

Võistluse korraldus

- Enne võistluse algust tutvustatakse võistlejatele käesolevat juhendit 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).
- Võistlejatele võimaldatakse juurdepääs olümpiaadi serverile aadressil <http://prog.offline.ee/>, mille vahendusel nad saavad oma lahendused hindamiseks esitada ja kust nad saavad ka sisendi ja väljundi näited ja muud abifailid. Soovitame kohe kontrollida serveri kättesaadavust.
- 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 paberandmeid), välja arvatud puhas paber märkmete tegemiseks, kasutatava programmeerimissüsteemi standardne abiinfo ja olümpiaadi serveris olevad materjalid. Oma andmekandjate ja Interneti (välja arvatud olümpiaadi server <http://prog.offline.ee/>) kasutamine võistluse ajal on keelatud. Võistlejad võivad oma lahendused endale kopeerida 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.
- 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 programmi keele 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 failinimede juures ketta- ja kataloogitähiseid!
NB! Mitte kasutada näitefailide nimesid!
- Programm ei pea kontrollima sisendandmete vastavust ülesande tekstis antud tingimustele; testimiseks kasutatakse ainult korrektseid algandmeid.
- Sisendfaili kõik read (ka viimane) lõpevad reavahetusega.
- Programm peab väljastama tulemuse täpselt ülesande tekstis kirjeldatud kujul.
NB! 64-bitiste arvude väljastamine C programmis: <http://prog.offline.ee/doc/int64.html>.
- 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.
- Enne lahendamist 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.

Порядок проведения

- До начала соревнования всех участников знакомят с данным руководством и распределяют по компьютерам. Участники проверяют работоспособность среды программирования (для этого советуем написать, записать на диск, скомпилировать и запустить маленькую программу — после такого теста наверняка не будет неприятных сюрпризов).
- Каждому участнику дают доступ к серверу олимпиады по адресу <http://prog.offline.ee/>, через который они представляют свои решения, а также получают примеры входных и выходных данных и другие материалы. Советуем сразу же проверить доступ к серверу.
- Тексты задач раздают участникам непосредственно перед началом работы. Время работы — **4 часа** с момента получения задач.
- Во время работы участникам запрещено пользоваться какими-либо материалами (дигитальными или бумажными) кроме чистой бумаги для собственных заметок, стандартной вспомогательной системы компилятора и материалов с сервера олимпиады. Пользоваться своими носителями данных или Интернетом (кроме сервера <http://prog.offline.ee/>) запрещено. Желающие могут скопировать свои решения после окончания соревнования.
- Участники могут задать вопросы, уточняющие условия задач. Организаторы могут отклонить вопросы, ответы на которые однозначно указаны в тексте задачи или не являются существенными при решении данной задачи.
- При оценивании участнику прибавляют в качестве премии 10% стоимости задачи за решение, которое успешно и без штрафов проходит все тесты.

Требования к программам

- Решение каждой задачи должно целиком находиться в одном файле. Кроме этого файла можно пользоваться только стандартными средствами языка программирования.
NB! В решениях на языке Java класс, содержащий метод `main`, должен быть объявлен `public`; в противном случае сервер решения не принимает.
- Программа должна читать входные данные из файла, имя которого указано **в тексте задачи**, и записывать результат в файл, имя которого указано **в тексте задачи**.
NB! Ни в коем случае нельзя добавлять к имени файла имя дисковода или директории!
NB! Нельзя включить в программу имена файлов-примеров!
- Программа не должна проверять соответствие входных данных условиям задачи; при тестировании будут пользоваться только корректными данными.
- Все строки входного файла (включая последнюю) кончатся переводом строки.
- Программа должна вывести результат в точности в формате, указанном в тексте задачи.
NB! Вывод 64-битных чисел на языке C: <http://prog.offline.ee/doc/int64.html>.
- Программа не должна во время тестирования требовать какого-либо ввода с клавиатуры.
- Оценивают только результат работы программы, но не текст, если в условиях задачи не указано иначе.
- Программа должна завершить работу в течение заданного времени. Для решений, написанных на компилируемых языках программирования (Pascal, C, C++, Java, ...) действует указанное в тексте задачи ограничение по времени. Для решений на интерпретируемых языках (Python, PHP, Perl, ...) используется ограничение по времени в 10 раз больше указанного. Для тестирования используются компьютеры с процессором Pentium IV 3,0 GHz.
- Программе разрешается использовать не более 128 МВ памяти.

Советы участникам

- Во избежание несчастных случаев советуем периодически делать запасные копии своей работы.
- Советуем сразу же прочитать тексты всех задач и начать работу с той задачи, идея решения которой кажется самой очевидной. Следует учитывать и то, что на решение всех задач может не хватить времени.