

# Informaatikaolümpiaadi üldjuhend 2019.–2020. õppeaastaks

## Üldsätted

Informaatikaolümpiaadi eesmärgid on:

- avastada programmeerimises võimekaid õpilasi ja arendada nende oskusi;
- stimuleerida andekaid õpilasi omandama ja täiendama teadmisi programmeerimises;
- anda õpilastele võimalus võrrelda oma oskusi ja teadmisi eakaaslastega võistlustingimustes;
- motiveerida õpetajate enesetäiendamist ja programmeerimise õpetamist koolides;
- selgitada välja Eesti võistkond rahvusvahelisteks informaatikaolümpiaadideks.

Informaatikaolümpiaad toimub kolmes etapis: lahtine võistlus, eelvoor ja lõppvoor, mille tulemuste põhjal valib TÜ Teaduskooli juures moodustatud informaatikaolümpiaadi žürii (edaspidi žürii) Eesti võistkonna kandidaadid rahvusvahelisteks informaatikavõistlusteks.

Olümpiaadil tuleb lahendada algoritmilise iseloomuga ülesandeid. Võimalikke ülesandetüüpe kirjeldab Lisa 1. Programmeerimisülesannete lahendamise ja lahenduste esitamise tingimusi kirjeldab Lisa 2. Ülesannete tekstid antakse igale võistlejale vastavalt tema soovile kas eesti või vene keeles.

Kõrgkoolidele, mis teevad sisseastumisel soodustusi olümpiaadidel edukalt osalenud õpilastele, esitab žürii lõppvooruga pingerea.

Informaatikaolümpiaadi materjalide aadress Internetis on <http://eio.ee> – seal on ka värskem info toimuvate ürituste ja tulemuste kohta.

Kõigi võistluste tulemused avaldatakse nimeliselt teaduskooli kodulehel [www.teaduskool.ut.ee](http://www.teaduskool.ut.ee) ning informaatikaolümpiaadi lehel <http://eio.ee>

Võistluste hindamine toimub testimisserveri abil. Vastav veebiaadress antakse osalejatele enne võistluse algust. Igale ülesandele võib võistluse jooksul lahendusi esitada korduvalt, hindamisel läheb arvesse parim nõuetekohaselt esitatud lahendus.

## Lahtine võistlus

Lahtine võistlus toimub koduse tööna **14.–20. oktoobril 2019** testimisserveri vahendusel. Ülesannete tekstid avaldatakse 14. oktoobril kell 10:00. Lahenduste vastuvõtt suletakse 20. oktoobril kell 24:00.

Lahtisel võistlusel võib ülesannete lahendamisel kasutada kirjandust ja muid abimaterjale, kuid iga võistleja peab oma lahendused koostama ise. Võistlus on individuaalne, meeskonnatöö ei ole lubatud. Samuti pole lubatud välistest allikatest (sh foorumitest) otseselt ülesande sisu kohta abi küsimine. Žüriil on õigus plagiaadikahtlusega tööd võistluselt kõrvaldada.

Tulemused avaldab žürii hiljemalt 28. oktoobril olümpiaadi veebilehel, **koolid-** ja **olympiaadid-**listis.

## Eelvoor

Eelvoor korraldab žürii **7. detsembril 2019** informaatika- ja matemaatikaõpetajate abiga koolides, kus on võimalus võistlus läbi viia ja selle korraldamiseks avaldatakse soovi.

Korraldamissoovist tuleb teatada hiljemalt 22. novembriks. Võistlust korraldavate koolide nimekirja koos kontaktandmetega avaldab žürii olümpiaadi veebilehel, koolid- ja olympiaadid-listis 26. novembril.

Õpilased, kelle koolis võistlust ei korraldata, võivad võistlusest osa võtta mõnes teises koolis, leppides eelnevalt kokku kohapealse läbiviijaga. Eelvooru ülesanded koostab žürii ja need toimetatakse koolidesse vastavalt kokkuleppele kohapealsete korraldajatega.

Võistlus toimub 4-tunnise praktilise tööna personaalarvutil. Võistleja poolt valitud töövahendid on võistluse alguseks arvutile paigaldatud. Kaasatoodud andmekandjate ja trükitud materjalide, samuti Interneti (välja arvatud olümpiaadi server ja sealt viidatud juhendmaterjalid) kasutamine võistluse ajal ei ole lubatud. Oma lahendused võib osaleja endale kopeerida pärast võistluse lõppu. Töö ajal ei ole osavõtjal trükkimise võimalust.

Võistlejad esitavad oma lahendused jooksvalt võistluse ajal testimisserveri vahendusel ja tulemused avaldab žürii hiljemalt 11. detsembril olümpiaadi veebilehel, koolid- ja olympiaadid-listis.

## Lõppvoor

Olümpiaadi lõppvoor toimub **15.–16. veebruaril 2020 Tartus**. Lõppvooru kutsub žürii õpilasi lahtise võistluse, eelvooru ja teiste hooaja jooksul peetud võistluste tulemuste põhjal.

