

Võistluse korraldus

- Lahtine võistlus toimub aadressil <http://prog.offline.ee/> asuva testimisserveri vahendusel. Sellel aadressil saavad võistlejad võistlusele registreeruda, samast saavad nad ülesannete tekstid, sisendi ja väljundi näited ja muud abifailid ning samas esitavad nad oma lahendused hindamiseks.
- Registreerumine avatakse **5. novembril**. Soovitame registreeruda aegsasti enne võistluse algust, kontrollida kohe oma kasutajatunnuse ja parooli kehtivust ning tutvuda serveris olevate juhendmaterjalidega.
- Ülesannete tekstid tehakse võistlejatele kättesaadavaks **12. novembril kell 10:00**. Lahenduste vastuvõtt suletakse **18. novembril kell 18:00**.
- Võistlejad võivad serveri vahendusel esitada täpsustavaid küsimusi ülesannete tingimuste kohta. Korraldajad võivad keelduda vastamast küsimustele, mille vastus on ülesande tekstis või mis ei ole ülesande lahendamise seisukohalt olulised.
- Hindamisel saab võistleja preemiat 10% ülesande väärtusest, kui tema lahendus läbib kõik testid ja ei teeni ühtegi trahvi.

Nõuded programmidele

- Iga ülesande lahendus peab olema tervenisti ühes failis. Lisaks selles failis olevale tekstile võib kasutada ainult programmikeele standardvahendeid. NB! Java programmis peab `main` meetodit sisaldav klass olema `public`, vastasel korral ei võta testimissüsteem lahendust vastu.
- 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 kujul.
- Programm ei tohi testimise ajal nõuda mitte mingit sisestust klaviatuurilt.
- Hinnatakse ainult programmi töö tulemust, mitte programmi teksti, kui ülesande tingimustes pole öeldud teisiti.
- Programm peab lõpetama oma töö ettenähtud aja jooksul. Kompileeritavates keeltes (Pascal, C, C++, Java, ...) lahendustele kehtib ülesande tekstis näidatud ajalimiit, interpreteeritavates keeltes (Python, PHP, Perl, ...) lahenduste ajalimiit on sellest 10 korda kõrgem. Lahendusi testitakse 3,0 GHz Pentium IV protsessoriga arvutitel.
- Programmil on lubatud kasutada kuni 128 MB mälu.

Soovitused osavõtjatele

- Õnnetuste vältimiseks soovitame teha oma lahendustest perioodiliselt varukoopiaid.