

Informaatikaolümpiaadi lõppvoorü võistlusjuhend

Võistluse korraldus

- Võistlus toimub aadressil <https://cms.eio.ee> asuva testimisserveri vahendusel. Sealt saavad osalejad ülesannete tekstid, sisendi ja väljundi näited ja muud abifailid ning samasse esitavad ka oma lahendused hindamiseks.
- Kontod serveri kasutamiseks loob zürri. Kasutajatunnused ja salasõnad antakse osalejatele vahetult enne võistluse algust. Soovitame oma kasutajatunnuse ja salasõna kehtivust kohe kontrollida.
- Ülesannete lahendamiseks on **5 tundi** ja aega arvestatakse testimisserveri avanemise hetkest.
- Võistluse ajal ei ole lubatud kasutada mitte mingeid abimaterjale, välja arvatud puhas paber märkmete tegemiseks, arvutis olev tarkvara ja selle standardne abiinfo ning testimisserver. Oma andmekandjate ja Interneti (välja arvatud testimisserver ja sealt viidatud materjalid) kasutamine võistluse ajal on keelatud. Võistlejad võivad oma lahendused endale kopeerida pärast võistluse lõppu.
- Võistlejad võivad testimisserveri vahendusel esitada täpsustavaid küsimusi ülesannete tingimuste kohta. Korraldajad võivad keelduda vastamast küsimustele, mille vastused on ülesande tekstis või mis ei ole ülesande lahendamise seisukohalt olulised.
- **Põhikooliõpilastel** on võistlusel 4 ülesannet, mis **kõik lähevad arvesse**.
- **Gümnasistidel** on 5 ülesannet, millest **läheb arvesse 3 parimat skoori**.

Nõuded programmidele

- Iga ülesande lahendus peab olema tervenisti ühes failis. Lisaks selles failis olevale tekstile võib lahendus kasutada ainult programmeerimiskeele standardvahendeid. Võistluse ametlikud programmeerimiskeeled on C++ ja Python.
 - 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** ja failis ei tohi olla ühtegi teist **public** nähtavusega klassi. Vastasel korral ei võta testimissüsteem lahendust vastu.
- Programm peab lugema andmed **standardsisendist** ja kirjutama vastuse **standardväljundisse**; veaväljundit testimisel ei arvestata.
 - Programm ei pea kontrollima sisendandmete vastavust ülesande tekstis antud tingimustele; testimiseks kasutatakse ainult korrektseid algandmeid.
 - Sisendi kõik read (ka viimane) lõpevad reavahetusega.
 - Programm peab väljastama tulemuse täpselt ülesande tekstis kirjeldatud kujul.
 - 64-bitiste arvude väljastamine C ja C++ programmides: <https://eio.ee/KKK/Int64>.
- 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 üks ajalimiit, kehtib see kõigile lahendustele.
 - Kui ülesande tekstis on antud kaks ajalimiiti, kehtib esimene kompileeritavates keeltes (C++, C, Java, ...) ja teine interpreteeritavates keeltes (Python, JavaScript, ...) lahendustele.
 - Lahendusi testitakse keskkonnas, mis vastab 1,5 GHz Pentium IV protsessori jõudlusele.
- Programmil on lubatud kasutada kuni 256 MB mälu, kui ülesande lehel serveris pole öeldud teisiti.