

Programmeringsolympiaden 2016

TÄVLINGSREGLER FÖR SKOLKVALET

- Tävlingen äger rum på av skolan bestämt datum under **fyra timmar** effektiv tid. Eleven ska i förväg komma överens med läraren om att använda egen dator eller en som skolan tillhandahåller. I vilket fall som helst måste eleven befinna sig i av läraren bestämd lokal på skolan.
- Tävlingen består av fem uppgifter som vardera ska lösas genom ett datorprogram i valfritt programmeringsspråk.
- Dina lösningar kommer att testköras med förpreparerade indata. Om inget annat anges, testas varje uppgift med 5 testfall, som vardera ger 1 poäng om ditt program skriver ut korrekt svar inom en exekveringstidsgräns av **5 sekunder**.
- Det är ofta olika begränsningar på de olika testfallen, t.ex. storleken på indata eller andra inskränkningar. Detta anges i uppgiften. **Observera att det kan vara helt olika svårighetsgrad på en uppgift beroende på dessa skillnader. Det kan därför vara lättare att få delpoäng på en uppgift som verkar svår än att få full poäng på en uppgift som verkar lättare.** Informationen om delpoäng är därför extremt viktig för att planera sin tävling.
- Ingen test av indata behöver göras, den följer specifikationerna i uppgiften.
- Rättningen utförs på samma eller likvärdig dator. Ändringar i källkoden tillåts ej efter tävlingen. Om programmet inte kan kompileras ges 0 p. på uppgiften.
- Om något av följande inträffar ger det *testfallet* 0 poäng, men programmet fortsätter testas med övriga testfall.
 - Exekveringstiden överstiger 5 sekunder
 - Exekveringsfel (run time error)
 - Fel svar
- Deltagandet är individuellt vilket bland annat innebär att inget utbyte av idéer eller filer får ske under tävlingen.
- Hjälpmedel: Valfritt skriftligt material, material som finns installerat på datorn samt material som finns tillgängligt på internet. Det är *inte* tillåtet att aktivt kommunicera på internet (t.ex. chatta eller ställa frågor till ett forum) utan endast att söka efter information. Räknedosa är tillåten.
- Tävlingsbidraget ska lämnas in i form av källkodsfiler som läggs på utdelat minne eller i en av läraren angiven hårddiskkatalog. Filerna ska döpas till uppg1...uppg5 med passande filtillägg. Ingen hänsyn tas till andra filer. Var noga med att lämna in den korrekta versionen av ditt program.

Kanske ses vi på den fullspäckade finalhelgen på Spotifys huvudkontor i februari, där landslagsplatser till tävlingar i Finland och Ryssland står på spel.

Lycka till!