



Tartalom

Az ELTE Informatikai Kara és a Neumann Társaság együttműködésében megvalósuló versenyek	2
Nemes Tihamér Nemzetközi Programozási Verseny	2
Nemes Tihamér Országos Alkalmazói Tanulmányi Verseny	3
Nemes Tihamér Online Programozási Verseny	4
Kovács Mihály Országos Grafikus Programozási Verseny	5
e-Hód – 2024-es bitHÓDítás	6
Diákolimpiai válogatóversenyek	7
Nemzetközi Informatikai Diákolimpia (IOI)	7
Európai Lány Informatikai Diákolimpia (EGOI)	8
Közép-Európai Informatikai Diákolimpia (CEOI)	8
Európai Junior Informatikai Diákolimpia (eJOI)	9
Nemzetközi Informatikai Csapat Diákolimpia (IIOT)	9
Nemzetközi Mesterséges Intelligencia Diákolimpia csapatverseny (IOAI)	10
Nemzetközi Mesterséges Intelligencia Diákolimpia egyéni verseny (IAIO)	10
A Neumann Társaság más szervezetekkel együttműködésében megvalósuló versenyek	11
Magyar Ifjúsági Robot Kupa – MIRK2025	11
Neumann János Nemzetközi Programtermék Verseny	12
Prograce programozó verseny	12

A Neumann Társaság a versenyek változtatásának jogát fenntartja!

Az ELTE Informatikai Kara és a Neumann Társaság együttműködésében megvalósuló versenyek

A versenyek a Neumann Társaság Tehetséggondozási és Közoktatási Szakosztályainak műhelymunkái.

Nemes Tihamér Nemzetközi Programozási Verseny

Háromfordulós, programozási verseny 5-13. évfolyamos tanulóknak

három korcsoportban: I: 5-8., II: 9-10., III: 11-13. évfolyamosok

A verseny tárgya:	<ul style="list-style-type: none">• Az első fordulóban a tanulók analízáló képességét tesszük próbára. 5-10 kisebb feladatot (algoritmus- vagy programrészletet, működési vázlatot) kapnak a versenyzők, és olyan kérdésekre várunk választ, mint<ul style="list-style-type: none">- mi hiányzik belőle?- milyen hibák vannak benne?- milyen feltételek mellett működik?- hajtsd végre a szövegesen megadott algoritmust!- találd ki a feladatot megoldó algoritmust és hajtsd végre! ...• A második fordulóban 3-7 kisebb, konstruáló, szintetizáló jellegű feladatot kell megoldani számítógépen. A versenyzőknek a feladatot megoldó program forráskódját kell elkészíteniük és beadniuk egy automatikus, online értékelő rendszerben. Csak a futási eredményt értékeljük, nem pedig a megírt program szövegét.• A harmadik fordulóban a második fordulóhoz hasonlóan 3-7 nagyobb, esetleg már részben megoldott, konstruáló, szintetizáló jellegű feladatot kell megoldani.
Részvételi díj:	nincs
Nevezési határidő:	2024. október 23.
Jelentkezés:	https://forms.office.com/e/yyqTqnUa1P
Első, iskolai forduló:	2024. november 12. (saját iskola) 14:00-16:00
Második, regionális forduló:	2025. január 11. (megyei/regionális helyszínek) 9:00-12:00 illetve 9:00-13:00
Harmadik forduló, országos döntő:	2025. február 22. (ELTE IK) 10:12:00 illetve 10:00-14:00
Eredményhirdetés:	2025. május (ELTE IK)
Versenyszakbizottság elérhetősége:	nemes_prog@inf.elte.hu
A verseny honlapja:	http://tehetseg.inf.elte.hu/nemes/index.html
Megjegyzés:	Felhívjuk a figyelmet arra, hogy a 3. korcsoport nem azonos az OKTV Digitális kultúra II. kategóriával! Ebbe a korcsoportba elsősorban a határon túli, az OKTV versenykiírásának nem megfelelő, és az OKTV második fordulójából átnevező 11-13. osztályos diákokat várjuk. A 2. és 3. korcsoport feladatsorai azonosak.