Kõik lõppvooru kutsutud õpilased kindlustatakse tasuta toidu ja vajadusel öömajaga. Sõidukulud ja õpilastega kaasas oleva saatja komandeerimiskulud katab lähetaja.

Lõppvoorus on ülesannete lahendamiseks aega 5 tundi. Olümpiaadi ajakavas on ette nähtud aeg programmide tööga tutvumiseks ja apellatsioonideks. Sel ajal võib osavõtja kopeerida oma programmid ka endale. Protestid lahendab žürii, kelle otsus on lõplik.

## Autasustamine

Eesti võistlustel jagatakse auhindu kolmes kategoorias: põhikool (9. klass ja nooremad), algajad (kes pole varem osalenud või pole varem märkimisväärset tulemust saavutanud) ning lahtine (kõik võistlejad). Täpse auhinnajaotuse otsustab žürii.

Täiendavalt võib žürii välja anda mitmesuguseid eriauhindu.

## Häkkeripunktid

Hooaja jooksul peab žürii arvetust nn häkkeripunktide üle. Punkte saab erinevatel olümpiaadiga seotud üritustel (võistlused, õppesessioonid jms) osalemise eest. Arvesse läheb nii osalemise fakt kui ka saavutatud tulemus. Vastavalt punktide arvule antakse olümpiaadi lõpetamisel välja eriauhinnad.

## Eesti koondise valimine

Eesti koondis valitakse hooaja jooksul toimunud võistluste ning kogutud häkkeripunktide alusel. Täpsed reeglid ja jooksev pingerida on toodud aadressil <http://eio.ee/Main/Koondis>

Nende tulemuste põhjal valib žürii Eesti koondise kandidaadid rahusvahelisteks võistlusteks, kes kutsutakse valikvõistlustele. Kandidaadid valitakse töö taseme põhjal kõigi võistlejate hulgast, kes selle võistluse tingimustele vastavad.

Kandidaatidele korraldab žürii täiendavad õppused. Balti Informaatikaolümpiaadi ja Euroopa Juunioride Informaatikaolümpiaadi võistkond selgub pärast valikvõistlusi ning Rahvusvahelise Informaatikaolümpiaadi võistkond pärast Balti Informaatikaolümpiaadi.

Et suurendada motivatsiooni iseseisvaks ettevalmistuseks, võivad valikvõistluste ülesanded sisaldada ülesandeid kas USACO treeningprogrammist (<http://usaco.org/index.php?page=training>) või CodeForcesi (<http://codeforces.com/contests>) praeguse hooaja võistlustest. Millised ülesanded täpselt valitakse, pole

mõistagi ette teada, tuttava ülesande saamise tõenäosus kasvab vastavalt sellele, kui palju ülesandeid õpilane nendest valikutest eelnevalt lahendanud on.

## Rahvusvahelised võistlused

Eesti osaleb Balti Informaatikaolümpiaadil (aprillis lõpus-mai alguses Ventspilsis, Lätis), Euroopa Junioride Informaatikaolümpiaadil (Serbias) ja Rahvusvahelisel Informaatikaolümpiaadil (Singapuris). Rahvusvaheliste olümpiaadide vanusepiirid kehtestab vastava olümpiaadi korralduskomitee, kuid üldjuhul on junioride võistluse vanuse ülempiiriks 15 ning teistel olümpiaadidel 19 aastat.

Teistes riikides toimuvatel võistlustel on üldjuhul kasutusel ainult C++ ja Java. Seetõttu ei pääse neile võistlustele õpilased, kes lõppvoorus ja valikvõistlustel kirjutavad oma tööd muudes keeltes. Rahvusvahelistel võistlustel ei või Eestit esindada välisriikide kodanikud.

## Lisa 1: Ülesannete tüübid

### Programmi koostamise ülesanne

Seda tüüpi ülesandes tuleb leida algoritm ja realiseerida selle alusel programm antud andmetöötlus-ülesande lahendamiseks.

Ülesande püstitus kirjeldab, kust ja millises vormis saab programm oma lähteandmed, millistele küsimustele on vaja nende põhjal vastata ning kuhu ja millises vormis need vastused hindamiseks esitada. Tavaliselt on nii sisendiks kui ka väljundiks kettal olevad tekstifailid.

Seda tüüpi ülesande lahendamiseks on mõnes võistlusel kasutada lubatud programmikeeles kirjutatud programm. Lahendust hinnatakse programmi arvutis testimise teel. Kuigi üldjuhul hinnatakse seda tüüpi ülesandes ainult programmi töö tulemusi, võib žürii ebaausa võistluse kahtluse korral kontrollida ka programmi teksti.

### Avatud testandmetega ülesanne

Seda tüüpi ülesandes tuleb leida vastused antud andmetöötlusülesande fikseeritud sisendandmete komplektile.

