

REGULAMENTUL CONCURSULUI

Concursul interjudețean Info-Oltenia are două secțiuni :

- proba individuală
- proba pe echipe

Proba individuală are categoriile: cls. V-VI, cls. VII-VIII, cls. IX, cls. X, cls. XI-XII

Proba pe echipe are două categorii :

- cls.IX-X (echipe formate din câte un elev de clasa a IX-a și unul de clasa a X-a sau din doi elevi de clasa a IX-a)
- cls.XI-XII (echipe formate din câte un elev de clasa a XI-a și unul de clasa a XII-a sau din doi elevi de clasa a XI-a)

Probele de concurs durează 3-5 ore .

La fiecare probă elevii trebuie să rezolve 1-3 probleme. La fiecare problemă elevii trebuie să prezinte comisiei o sursă Pascal, C sau C++ .

Mediile de programare utilizate în concurs sunt FreePascal și Code Blocks pentru C/C++.

După terminarea probelor nu se mai pot modifica sursele.

Evaluarea surselor se va face pe calculatoare asemănătoare cu cele din concurs.

Evaluarea surselor se va realiza în Windows.

Citirea datelor de intrare se va face din fișiere text (specificate în problemă), iar scrierea datelor de ieșire se va face în fișiere text. Formatul de citire și afișare este precizat în enunțul problemelor.

În Pascal nu se va folosi unit-ul CRT și instrucțiunea readln.

După primirea enunțurilor concurenții pot pune întrebări (legate de enunțuri), în scris, timp de maxim 1 oră. Întrebările trebuie să fie formulate astfel încât răspunsurile să fie "da" sau "nu". În cazul în care răspunsul la întrebare se poate deduce din enunț sau întrebarea nu necesită răspuns din partea comisiei, se va primi răspunsul "fără comentarii".

Eventualele neclarități privind sursele concurenților și evaluarea, pot fi aduse la cunoștința comisiei doar de către profesorii însoțitori.

Înainte de începerea concursului, concurenții au o perioadă de 15-30 minute în care să verifice mediile de programare. Eventualele probleme trebuie anunțate profesorului supraveghetor.

Evaluarea surselor concurenților se va realiza cu programe automate.

Fiecare concurent va primi un număr (ID) din maxim 3 cifre. Acesta va fi folosit la codificarea surselor.

Astfel dacă un elev are asociat numărul 23 și programează în limbaj C++, atunci cele două probleme vor fi salvate cu numele :

- prima problemă proba individuală : **23p1i.cpp**
- a doua-a problemă proba individuală : **23p2i.cpp**

Pentru proba pe echipe, fiecare echipă primește de asemenea un ID (număr) format din maxim trei cifre.

Salvarea surselor pentru echipa 23, dacă se programează în C, se va face astfel :

- prima problemă proba pe echipe : **23p1e.c**
- a doua-a problemă proba pe echipe : **23p2e.c**