

Võistluse korraldus

- Enne võistluse algust tutvustatakse võistlejatele käesolevat juhendit ja paigutatakse nad arvutite juurde. Võistlejad kontrollivad töökeskkonna korrasolekut (selleks soovitame kirjutada, salvestada, kompileerida ja käivitada lühike programmilõik — siis ei ole pärast ebameeldivaid üllatusi *à la* kirjutuskaitsega kõvaketas).
- Võistlejatele võimaldatakse juurdepääs olümpiaadi serverile aadressil <http://prog.offline.ee/>, mille vahendusel nad saavad oma lahendused hindamiseks esitada ja kust nad saavad ka sisendi ja väljundi näited ja muud abifailid. Soovitame kohe kontrollida serveri kättesaadavust.
- Ülesannete tekstid antakse võistlejatele vahetult enne võistluse algust. Lahendamiseks on aega **4 tundi** ja aega arvestatakse ülesannete kättesaamise hetkest.
- Võistluse ajal ei ole lubatud kasutada mitte mingeid abimaterjale (ei digitaalseid ega paberkanjal), välja arvatud puhas paber märkmete tegemiseks, kasutatava programmeerimissüsteemi standardne abiinfo ja olümpiaadi serveris olevad materjalid. Oma andmekandjate ja Interneti (välja arvatud olümpiaadi server <http://prog.offline.ee/>) kasutamine võistluse ajal on keelatud. Võistlejad võivad oma lahendused endale kopeerida pärast võistluse lõppu.
- Võistlejad võivad esitada täpsustavaid küsimusi ülesannete tingimuste kohta. Korraldajad võivad keelduda vastamast küsimusele, mille vastus on ülesande tekstis või mis ei ole ülesande lahendamise seisukohalt olulised.
- Hindamisel saab võistleja preemiat 10% ülesande väärtusest, kui tema lahendus läbib kõik testid ja ei teeni ühtegi trahvi.

Nõuded programmidele

- Iga ülesande lahendus peab olema terveniisti ühes failis. Lisaks selles failis olevale tekstile võib kasutada ainult programmeerimiskeele standardvahendeid. NB! Java programmis peab `main` meetodit sisaldav klass olema `public`. Vastasel korral ei võta testimissüsteem lahendust vastu.
- Programm peab lugema sisendandmed ülesande tekstis näidatud nimega failist ja kirjutama tulemuse ülesande tekstis näidatud nimega faili. NB! Mitte kasutada failinime juures ketta- ja kataloogitähiseid!
- Programm ei pea kontrollima sisendandmete vastavust ülesande tekstis antud tingimustele, testimiseks kasutatakse ainult korrektseid andmeid.
- Programm peab väljastama tulemuse täpselt ülesande tekstis kirjeldatud kujul.
- Programm ei tohi testimise ajal nõuda mitte mingit sisestust klaviatuurilt.
- Hinnatakse ainult programmi töö tulemust, mitte programmi teksti, kui ülesande tingimustes pole öeldud teisiti.
- Programm peab lõpetama oma töö ülesande tingimustes näidatud aja jooksul. Testimiseks kasutatakse 64 MB mälu ja 3,0 GHz Pentium IV protsessoriga arvuteid.

Soovitused osavõtjatele

- Õnnetuste vältimiseks soovitame teha oma lahendustest perioodiliselt varukoopiaid.
- Enne lahendamata asumist soovitame läbi lugeda kõik ülesanded. Lahendamist soovitame alustada ülesandest, mille lahendamiseks vajalik idee tundub kõige selgem. Tasub arvestada sellega, et kõigi ülesannete lahendamiseks ei tarvitse aega jätkuda.

Порядок проведения

- До начала соревнования всех участников знакомят с данным руководством и распределяют по компьютерам. Участники проверяют работоспособность среды программирования (для этого советуем написать, записать на диск, скомпилировать и запустить маленькую программу — после такого теста наверняка не будет неприятных сюрпризов).
- Каждому участнику дают доступ к серверу олимпиады по адресу <http://prog.offline.ee/>, через который они представляют свои решения, а также получают примеры входных и выходных данных и другие вспомогательные материалы. Советуем сразу же проверить доступ к серверу.
- Тексты задач раздают участникам непосредственно перед началом работы. Время работы — **4 часа** с момента получения задач.
- Во время работы участникам запрещено пользоваться какими-либо материалами (дигитальными или бумажными) кроме чистой бумаги для собственных заметок, стандартной вспомогательной системы компилятора и материалов с сервера олимпиады. Пользоваться своими носителями данных или Интернетом (кроме сервера <http://prog.offline.ee/>) запрещено. Желаящие могут скопировать свои решения после окончания соревнования.
- Участники могут задать вопросы, уточняющие условия задач. Организаторы могут отклонить вопросы, ответы на которые однозначно указаны в тексте задачи или не являются существенными при решении данной задачи.
- При оценивании участнику прибавляют в качестве премии 10% стоимости задачи за решение, которое успешно и без штрафов проходит все тесты.

Требования к программам

- Решение каждой задачи должно целиком находиться в одном файле. Кроме этого файла можно пользоваться только стандартными средствами языка программирования. NB! В решениях на языке Java класс, содержащий метод `main`, должен быть объявлен `public`. В противном случае сервер решения не принимает.
- Программа должна читать входные данные из файла, имя которого указано в тексте задачи и записывать результат в файл, имя которого указано в тексте задачи. NB! Ни в коем случае нельзя добавлять к имени файла имя диска или директории!
- Программа не должна проверять соответствие входных данных условиям задачи, при тестировании будут пользоваться только корректными данными.
- Программа должна вывести результат в точности в формате, указанном в тексте задачи.
- Программа не должна во время тестирования требовать какого-либо ввода с клавиатуры.
- Оценивают только результат работы программы, но не текст, если в условиях задачи не указано иначе.
- Программа должна завершить работу в течение времени, указанного в тексте задачи. При тестировании будут пользоваться компьютерами с процессором Pentium IV 3,0 GHz и с 64 MB RAM.

Советы участникам

- Во избежание несчастных случаев советуем периодически делать запасные копии своей работы.
- Советуем сразу же прочитать тексты всех задач и начать работу с той задачи, идея решения которой кажется самой очевидной. Следует учитывать и то, что на решение всех задач может не хватить времени.