



PERTANDINGAN 24-JAM OSS WEBDEV 2009 TERMA DAN SYARAT PERTANDINGAN

Nama Pertandingan:

Nama ringkas pertandingan ini adalah "**Pertandingan 24-JAM OSS WebDev 2009**".

Name penuh pertandingan ini adalah "**Pertandingan 24-Jam Pembangunan Aplikasi Web Perisian Sumber Terbuka 2009**".

Tujuan Pertandingan:

Tujuan pertandingan ini adalah:

- Mempromosi pembangunan aplikasi web perisian sumber terbuka (OSS) pada tahap yang lebih tinggi di Malaysia.
- Membolehkan pembangunan komuniti OSS tempatan dalam pembangunan aplikasi perisian sumber terbuka.
- Menggalakkan pelajar untuk menyertai pembangunan laman web aplikasi perisian sumber terbuka sebagai persediaan keperluan industri.

Maklumat Pertandingan:

a) Pasukan:

Pertandingan ini terbuka kepada pasukan yang terdiri dari dua (2) hingga lima (5) orang peserta.

Semua ahli mestilah warganegara Malaysia yang mempunyai MyKAD yang sah.

Pasukan terdiri daripada:

- Pasukan pelajar mewakili IPTA/IPTS.** Sebarang IPTA/IPTS dibawah pentadbiran Kementerian Pengajian Tinggi Malaysia (MOHE) boleh menghantar wakil pasukan untuk menyertai pertandingan ini.
- Pasukan terbuka terdiri daripada warganegara Malaysia.** Warganegara Malaysia yang terdiri daripada dua (2) hingga lima (5) orang peserta dari mana-mana organisasi dan individu boleh mewujudkan pasukan untuk menyertai pertandingan ini.

b) Panel Hakim:

Sebuah panel terdiri dari lima (5) orang hakim dari komuniti perisian sumber terbuka akan dilantik oleh pihak penganjur.

c) Penyertaan Pertandingan:

Pasukan yang berminat untuk menyertai pertandingan ini perlu menghantar Borang Masuk Pertandingan kepada OSCC MAMPU selewat-lewatnya pada 20 Oktober 2009. Pasukan perlu mengemukakan maklumat lengkap atas nama pasukan, maklumat pasukan, maklumat teknikal dan lain-lain untuk pertimbangan penerimaan.

Hanya 8 pasukan akan disenarai pendek untuk menyertai pertandingan ini pada 4 November 2009. Senarai pendek pasukan akan dipilih berdasarkan maklumat yang dinyatakan pada Borang Masuk Pertandingan.

Pasukan yang disenarai pendek akan diumumkan pada 23 Oktober 2009. Pemilihan senarai pendek pasukan adalah berdasarkan budi bicara pihak penganjur.

d) *Aktiviti Pertandingan:*

Pasukan yang tersenarai pendek perlu membina satu aplikasi web sumber terbuka di tempat pertandingan yang disediakan semasa MyGOSSCON 2009 di Putrajaya International Convention Centre (PICC).

Pasukan yang terpilih akan diberi masa 24 jam untuk membangun dan memasang aplikasi web sumber terbuka tersebut dari jam 11 pagi, 4 November 2009 hingga jam 11 pagi, 5 November 2009.

Sarapan pagi, makan tengahhari dan makan malam akan disediakan semasa pertandingan. Makanan dan minuman ringan sentiasa disediakan sepanjang pertandingan.

Subjek pembangunan aplikasi untuk pertandingan ini akan diumumkan pada jam 9 pagi, 4 November di tempat pertandingan.

Setiap pasukan akan disediakan dengan:

- i. Sebuah meja dan lima (5) buah kerusi
- ii. Dua (2) soket elektrik
- iii. Satu (1) point rangkaian
- iv. Sebuah komputer Linux PC untuk menghuni aplikasi web

Setiap pasukan hendaklah membawa sendiri sambungan elektrik, network switch, dan lain-lain jika perlu.

