

Програмиране

Обща информация и правила за категория "Програмиране"

Участниците разработват конзолно приложение, автоматизиращо действията на участник в игра по предварително условие, предоставено от журито в **деня на състезанието**.

Участниците могат да се състезават в отбори като броят на членовете на един отбор е най-много три.

По време на състезанието отборите предават програмите на журито като при предаване на програма, журито записва часа на предаване и изпробва програмата срещу тестов играч. Програмата се приема от журито в момента, в който тестовата игра приключи без грешки.

В случаите, в които се установи грешка по време на тестовата игра журито връща решението на отбора с един от следните възможни отговори:

- Грешка при изпълнение
- Грешка при форматиране на изхода
- Надвишаване на ограниченията за памет
- Надвишаване на времето за ход

Всеки неуспешен опит за предаване на решение коства на отбора наказателно време, което в последствие се добавя към часа, в който е прието решението им.

След предаване на всички решения журито провежда състезание между предадените програми на принципа всеки с всеки. Всяка среща на две програми протича в 4 мача (два, в които първата програма прави първи ход и два, в които втората програма прави първи ход) като програмите имат право да пазят информация между мачовете на файлове в папката, в която се намират. Запазената информация не се трие в рамките на четирите мача.

Условието на задачата и описанието на играта състезателите получават в деня на състезанието. Заедно с условието състезателите получават инструмент за тестване, базиран на средата, в която ще се провеждат срещите между програмите.

Софтуерът, с който участниците разработват конзолното приложение е по избор. Всеки участник носи отговорност за лицензионните права на инсталираните софтуерни приложения на собствения си преносим компютър (лаптоп).

Допустимите езици са Pascal, C/C++, Java, C#

В състезателният ден, участниците нямат право да използват Интернет.

Време за работа: 7 часа

Жури и ментори в категорията



Никола

Вълчанов програмиранеЖУРИ

Предварителни критерии

След предаване на всички решения журито провежда състезание между предадените програми на принципа всеки с всеки. Всяка среща на две програми протича в 4 мача (два, в които първата програма прави първи ход и два, в които втората програма прави първи ход) като програмите имат право да пазят информация между мачовете на файлове в папката, в която се намират. Запазената информация не се трие в рамките на четирите мача.

d test