

OLIMPIADA JUDEȚEANĂ DE INFORMATICĂ
REGULAMENT DE ORGANIZARE

DESFĂȘURAREA PROBEI DE CONCURS

1. Concursul va începe la ora 9.00. Elevii vor fi prezenți, conform repartizării, la Liceul Teoretic de Informatică "Grigore Moisil" Iași, la Colegiul Național "Costache Negruzzi" Iași, Colegiul Național "Emil Racoviță", Liceul Teoretic „D. Cantemir” în laboratoarele de informatică, la ora **8.30**.

2. Proba de concurs pentru gimnaziu constă în rezolvarea a două probleme de natură algoritmică, cu ajutorul calculatorului. Punctajul total va fi **200 de puncte** și include punctajul din oficiu. Durata de desfășurare a probei este de 3 ore.

3. Pentru liceu proba constă în rezolvarea a 3 probleme de natură algoritmică, cu ajutorul calculatorului. Punctajul final va fi **300 de puncte** și include punctajul din oficiu. Durata de desfășurare a probei este de 4 ore.

4. Timp de 60 de minute după primirea subiectelor, concurenții pot formula întrebări referitoare la enunțurile problemelor. Întrebările se formulează în scris, pe foaia cu întrebări fiind precizate numele problemei, ID-ul concurentului și sala în care acesta lucrează. Întrebările trebuie formulate astfel încât răspunsul să poată fi DA sau NU. În cazul în care întrebarea este ambiguă, își găsește răspunsul în enunțul problemei sau solicită informații despre modalitatea de rezolvare a problemei, răspunsul va fi **FĂRĂ COMENTARIU**.

5. După epuizarea timpului de concurs, echipa tehnică va salva **directoarele** elevilor, în prezența acestora. Salvarea se va face pe suport de memorare externă. După salvarea pe suportul extern, concurentul va confirma prin semnătură, în borderoul sălii de concurs, dimensiunea spațiului ocupat pe disc al fiecărei surse salvate, exprimată în bytes.

6. Orice încercare de a frauda sau de a sabota desfășurarea corectă a concursului sesizată pe parcursul probei va fi urmată imediat de eliminarea elevului respectiv din concurs, iar apoi vor fi aplicate sancțiunile înscrise în regulamentul școlar.

MEDIILE DE PROGRAMARE

1. Se vor folosi obligatoriu, compilatoarele mediilor incluse în pachetul OJlkit_2017.exe: Code::Blocks și FreePascal, într-un sistem de operare Windows. Pentru limbajul C/C++ există pe stațiile de lucru un Help extern (cu shortcut pe desktop).

2. Pe stațiile de lucru trebuie să fie selectată opțiunea "Have g++ follow the C++11 ISO C++ language standard" din meniul Settings-Compiler-Compiler Flags.

SALVAREA SOLUȚIILOR

1. Fiecare elev va avea asociat un **ID**, format din 8 caractere. ID-ul concurenților va avea formatul: **judet_clasa_nrOrdine**. Câmpul județ este **IS**, câmpul **clasa** va lua următoarele 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 și indică poziția concurentului în lista clasei sale. De exemplu, al cincilea elev din lista elevilor de clasa a XI-a din județul Iași va avea ID-ul IS_B_005 și NU IS_B_5.

2. Concurentul va crea pe discul specificat de organizatori un director denumit cu ID-ul său.

3. Pentru fiecare problemă concurentul va salva în directorul având drept nume ID-ul său un singur fișier sursă - denumit după următoarele reguli:

- numele fișierului sursă, identic cu numele problemei, scris numai cu litere mici.

- extensia fișierului sursă, indicând limbajul de programare utilizat de concurent în rezolvarea problemei, se va scrie cu litere mici.

Extensiile permise pentru fișierele sursă ale concurenților sunt: c, cpp și pas;

Exemplul 1. Subiectul la gimnaziu conține problemele cu numele "casa", "munte".