Nemes Tihamér Országos Alkalmazói Tanulmányi Verseny

Kétfordulós (!), alkalmazói verseny 7-10. (NYEK 11.) évfolyamos tanulóknak

két korcsoportban: I: 7-8, II: 9-10. évfolyamosok (és a nyelvi előkészítő 9-11. évfolyamosok)

A verseny tárgya:	<ul style="list-style-type: none">• A verseny elsődleges célja az, hogy az általános és a középiskolák tanulóinak lehetőséget adjon alkalmazói ismereteik – úgymint: szövegszerkesztés, ábra- és képszerkesztés, pixelgrafika, táblázatkezelés, prezentációkészítés, honlapkészítés, adatbáziskezelés – és képességeik összehasonlítására.• Egyúttal szeretnénk segítséget adni a digitális kultúra iránt érdeklődő tanulóknak és tanáraiknak az iskolai foglalkozások tematikájának összeállításához, a tehetségazonosításhoz és a tehetségfejlesztéshez.• Arra törekszünk, hogy a versenyfeladatok az informatikai eszközök értő alkalmazásának készségét mérjék fel. A hangsúly nem az egyes alkalmazói rendszerek technikai ismeretén, kezelésén, hanem hatékony alkalmazásán van.
Részvételi díj:	nincs
Nevezési határidő:	2025. január 8.
Jelentkezés:	https://forms.office.com/e/ct5YG2X3t7
Első, iskolai forduló:	2025. január 22.
Második forduló, országos döntő:	2025. március 29. (ELTE IK)
Eredményhirdetés:	2025. május (ELTE IK)
Versenybizottság elérhetősége:	nemes_alk@inf.elte.hu
A verseny honlapja:	http://tehetseg.inf.elte.hu/nemesa/index.html
Megjegyzés:	<p>A verseny idéntől már nem három-, csak kétfordulós!</p> <p>A 11-12. évfolyamosok (a nyelvi előkészítő 12-13. évfolyamosokkal együtt) a Digitális Kultúra OKTV I. kategóriájában vehetnek részt.</p> <p>A versenyzőknek mindkét fordulóban központi feladatsor alapján kell számítógépen megoldaniuk különböző alkalmazói témakörökbe tartozó feladatokat. Semmilyen írásos segédeszközt nem használhatnak. A megoldásokat a javítók központi értékelési útmutató szerint javítják.</p>

Nemes Tihamér Online Programozási Verseny

Ötfordulós online programozási verseny 5-12. évfolyamos tanulóknak

három korcsoportban: I: 5-8, II: 9-10., III: 11-12. évfolyamosok

A verseny tárgya:	<ul style="list-style-type: none">• programozási alapismeretek (programozási tételek),• a C++, Pascal, C#, Python vagy Java programozási nyelv valamelyikének ismerete,• alapvető adatszerkezetek (verem, sor, gráf) és algoritmusok (visszalépéses keresés, mohó stratégia, dinamikus programozás, rekurzió),• rendszerszemléletű feladatmegoldás, algoritmusok kidolgozása, programok fejlesztése, tesztelése.
Részvételi díj:	nincs
Nevezési határidő:	Nevezni bármikor lehet, az adott fordulón azok indulhatnak, akik a forduló napját megelőző szerda éjfélig neveztek.
Jelentkezés:	https://forms.office.com/e/14cyGEc2F2
Első forduló:	2024. november 16.
Második forduló:	2024. december 14.
Harmadik forduló:	2025. február 15.
Negyedik forduló:	2025. április 5.
Ötödik forduló:	2025. május 10.
A verseny honlapja:	http://tehetseg.inf.elte.hu/nemes-online/index.html
Versenybizottság elérhetősége:	nemes_prog@inf.elte.hu
Megjegyzés:	A feladatok a feladatértékelőn jelennek meg reggel 10-kor, és a megoldást este 6-ig kell ugyanitt beküldeni, 20-szor lehet próbálkozni. A beküldött megoldásokat automatikusan értékeljük. A fordulók eredményeit a verseny honlapján tesszük közzé.

