



SYARAT DAN BUTIRAN PERTANDINGAN
JOHOR SCOUTS INTEGRATED SCRATCH NATIONAL CHALLENGE
(Theme : Adventure Game)

1.0 PROSEDUR PENYERTAAN

- a. Semua pendaftaran mesti dibuat melalui dalam talian.
<https://dec4ir.com/login/login.php>
- b. Semua butiran dalam borang pendaftaran dalam talian mesti diisi dengan lengkap dan betul.
- c. Pautan projek (GD video) mesti dihantar melalui laman web
<https://dec4ir.com/login/login.php> yang disediakan oleh penganjur.
- d. Penganjur berhak untuk menolak mana-mana penyertaan yang tidak lengkap atau lewat.

2.0 VIDEO PEMBENTANGAN

- a. Kos penyediaan dokumentasi dan video adalah di bawah tanggungan peserta pertandingan.sepenuhnya.
- b. Durasi pembentangan adalah tidak melebihi 5 minit. Tempoh ini termasuk montaj persembahan.
- c. Peserta dibenarkan menggunakan Bahasa Malaysia atau Bahasa Inggeris sahaja bagi keseluruhan pembentangan kecuali beberapa istilah pengaturcaraan komputer yang tidak dapat diubah maksudnya.
- d. Hasil karya persembahan hendaklah sesuai untuk dipaparkan dalam segala bentuk media video. Format yang dibenarkan bagi video adalah WMV, MP4 atau MOV. Resolution video yang ditetapkan adalah: HD – 720p: maksima.

3.0 PROSES PENJURIAN

- a. Semua urusan penilaian pertandingan akan dilaksanakan secara dalam talian.
- b. Keputusan penjurian adalah muktamad.

4.0 PROSES PENILAIAN

- a. Semua video akan disahkan / diperiksa oleh pihak penganjur untuk memastikan bahawa pendaftaran memenuhi syarat penyertaan dan prosedur pendaftaran.
- b. Source code dan video yang diterima akan dinilai oleh panel hakim.
- c. Hakim akan berbincang dan menentukan kedudukan 5 terbaik sebagai pemenang setiap kategori. Ia bergantung kepada hasil perbincangan akhir pihak hakim.
- d. Keputusan para hakim adalah muktamad.

5.0 KRITERIA PENILAIAN

Penilaian akan dibuat berdasarkan kriteria berikut:

KRITERIA	MARKAH	PENERANGAN
TEMA	5	<ul style="list-style-type: none">• Projek menepati dengan tema yang diberi.
PERANCANGAN PROJEK	20	<ul style="list-style-type: none">• Menghasilkan projek dengan tersusun dan sistematik
PROSES PENGHASILAN	10	<ul style="list-style-type: none">• Penglibatan pelajar dalam penghasilan projek.
PENGATURCARAAN	30	<ul style="list-style-type: none">• Keupayaan peserta dalam memahami setiap baris coding, penggunaan loop, if-else, variable, complicity dan amalan terbaik pengaturcaraan
REKABENTUK KREATIVITI	20	<ul style="list-style-type: none">▪ Pemilihan karakter, susun atur penceritaan, plot, kepelbagaian peringkat, pemilihan audio dan suara latar, reka letak props.
PEMBENTANGAN PROJEK	20	<ul style="list-style-type: none">• Penyampaian adalah sistematik dan menarik, jelas, padat serta mudah difahami.• Peserta berpengetahuan dan berkeyakinan tentang projeknya