

Upute za natjecatelje

Programe treba snimiti **točno pod onim imenom** koje je navedeno u tekstu zadatka. Potrebno je snimiti **samo** izvorni kôd (source) u direktorije `c:\dmi.h` i `a:\`. Ukoliko natjecatelj snimi više verzija jednog programa, **sve** verzije osim one koja nosi ime koje je u tekstu zadatka navedeno će biti ignorirane. Ako natjecatelj snimi više verzija jednog programa pod ispravnim imenom ali u različitim programskim jezicima (npr. `avion.pas` i `avion.cpp`), **neće dobiti bodove** za taj zadatak.

Povjerenstvo za evaluaciju kompajlirati će vaše programe **bez** navođenja ikakvih dodatnih opcija. Ukoliko želite da se vaš program kompajlira s nekim vašim opcijama, navedite ih na predviđeni način na početku vašeg programa.

Također, program kod kojeg se prilikom izvršavanja pojavi bilo kakav 'runtime error', **neće dobiti bodove** za taj test podatak.

Program **ne smije čekati** ni na kakav unos s tipkovnice. Ukoliko će program čekati makar i na običan pritisak na neku tipku, **neće dobiti bodove** za taj test podatak.

Sav ispis na ekran tijekom izvršavanja programa će biti ignoriran. Preporučujemo da eventualne 'debug' informacije koje ste ispisivali na ekran tijekom rješavanja zadatka u završnoj verziji programa **izbacite** kako bi ubrzali vaš program.

Ulazne i izlazne datoteke su obične tekstualne datoteke u kojima se kao separator između ulaznih podataka pojavljuje **točno jedan** razmak (space) ili prelazak u novi red ('carriage return' + 'new line'). Na kraju **svake** linije u ulaznoj datoteci nalazi se znak za prelazak u novi red.

Ulaznu datoteku vaš program **mora tražiti u tekućem** (current) direktoriju, a izlaznu datoteku **mora zapisati** također **u tekući** direktorij. Ukoliko u vašem programu imena datoteka specificirate preko relativnih ili apsolutnih putanja, **nećete dobiti bodove** za taj zadatak.

Obratite pažnju da svi zadaci ne nose jednak broj bodova. Lakši i brže rješivi zadaci nose manje bodova, a teži zadaci za čije je rješavanje potrebno više vremena, koncentracije i znanja nose više bodova. Težina zadataka je takva da svi natjecatelji neće moći riješiti sve zadatke, tako da ako i ne uspijete riješiti neki zadatak, nemojte biti obeshrabreni.

Da bi program koji rješava problem iz nekog zadatka dobio maksimalni broj bodova, primijenjeni algoritam mora biti korektan i efikasan tj. brz. Test podaci su unaprijed osmišljeni i koncipirani tako da će programi koji koriste neke manje efikasne, ali valjane algoritme, također dobiti određeni broj bodova (npr. od ukupno 50 bodova, jako loš i spor algoritam će dobiti npr. 10 bodova, dok će dobar algoritam, ali ne i najbolji dobiti npr. 35 bodova). Programi koji će raditi jako brzo za sve test podatke, ali neće davati točne rezultate, naravno, neće donositi bodove. Znači, valjanost algoritma je na prvom mjestu, a brzina izvršavanja na drugom.

Prilikom rješavanja zadataka obratite pažnju na **ograničenja** kod ulaznih podataka jer su ona **izrazito bitna** za osmišljavanje efikasnog algoritma.

U tekstu svakog zadatka naći ćete nekoliko test primjera koji vam mogu pomoći da bolje shvatite zadatak. Međutim, ako vaš program radi ispravno za zadane test primjere to **još uvijek nije garancija** niti da vaš program radi korektno za ostale test podatke niti da je dovoljno brz.

Te iste test primjere iz teksta zadatka naći ćete i na hard disku vašeg računala u poddirektorijima direktorija `c:\dmi.h`. **Obavezno** pokrenite vaš program za te test primjere i usporedite vaše izlaznu datoteku s datotekom koju ćete naći u tom istom direktoriju. **Svako odstupanje** u formatu izlazne datoteke rezultirat će **gubitkom bodova** za taj test podatak i **nikakve naknadne žalbe neće biti uvažene**.

Upute za natjecatelje

Pitanja u vezi zadataka možete postavljati tijekom **prvih sat vremena** natjecanja koristeći za to predviđeni obrazac.

Za vrijeme natjecanja **nije dozvoljeno** korištenje pisanog materijala niti elektroničkih uređaja. Jedino je dozvoljeno korištenje **olovke i papira**, koje ujedno i toplo preporučujemo za **skiciranje i razradu algoritama**, dok za vrijeme samog kodiranja **snimajte** vaša rješenja **često** i na hard disk i na disketu.

Želimo vam puno znanja, koncentracije i sreće na ovom i daljnjim natjecanjima.

VAŽNO !

Zbog automatske evaluacije vaših rješenja, program treba **regularno** završiti svoje izvođenje.

Program u Pascal-u treba se izvršiti do kraja tj. do 'end.' ili ako za završetak izvršavanja koristite naredbu 'halt', treba ju koristiti bez parametara ili kao 'halt(0)'.

Program u C-u treba se izvršiti do naredbe 'return 0' u funkciji 'main' koja treba biti deklarirana kao 'int main(void)' ili ako za završetak izvršavanja koristite naredbu 'exit', treba ju koristiti kao 'exit(0)'.

Da bismo bili sigurni da ste sve dobro razumijeli, još jednom navodimo **greške koje će rezultirati nepovratnim gubitkom bodova bez mogućnosti uvažavanja eventualne naknadne žalbe**:

- snimanje vašeg rješenja pod pogrešnim imenom
- snimanje više verzija rješenja pod točnim imenom u različitim programskim jezicima
- program generira 'runtime error', bez obzira na eventualni točan rezultat
- čekanje na pritisak na tipku prilikom izvršavanja programa
- učitavanje iz pogrešne datoteke
- pisanje u pogrešnu datoteku
- pisanje u datoteku u pogrešnom formatu

Povjerenstvo za izradu zadataka i provedbu natjecanja u srednjoškolskoj skupini