Kovács Mihály Országos Grafikus Programozási Verseny

Kétfordulós (!) grafikus programozási verseny 3-12. évfolyamos tanulóknak

négycsoportban: I: 3-4., II: 5-6., III: 7-8., IV: 9-12. évfolyamosok

A verseny tárgya:	<ul style="list-style-type: none">• informatikai és programozási alapismeretek, felhasználói és kezelői felületek kialakítása,• a Logo programozási nyelv alapvető elemei,• egyszerű animációk készítése (I-III. korcsoport),• rendszerszemléletű feladatmegoldás, algoritmusok kidolgozása, megvalósítása számítógépen.
Részvételi díj:	nincs
Nevezési határidő:	2024. december 6.
Jelentkezés:	https://forms.office.com/e/Tv91Ai7kHq
Első, iskolai forduló:	2025. február 19.
Második forduló, országos döntő:	2025. április 26. (ELTE IK)
Eredményhirdetés:	2025. május (ELTE IK)
A verseny honlapja:	http://tehetseg.inf.elte.hu/logo/index.html
Versenybizottság elérhetősége:	graf_prog@inf.elte.hu
Megjegyzés:	<p>A Kovács Mihály Országos Programozási Verseny a korábbi Logo Országos Grafikus Programozási Verseny utódja. A 2024/25-ös tanévtől a korábbi három forduló helyett csak kétfordulós lesz, és a versenyzőknek nem különálló feladatokat, hanem összetett projektfeladatokat kell megoldaniuk.</p> <p>Az általános iskolai korcsoportok feladataiban egyszerű animációkészítés, eseményvezérlés is előfordulhat, de a hangsúly továbbra is a technógrafikán, az eljárások készítésén és az algoritmikus gondolkodáson lesz.</p> <p>Az iskolákban tartandó, 2 órás első fordulóban egy egyszerűbb projektfeladatot kell elkészíteniük a versenyzőknek, amely technógrafikai és az I-III. korcsoportok számára animációkészítési feladatokat is tartalmaz.</p> <p>A döntőben összetettebb projektfeladat megoldását kell megtervezniük, majd megvalósítaniuk a versenyzőknek.</p>

e-Hód – 2024-es bitHÓDítás



A részvételt tekintve Magyarország legnagyobb informatikai versenye, idén is legalább 40.000 résztvevőre számítunk. A versenyt öt korcsoportban: *Kishód* (4. oszt.), *Benjamin* (5-6. oszt.), *Kadét* (7-8. oszt.), *Junior* (9-10. oszt.), *Senior* (11-12. oszt.) rendezzük.

A verseny tárgya:	Várunk akkor is, ha nem szereted az informatikát, irtózol a számítógéptől. És várunk akkor is, ha Te vagy az iskolában a számítógép-guru. A kezdeményezés fő megvalósulása egy verseny, melyhez a Bebras-országok minden évben közösen dolgoznak ki lehetséges és felhasználható feladatokat. Ezek közül a legjobbak kötelezőek lesznek, a többi pedig szabadon választott – illetve az adott ország saját feladatokat is adhat a versenyzőknek.
Részvételi díj:	nincs
Nevezési határidő:	2024. október 2. – november 8. között
Regisztrációs felület:	megnyílt!
A verseny időpontja:	2024. november 11-22.
Eredményhirdetés:	2025. május (ELTE IK)
A verseny honlapja:	http://e-hod.elte.hu
Megjegyzés:	A versenyre a gyerekeket az iskolájuk nevezi. Minden tanárnak alapesetben egy regisztrációra van szüksége. Amennyiben több iskolával neveznek, akkor iskolánként szükséges szétválasztani a regisztrációt!

Diákolimpiai válogatóversenyek

A versenybizottság a válogatóversenyre meghívásról az érintett diákok iskolájának programozás versenyekért (Nemes Tihamér, Digitális kultúra OKTV) felelős tanárát értesíti, e-mailben. A válogatóversenyre meghívottak névsora minden esetben kikerül a válogatóverseny honlapjára.



Nemzetközi Informatikai Diákolimpia (IOI)

http://tehetseg.inf.elte.hu/ioi/ioi_main.php

A feladatok algoritmikus jellegűek, nem tartalmaznak nyelvi vagy gépi specialitást. Az „igazi” megoldáshoz valamilyen algoritmikus ötletre van szükség.

A feladatok háromféle fő típusba sorolhatók:

- A bemeneti állományban található tesztadatsor, s az erre kapott eredmény sorozatot a kimeneti állományba kell írni. (Egy állomány egy teszt, a bemenet több állományból is állhat.)
- A program párbeszédet folytat felhasználójával, a bemenet és a kimenet e párbeszéd közben keletkezik, a párbeszédet egy a versenyző programjához fordított könyvtár biztosítja.
- A versenyzőnek adott tesztállományokhoz kell előállítani tetszőleges módszerrel az eredmény állományokat, s csak azokat kell beadni a verseny végén.

