



Ustalenia techniczne

Zasady

Zawody trwają 5 godzin i polegają na rozwiązywaniu x zadań. Rozwiązanie zadania polega na napisaniu i przedstawieniu jury kodu źródłowego programu. Za każde zaakceptowane przez jury rozwiązanie zadania drużyna otrzymuje jeden punkt. W przypadku jednakowej liczby punktów o kolejności drużyn decyduje sumaryczny czas rozwiązywania zaakceptowanych zadań. Czas rozwiązania zadania to czas od początku zawodów do momentu akceptacji. Drużyna może wielokrotnie zgłaszać rozwiązanie zadania, ale za każde błędne zgłoszenie otrzymuje gwiazdkę (*), czyli 20 minut kary doliczanej do czasu rozwiązania danego zadania. Kara jest uwzględniana dopiero w momencie ewentualnej akceptacji danego zadania. Podczas zawodów dostępny będzie bieżący ranking drużyn. Na godzinę przed końcem zawodów ranking zostanie zamrożony i będzie ujawniony na ceremonii zakończenia zawodów.

Decydujące zawody odbywające się w sobotę zostaną poprzedzone w piątek sesją próbną trwającą 1 godzinę podczas której symulowane będą prawdziwe warunki zawodów. Prosimy o zapoznanie się ze wszystkimi elementami systemu w tym czasie.

Środowisko

Do dyspozycji 3 osobowej drużyny jest 1 komputer PC pracujący pod systemem Linux w dystrybucji Fedora Core 2. Zalogować się można do niego poprzez:

login: amppz
hasło: (puste)

Prosimy o zmianę hasła ze względów bezpieczeństwa. Rozwiązanie zadania można przedstawić w języku Pascal, C i C++ kompilowanych odpowiednio komendami:

```
fpc -Xs -Sgic -viwnh -OG2p3 rozwiazanie.pas  
gcc -static -O2 -Wall rozwiazanie.c -o rozwiazanie  
g++ -static -O2 -Wall rozwiazanie.cpp -o rozwiazanie
```

przy pomocy kompilatorów:

FPC v. 1.9.4
GCC v. 3.3.3

Język jest rozpoznawany na podstawie rozszerzenia pliku, odpowiednio: *.c, *.cpp, *.pas. Biblioteka STL jest dostępna. Program powinien czytać dane ze standardowego wejścia i wypisywać wynik na standardowe wyjście. Nie może tworzyć żadnych plików tymczasowych, procesów ani czekać na interakcję użytkownika. Proszę zwrócić uwagę, aby program w C/C++ zwracał 0 jako rezultat wykonania. Kod źródłowy programu nie może być większy niż 100 KB. Kompilacja programu nie może zająć więcej niż 32 MB pamięci operacyjnej i trwać więcej niż minutę. Kod wykonywalny nie może być większy niż 5 MB. Program może używać co najwyżej 64 MB pamięci operacyjnej.

System

Do kontaktów z jury służy system *AMPPZ Aθina* dostępny poprzez przeglądarkę internetową *Mozilla* pod adresem <http://contest>. Można się do niego zalogować przy pomocy:

login: symbol drużyny (np. uj1)
hasło: (przekazane wraz z kopertą)

Również w tym wypadku prosimy o zmianę hasła. W systemie można zgłaszać rozwiązania i zlecać wydruki kodów źródłowych. W przypadku zgłoszenia rozwiązania system powinien w ciągu kilku minut zwrócić jedną z odpowiedzi:



- OK (accepted) - rozwiązanie zaakceptowane — gratulujemy!
- ANS (wrong answer) - program zwrócił błędną odpowiedź
- TLE (time limit exceeded) - program działał zbyt długo
- RTE (run time error) - wykonanie programu zakończyło się błędem
- CME (compile error) - kompilacja programu zakończyła się błędem
- IGN (ignored) - rozwiązanie zgłoszone po czasie

Lista dostępnych nagłówków dla C/C++ jest dostępna w systemie.

Będąc na konsoli tekstowej można włączyć konsolę graficzną przy pomocy kombinacji klawiszy `Ctrl-Alt-F12`.