



Universidad del País Vasco Euskal Herriko Unibertsitatea

# CodeSyntax

## Egunean Behin

# Galde-erantzun sistematiko edo automatikoak sortzeko lehiaketa

## 1. Sarrera

Euskal gizartearen ondare intelektual, humanistiko, kultural eta zientifikoa aberasteko lanetan parte hartzea UPV/EHUko helburua izanik, CodeSyntax enpresak (Egunean Behin jokoaren garatzaileek), Informatika Fakultateak eta Gipuzkoako Campuseko Errektoreordetzak elkarlanean lehiaketa antolatu dugu, Egunean Behin jokorako galde-erantzunen sorta, sistematiko eta automatikoak sortzeko.

Egunean Behin jokia ([labur.eus/eguneanbehin](http://labur.eus/eguneanbehin)) galde-erantzunen sistema simple batean oinarritzen da, baina bere mekanikak galdera kopuru handiak eskatzen ditu. Programazio informatikoan oinarritutako metodo automatiko eta sistematiko batzuk garatu eta erabili ditu CodeSyntax-ek 2019an zehar jokia galderez hornitzeko.

CodeSyntax-eko partaideen irudipen eta gaitasunak emandakoaz aparte, uste dugu erronka polita izan daitekeela unibertsitate ikasleentzat beste ideia eta ekarpen batzuk ondare publiko egitea. Hori dela eta, partehartzaile banakakoei edo partehartzaile-taldeei dei egiten zaie: galde-erantzunak sortzeko programak idatzi, haien logika idatziz azaldu eta dokumentatu, eta programaren bidez lortutako galde-erantzunen lagin edo sorta bat ere aurkeztu ditzaten. Jarduera horiek sutatzeko sortu dugu lehiaketa hau.



Universidad del País Vasco Euskal Herriko Unibertsitatea

# CodeSyntax

## 2. Nork har dezake parte?

Edonork parte har dezake. Lan indibidualak eta talde-lanak onartuko dira. UPV/EHUko Gipuzkoako Campuseko Errektoreordetzak eta Informatika Fakultateak antolatzen dutelarik sariketa hau, bertako ikasleentzat lehiaketaren aurkezpen saio berezia prestatuko du CodeSyntax-ek, baina deialdia, izatez, guztiei dago irekita.

## 3. Zenbat lan aurkez daitezke?

Partehartzaile bakoitzak lan desberdinak bidal ditzake, eta lan desberdin horiek independenteki baloratuko dira, baldin eta izaeraz desberdinak badira.

Ondo ulertzeko: demagun galdera sorta hauek idazten dituela partehartzaile batek:

- A. Donostiako eraikin eta monumentuak hiriko planoan kokatu
- B. Bilboko eraikin eta monumentuak hiriko planoan kokatu.
- C. Xake jokaldiak, asmatu zein den xake emateko modua.

A eta B sortak berdintzat joko lituzke epaimahaiak, aldagai gutxi batzuen diferentzia baizik ez baitago batetik bestera. C sorta, berriz, bada desberdina.

## 4. Noiz, zer eta nola aurkeztu?

Lehiaketa otsailaren 11n hasiko da, UPV/EHUko Donostiako Ibaeta Campuseko Informatika Fakultatean, Ada Lovelace aretoan, 15.30etan egingo den aurkezpen publikoarekin.

Lanak bidaltzeko epea itxiko da martxoaren 15ean, 24.00etan.

Ikus <https://Github.com/egunean-behin> biltegian ezarritako materialak: Bi galdera sorta dokumentatu dira, azalpen testua, programazio pusketak, lagin emaitza... Horrelako zerbait biltegiratu eta jaso beharko genuke. Ikusi, zehazkiago, 7. atala: Egitekoaren deskribapena.

Lanak e-postaz [galderalehiaketa@codesyntax.com](mailto:galderalehiaketa@codesyntax.com) helbidera bidali ahal izango dira.



Universidad del País Vasco Euskal Herriko Unibertsitatea

# CodeSyntax

Egin fitxategi konprimitu bat (.zip edo .rar, adibidez) material guztiekin eta bidali. Sortutako materiala handiegia bada e-postaz bidaltzeko, Wettransfer, Dropbox edo beste sistema baten bidez jaso ahal izango dira lanak, betiere [galderalehiaketa@codesyntax.com](mailto:galderalehiaketa@codesyntax.com) e-postara idatzita.

