

## Concurso de DEMOS en BASIC.

Se buscan programas escritos en BASIC para ordenadores clásicos de 8 bits que demuestren no sólo las capacidades y posibilidades del intérprete de BASIC de la máquina en la que se programe, sino especialmente, la habilidad, imaginación y conocimientos del programador.

Los programas son demos. Esto quiere decir que, al contrario de los juegos u otros programas, estos NO interactúan con los usuarios, sino que solo muestran su funcionamiento en forma gráfica y sonora.

### BASES:

- El programa ha de estar escrito en el BASIC original de la máquina. **Dicho programa ha de ser original y no haberse publicado con anterioridad en ningún medio, ya sea electrónico o físico.**

- Las máquinas han de ser modelos que salieran al mercado basadas en procesadores de 8 bits durante las décadas de los años 1970, 1980 y 1990, que tuvieran un intérprete del lenguaje de programación BASIC.

- No se admitirán rutinas escritas en ensamblador o código máquina, aunque estén codificadas en el código del Basic, pero se permitirán llamadas a las rutinas de la ROM.

- Se permite el uso de instrucciones de cambio de posiciones de memoria (instrucciones PEEK y POKE) siempre y cuando no contravenga el apartado anterior.

- El programa no puede estar en modo “autoejecución” tras la carga del programa. Este debe poder ser listado en la máquina tras cargarse y debe poderse ejecutar tras introducir el comando necesario para ello (“run” o el que la versión del Basic de la máquina use).

- Los jueces serán miembros de CGR. Su decisión será inapelable.

- La documentación a presentar acompañando al programa deberá indicar la máquina para la que está destinado el programa, incluido el modelo específico de ser necesario, la categoría en la que se concursa (1, 2 o 3), el seudónimo del autor, y el correo electrónico del mismo. Adicionalmente, se agradecerán “pantallazos” de las diferentes partes de la demo. El contenido se enviará comprimido en un fichero “.zip” con el nombre de la demo.

- Tanto el programa enviado como la documentación del mismo deberán ser enviados en ficheros diferentes en texto plano, sin formato.

- La duración de la demo no superará los 5 minutos. En caso de superar ese tiempo, sólo se valorarán los 5 primeros minutos de la demo. Cualquier pantalla o efecto posterior se ignorará.

- Las demos podrán mostrar todo tipo de material, aunque no se permitirá contenidos pornográficos, violentos o de carácter político. En este sentido se apela al sentido común de los participantes.

- Aunque se evaluarán todas las demos que se ajusten a las normas de estas bases, solo se harán públicas aquellas que el jurado determine que pueden mostrarse a todo tipo de público,

incluido el infantil.

- Si durante la ejecución de evaluación del programa este generara algún error de cualquier naturaleza, el programa será descartado del concurso.

**- Por el mero hecho de participar, el autor permite que la organización de CGR pueda publicar y hacer uso de la obra como promoción del concurso, citando siempre al autor de la misma.**

**- Al participar en el concurso, el autor se compromete a aceptar todas las bases del mismo.**

### ***FECHAS:***

**El plazo para entregar los trabajos finaliza a las 23:59 horas GMT del 15 de noviembre de 2018.**

**El jurado dará su evaluación a partir del 15 de diciembre de 2018 y será publicado en la página web oficial del concurso.**

### ***CATEGORÍAS:***

- 1) Programas que usen la totalidad de la memoria de la máquina original.
- 2) Programas que usen un máximo de 1024 caracteres (1 kb). Esto significa que si contamos todos los caracteres (los números de línea también cuentan) incluidos espacios y retornos de carro en el código fuente antes de meterlo en la máquina, no debería haber mas de 1024 unidades.
- 3) Programas que usen 16384 caracteres (16kb). Lo mismo que la categoría 2, pero con 16384 en lugar de 1024.

Se admiten las contracciones en el lenguaje que admitan las diferentes versiones de BASIC.

Explicación de por que se emplean número de caracteres:

- Las diferentes versiones de BASIC emplean distintos modelos de almacenamiento del código en memoria. Mientras algunos almacenan los “tokens” de cada instrucción, otros guardan la línea tal cual se escribe. Por lo tanto limitar en función al número de bytes, es imposible al ser un concurso en el que se admiten todo tipo de sistemas de ocho bits.

- Adicionalmente, mientras algunas versiones de BASIC admiten líneas de 80 caracteres máximo, otras admiten hasta 255 caracteres por línea, por lo que delimitar por número de líneas tampoco es razonable.

### ***PREMIOS:***

- El ganador y los dos finalistas de cada categoría tendrán el reconocimiento público de su obra en la página web.

- Se considerarán otros premios que se anunciarán en la web oficial del evento en caso de hacerse efectivos.

### **MODO DE PARTICIPAR:**

Se creará un archivo comprimido en formato “.zip” sin cifrar con el siguiente contenido:

- Un Archivo de texto plano sin formato con los siguientes apartados :
  - Título del programa.
  - Descripción del programa
  - Comentarios
  - Máquina y modelo en el que funciona el programa.
  - Emulador sugerido para ejecutar el programa y página web de descarga del mismo. Dicho emulador ha de ser de código libre o al menos, de uso gratuito y descargable sin necesidad de registro.
  - Categoría en la que concursa.
  - Seudónimo del autor.
  - Correo electrónico.
- Un archivo de texto plano sin formato con el programa escrito en BASIC.
- Un archivo con el programa listo para ser cargado por el emulador. (.tap, snap, o el que utilice)

Y se enviará a la siguiente dirección de correo electrónico:

**demosbasic@canariasgoretro.org**

poniendo en el asunto “ DEMO BASIC 2018”.

### **METODOLOGÍA TÉCNICA QUE SE USARA PARA JUZGAR EL CONTENIDO**

- Se tomará el archivo que contenga el programa escrito en BASIC y se contarán los caracteres que en él hayan, usando un editor de texto que lo permita para determinar si se ajusta a las exigencias de la categoría elegida. En caso de no coincidir, el programa se descartará automáticamente del concurso.
- En caso de no ajustarse a la categoría elegida, se descartará del concurso.
- Se cargará el archivo enviado del programa en el emulador.
- Si el programa diera algún error, se intentará probar en un segundo emulador. De repetirse el error, o no encontrar emulador alternativo, se eliminará del concurso.
- Los emuladores que se usen serán los disponibles con licencias abiertas o que permitan su uso de forma gratuita.

### **EN LA EVALUACIÓN, EL JURADO TENDRÁ EN CUENTA:**

- Originalidad de la propuesta.
- Estética del resultado.
- Técnica y complejidad de la ejecución.
- Máquina donde se ha realizado.

