

## 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 ebaseeldivaid üllatusi *à la* kirjutuskaitsega kõvaketas).
- Võistlejatele võimaldatakse juurdepääs serverile aadressil <http://cms.eio.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 **5 tundi** ja aega arvestatakse ülesannete kättesaamise hetkest.
- Võistluse ajal ei ole lubatud kasutada mitte mingeid abimaterjale (ei digitaalseid ega paber-kandjal), välja arvatud puhas paber märkmete tegemiseks, kasutatava programmeerimissüsteemi standardne abiinfo ja olümpiaadi serveris olevad materjalid. Oma andmekandjate ja Interneti (välja arvatud olümpiaadi server <http://eio.ee/>) kasutamine võistluse ajal on keelatud. Võistlejad võivad oma lahendused endale kopeerida pärast võistluse lõppu.
- Võistlejad võivad serveri vahendusel esitada täpsustavaid küsimusi ülesannete tingimuste kohta. Korraldajad võivad keelduda vastamast küsimusele, mille vastus on ülesande tekstis või mis ei ole ülesande lahendamise seisukohalt olulised.

## Nõuded programmidele

- Iga ülesande lahendus peab olema tervenisti ühes failis. Lisaks selles failis olevale tekstile võib kasutada ainult programmeerimiskeele standardvahendeid.
  - Mitte kasutada programmi tekstis “täpitähti”. Nende esitus sõltub operatsioonisüsteemi seadetest, mis võivad serveris olla erinevad võistlejate tööarvutite omadest. See võib põhjustada vigu lahenduste hindamisel.
  - Java programmis peab `main` meetodit sisaldav klass olema ülesande lühinimega (näiteks kui ülesande nimi on “Sortimine (sort)”, siis peab klassi nimi olema `sort`, samamoodi väiketähtedega). Lisaks ei tohi kasutada võtmesõna `package`. Vastasel korral ei võta testimissüsteem lahendust vastu.
  - Pythonis kirjutatud lahendusi testitakse vastavalt nende failinimedele: `*.py2` — Python 2.x, `*.py3` — Python 3.x.
- Programm peab lugema sisendandmed **ülesande tekstis** näidatud nimega failist ja kirjutama tulemuse **ülesande tekstis** näidatud nimega faili.
  - Testimissüsteemis pole lahendustel sisendfaili ülekirjutamise õigust.
  - Mitte kasutada failinimede juures ketta- ja kataloogitähiseid!
  - 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.
  - 64-bitiste arvude väljastamine C programmis: <http://eio.ee/KKK/Int64>.
- 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. Kui ülesande tekstis on antud kaks ajalimiiti, kehtib esimene kompileeritavates keeltes (Pascal, C, C++, Java, ...) ja teine interpreteeritavates keeltes (Python, PHP, Perl, ...) lahendustele. Kui tekstis on antud üks ajalimiit, kehtib see kõigile lahendustele. Lahendusi testitakse keskkonnas, mis vastab 2 GHz Pentium IV protsessori jõudlusele.
- Programmil on lubatud kasutada kuni 256 MB mälu.