Ezinbesteko baldintzak dira:

- Galderak ilustratzeko irudiak beste iturri batzuetatik hartzen badira, irudiak libre izatea. Wikipedia Commons-eko irudiak onak dira, adibidez.
- Lana bidaltzerakoan, haren berrerabilpen eta argitalpenerako baimena ematea, GPL lizentziaren bidez. Aipu zehatzik ezean, ulertuko da lana lehiaketa honetara aurkeztearekin, baimen hori ematen dela.

## 5. Sariak eta epaia

Lehiaketak ondoko sariak ditu:

1. Saria: 500 euro.
- 5 akzesit, bakoitza 100 eurokoa.

Epaimahaia osatuko dute UPV/EHUko Informatika Fakultateko, UPV/EHUko Gipuzkoako Campuseko Errektoreordetzako eta CodeSyntax-eko kide banak.

Epaimahaiak proposa dezake sari horietakoren bat eman gabe uztea.

Partehartzaile batek sari bat baino gehiago jaso lezake, baldin eta galdera sorta benetan desberdinak aurkezten baditu, 3. puntuaz azaltzen den bezala.

Epaia ebatziko da martxoaren 25a baino lehen. Lehen saria jasotzeko, baliteke ekitaldi publikoa egitea eta hartara pertsonalki joateko eskatuko zaie irabazleari edo irabazleei.

Sarien banaketaz UPV/EHUko Gipuzkoako Campuseko Errektoreordetza arduratuko da.



## 6. Balorazio-irizpideak

Epaimahaiko kideek honako irizpide hauek kontuan hartuta baloratuko dituzte lanak:

- Proposatutako sistemaren produktibitatea (gai dela ehundaka galdera sortzeko, adibidez).
- Euskal gaiekin izan dezakeen lotura.
- Nazioartekotzeko gaitasuna. Egunean Behin euskaraz da, baina poligonoak marraztu eta zenbatzeko galderak, hizkuntza guztietara moldatu daitezke. Puntu hau ez dago kontraesanean aurrekoarekin: euskarazko hitzak zopaletra batean jartzeko programa bat euskal kulturaren ikuspegitik interesgarria da, baina parametro zehatz batzuk dokumentatuz, programa beste hizkuntza batzuetako galderak sortzeko erabil daiteke.
- Berrikuntza eta originaltasuna.
- Galderen zailtasun/erraztasunean oreka egotea.
- Pertsonen buruzko galdera sorta bat bada, berdintasun irizpideak kontuan hartzea (gizonezkoen aldeko desorekarik ez egotea, adibidez).
- Sistema ondo dokumentatua egotea. Kodearen ulergarritasuna.
- Egileak edonor izan daitezke, baina ikasleen kasuan tutore edo irakasleren baten laguntza edo aholkua aipatzen badute, eskertza gisa edo, ez da lana gutxiago baloratzeko izango, baizik eta alderantziz.
- Wikipediako Wikidata datutegia erabiltzea, Wikidata Query Service delakoan SPARQL lengoaiaren bidezko eskaeretan oinarritua.

## 7. Egitekoaren deskribapena

Partehartzaile banakakoei edo partehartzaile-taldeeiei egiten zaie galde-erantzunak sortzeko programak idazteko, haien logika idatziz azaltzeko eta dokumentatzeko, eta programaren bidez lortutako galde-erantzunen lagin edo sorta bat ere aurkezteko, azken hau CSV formatuan hemengo adibidean bezala:

[https://github.com/egunean-behin/egunean\\_behin\\_wikidata\\_perretxikoak/blob/master/galderak.csv](https://github.com/egunean-behin/egunean_behin_wikidata_perretxikoak/blob/master/galderak.csv)

CodeSyntax-ek adibide batzuk jarri ditu **Github.com/egunean-behin** helbidean, lizentzia librez berrerabilgarriak. Aurkeztutako proposamenak ere, saridunak zein ez, biltegi berean kokatuko dira, lizentzia librez. Galde-erantzun sortak eta galderak egiteko metodoak berrerabili ahal izango ditu CodeSyntax-ek eta baita beste edozeinek ere, biltegian libre geratuko baitira.



Universidad del País Vasco Euskal Herriko Unibertsitatea

# CodeSyntax

Jokoan integratzen badira, sortzaileei aitortza egingo zaie galderak erabiltzen direnean jokoan.

