

OLIMPIADA MUNICIPALĂ DE INFORMATICĂ PENTRU GIMNAZIU ȘI LICEU
REGULAMENT DE ORGANIZARE

ORGANIZARE GENERALĂ

1. Concursul va începe la **ora 9.00** și constă din rezolvarea a **2 probleme** pe durata a **3 ore**. Elevii vor fi prezenți la centrul de concurs conform repartizării publicate pe site-ul Centrului de Excelență, la ora **8.30**.
2. După epuizarea timpului de concurs, echipa tehnică va salva sursele elevilor, **în prezența** acestora. Salvarea se va face pe cel puțin 1 suport extern de memorare. Elevii vor semna după salvarea surselor într-un borderou în care, pentru fiecare problemă, va fi menționată dimensiunea (în bytes) a fișierelor sursă.

DESFĂȘURAREA PROBEI DE CONCURS

1. Fiecare concurent va fi planificat la o anumită stație de lucru și va lucra numai la stația la care a fost planificat în directorul **OMI2018**. La sfârșitul probei în acest director se vor găsi numai 2 (două) fișiere, care reprezintă sursele pentru cele 2 probleme ce constituie proba de concurs. Numai aceste surse se vor salva la finalul probei și se vor evalua.
2. Sursele trebuie denumite conform următorului standard, **fără diacritice**:

CentrulClasaNumePrenumeProblema.extensia

Cu semnificația:

Centrul	Numărul centrului la care este repartizat elevul (codificat conform următorului tabel)
Clasa	Clasa la care concurează elevul (maxim două caractere, de exemplu 5, 6, 7, 8, 9,10,11,12)
Nume	Primele 2 litere din nume
Prenume	Primele 2 litere din prenume
Problema	Numărul problemei rezolvate (cifra 1 sau 2)
Extensia	Extensia specifică limbajului de programare (pas, c sau cpp)

Centrele în care se desfășoară olimpiada de informatică sunt:

Centru	Cod
Liceul de Informatică „Gr. C. Moisil” Iași	1
Colegiul Național „Costache Negruzzi” Iași	2
Colegiul Național „Mihai Eminescu” Iași	3
Colegiul Național Iași	4
Colegiul Național „Emil Racoviță” Iași	5
Liceul Teoretic „Dimitrie Cantemir” Iași	6
Colegiul Național „M. Sadoveanu” Pașcani	7

De exemplu, elevul **Vasilescu Dan** din clasa **a XI-a**, care lucrează în C/C++, la **Colegiul Național „M. Sadoveanu” Pașcani**, va salva soluția primei probleme sub numele: 711VADA1.CPP.

3. Mediile de programare ce pot fi utilizate sunt **CodeBlocks** și **FreePascal**, pentru liceu și pentru gimnaziu.
4. Orice încercare de fraudă sau de a sabota desfășurarea corectă a concursului sesizată pe parcursul probei va fi urmată imediat de eliminarea elevului respectiv din concurs, iar apoi vor fi aplicate sancțiunile înscrise în regulamentul școlar.

EVALUARE

1. Evaluarea se va realiza de către comisia județeană a olimpiadei, la Liceul de Informatică, începând cu ora **14.30** pentru gimnaziu și începând de la ora **15.30** pentru liceu.
2. Sub niciun motiv nu se vor face modificări în sursele elevilor pe parcursul evaluării.
3. Elevii vor fi prezenți la evaluare. În cazul în care un elev nu este prezent la evaluare, nu are dreptul de a contesta rezultatele evaluării.
4. Rezultatele evaluării vor fi afișate la Liceul de Informatică, după orele 19.00 și pe site-ul Centrului de Excelență la adresa http://ler.is.edu.ro/~cex_is/, la disciplina **Informatica**, secțiunea **Activitatea de pregătire**.

CONTESTAȚII

Eventualele contestații se depun la secretariatul Liceului de Informatică, luni 29 ianuarie 2018, până la ora 12. În contestație veți specifica numele, prenumele, liceul, clasa, problema contestată și motivele contestației.

SFATURI PENTRU ELEVI

1. Nu inversați denumirea problemelor. Cu alte cuvinte nu salvați soluția de la problema 1 sub denumirea problemei 2 și invers.
2. Trebuie să respectați cu strictețe specificațiile de ieșire din enunțul problemei. De exemplu **NU** schimbați numele fișierelor de intrare sau de ieșire. **NU** precizați cumva calea (fiți convinși că fișierele de test se vor afla în directorul curent, altul decât cel pe care ați lucrat voi). Atenție maximă la structura fișierelor.
3. Rezervați ultimele 5 minute pentru salvarea surselor corecte și ștergerea tuturor celorlalte fișiere din directorul corespunzător fiecărui concurent. Nu vă grăbiți la salvare. Verificați de x ori ($x > 3$).
4. Chiar dacă considerați că ați terminat tot, nu plecați!!! Testați programele proprii pe cât mai multe date de test (preferabil și de dimensiuni mari, în conformitate cu restricțiile din enunțul problemei).
5. Atenție maximă la restricțiile problemei și timpul maxim de execuție precizat în enunț! Implicit, conțin și informații de rezolvare.
6. Nu uitați să închideți fișierele!
7. Nu utilizați instrucțiuni de genul readln, readkey sau getch(); dacă așteptați (inutil) o tastă, cu siguranță veți depăși timpul de execuție precizat în enunț!!

MULT SUCCES!!!

**Inspector școlar,
Prof. Stelian Hadîmbu**