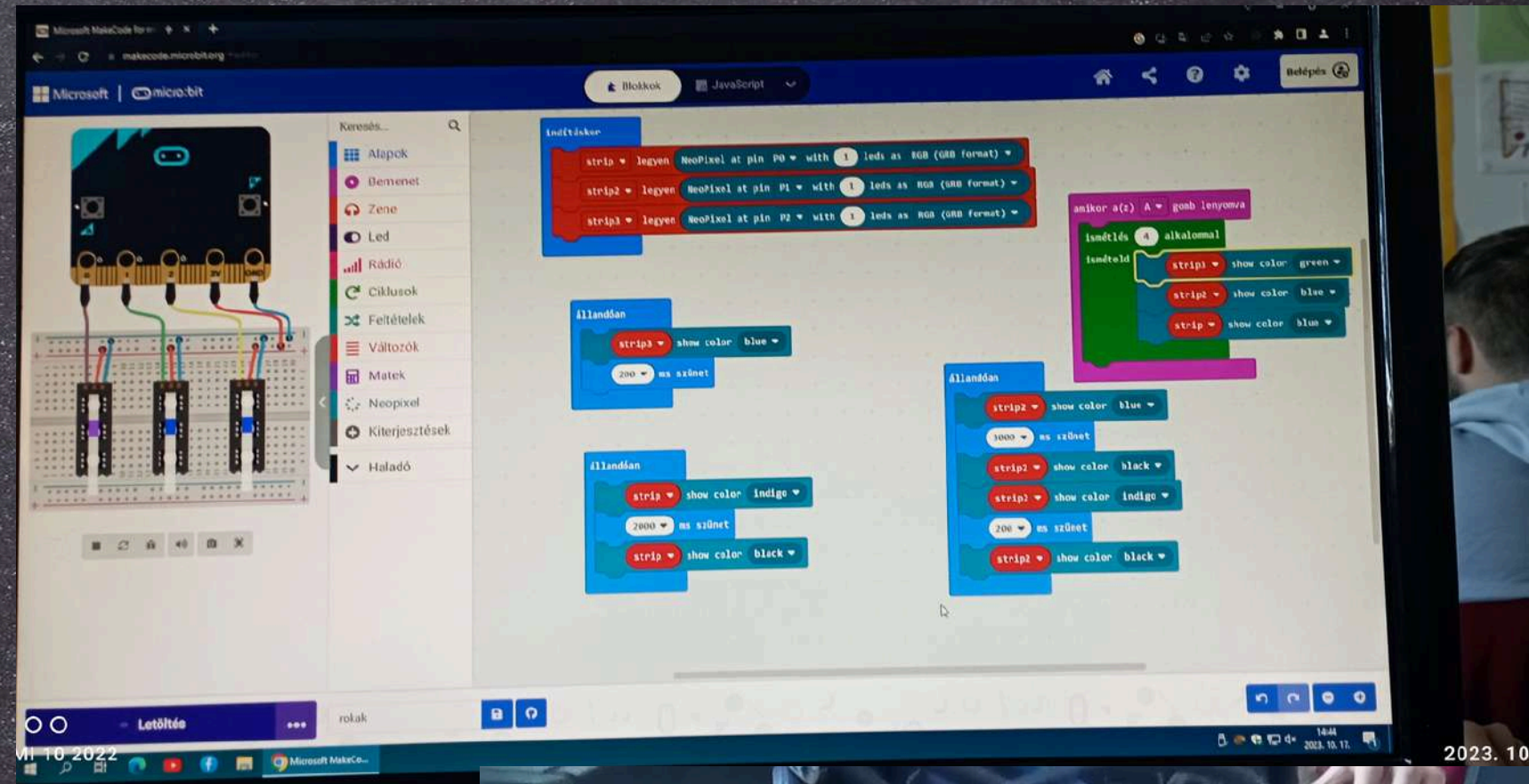
-Elkezdtek építeni Mineatlantiszt, (Minecraft projekt), elég lassan haladtunk, de alakult az építmény:





