

## Gyerekjáték a programozás 2.0

**Helyszín:** Főépület, 2038. terem

**Programvezető:** Dr. Szalay Zsigmond Gábor, Borbély András

A tavalytól eltérő helyszínen, de mindenképpen családiasabb hangulatban zajlott idei programunk, melynek az Alkalmazott Informatikai Tanszék laborja adott otthont. A 14 órakor kezdődő, gyermekeknek szánt foglalkozásunkat leginkább az alsó tagozatos tanulók látogatták - ám a játékos feladatok megoldásába hamar bekapcsolódtak a kísérő családtagok is.

Az idei évben kétféle fejtörővel, játékkal vártuk a látogatókat. E játékok közös jellemzője, hogy a kicsiknek többféle rejtvényt kell megoldani, melyekben egy virtuális robotot, vagy nyilat kell irányítani céljáig - mindezt úgy, hogy a feladatok megoldásához bizonyos lépések ismétlésével "programsort" kell alkotniuk. A résztvevők a helyes megoldásokért cserébe emléklapot kaptak – ám senki nem távozott üres kézzel, hiszen az elakadt nebulókat a programvezetők segítették.

Programunk sikerességét a számos érdeklődő kérdés, illetve a tavaly óta újra visszatérő látogatók mutatták meg igazán; így az érdeklődésre való tekintettel halasztásra került a tervezett 18 órai befejezés is.