A válogatóversenyre az alábbi versenyekről lehet bekerülni:

- Digitális kultúra OKTV (első 15-20 helyezett)
- Nemes Tihamér Nemzetközi Programozási Verseny (első 3-7 helyezett 10. osztályos)
- Olimpiai Válogatóverseny (előző tanévben)
- Izsák Imre Gyula Verseny (győztes, informatika győztes)
- Dusza Árpád Programozási emléktverseny (győztes csapat tagjai)

2025-ben **Bolívia** rendezi az IOI-t!



Európai Lány Informatikai Diákolimpia (EGOI)

http://tehetseg.inf.elte.hu/egoi/egoi_main.php

Programozási verseny csak lányok számára!

Sok országban jóval kevesebb nő, mint férfi dönt úgy, hogy az informatika területén akarnak tanulni vagy dolgozni. Ez a nemek közötti különbség még hangsúlyosabb az informatika olimpián. A verseny ezen kíván változtatni, platformot biztosítva a fiatal nők számára, hogy élvezzék és elmélyítsék érdeklődésüket a számítástechnika iránt. 2024-ben rendezték meg először.

A versenyzők hatékony algoritmusok megtervezésével és megvalósításával oldják meg a problémákat. A versenyt különböző csapatösszeválogató rendezvények kísérik, hogy a résztvevők jobban meg tudják ismerni egymást.

A válogatóversenyre az alábbi versenyekről lehet bekerülni:

- Nemes Tihamér Nemzetközi Programozási Verseny 2. korcsoport (döntőbe jutottak)
- Digitális kultúra OKTV (második fordulóra jutottak)



Közép-Európai Informatikai Diákolimpia (CEOI)

http://tehetseg.inf.elte.hu/ceoi/ceoi_main.php

CEOI országok: Csehország, Horvátország, Lengyelország, Magyarország, Németország, Románia, Szlovákia, Szlovénia. A versenyt az IOI mintájára szervezik, azaz mind lebonyolításában, mind feladatai jellegében azonos vele.

A feladatok két fő típusba sorolhatók:

- A bemeneti állományban található tesztadatsor, s az erre kapott eredmény sorozatot a kimeneti állományba kell írni.
- A program párbeszédet folytat felhasználójával, a bemenet és a kimenet e párbeszéd közben keletkezik, a párbeszédet egy a versenyző programjához fordított könyvtár biztosítja.

A hatfordulós válogatóversenyre az alábbi versenyekről lehet bekerülni:

- Nemes Tihamér Nemzetközi Programozási Verseny (első 10-20 helyezett)
- Digitális kultúra OKTV, 11. osztályosok (első 15-20 helyezett)
- Olimpiai Válogatóverseny (előző tanévben)
- Izsák Imre Gyula Verseny (győztes, informatika győztes, ha 11. osztályos)
- Dusza Árpád Programozási emlékvverseny (győztes csapat tagjai, ha 11. osztályos)
- Európai Junior Informatikai Diákolimpia (előző tanévben)

2025-ben Románia rendezi a CEOI-t!



Európai Junior Informatikai Diákolimpia (eJOI)

http://tehetseg.inf.elte.hu/ejoi/ejoi_main.php

Az eJOI az IOI előversenye az eggyel fiatalabb korosztálynak. A nemzetközi megmérettetésen keresztül motiválja a 15 évnél fiatalabbakat (6-9. osztályosok). 2017 óta a nagy olimpiai hagyományokkal rendelkező, az olimpián erős mezőnyt jelentő európai országok részvételével rendezik meg. A junior olimpián elért eredmény előrevetíti a további versenyprogramozásban elért jó eredményt és az informatikai karriert.

A válogatóversenyre az alábbi versenyekről lehet bekerülni:

- Nemes Tihamér Nemzetközi Programozási Verseny 1. korcsoport (első 6-10 helyezett)
- Nemes Tihamér Nemzetközi Programozási Verseny 2. korcsoport (első 20-50 helyezett közül a korhatárnak megfelelők)
- Európai Junior Informatikai Diákolimpia (előző tanévben)



Nemzetközi Informatikai Csapat Diákolimpia (IIOT)

<https://kodkupa.hu/>

Az IIOT célja az informatika iránti érdeklődésre motiválni a tizenéveseket, hogy bizonyíthassák hozzáértésüket a számítógépes problémamegoldásban, tapasztalatokat cseréljenek hasonló érdeklődésű diákokkal, és személyes kapcsolatokat alakítsanak ki külföldi fiatalokkal. **Csapatverseny** révén a csoportban való közös munkát fejleszti, amely a diákok későbbi karrierjében fontos, hiszen a modern vállalatoknál jellemzően munkacsoportok dolgoznak, így a csoportmunkára való képesség kiemelt szerepet kap.

