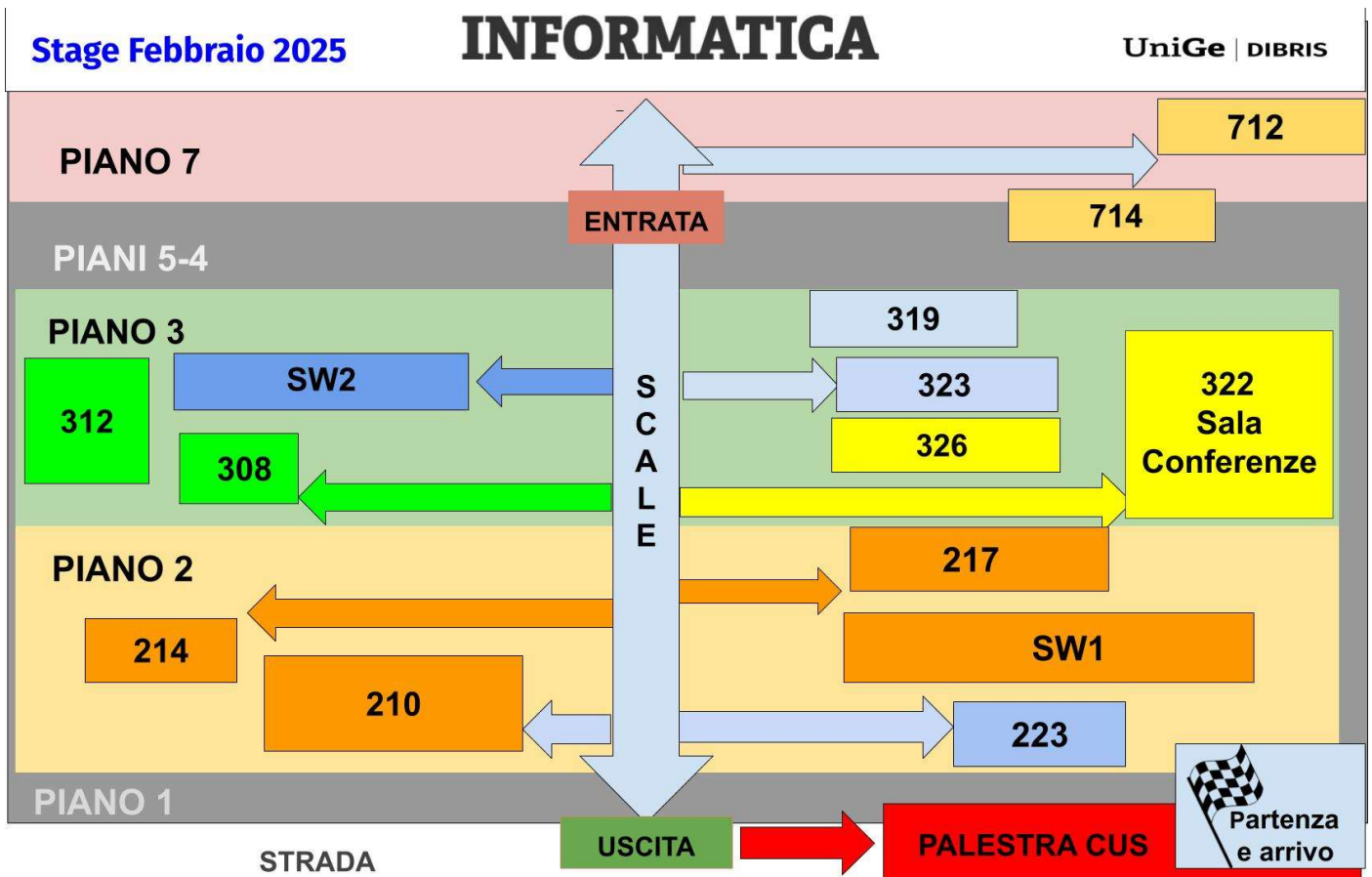


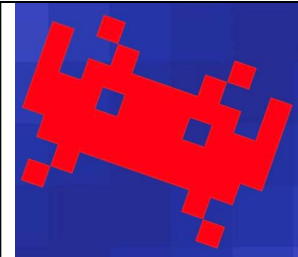
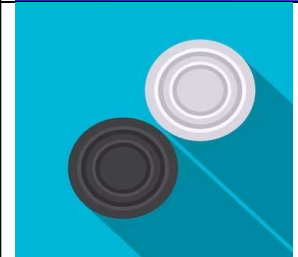
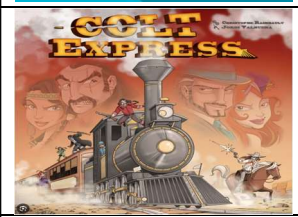






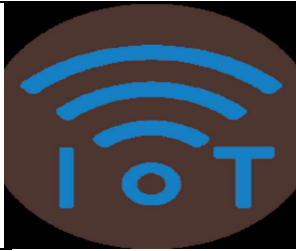
# Stage Informatica 2025: Gara di Smart Rogaining



## Catalogo delle tappe, posizione e punti

	<p><b>Al-Khwarizmi - [223] - Punti 60</b>  <b>Mappe &amp; Problem Solving</b>                      David Hermes</p> <p>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>                      Lorenzo Gerini, Matteo Martini</p> <p>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 - [714] - Punti 40</b>  <b>Videogame, architetture dei calcolatori</b>  <b>Francesco Cordano</b></p> <p>Percorso con domande trabocchetto su bug e glitch di videogame entrati nella storia</p>
	<p><b>Dama Cooperativa - [Labo SW1] - Punti 40</b>  <b>Sistemi Multiagente</b>  <b>Andrea Gatti</b></p> <p>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>Colt Express? [326] - Punti 40</b>  <b>Guido Vallarino</b></p> <p>Programmazione concorrente con il gioco Colt Express.</p>
	<p><b>Navigo nel buio - [210] - Punti 60</b>  <b>Gaming &amp; Security</b>  <b>Marina Ribaud e Maurizio Leotta</b></p> <p>Vedremo come navigare anche nel buio usando l'AI</p>
