

# Kovács Mihály Országos Grafikus Programozási Verseny

A Neumann János Számítógép-tudományi Társaság (NJSZT) az Eötvös Loránd Tudományegyetem Informatikai Kara közreműködésével grafikus programozási versenyt hirdet (Kovács Mihály Országos Grafikus Programozási Verseny, KMOGPV). A verseny célja az, hogy elsősorban az általános iskolák tanulóinak lehetőséget adjon az algoritmikus gondolkodás fejlesztésére, motiváló módon. A robotprogramozással és a vizuális programozással kezdve a gyerekeket a saját absztrakciós szintjükön vezeti be a programozás világába. A verseny lehetőséget ad a gyerekeknek a programozási ismereteik és képességeik összehasonlítására. Segítséget ad a tanároknak a tehetségazonosításhoz és a tehetségfejlesztéshez, a tematika meghatározásával.

## A verseny tárgya, követelményei:

- programozási alapismeretek,
- az általános iskolai korcsoportokban az Imagine Logo vagy Scratch programozási nyelv alapvető elemei (teknőcgrafika sokszínű alkalmazásai, egyszerű animációk készítése),
- a középiskolai korosztály számára az Imagine Logo vagy a Python technőcgrafikai nyelvi elemeinek ismerete, rekurzió, listakezelés.
- rendszerszemléletű feladatmegoldás, algoritmusok kidolgozása, megvalósítása számítógépen.

A versenyen megoldandó problémák részletes leírása és a javasolt irodalomjegyzék a verseny weboldalán (<http://logo.inf.elte.hu/>) található.

## A versenyt négy korcsoportban hirdetjük meg:

- I. korcsoport: 3-4. évfolyamosok
- II. korcsoport: 5-6. évfolyamosok
- III. korcsoport: 7-8. évfolyamosok
- IV. korcsoport: 9-12. évfolyamosok

A versenyen a számítógépes programozási feladatok megoldása az I-III. korcsoport esetén **Logo** (Imagine Logo 2.0) vagy **Scratch** (3.29.1), a IV. korcsoport esetén **Logo** (Imagine Logo 2.0) vagy **Python** (3.9 vagy 3.11) nyelven történik. Ugyanazokat a feladatokat kell megoldani programozási nyelvtől függetlenül.

A versenyt két fordulóban rendezzük meg: az első (iskolai) fordulóban legjobban szereplők jutnak be a második fordulóba, a döntőbe.

Az iskoláktól mind a négy korcsoportban **2024. december 6-ig** várjuk a jelentkezéseket a verseny honlapján megjelölt módon.

A részvétel ingyenes.

Mindkét fordulóban központi feladatsort oldanak meg a versenyzők, amelyet a javítók központi értékelési útmutató szerint javítanak.

## Az első iskolai forduló ideje: 2025. február 19. (szerda) 14:00-16:00

Az első fordulóban egy **projekt jellegű** feladatot kell megoldaniuk számítógépen, amely tartalmaz **egyszerű technőcgrafikai, összetettebb (mozaik, fraktál készítési) feladatokat, valamint az általános iskolai korcsoportokban egyszerű animációkészítési feladatokat is. Az újtípusú feladatokhoz közléstünk egy mintafeladatsort a honlapon.** A dolgozatok megíratásával és kijavításával kapcsolatos költségeket az iskola viseli.

A dolgozatokat az iskolákban javítják a központilag küldött javítási útmutató alapján. A **minimum pontszámot elért dolgozatokat az iskolák március 7-ig feltöltik a verseny weboldalára a területileg illetékes regionális versenybizottságokhoz** (a budapestiek az Angyalföldi bizottsághoz). **A második fordulóba jutás ponthatáráról a regionális versenybizottságok döntenek**, amelynek eredménye **március 21-ig** felkerül a verseny honlapjára.

**A második, döntő fordulót Budapesten tartjuk 2025. április 12-n, szombaton, 10.00-13.00 óra között.**

A döntő helyszíne az Eötvös Loránd Tudományegyetem Informatikai Kara (Budapest XI, Pázmány Péter sétány 1/C). **A döntőben a versenyzőknek egy összetett projektfeladatra kell programot írniuk az I-III. korcsoportban **Imagine Logo** vagy **Scratch**, a IV. korcsoportban **Imagine Logo** vagy **Python** nyelven, Windows operációs rendszerben.**

A dolgozatokat az országos versenybizottság tagjai javítják. Az országos döntő eredményeiről az iskolákat az országos versenybizottság a verseny weboldalán értesíti.

**2025. májusában központi ünnepélyes eredményhirdetésen** a verseny országos döntősei (maximum 250 fő) elismerő oklevelet kapnak elektronikus formában, korosztályonként az első 10 helyezett tárgyjutalomban részesül.

Az eredményhirdetés helyszíne: Budapest XI, Pázmány Péter sétány 1/C.

Fellebbezést, észrevételeket a versenynapot követő 3 munkanapon belül az érintett iskolák versenyért felelős tanárai nyújthatnak be.

A fellebbezések (a résztvevő iskolák versenyért felelős tanárai fellebbezhetnek) és a felmerült problémák miatt a versenybizottság újraértékelheti az adott versenyző megoldásait – ennek során a versenyző pontszámai nőhetnek, illetve csökkenhetnek is. Ebben az esetben a versenyző pontszáma az újraértékeléskor kapott pontszám. Az újraértékelés utáni eredményt a versenybizottság megküldi az érintett iskolák versenyért felelős tanárainak és közzéteszi a verseny honlapján. Az újraértékelés után fellebbezés nem fogadható el.

A döntő résztvevőinek utazási költségét a küldő iskola fedezheti. A versennyel kapcsolatos tudnivalókat és a verseny eredményeit az NJSZT hírlevelében, valamint a <http://www.njszt.hu/> és a <http://logo.inf.elte.hu/> elektronikus faliújságon is közzé tesszük. Az elektronikus levélben felvilágosítást kérők a [logo@inf.elte.hu](mailto:logo@inf.elte.hu) címre írhatnak.

A versennyel kapcsolatos tudnivalókat és az első fordulós feladatsort a nevezéskor megadott **iskolai elektronikus címekre** küldjük.

A versenyért felelős szervezet a Neumann János Számítógép-tudományi Társaság Tehetséggondozási Szakosztálya (<http://tehetseg.inf.elte.hu>). A szakosztály a versenyhez Országos, valamint Regionális Versenybizottságokat hozott létre.

*Neumann János Számítógép-tudományi Társaság  
Tehetséggondozási Szakosztálya*