

OLIMPIADA JUDEȚEANĂ DE INFORMATICĂ
REGULAMENT DE ORGANIZARE

ORGANIZARE GENERALĂ

1. Concursul va începe la ora 9.00 și constă din rezolvarea a 2 probleme pe durata a 3 ore. Elevii vor fi prezenți, conform repartizării, la Liceul de Informatică „Grigore Moisil” Iași, la Colegiul Național "Costache Negruzzi" Iași sau la Colegiul Tehnic de Electronică și Telecomunicații, în laboratoarele de informatică, la ora 8.30.
2. După epuizarea timpului de concurs, echipa tehnică va salva sursele elevilor, **în prezența** acestora. Salvarea se va face pe suport de memorare externă. Elevii vor semna după salvarea surselor într-un borderou în care pentru fiecare problemă va fi menționată dimensiunea (în bytes) a fișierelor sursă.

DESFĂȘURAREA PROBEI DE CONCURS

Fiecare concurent va fi planificat la o anumită stație de lucru și va lucra numai la stația la care a fost planificat în directorul **OJI2013**. La sfârșitul probei în acest director se vor găsi 2 (două) fișiere, care reprezintă sursele pentru cele 2 probleme ce constituie proba de concurs. Numai aceste surse se vor salva la finalul probei și se vor evalua.

SALVAREA SOLUȚIILOR

Fiecare elev va avea asociat un **ID**, format din 8 caractere.

Sursele vor fi denumite cu ID-ul concurentului urmat de 1 (pt. problema 1) sau 2 (pt. problema 2).

ID-ul concurenților va avea formatul: **judet_clasa_nrOrdine**. Câmpul **judet** este **IS**, câmpul **clasa** va lua următoarele valori: 5, 6, 7, 8, 9, A (clasa a X-a), B (clasa a XI-a), C (clasa a XII-a), iar **nrOrdine** va fi format din trei caractere și indică poziția concurentului în lista clasei sale.

De exemplu, al cincilea elev din lista elevilor de clasa a XI-a din județul Iași va avea ID-ul **IS_B_005**, și **NU** **IS_B_5**.

Concurentul cu ID-ul **IS_B_005** va salva sursa problemei 2 cu numele ID-ul **IS_B_0052.c** sau **IS_B_0052.cpp** sau **IS_B_0052.pas** (în funcție de limbajul de programare utilizat).

Mediile de programare ce pot fi utilizate sunt CodeBlocks și FreePascal. La evaluare, compilarea se va face numai cu compilatoarele gcc (pentru lb. C), g++ (pentru lb. C++) și respectiv fpc (pentru lb. Pascal), versiunea fiind aceeași cu cea instalată pe stațiile de lucru. **Evaluarea la OJI se va face fără includerea opțiunilor de compilare -O2 și -Wall.**

Pentru limbajul C/C++ există pe stațiile de lucru un Help extern (cu shortcut pe desktop).

Orice încercare de fraudă sau de a sabota desfășurarea corectă a concursului sesizată pe parcursul probei va fi urmată imediat de eliminarea elevului respectiv din concurs, iar apoi vor fi aplicate sancțiunile înscrise în regulamentul școlar.

Evaluarea

Soluțiile elevilor vor fi evaluate de comisia județeană a olimpiadei. Elevii pot fi prezenți la evaluare la ora 15.00.

Rezultatele vor fi publicate pe site-urile **olimpiada.info**, http://ler.is.edu.ro/~cex_is/Informatica/pregatire.html și la avizierul Liceului de Informatică „Grigore Moisil” Iași până la ora **19.00**, împreună cu soluțiile problemelor din concurs, precum și datele de test utilizate la evaluare, pentru ca fiecare concurent să își poată evalua sursele proprii.

Contestații

Eventualele contestații se depun la secretariatul Liceului de Informatică, luni 4 martie 2013, până la ora 12.00. În contestație veți specifica numele, prenumele, liceul, clasa, problema contestată și motivele contestației. Orice contestație care nu include aceste informații nu va fi luată în considerare. Reevaluarea surselor se va efectua luni, 4 martie 2013, ora 15.00, la Liceul de Informatică „Grigore Moisil” Iași, în prezența obligatorie a elevului. Neprezentarea elevului la reevaluare anulează contestația depusă. Punctajele obținute în urma contestațiilor vor fi publicate pe site-urile **olimpiada.info**,

http://ler.is.edu.ro/~cex_is/Informatica/pregatire.html, până la data de **5 martie 2013**.

SFATURI PENTRU ELEVI

1. Creați în directorul specificat de organizatori subdirectorul **OJI2013**. Programatorii în Pascal când intră în mediul de programare să schimbe mai întâi directorul de lucru (**Change dir**), specificând **OJI2013** ca director de lucru.
2. Nu inversați denumirea problemelor. Adică nu salvați soluția de la problema 1 sub denumirea problemei 2 și invers.
3. Trebuie să respectați cu strictețe specificațiile de ieșire din enunțul problemei. De exemplu **NU** schimbați numele fișierelor de intrare sau de ieșire. **NU** precizați cumva calea (fiți convinși că fișierele de test se vor afla în directorul curent, altul decât cel pe care ați lucrat voi). Atenție maximă la structura fișierelor.
4. Rezervați ultimele 5 minute pentru salvarea surselor corecte și ștergerea tuturor celorlalte fișiere din directorul corespunzător fiecărui concurent. Nu vă grăbiți la salvare. Verificați de x ori (x>3).
5. Chiar dacă considerați că ați terminat tot, nu plecați!!! Testați programele proprii pe cât mai multe date de test (preferabil și de dimensiuni mari, în conformitate cu restricțiile din enunțul problemei).
6. Atenție maximă la restricțiile problemei și timpul maxim de execuție precizat în enunț! Implicit, conțin și informații de rezolvare.
7. Nu uitați să închideți fișierele!
8. Nu utilizați instrucțiuni de genul readln, readkey sau getch(); dacă așteptați (inutil) o tastă, cu siguranță veți depăși timpul de execuție precizat în enunț!!
9. În timpul probelor, este interzisă utilizarea dischetelor, CD-urilor sau flash-urilor.

MULT SUCCES!!!

Inspector școlar de specialitate,
Prof. Stelian Hadîmbu