

Előszó

A Szegedi Tudományegyetem Informatikai Intézete immáron harmadik alkalommal hirdetett versenyt a középiskolás diákok számára, ahová ezúttal is két szekcióban várta a jelentkező diákok pályamunkáit. A verseny kapcsán célunk volt lehetőséget adni a tehetséges és kreatív középiskolás diákoknak, hogy a műszaki informatika vagy a szoftverfejlesztés területén elért eredményeiket bemutathassák és megmérettessék.

A verseny keretein belül ezúttal sem kötöttük meg a diákok kezét és kreativitását, bármilyen informatikai témájú probléma vagy feladat megoldásával kapcsolatos pályamunkával nevezhettek az alábbi két szekció valamelyikére:

A **Műszaki informatika** szekcióba olyan pályamunkák beérkezését vártuk, melyeknél csupán egyetlen kikötésünk volt: a feladat ne csupán programozási feladatból álljon. A diákoknak meg kellett építeni, vagy már meglévő elemekből összeállítani egy rendszert, amely működtetéséhez szükséges szoftvert is a diákoknak kellett elkészítenie.

Az **Informatika** szekcióba olyan pályamunkákat vártunk, amelyekben a diákok egy elkészített szoftvert mutatnak be. A fejlesztéshez tetszőleges programozási nyelv és programozói függvénykönyvtár használható volt. A szoftver kategóriáját illetően nem tettünk megkötést, lehetett játék, asztali számítógépen futtatható alkalmazás, webes alkalmazás, mobil applikáció, vagy Kinect-es alkalmazás.

A versenyre végül a két szekció zsűrije összesen 12 belföldi és határon túli település iskoláiból érkező 18 csapatot válogatott be a szegedi döntőbe, mely 2017. április 7-én került megrendezésre a Szent-Györgyi Albert Agórában.

Ez a kiadvány a döntőn bemutatásra kerülő 18 pályamunkát foglalja egy kötetbe.

Szeged, 2017. április

Vadai Gergely
a kiadvány szerkesztője