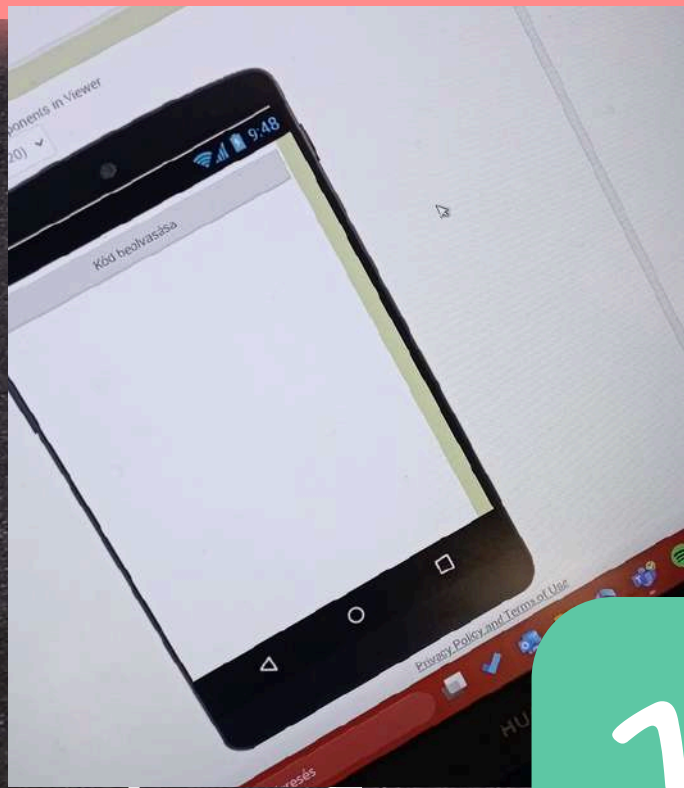
# Kedd

Héraklész oszlopait kellett megépíteni kartonból és kreativitásból. Miután megépültek, micro:bit-tel programozni kellett hozzájuk fényeket, hogy a tengeralattjárók ne ütközzenek nekik.