A 2024/25-ös tanévben negyedszerre rendezzük meg 7-12. osztályos diákoknak a **Kódkupát**, ami az IIOT magyarországi válogatóversenye.

Ezúttal öt hazai fordulót szervezünk, online. Az országos döntőbe a selejtezőkből a legjobb 10 csapat jut be, amit a Budapesti Fazekas Mihály Gimnáziumban, 2025 tavaszán rendezzük meg. A hazai döntő különlegessége, hogy csapatonként csak két számítógép használható, ez tovább erősíti a csapaton belüli együttműködés és a versenystratégia fontosságát. Mivel az IIOT nemzetközi versenyen is angol lesz a feladatok szövege, ezért hazai döntőn sem kaptak magyar fordítást a versenyzők.

Minthogy a 2025. évi IIOT világvizsgálatot **Magyarország** rendezi, ezért eggyel több 4-fős csapatot állíthat ki.



Nemzetközi Mesterséges Intelligencia Diákolimpia csapatverseny (IOAI)

<https://sway.cloud.microsoft/ReUWU40jG5eJeag0>

A mesterséges intelligencia területén az IOAI (International Olympiad in Artificial Intelligence) egy új nemzetközi tudományos és az IIOT-hoz hasonlóan **csapat** diákolimpia – egyszersmind az egyik legrangosabb világverseny középiskolás diákoknak. Első alkalommal 2024 augusztusában rendezték meg, Bulgáriában.

A verseny célja a fiatal diákok inspirálása és kihívások elé állítása, hogy jövő AI úttörői lehessenek. Az AI a legújabb innovációk hatására napjaink egyik legizgalmasabb tudományterületévé vált, és alapjaiban fogja megváltoztatni a jövő társadalmát, teljesen új kihívások elé állítva az emberiséget.

A diákolimpián 4 fős, középiskolás diákokból álló csapatok bizonyíthatják tudásukat, kreativitásukat és problémamegoldó képességüket az MI területén előforduló kihívásokon. Minden ország a mesterséges intelligencia iránt kiemelten érdeklődő, tehetséges diákokból választja ki a résztvevőket. A csapatot két felnőtt szakember vezeti.

A versenynek van egy tudományos és egy gyakorlati fordulója. Az előbbi esetén a helyszíni verseny előtt 2-4 héttel kihirdetett probléma-területeken mélyedhetnek el a diákok, amelyekhez kapcsolódóan feladatokat oldanak meg a versenyen. A gyakorlati fordulóban a népszerű AI-szoftverek (pl. ChatGPT, Dalle stb.) segítségével kell megoldaniuk különleges feladatokat.

2025-ben **Kína** rendezi a IOAI-t!



Nemzetközi Mesterséges Intelligencia Diákolimpia egyéni verseny (IAIO)

<https://sway.cloud.microsoft/ReUWU40jG5eJeag0>

Az első egyéni Nemzetközi Mesterséges Intelligencia Diákolimpiát 2024-ben rendezték meg, Szaúd-Arábiában, 25 ország részvételével, melyen országonként négy versenyző vehetett részt. Az IAIO (International Artificial Intelligence Olympiad) nemzetközi verseny lehetőséget kínál az **egyéni** versenyző diákoknak ahhoz, hogy megmutassák képességeiket a mesterséges intelligencia olyan szakterületein, mint a számítógépes látás, a robotika, a gépi tanulás, a neurális hálózatok/mély tanulás és a természetes nyelvfeldolgozás.

A versenyzőknek a megmérettetés első fordulójában elméleti felkészültségükről kell számot adniuk, programozás nélkül, az egyes módszerek matematikai háttéréről, működésének alapelveiről és etikai aspektusairól szerzett tudásukról számot adva. A második, gyakorlati fordulóban számítógép mellett kell implementálniuk mesterséges intelligenciát használó megoldásaikat.

2025-ben **Szlovénia** rendezi a IAIO-t!

A Neumann Társaság más szervezetekkel együttműködésében megvalósuló versenyek

Magyar Ifjúsági Robot Kupa – MIRK2025

<http://pingvin.nyf.hu/robojun/> és <https://njszt.hu/hu/taxonomy/tag/458>

A verseny a Neumann Társaság Szabocs-Szatmár-Bereg megyei és Robotika Szakosztályainak műhelymunkája, további együttműködők: Magyar Robot Kupa Alapítvány, HRCJ, Nyíregyházi Egyetem, Baptista Szeretetszolgálat, VIK.

