

OLIMPIADA MUNICIPALĂ DE INFORMATICĂ PENTRU GIMNAZIU ȘI LICEU
REGULAMENT DE ORGANIZARE

1. Concursul va începe la ora 9.00. Elevii vor fi prezenți la centrul de concurs în laboratoarele de informatică, conform repartizării, la ora **8.30**.
2. Proba de concurs 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. 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 COMENTARII**.
4. 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.
5. Orice încercare de a fraudă 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 OJKit_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 SOLUTIILOR

1. Fiecare elev va avea asociat un **ID**, cu următoarea structură: **CentruClasaNumePrenume** cu semnificația:

Centru	Numărul centrului la care este repartizat elevul (codificat conform următorului tabel)
Clasa	Clasa la care concurează elevul (maximum două caractere, de exemplu 5, 6, 7, 8, 9,10,11,12)
Nume	Primele 2 litere din nume
Prenume	Primele 2 litere din prenume

2. Centrele în care se desfășoară olimpiada de informatică sunt:

Centru	Cod
Liceul Teoretic de Informatică "Gr. Moisil"	1
Colegiul Național "C. Negruzzi" Iași	2
Colegiul Național Iași	3
Colegiul Național "E. Racoviță" Iași	4
Colegiul Național "M. Eminescu"	5
Liceul Teoretic "D. Cantemir"	6
Colegiul Tehnic de Electronică și Telecomunicații	7
Colegiul Național "M. Sadoveanu" Pașcani	8

3. Concurentul va crea pe discul specificat de organizatori un director denumit cu ID-ul său.
4. 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 este 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** ;

Exemplu. Să presupunem că avem un concurent numit Vasilescu Dan, din clasa a V-a, care este repartizat la Colegiul Național Iași. Concurentul primește un subiect care conține problemele cu numele "casa" și "munte". În acest caz ID-ul concurentului va fi 45VADA. El va crea pe discul specificat de organizatori un director denumit 45VADA, iar acest director va conține cele 2 fișiere sursă, câte unul pentru fiecare problemă denumite: casa.c, munte.c, sau casa.cpp, munte.cpp sau casa.pas, munte.pas, în funcție de limbajul de programare utilizat.

5. Directorul denumit cu ID-ul elevului nu va conține alte subdirectoare.
6. La salvare (sau ulterior) nu se vor redenumi fișierele/directoarele (nume și/sau extensie) care cuprind soluțiile elevilor.

EVALUAREA

1. Evaluarea soluțiilor concurenților, atât pentru gimnaziu, cât și pentru liceu se va realiza sub Windows cu un sistem automat de evaluare la Liceul de Informatică Gr.Moisil, pe un calculator cu procesor **I7**. Elevii de gimnaziu vor fi prezenți la evaluare la ora 14.30, iar elevii de liceu la ora 15.30.
2. Sub niciun motiv nu se vor face modificări în sursele elevilor pe parcursul evaluării.
3. Rezultatele vor fi publicate pe site-urile http://ler.is.edu.ro/~cex_is/Informatica/pregatire.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 10 februarie 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/pregatire.html, până la data de 12 februarie 2020.

SFATURI PENTRU ELEVI

1. 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 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).
4. Nu dublați extensia fișierelor! Atenție maximă la structura fișierelor!
5. 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).
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 Pădurariu