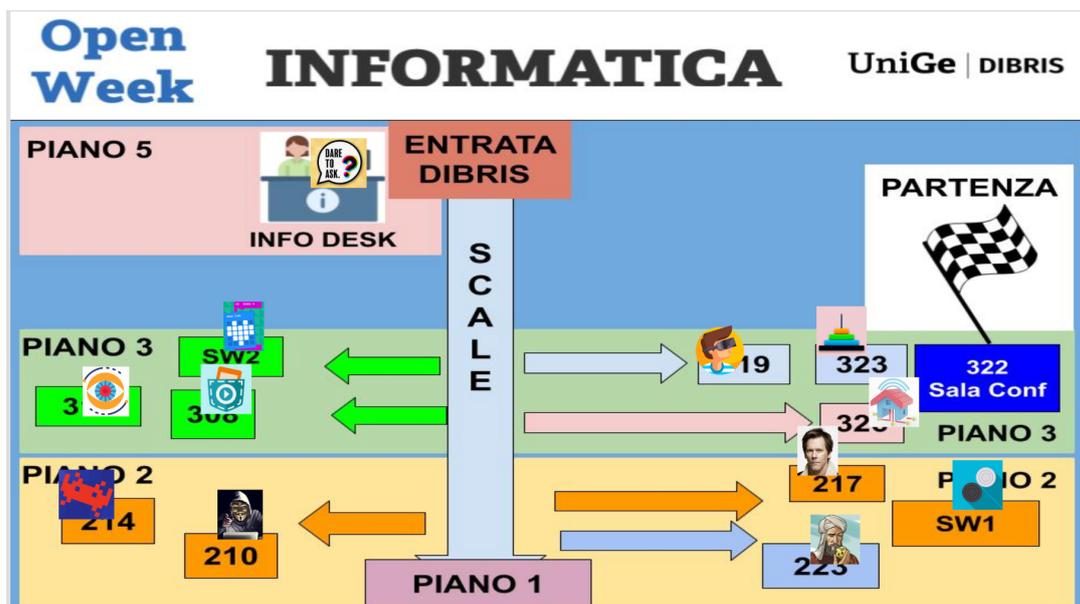
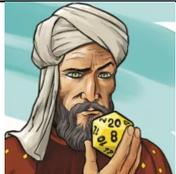
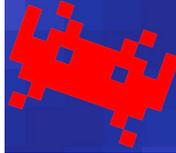
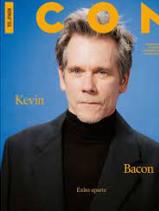
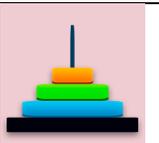


# Open Week Informatica 2024: Gara di Smart Rogaining



## Catalogo delle tappe, posizione e punti

	<p><b>Al-Khwarizmi - [223] - Punti 60</b>  <b>Mappe &amp; Problem Solving</b>  <b>Jacopo Dapuetto e Marco Zucca</b>                      Cercheremo un algoritmo per risolvere problema algoritmici con il minor numero possibile di passi anche in parallelo!</p>
	<p><b>Coding immersivo - [319] - Punti 60</b>  <b>VR, programmazione, pensiero computazionale</b>  <b>Lorenzo Gerini, Matteo Martini e Marianna Pizzo</b>                      Questo sistema di realtà virtuale immersivo ti trasporterà in un bar anni 80 pieno di divertenti cabinati arcade! Sperimenterete come la realtà virtuale può essere usata per realizzare coinvolgenti strumenti educativi.</p>
	<p><b>Coding imperfetto - [214] - Punti 40</b>  <b>Videogame, architetture dei calcolatori</b>  <b>Daniele D'Agostino</b>                      Percorso con domande trabocchetto su bug e glitch di videogame entrati nella storia</p>
	<p><b>Dama Cooperativa - [SW1] - Punti 40</b>  <b>Sistemi Multiagente</b>  <b>Andrea Gatti</b>                      Cosa succederebbe se le pedine della dama fossero libere di decidere le mosse di un giocatore senza controllarle?                      Proveremo insieme un esempio, vedremo alcuni concetti chiave dei sistemi multi-agente e una possibile soluzione.</p>

	<p><b>Dare to ask? [Info desk quinto piano] - Punti 80</b>  <b>Lorenzo Brizzi, Luca Ferrari e Valeria Rebagliati</b>  Tutto quello che avreste voluto sapere sul corso di studi in informatica e che non avete mai osato chiedere.</p>
	<p><b>Game Hacking - [210] - Punti 60</b>  <b>Gaming &amp; Security</b>  <b>Giorgio Rengucci e Davide Scarrà</b>  Vedremo come funziona l'hacking dei videogiochi modificando codice macchina!</p>
	<p><b>Kevin Bacon - [217] - Punti 60</b>  <b>Grafi, basi di dati</b>  <b>Simone Aquilini e Daniele Scala</b>  Sapete cosa sono i sei gradi di separazione? E cosa ha di speciale il famoso attore Kevin Bacon? Vedremo come si possono rappresentare e interrogare le relazioni tra persone attraverso i grafi.</p>
	<p><b>Micro:bit - [SW2] - Punti 40</b>  <b>Algoritmi distribuiti, protocolli, reti wireless</b>  <b>Mattia Camoirano, Claudio Corsano, Daniele Pelizzoni e Samuele Testore</b>  Divisi in gruppi, ognuno dotato di un microcontrollore microbit, dovreste implementare un algoritmo distribuito per simulare il passaparola (tra i dispositivi) tramite comunicazione wireless.</p>
	<p><b>Pocketcode - [308] - Punti 40</b>  <b>Sviluppo software, Mobile computing</b>  <b>Alessandro Borracino, Marta Scarsi, Cristian Casagrande e Andrea Parisi</b>  Costruirete una game app controllata anche da sensori direttamente su tablet (quindi senza toccare tastiera) con Pocketcode.</p>
	<p><b>Smart Home - [326] - Punti 40</b>  <b>Internet delle cose</b>  <b>Davide Ancona e Davide Lagazio</b>  A tu per tu con una piattaforma Internet of Things potrete interagire con un sistema smart-home per il risparmio dell'energia elettrica, comandando automaticamente luci e tapparelle in una abitazione reale.</p>
	<p><b>Teachable Machine - [312] - Punti 40</b>  <b>Computer Vision, Deep Learning</b>  <b>Massimiliano Ciranni e Davide Marinelli</b>  I computer oggi fanno cose straordinarie, ma come fanno ad imparare cose come riconoscere la nostra voce, o capire cosa si trova dentro ad un'immagine? Proveremo a capirlo usando la Teachable Machine di Google!</p>
	<p><b>Torre di Hanoi - [323] - Punti 60</b>  <b>Algoritmi e strutture dati</b>  <b>Arnaud Sangnier</b>  La leggenda narra che in un tempio Indù alcuni monaci sono costantemente impegnati a spostare su tre colonne di diamante 64 dischi d'oro. Cerchiamo un algoritmo per aiutare i monaci a velocizzare il lavoro!</p>