Peserta boleh membawa komputer laptop sendiri dan buku rujukan sebelum pertandingan bermula. Komputer atau buku tidak dibenarkan bawa masuk atau keluar bilik semasa 24 jam pertandingan dijalankan.

Aplikasi yang dibangunkan hendaklah disediakan di pelayan Linux sebelum jam 11 pagi, 5 November 2009.

Setiap pasukan diberi masa 20 minit untuk membuat pembentangan dan demo aplikasi web yang dibina di hadapan panel hakim. Peserta juga perlulah mempersiapkan masa untuk sesi soal jawab dalam kandungan masa 20 minit yang diberikan.

e) *Pembangunan dan Pemasangan Aplikasi:*

- *Programming Language:*

Setiap pasukan mestilah menggunakan *programming language* sumber terbuka bagi membangunkan web aplikasi pertandingan. *Programming language* yang dipilih mestilah boleh digunakan di dalam Linux. Contoh *programming language* sumber terbuka adalah seperti: Java, JavaScript, Perl, PHP, Python, Ruby dan sebagainya.

- *Development Tools:*

Development tools merujuk kepada alatan yang digunakan untuk membina aplikasi web termasuk sumber sistem kawalan, editor, penyahpepijat, pereka grafik, dan sebagainya.

Peserta digalakkan mengguna alatan pembangunan perisian sumber terbuka. Peserta juga boleh menggunakan alatan pembangunan perisian bukan sumber terbuka yang sedia ada di dalam komputer laptop sendiri, dengan syarat mempunyai lesen yang sah untuk semua perisian dan aplikasi yang digunakan.

- *Rangka Kerja Aplikasi Web:*

Peserta hendaklah menggunakan rangka kerja aplikasi web perisian sumber terbuka. **Segala *framework* atau *library* yang proprietari dan bukan OSS adalah dilarang.** Sila rujuk pada garis panduan web aplikasi yang dikeluarkan oleh OSCC MAMPU untuk contoh perisian sumber terbuka dalam pertandingan yang menggunakan rangka kerja laman web aplikasi.

- *Pangkalan Data:*

Setiap pasukan mestilah menggunakan pangkalan data perisian sumber terbuka untuk aplikasi web. Contoh pangkalan data perisian sumber terbuka adalah: MySQL, PostgreSQL dan sebagainya.

- **Pelayan Aplikasi Web:**

Setiap pasukan mestilah memasang aplikasi web mereka ke dalam pelayan aplikasi web sumber terbuka Linux. Contoh pelayan perisian sumber terbuka adalah Apache, Lighttpd, nginx, GlassFish, Zope dan lain-lain.

- **Aplikasi Web:**

Aplikasi web yang dibina dalam pertandingan ini adalah hak milik pasukan sendiri. Pasukan mestilah bersetuju untuk menerbitkan dan menyumbang kod sumber aplikasi berdasarkan lesen GPL Versi 2.

Setiap pasukan digalakkan untuk meneruskan pembangunan aplikasi web ini dan menyebarkan produk ini kepada komuniti OSS global selepas pertandingan tamat.

- ***Pembangunan Berdasarkan Aplikasi OSS yang sedia ada:***

Pembangunan berdasarkan aplikasi perisian sumber terbuka yang sedia ada adalah dibenarkan.

f) Penghakiman Pertandingan:

Panel juri akan melihat dan memberi undian terhadap aplikasi web yang dibangunkan oleh setiap pasukan. Penilaian juri adalah berdasarkan kriteria berikut:

- Fungsi (20%)** - Aplikasi web mestilah menepati ciri-ciri yang telah ditetapkan. Penambahan fungsi lebihan yang munasabah akan diberi markah tambahan.
- Antaramuka Pengguna(20%)** - Antaramuka pengguna mestilah menarik, senang untuk dilayari dan mudah digunakan.
- Inovasi & Keaslian(20%)** - Sejauh mana daya inovasi, keunikan dan keaslian idea pembangunan aplikasi
- Kegunaan(20%)** - Bagaimanakah aplikasi web ini boleh dilaksanakan dan dipraktikkan dalam kehidupan sebenar?
- Pematuhan W3C (10%)** - Aplikasi web akan disemak berlandaskan pemuatan WC3.
- Keselamatan(10%)** - Aplikasi web akan disemak berlandaskan tapisan keselamatan am.