## 7.1. Galde-erantzunen izaera

Egunean Behin jokoan erabiltzen diren galde-erantzunek honako egitura daukate.

- \* epigrafe edo azalpen orokor bat (adibidez, PERRETXIKOAK)
- \* galderaren testua
- \* irudia (aukeran)
- \* erantzun zuzena, beti testuala
- \* erantzun okerra - 1
- \* erantzun okerra - 2
- \* Galderaren jatorria (aukeran)
- \* Jatorriaren URL-a. (aukeran)

CSV formatuan idatzi behako dira alor horiek hala nola [github.com/egunean-behin/egunean-behin-wikidata-perretxikoak](https://github.com/egunean-behin/egunean-behin-wikidata-perretxikoak) adibideko **galderak.csv** fitxategian.

Ikus adibideak, <https://github.com/egunean-behin>

- Perretxikoei buruzko galderak (nola sortu diren azalpena)
- Figura geometrikoen kontaketa (nola sortu diren azalpena)

## 7.2. Kontuan hartzekoak: irudiak

Irudirik gabeko galderak posible dira (adibidez, zenbaki bat zifra erromatarrez emanda, testuz doa MMCIII galdera, eta erantzunak zifraz: ez dago irudi beharrik galdera formulatu, ulertu eta erantzuteko).

Irudiz hornitutako galderetan, bi motakoak izan daitezke:

1) Irudi libre bat eskuratzen ahal da nonbaitetik, adibidez, Wikipediatik. Eta hari buruzko galdera bat planteatzen da. Adibidez, aurpegi bat, galdera simple bat ("Nor da?"), eta erantzun posibleak, testuz. Kasu hauetan, programazio adibideak erakutsi behar du metodo bat identifikatzeko URL zehatz bat (Wikipedian edo tokatzen den tokian), non galderaren irudia aurki daitekeen. Irudi hauek erabilpen liberako gaituak izan behar dira derrigor.



Universidad del País Vasco Euskal Herriko Unibertsitatea

# CodeSyntax

Ikus adibidea: [https://github.com/egunean-behin/egunean\\_behin\\_wikidata\\_perretxikoak](https://github.com/egunean-behin/egunean_behin_wikidata_perretxikoak).

2) Irudia sortu egiten da propio, metodo informatikoz, galdera bat formulatzeko. Esate baterako, poligono koloredun zenbait irudi programatu ditugu, eta galderak eskatzen du kontatzeko hirukiak edo laukiak... Kasu honetan, programak berak marrazten ditu poligonoak sortzen den irudian.

Ikus adibidea: [https://github.com/egunean-behin/egunean\\_behin\\_figurak](https://github.com/egunean-behin/egunean_behin_figurak).

Irudi propioak sortzen dituzten proposamenetan, irudi horien lagin bat ere eskaini beharko dute partehartzaileek.

## 7.3. Kontuan hartzekoak: Erantzunak

Erantzunei dagokienez, testu bidezkoak izan behar dute beti (zifrak barne, noski). Ez dago erantzun bisualik.

Erantzun zuzena markatzeaz gain, inportantea da programazioa edo dena-delako sistemak galdera okerrak ere sortzea. Esate baterako:

- Euskal Herriko herri jakin bat bada erantzun zuzena (adibidez, Tuter), erantzun okerrak ere Euskal Herriko beste toki batzuk izatea komeni da (adibidez, Agurain eta Tolosa), eta ez, demagun, mundu zabaleko ausazko bi hiri (adibidez, Managua eta Novosibirsk).
- Pertsona baten adina bada erantzun zuzena (45 urte, adibidez), erantzun okerrak markatzeko metodoa izan daiteke, programazio alfer samarra eginez, ausazko bi zenbaki 1 eta 100 zenbakien artean. Edo izan daiteke programa argiago bat, zeinean adin zuzenetik abiatuta, alde logiko bat kalkulatu, goitik edo behetik gehiegi aldentzen ez diren beste bi zifra sortzen diren (adibidez, 40 eta 42).

## 7.4. Zalantzak argitzeko

Ikusi <https://github.com/egunean-behin> biltegian jarritako adibideak. Zalantzak argitzeko, e-posta helbide hau proposatzen da: [galderalehiaketa@codesyntax.com](mailto:galderalehiaketa@codesyntax.com).