

# Battle of Code

## Hvem er din Code Master?

### Hvorfor Battle of Code?

Utfordringen for de fleste IT ledere som skal arrangere interne sosiale og faglige samlinger er å finne frem til et godt innhold. Det utfordrer kreativiteten og er også arbeidskrevende å forberede. Battle of Code er et opplegg som skaper stor entusiasme og engasjement hos deltagerne. Dette er et konsept som passer godt inn i dagsamlinger for IT avdelinger og IT team. Her får deltagerne bryne seg på en konkret programmeringsoppgave der målet er å designe, utvikle og teste egenutviklet programvare innen for en meget kort tidsramme.

### Rammen for konkurransen

Oppgaven lagene får er å programmere en spillrobot som skal delta i et Battleship (senke slagskip) cupspill. Spillroboten skal først legge ut sine slagskip på et brett og dernest forsøke å senke slagskipene som den konkurrerende roboten har lagt ut på sitt brett.

Vi deler deltagerne inn i grupper på 2 og 2 som skal konkurrere om å lage den beste spillroboten. Spillroboten skal stille i innledende spillrunder der det handler om å slå ut en konkurrent. Det spilles til vi har 2 lag som gjenstår. Disse 2 lagene møtes i en finale der best av 5 runder vinner.

Lagene blir utfordret til å lage en effektiv algoritme som raskest mulig finner frem til hvor på brettet det konkurrerende laget har lagt sine slagskip.

Før vi går i gang med konkurransen så har vi laget et rammeverk i den store skyen som står for gjennomføringen av konkurransen. Denne skal det programmeres mot. Dette rammeverket vil lagene for en introduksjon til.

Kjøreplan for en hel dag kan se slik ut:

- Gjennomgang av spilleregler
- Introduksjon til spill rammeverket i skyen
- Konkurransen begynner
- Innledende runder
- Finale – Vi kårer en vinner og utdeler diplom til Code Masters

Sonat stiller med en instruktør for å lede arrangementet og veilede i programmeringen mot skytjenesten. Vi kan også stille med lokaler, lunsj og drikke.



**Lars Aaberg (35)** er utdannet ingeniør fra Ingeniørhøyskolen i Aarhus. Han har lang erfaring med systemutvikling fra helse og forsikringssektoren. Han har utviklet store databaseløsninger og datavarehus basert på Microsoftteknologi. De siste årene har han arbeidet med Java og tyngre systemintegrasjon basert på bl.a Tibco plattformen. Lars er en dyktig fasilitator og møteleder.



**Per Kåre Otteren (35)** er utdannet sivilingeniør ved NTNU innen datateknikk. Per Kåre har erfaring fra systemutvikling innen energi, helse, offentlig, eiendomsmegling og bank. Han har utviklet løsninger basert på Microsoftteknologi som C#, .NET og Sharepoint. Det siste året har han utviklet portalløsninger for eiendomsmegling og mobile løsninger for helsesektoren. Per Kåre leder møter med glimt i øyet.

## Praktisk informasjon

### Målgruppe:

- Avdelingsledere
- Teamleder
- Programvareutviklere
- Konsulenter

### Umfang og varighet:

- 4 – 8 timer

### Pris for gjennomføring av arrangementet

- 15.000 kr ex.mva + leie av lokaler og servering.

### Tid:

- Avtales

### Sted:

- Avtales

### Kontaktpersoner:

Jonny Klemetsen

Telefon: + 47 982 19551

e-post: [Jonny.klemetsen@sonat.no](mailto:Jonny.klemetsen@sonat.no)

*Sonat er et unikt fagmiljø bestående av 19 fagspesialister innen Prosessforbedring og IT. Selskapet leverer tjenester til noen av de største virksomheter i Bergen.*

Sonat leverer tjenester relatert til LEAN, prosessforbedring, prosessforenkling, prosessautomatisering, K2 prosess automatiseringsverktøy, Java, .NET og mobilutvikling. Vi har erfaring fra store og små prosjekter relatert til omstilling, organisasjonsutvikling, forretningsutvikling og IKT.