Пам’ятка учасника

Завдання олімпіади традиційно матимуть алгоритмічний характер, тобто основними результатами роботи учасника має бути програма, що реалізує правильний та ефективний алгоритм, розроблений учасником.

Запропоновані задачі відповідають такій структурі:

1) Розробити програму, що за вхідним файлом визначеної структури буде отримувати вихідний, згідно з умовами задачі. Задачі саме такого типу найчастіше пропонуються на олімпіадах в останні роки.
2) Розробити програму, що отримуватиме вхідні дані та повідомлятиме про результати їх обробки, інтерактивно взаємодіючи з бібліотекою журі.
3) За відомими вхідними даними отримати результати, що відповідають умові задачі. У такому випадку необхідно здати не програму, а саме вихідний файл для кожного тесту. Звичайно, задача, що задається певними вхідними файлами настільки важка, що її розв’язок важко знайти без комп’ютера.

Запитання щодо умов завдань учасники олімпіади матимуть змогу ставити впродовж першої години олімпіади у системі прийому та здачі розв’язків Ejudge. Запитання, що ставить учасник, повинні передбачати відповідь «Так» або «Ні». Відповіддю на запитання, окрім «Так» або «Ні», може бути «Відповідь міститься в умові», якщо умова задачі містить достатньо інформації, щоб учасник міг сам отримати відповідь, уважно перечитавши її; «Без коментарів», якщо питання стосується інформації, яку журі не бажає розголошувати, наприклад, методу розв’язання задачі або у випадку некоректно поставленого запитання. На запитання, які стосуються умови задачі, відповідатиме одна й та ж група людей – автори задач. Відповіді можна буде отримати протягом першої години олімпіади.

Програми, що створюються учасниками, повинні відповідати стандарту мов програмування, на яких вони написані, мають використовувати стандартні бібліотеки та не реалізовувати графічний інтерфейс, не використовувати системні ресурси, сторонні файли та бібліотеки, які не передбачені завданням.

Перевірка робіт. Під час туру працюватиме он-лайн перевірка на всіх тестах з умови задачі. Ліміт на кількість відправлених розв’язків для всіх задач рівний 60. **Увага! Доступ до онлайн перевірки може бути повільним з причини великої кількості одночасних перевірок, особливо в кінці туру.** Журі і координатори залишають за собою право дискваліфікації учасника туру у випадку порушень ним правил олімпіади.

Учаснику олімпіади ЗАБОРОНЯЄТЬСЯ:

- бути відсутнім на робочому місці (тобто без нагляду камери) сумарно більше ніж 15 хвилин протягом туру;
- спілкуватися під час олімпіади зі сторонніми людьми у будь-який спосіб;
- використовувати більше одного монітора;

- використовувати навушники;
- використовувати програми зв’язку (Skype, Viber, Telegram та інші);
- використовувати veb-браузер для відвідування будь-яких сайтів, крім сторінки сайту олімпіади та тестувальної системи;
- використовувати онлайн-компілятори та інтерпретатори;
- використовувати будь-який код, який був написаний до початку кожного з турів;
- використовувати будь-яку літературу (в тому числі друковану, або електронну);
- мати при собі телефони, планшети, smart watch та інші гаджети.

Файли записів контролю за самостійною роботою учасників за допомогою OBS Studio слід тримати протягом 14 днів і надати журі при потребі.