



Nederland speelt tegen Engeland in de halve finale van de Nations League. Gaat Nederland door naar de finale? We kunnen het alleen maar hopen, maar jij kunt hier al een voorschot op nemen! Door via jouw eigen simulatie te bewijzen wie de sterkste is bewijs jij een top developer te zijn en hoeven we ons niet meer druk te maken over de uitkomst straks! Wij beoordelen de beste simulatie en geven de winnaar maar liefst 1000 euro!

De opdracht

Maak een nieuwe applicatie aan in jouw favoriete ontwikkelomgeving. Simuleer hierin de wedstrijd Nederland - Engeland aan de hand van jouw logica en algoritmes. Gebruik hiervoor de door ons verstrekte gegevens m.b.t. teamsterkte.

Je kunt zelf bepalen welke omstandigheden je verder laat meespelen. Denk hierbij bijvoorbeeld aan de vorm waarin het team verkeert, de weersomstandigheden in Portugal, of de scheidsrechter makkelijk kaarten geeft, of spelers op elkaar ingespeeld zijn omdat ze in hetzelfde clubteam spelen, hoeveel supporters er per land in het stadion aanwezig zijn en wat je zelf kunt verzinnen om een zo realistisch mogelijke simulatie te maken. Je mag hierbij gebruik maken van kansen, waardoor de uitslag iedere keer iets anders is wanneer de simulatie wordt afgespeeld.

Waar moet je rekening mee houden als je wilt winnen?

- Jouw simulatie zal worden beoordeeld door ervaren ontwikkelaars. We zullen vooral stilstaan bij het technische aspect. De code moet goed gestructureerd, voorzien van commentaar, makkelijk uitbreidbaar, onderhoudbaar en goed leesbaar zijn. Daarnaast moet je code geschikt zijn om automatisch te testen.
- De keuze voor het ontwikkelplatform is aan jou.
- We verwachten een engine die de wedstrijd kan simuleren, en een frontend die dit kan weergeven.
- De opdracht is door jou gemaakt, elke inbreuk op deze regel betekent diskwalificatie.
- Je gebruikt de door ons verstrekte data mbt teamsterkte.
- De simulatie moet realistisch aanvoelen. Een uitslag van 6 - 6 waarbij 11 spelers het veld af zijn gestuurd met een rode kaart vinden wij niet realistisch.
- Originaliteit in de algoritmes wordt erg gewaardeerd. Je bepaalt zelf welke omstandigheden je meeweegt voor de uitslag.
- Een visueel mooie opdracht met geluid is leuk, maar deze elementen wegen we minder mee in de beoordeling van je opdracht dan de code.

Info en voorwaarden

- Upload jouw opdracht naar GitHub.
- De link naar je Github project is vóór 17 maart ingezonden naar info@gamebasics.nl. Vermeld hierbij in het onderwerp van de mail "Dev Match", en zet in de mail naast de link naar Github minimaal je naam, leeftijd en woonplaats.
- Je gegevens zijn veilig bij ons en worden niet aan derden verstrekt.
- Als we onder de indruk zijn van je opdracht nodigen we je vrijblijvend uit voor een kop koffie.
- De code compileert en is uitvoerbaar. Uitleg bij je project mag, maar is niet verplicht.
- De winnaar zal uiterlijk 20 maart worden bekendgemaakt.
- Als er geen geschikte opdracht wordt ingestuurd heeft Gamebasics het recht geen winnaar aan te wijzen.