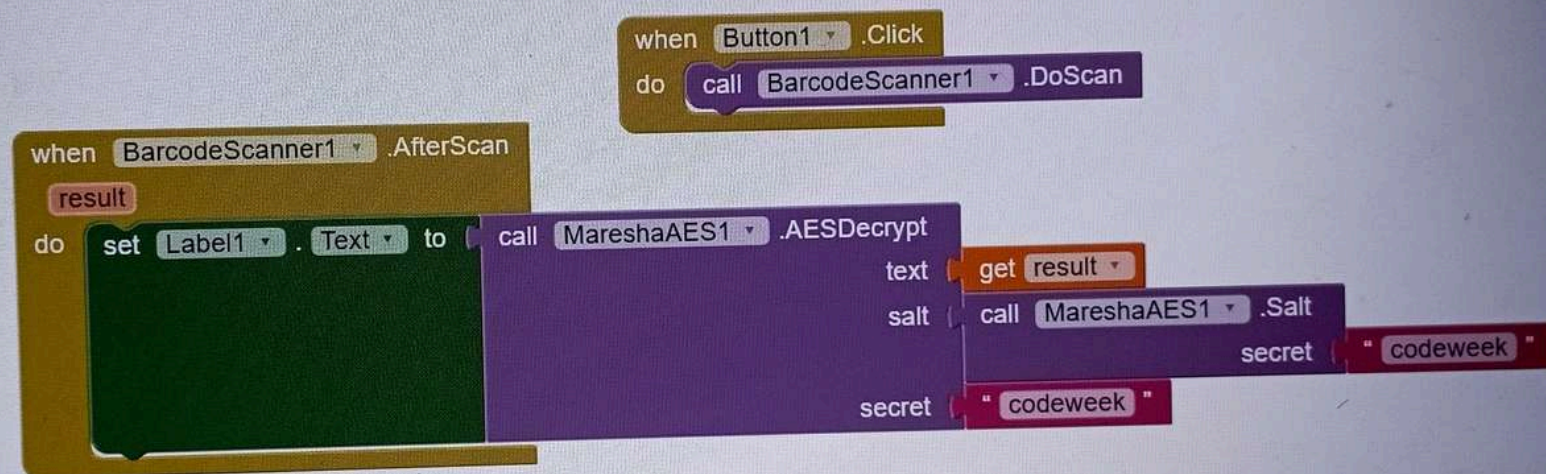
# Szerda



Az első szakaszban MIT app inventor segítségével mobil alkalmazást készített a csapat egyik fele Budaházy Bence tanár úrral a második szakaszhoz.. A másik fele pedig folytatta Mineatlantisz megépítését.



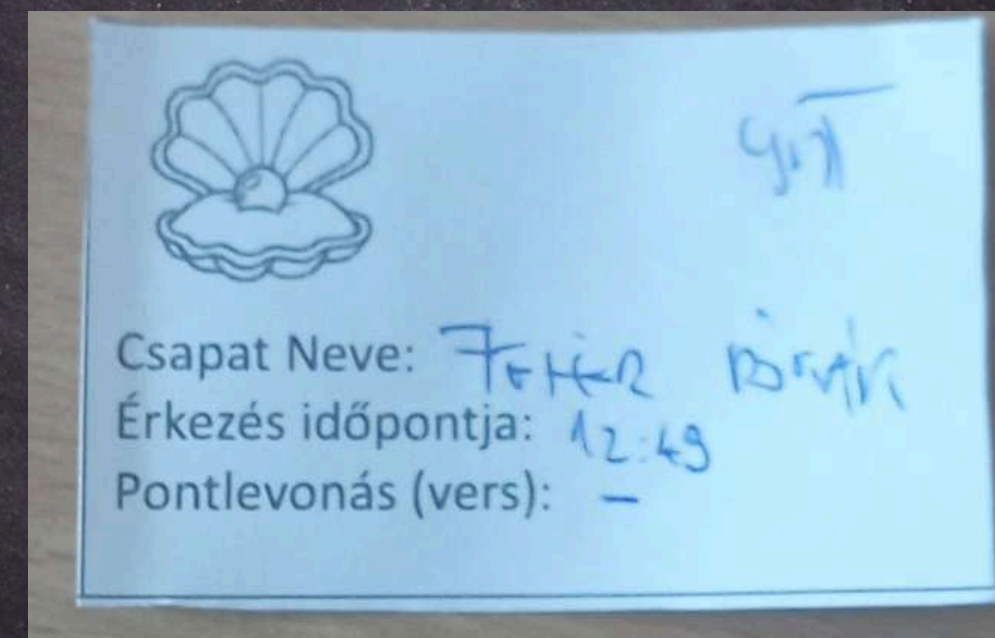
Versmondás közben



Az app blokkos programozása



A maradék 45 percben az iskolában elrejtett QR kódokat kellett megtalálni rejtvények segítségével. Minden QR kód a rejtvény mellett Varró Dániel: Adattudós versének egy-egy sorát tartalmazta. Végül a részletet Györgyi Tamás igazgatóhelyettesnek kellett felmondani.



A vers eredménye



# Tapasztalataink/fejlődésünk

A Canva használata és a Tinkercad (3D) teljes újdonság volt. A videószerkesztésben megismertünk új programokat és a zöld háttér használatát is megtanultuk. Lego mindstorms robot építésben és programozásában is tanultunk új, érdekes dolgokat. A telefonos applikáció fejlesztése mindenkinek újdonság volt, de tanár úr segítségével ennek elkészítése sem okozott nehézséget.





# A VERSENY ÉLEZŐDÉSE:

A dobogóról szombat reggelig nem csúsztuk le egyszer sem szerencsére, reméljük ez így fog maradni a verseny eredményhírdetéséig. Igaz az utolsó iskolai napon harmadikok voltunk egy ideig, de alapvetően a második helyet foglaltuk el az elejétől fogva. Egy kis ideig még a dobogó élére is állhattunk, aminek nagyon örültünk+.