Ülesande püstitus kirjeldab, millises vormis on esitatud lähteandmed, millistele küsimustele on vaja nende põhjal vastata ning millises vormis need vastused hindamiseks esitada. Ülesande püstitusse kuulub fikseeritud komplekt sisendandmeid.

Seda tüüpi ülesande lahendamiseks on nõutud vormis väljundandmed, mis vastavad antud sisendandmetele. Lahendusi hinnatakse väljundandmete kontrollimise teel. Programmi teksti hindamiseks ei esitata. Programmi koostamine pole üldse kohustuslik, kui võistleja suudab ülesande mingil muul moel lahendada.

## Lisa 2: Programmeerimisvahendid

Eesti informaatikaolümpiaadi kõigis voorudes ja lahtistel võistlustel on võistlejatel kindlasti võimalik kasutada keeli C++, Pascal, Java ja Python.

Kuna kõigis arvutiklassides pole kõigi vahendite kasutamise võimalust, peab iga võistleja registreerumisel korraldajatega kokku leppima, millist tarkvara ta võistlusel kasutab, ja lahendama kõik ülesanded nende vahendite abil. Võistluse ajal on võimalik kasutada vahendite standardset dokumentatsiooni elektronkujul. Trükitud juhendite olemasolu ei saa korraldajad garanteerida.

Üldjuhul tuleb kõigis voorudes programmid esitada lähtetekstina, mille žürii testimiseks ise kompileerib.

Võistluse ametlikud kompilaatorid on GCC (C++), FreePascal (Pascal), JDK (Java) ja Pythoni standardinterpretaator. Žürii garanteerib, et kõik võistlusel esitatavad ülesanded on võimalik nende abil täielikult lahendada. Testimisserveris kasutatavate kompilaatorite ning keskkondade täpsemad versioonid on toodud EIO veebilehel enne vastavat võistlust.

GCC<sup>1</sup> standardkomplekti kuulub ainult käsureakompilaator. Töökeskkonnana soovib žürii kasutada Code::Blocks'i<sup>2</sup> või Eclipse'i<sup>3</sup>.

FreePascal<sup>4</sup> standardkomplekti kuulub lisaks kompilaatorile ka töökeskkond.

JDK<sup>5</sup> standardkomplekti kuulub ainult käsureakompilaator. Töökeskkonnana soovib žürii kasutada NetBeans'i<sup>6</sup> või Eclipse'i<sup>7</sup>.

Pythoni<sup>8</sup> standardkomplekti kuulub lisaks interpretaatorile ka töökeskkond. Võistlejad esitavad lahendused kas Python 2 või Python 3 dialektis.

C# lahenduste testimine toimub mono abil.

Kõigi muude keelte ja vahendite kasutamine on lubatud ainult eelneval kokkuleppel kohapealsete korraldajate ja žüriiga. Vahendi arvutiklassi paigaldamine ja selle kasutamine võistluse ajal tuleb kooskõlastada kohapealse korraldajaga, lahenduse esitamise ja testimise tingimused žüriiga. Eelmistel aastatel on mitteametlikest keeltest kasutusel olnud C#, Haskell, Perl, PHP, Rust.

Kõigis voorudes esitavad võistlejad oma lahendused jooksvalt võistluse ajal testimisserveri vahendusel. Ametlikes keeltes kirjutatud lahendused kompileeritakse ja testitakse esitamise järel serveris automaatselt vastavalt esitamise järjekorrale. Mitteametlikest keeltes kirjutatud lahenduste automaatse kontrollimise võimalust žürii ei taga.

## Žürii koosseis

### Esimees ja koordinaator:

Targo Tennisberg – autor ja ettevõtja

### Liikmed:

Emeriitesimees – Rein Prank – Tartu Ülikool, dotsent

Teaduskomitee juht – Ahto Truu – Guardtime AS, tarkvaraarhitekt

Tehnilise komitee juht – Heno Ivanov – IT-konsultant

Hariduskomitee juht – Sandra Schumann

Infrastruktuuriülem – Konstantin Tretjakov – Bondora AS, andmeteadlane

Teaduskommunikaator – Tähvend Uustalu – Tartu Ülikool, üliõpilane

Andres Unt

Indrek Jentson – AS CGI Eesti, tarkvaraarhitekt

Katrin Gabrel – koolitaja ja IT-konsultant

Oliver-Matis Lill

Oliver Nisumaa

---

<sup>1</sup> <http://gcc.gnu.org/>, Windowsi versioonid <http://www.mingw.org/> ja <http://www.cygwin.com/>

<sup>2</sup> <http://www.codeblocks.org/>

<sup>3</sup> <http://www.eclipse.org/>

<sup>4</sup> <http://www.freepascal.org/>

<sup>5</sup> <http://www.oracle.com/technetwork/java/javase/>

<sup>6</sup> <http://netbeans.org/>

<sup>7</sup> <http://www.eclipse.org/>

<sup>8</sup> <http://www.python.org/>