Directorul cu numele IS_5_003 creat de concurentul cu ID-ul IS_5_003 va conține cele două surse corespunzătoare fiecărei probleme, și anume: casa.c, munte.c, sau casa.cpp, munte.cpp sau casa.pas, munte.pas, în funcție de limbajul de programare utilizat.

Exemplul 2. Subiectul la liceu conține probleme cu numele "casa", "munte", "ploaie".

Directorul cu numele IS_B_005 creat de concurentul cu ID-ul IS_B_005 va conține cele trei surse corespunzătoare fiecărei probleme, și anume: casa.c, munte.c, ploaie.c sau casa.cpp, munte.cpp, ploaie.cpp sau casa.pas, munte.pas, ploaie.pas în funcție de limbajul de programare utilizat.

Astfel, în directorul denumit ID-ul elevului se va găsi câte o singură sursă pentru fiecare problemă rezolvată, denumită în conform enunțului. Prin urmare, numărul fișierelor din acest director este \leq cu numărul de probleme din proba de concurs. Acest director nu va conține alte subdirectoare.

EVALUAREA

1. Evaluarea soluțiilor concurenților, atât pentru gimnaziu, cât și pentru liceu se va realiza sub Windows cu un sistem automat de evaluare pe un calculator cu procesor I5.

2. Evaluarea se va realiza la Liceul de Informatică « Grigore Moisil » Elevii de gimnaziu vor fi prezenți la evaluare la ora 14.30, iar elevii de liceu la ora 15.30.

3. Rezultatele vor fi publicate pe site-urile olimpiada.info, http://ler.is.edu.ro/~cex_is/Informatica/pregtire.html și la avizierul Liceului de Informatică Grigore Moisil Iași până la ora 20.00, împreună cu soluțiile problemelor din concurs, precum și datele de test utilizate la evaluare, pentru ca fiecare concurent să își poată evalua sursele proprii.

CONTESTAȚII

Eventualele contestații se depun la secretariatul Liceului de Informatică, luni 9 martie 2020, până la ora 12.00. În contestație veți specifica numele, prenumele, liceul, clasa, problema contestată și motivele contestației. Orice contestație care nu include aceste informații nu va fi luată în considerare. Punctajele obținute în urma contestațiilor vor fi publicate pe site-urile olimpiada.info și http://ler.is.edu.ro/~cex_is/Informatica/pregtire.html, până la data de 11 martie 2020.

SFATURI PENTRU ELEVII

1. Creați pe discul de organizatori directorul cu numele ID-ului propriu. Programatorii în Pascal, când intră în mediul de programare pot să schimbe mai întâi directorul de lucru (Change dir).

2. Nu inversați denumirea problemelor. Adică nu salvați soluția de la problema 1 sub denumirea problemei 2, sau 3 și invers.

3. Trebuie să respectați cu strictețe specificațiile de ieșire din enunțul problemei. De exemplu NU schimbați numele fișierelor de intrare sau de ieșire. NU precizați cumva calea (fiți conștienți că fișierele de test se vor afla în directorul curent, altul decât cel pe care ați lucrat voi). Nu dublați extensia fișierelor! Atenție maximă la structura fișierelor!

4. Rezervați ultimele 5 minute pentru salvarea surselor corecte și ștergerea tuturor celorlalte fișiere din directorul de concurs. Nu vă grăbiți la salvare. Verificați de x ori ($x > 3$). Chiar dacă ați terminat tot, nu plecați!!! Testați programele proprii pe cât mai multe date de test (preferabil și de dimensiuni mari, în conformitate cu restricțiile din enunțul problemei).

5. Nu uitați să închideți fișierele! 6. Nu utilizați instrucțiuni de genul readln, readkey sau getch(); dacă așteptați (inutil) o tastă, veți depăși timpul de execuție precizat în enunț!! 7. În timpul probelor, este interzisă utilizarea dischetelor, CD-urilor sau flash-urilor, respectiv a telefoanelor mobile care trebuie închise și predate asistenților de sală.

MULT SUCCES!!!

Insp. șc. prof. Emanuela Tatiana Pădurariu