	<p><b>Mystery café - [217] - Punti 60</b>  <b>Grafi, basi di dati</b>  <b>Francesco Grosso</b></p> <p>Vedremo come risolvere un mistero esplorando tabelle pieni di indizi usando la logica che sta dietro ai linguaggi per interrogare basi di dati come SQL.</p>
	<p><b>Gossip - [Labo SW2] - Punti 40</b>  <b>Algoritmi distribuiti, protocolli, reti wireless</b>  <b>Enrico Pezzano, Giorgio Delzanno</b></p> <p>Divisi in gruppi, ognuno dotato di un microcontrollore microbit, dovrete implementare un algoritmo distribuito per simulare il passaparola (tra i dispositivi) tramite comunicazione wireless.</p>
	<p><b>Pocketcode - [214] - Punti 40</b>  <b>Sviluppo software, Mobile computing</b>  <b>Tizro Farnaz, Giovanna Guerrini</b></p> <p>Costruirete una game app controllata anche da sensori direttamente su tablet (quindi senza toccare tastiera) con Pocketcode.</p>

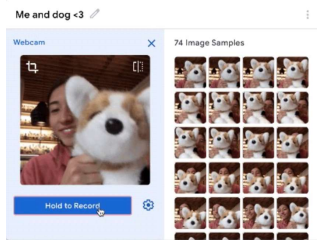


**IoT - [322] - Punti 40**

**Internet delle cose**

**Dario Olianias**

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.



**Teachable Machine - [312] - Punti 40**

**Computer Vision, Deep Learning**

**Massimiliano Ciranni , Gabriele Bortolai**

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!



**Torre di Hanoi - [323] - Punti 60**

**Algoritmi e strutture dati**

**Arnaud Sangnier**

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!