

**OLIMPIADA JUDETEANA DE INFORMATICA
REGULAMENT DE ORGANIZARE**

ORGANIZARE GENERALA

1. Concursul va incepe la ora 9.00 si consta din rezolvarea a 2 probleme pe durata a 3 ore. Elevii vor fi prezenti, conform repartizarii, la Liceul Teoretic de Informatica "Grigore Moisil" Iasi, la Colegiul National "Costache Negruzzi" Iasi, Colegiul National "Emil Racovita" sau la Liceul Teoretic "D.Cantemir", in laboratoarele de informatica, la ora 8.30.

2. Dupa epuizarea timpului de concurs, echipa tehnica va salva sursele elevilor, **in prezenta** acestora. Salvarea se va face pe suport de memorare externa. Elevii vor semna dupa salvarea surselor intr-un borderou in care pentru fiecare problema va fi mentionata dimensiunea (in bytes) a fisierelor sursa.

DEFASURAREA PROBEI DE CONCURS

Fiecare concurent va fi planificat la o anumita statie de lucru si va lucra numai la statia la care a fost planificat in directorul **OJI2016**. In acest director se va gasi la finalul probei cate o singura sursa pentru fiecare problema rezolvata, denumita in conformitate cu prevederile Regulamentului specific privind desfasurarea Olimpiadei de Informatica. Prin urmare, numarul subdirectoare/fisiere director este mai mic sau egal cu numarul de probleme din proba de concurs. Acest director nu va contine alte subdirectoare/fisiere. Numai aceste surse se vor salva la finalul probei si se vor evalua. Timp de 60 de minute dupa primirea subiectelor, elevii pot formula intrebari referitoare la enunturile problemelor. Intrebarile se formuleaza in scris, pe foaia cu intrebari fiind precizate numele problemei, ID-ul concurentului si sala in care acesta lucreaza. Intrebarile trebuie formulate astfel incat raspunsul sa poata fi DA sau NU.

SALVAREA SOLUTIILOR

Fiecare elev va avea asociat un **ID**, format din 8 caractere. Sursele vor fi denumite cu ID-ul concurentului urmat de 1 (pt. problema 1) sau 2 (pt. problema 2). ID-ul concurentilor va avea formatul: **judet_clasa_nrOrdine**. Campul judet este **IS**, campul **clasa** va lua urmatoarele valori: 5, 6, 7, 8, 9, A (clasa a X-a), B (clasa a XI-a), C (clasa a XII-a), iar **nrOrdine** va fi format din trei caractere si indica pozitia concurentului in lista clasei sale. De exemplu, al cincilea elev din lista elevilor de clasa a XI-a din judetul Iasi va avea ID-ul IS_B_005, si NU IS_B_5. Concurentul cu ID-ul IS_B_005 va salva sursa problemei 2 cu numele ID-ul IS_B_0052.c sau IS_B_0052.cpp sau IS_B_0052.pas (in functie de limbajul de programare utilizat). Se vor utiliza obligatoriu compilatoarele mediilor incluse in pachetul OJKit.exe versiunea 2014: Code::Blocks 13.12 si FreePascal 2.2, intr-un sistem de operare Windows. Pentru limbajul C/C++ exista pe statiile de lucru un Help extern (cu shortcut pe desktop). Orice incercare de fraudare sau de a sabota desfasurarea corecta a concursului sesizata pe parcursul probei va fi urmata imediat de eliminarea elevului respectiv din concurs, iar apoi vor fi aplicate sanctiunile inscrite in regulamentul scolar.

Evaluarea

Solutiile elevilor vor fi evaluate de comisia judeteana a olimpiadei. Elevii de gimnaziu vor fi prezenti la evaluare la ora 14.00, iar elevii de liceu la ora 15.00.

Rezultatele vor fi publicate pe site-urile olimpiada.info, http://ler.is.edu.ro/~cex_is/Informatica/pregtire.html si la avizierul Liceului de Informatica Grigore Moisil Iasi pana la ora 19.00, impreuna cu solutiile problemelor din concurs, precum si datele de test utilizate la evaluare, pentru ca fiecare concurent sa isi poata evalua sursele proprii.

Contestatii

Eventualele contestatii se depun la secretariatul Liceului de Informatica, luni 14 martie 2016, pana la ora 12.00. In contestatie veti specifica numele, prenumele, liceul, clasa, problema contestata si motivele contestatiei. Orice contestatie care nu include aceste informatii nu va fi luata in considerare. Reevaluarea surselor se va efectua luni, 14 martie 2016, ora 15.00, la Liceul de Informatica Grigore Moisil Iasi, in prezenta obligatorie a elevului. Neprezentarea elevului la reevaluare anuleaza contestatia depusa. Punctajele obtinute in urma contestatiilor vor fi publicate pe site-urile olimpiada.info si http://ler.is.edu.ro/~cex_is/Informatica/pregtire.html, pana la data de 15 martie 2016.

SFATURI PENTRU ELEVI

1. Creati in directorul specificat de organizatori subdirectorul OJI2016. Programatorii in Pascal cand intra in mediul de programare sa schimbe mai intai directorul de lucru (Change dir), specificand OJI2016 ca director de lucru.
2. Nu inversati denumirea problemelor. Adica nu salvati solutia de la problema 1 sub denumirea problemei 2 si invers.
3. Trebuie sa respectati cu strictete specificatiile de iesire din enuntul problemei. De exemplu NU schimbati numele fisierelor de intrare sau de iesire. NU precizati cumva calea (fiti convinsi ca fisierele de test se vor afla in directorul curent, altul decat cel pe care ati lucrat voi). Nu dublati extensia fisierelor! Atentie maxima la structura fisierelor!
4. Rezervati ultimele 5 minute pentru salvarea surselor corecte si stergerea tuturor celorlalte fisiere din directorul corespunzator fiecarui concurent. Nu va grabiti la salvare. Verificati de x ori ($x > 3$).
5. Chiar daca considerati ca ati terminat tot, nu plecati!!! Testati programele proprii pe cAt mai multe date de test (preferabil si de dimensiuni mari, in conformitate cu restrictiile din enuntul problemei).
6. Atentie maxima la restrictiile problemei si timpul maxim de executie precizat in enunt! Implicit, contin si indicatii de rezolvare.
7. Nu uitati sa inchideti fisierele!
8. Nu utilizati instructiuni de genul readln, readkey sau getch(); daca asteptati (inutil) o tasta, cu siguranta veti depasi timpul de executie precizat in enunt!!
9. In timpul probelor, este interzisa utilizarea dischetelor, CD-urilor sau flash-urilor.

MULT SUCCES!!!

Inspector scolar de specialitate,
Prof. Stelian Hadimbu