Keputusan hakim adalah muktamad. Sebarang rayuan tidak akan dilayan.

g) Hadiah Pertandingan:

Pemenang akan menerima hadiah seperti berikut:

Tempat Pertama: RM5,000 tunai
Tempat Kedua : RM3,000 tunai
Tempat Ketiga : RM1,500 tunai

Pasukan pelajar yang menghasilkan produk terbaik dikalangan pelajar-pelajar akan membawa pulang wang tunai sebanyak RM2,000 di dalam **Anugerah Pasukan Pelajar Terbaik**, tidak kira pasukan tersebut telah memenangi atau tidak memenangi sebarang hadiah utama di atas.

Semua pemenang dikehendaki menghadiri Majlis Penyampaian Hadiah yang akan diadakan pada 6 November 2009.

h) Terma dan syarat:

Pihak penganjur berhak untuk meminda terma dan syarat pertandingan tanpa sebarang notis pada bila-bila masa dan semua peserta perlu mematuhi segala perubahan.

i) Liabiliti:

Pihak penganjur tidak akan bertanggungjawab atau menanggung perkara-perkara berikut:

- Sebarang masalah, kehilangan atau kerosakan yang disebabkan oleh pihak-pihak lain akibat dari kelewatan dan/atau kegagalan dalam penerimaan dan penghantaran Borang Masuk Pertandingan;
- Sebarang masalah, kerosakan atau kehilangan harta benda peserta yang disebabkan oleh penyertaan mereka dalam penyertaan ini;
- Segala ralat (termasuk ralat pemberitahuan pemenang pertandingan), peninggalan, kekacauan, penghapusan, kecatatan, kelewatan operasi atau transmisi, gangguan talian internet, kecurian, kemusnahan, akses tidak sah, gangguan teknikal terhadap komputer sama ada secara sengaja atau tidak sengaja semasa pertandingan berlangsung.

Semua peserta adalah bertanggungjawab terhadap:

- Segala kemudahan termasuk komputer dan perkakasan yang disediakan oleh pihak penganjur kepada mereka semasa pertandingan.

j) Pembatalan syarat kelayakan:

Pihak penganjur berhak membatalkan kelayakan mana-mana pasukan jika didapati mengganggu sebarang proses atau operasi pertandingan ini, dan didapati berkelakuan menyalahi Terma dan Syarat-Syarat Pertandingan ini. Segala rayuan tidak akan dilayan.

k) Lain-lain:

Pihak penganjur berhak untuk membatalkan, menukar, menunda atau menangguh pertandingan ini sekiranya berlaku sebarang keadaan diluar kawalan yang munasabah.

l) *Pertanyaan:*

Untuk sebarang pertanyaan mengenai pertandingan ini, sila hantarkan emel kepada mygosscon@oscc.org.my.

Jadual Pertandingan

7 Sept	Pengumuman pertandingan dan penerimaan penyertaan
20 Okt	Tarikh tutup penghantaran Borang Penyertaan Pertandingan
23 Okt	Penyenaraian pendek pasukan yang layak
4 Nov 8.30am	Ketibaan dan pendaftaran pertandingan
4 Nov 9am	Taklimat Pertandingan
4 Nov 10am-11am	Pemasangan peralatan peserta
4 Nov 11am – 5 Nov 11am	Pertandingan berlangsung
5 Nov 11am - 2pm	Sesi penilaian
6 Nov	Keputusan pertandingan dan penyampaian hadiah