

## Üldjuhend

- Enne võistluse algust tutvustatakse võistlejatele käesolevat üldjuhendit ja paigutatakse nad arvutite juurde. Võistlejad kontrollivad töökeskkonna korrasolekut (selleks soovitame kirjutada, salvestada, kompileerida ja käivitada lühike programmilõik — siis ei ole pärast ebameeldivaid üllatusi *à la* kirjutuskaitsega kõvaketas).
- Igale võistlejale antakse diskett oma töö salvestamiseks (soovitame kontrollida ka disketile salvestamist). Samal disketil on ka näitefailid.
- Ülesannete tekstid antakse võistlejatele vahetult enne võistluse algust. Lahendamiseks on aega **4 tundi** ja aega arvestatakse ülesannete kättesaamise hetkest.
- Võistluse ajal ei ole lubatud kasutada mitte mingeid abimaterjale (ei digitaalseid ega paberkandjal), välja arvatud puhas paber märkmete tegemiseks ja kasutatava programmeerimissüsteemi sisseehitatud abiinfo. Keelatud on ka oma diskettide kasutamine võistluse ajal. Võistlejad võivad oma programmid salvestada oma kettale pärast võistluse lõppu.
- Võistlejad võivad esitada täpsustavaid küsimusi ülesannete tingimuste kohta. Korraldajad võivad keelduda vastamast küsimusele, mille vastus on ülesande tekstis või mis ei ole ülesande lahendamise seisukohalt olulised.
- Iga ülesande lahendus salvestada omaette faili, mille nimi saadakse võistleja nimest (või selle lühendist), ülesande numbrist ja programmeerimiskeelele vastavast laiendist (näiteks **TAMM1.PAS**, **TAMM2.PAS**, **TAMM3.PAS**).
- Hindamisel saab võistleja preemiat 10% ülesande väärtusest, kui tema lahendus läbib kõik testid ja ei teeni ühtegi trahvi.
- Korraldajad koostavad kõigi osavõtjate nimekirja, kuhu märgivad iga osavõtja täisnime, kooli, klassi (õpilastel), kasutatud kompilaatori versiooni ja lahendatud ülesannete numbrid. Võistlejal ei ole lubatud oma töökohalt lahkuda enne oma lahenduste üleandmist.

## Nõuded programmidele

- Iga ülesande lahendus peab olema terveniisti ühes failis. Lisaks selles failis olevale tekstile võib kasutada ainult programmeerimiskeele standardvahendeid.
- Programm peab lugema sisendandmed ülesande tekstis näidatud nimega failist ja kirjutama tulemuse ülesande tekstis näidatud nimega faili. NB! Mitte kasutada failinime juures ketta- ja kataloogitähiseid!
- Programm ei pea kontrollima sisendandmete vastavust ülesande tekstis antud tingimustele, testimiseks kasutatakse ainult korrektseid algandmeid.
- Programm peab väljastama tulemuse täpselt ülesande tekstis kirjeldatud formaadis.
- Programm ei tohi testimise ajal nõuda mitte mingit sisestust klaviatuurilt.
- Programm peab käivitudes väljastama autori täisnime, kooli ja klassi (õpilastel) ning rühma (alga- ja/või edasijõudnud) ja ülesande numbrist (kuid mitte peatama selle juures oma tööd kasutajapoolse klahvivajutuse ootamiseks). Enne teate väljastamist ekraani mitte puhastada.
- Hinnatakse ainult programmi töö tulemust, mitte programmi teksti, kui ülesande tingimustes pole öeldud teisiti.
- Programm peab lõpetama oma töö ülesande tingimustes näidatud aja jooksul. Testimiseks kasutatakse 32 MB mälu ja 100 MHz Pentium protsessoriga arvuteid.

## Soovitused osavõtjatele

- Õnnetuste vältimiseks soovitame salvestada oma programmid perioodiliselt ka disketile.
- Enne lahendamist asumist soovitame läbi lugeda kõik ülesanded. Lahendamist soovitame alustada ülesandest, mille lahendamiseks vajalik idee tundub kõige selgem. Tasub arvestada sellega, et kõigi ülesannete lahendamiseks ei tarvitse aega jätkuda.