Nyíregyháza felkerült a robotika világtérképére patinás megyei szervezetünknek köszönhetően. A verseny két helyszínen, **Nyíregyházán** és **Budapesten** kerül megrendezésre.

A MIRK egy különleges **országos kvalifikációs robotverseny**, mely a nemzetközi – európai és világ – RoboCupJunior versenyeken való részvételhez biztosít lehetőséget a legjobb teljesítményt nyújtó csapatoknak. A versenyzőknek magas matematikai, fizikai, műszaki ismeretekre van szükségük. A szabályzatok a csapatmunkára, tudásmegosztására (interjúk, poszterek, technikai videók), projektnapló vezetésére ösztökélnek. A versenyszámok feladatai a STEM-ben foglalt ismeretek gyakorlati alkalmazását igénylik. A MIRK átmenetet képez a junior és a felnőtt robotika világa között.

A MIRK, azaz a magyar verseny a világversenyt megmérettetési feltételeivel valósul meg. A MIRK-en unikális módon a legmagasabb technológiai szinten tudják magukat megméretetni a diákok, és ezáltal valós kép kapható a tehetségükkel kapcsolatban. Minél tágabb a tehetségűzés, annál objektívebb az eredmény is.

A verseny egyfordulós, de az egyes ligák két időpontban és helyszínen versenyeznek. A versenyfordulók időtartama 10 óra.

- Nyíregyháza: **2025.03.08.**
- Budapest: **2025.04.04.**

A szakmai zsűri értékelése alapján nemzetközi minősítést kaphatnak a legkiválóbb, legtehetségesebb csapatok. A szakmai zsűri figyelembe veszi a RoboCup nemzetközi szabályait. Az elmúlt tizenhét évben a magyar csapatok folyamatosan jelen voltak a világ élmezőjében, és remélhetőleg ez a jövőben is így lesz.

Neumann János Nemzetközi Programtermék Verseny

Kétfordulós egyéni vagy csoportos programtermék-verseny a 2025. március 20-ig huszadik életévüket be nem töltött általános, középiskolás és egyetemista tanulóknak.

A Szekszárdi I. Béla Gimnáziummal együttműködésben megvalósított verseny

A verseny tárgya:	A versenyzők a következő hat kategóriában küldhetnek be pályaműveket: <ol style="list-style-type: none">1. Alkalmazói programok (oktatóprogramok, WEB alkalmazások, egyéb, valamely felhasználói probléma megoldására készített alkalmazás.)2. Játékprogramok. (A versenyzők saját maguk által készített játékprogramjaikkal versenyezhetnek.)3. Megépített (digitális) automata berendezés (hardver) és vezérlése (szoftver)4. Számítógépes grafika (kép, portré, karikatúra, stb...)5. Animáció (Számítógéppel előállított animáció.)6. Számítógéppel támogatott tervezés (CAD programokkal megszerkesztett tárgyak, objektumok stb.)
Részvételi díj:	nincs
Nevezési határidő:	2025. február 10., a pályamű feltöltésével!
Első forduló (előzsűrizés):	2025. február 10.
Döntő:	2025. március 20-21. (Szekszárd)
Eredményhirdetés:	2024. március 21.
A verseny honlapja:	https://ibela.hu/neumann
Megjegyzés:	Egy pályázatot több versenyző közösen is készíthet. A nevezésnek a pályamunkát bemutató max. 10 perces videót is tartalmaznia kell!



Prograce programozó verseny

A verseny a Neumann Társaság Baranya megyei Szakosztálya és a Pécsi Tudományegyetem közös szervezésében valósul meg.

Ez a verseny két kategóriában, középiskolások és egyetemisták számára kerül megrendezésre, PTE Műszaki és Informatikai Karán (7624 Pécs, Boszorkány utca 2).

Az idei, VII. Prograce programozó verseny pontos időpontja még nem lett kijelölve, 2024 decemberében. Kérjük, figyelje a verseny honlapját.

Felvételizők figyelmébe! A PTE MIK a versenyen való részvételért a felsőoktatási felvételi eljárásban az 1-5. helyezést elért csapatok tagjainak 50 többletpontot és minden további csapatban való részvételért 10 többletpontot ad.

A verseny honlapja: <https://prograce.hu/>

Kapcsolattartó: Gyurák Gábor (e-mail: gyurak.gabor@mik.pte.hu, telefon: +36 72 503 650/23868)