

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 paberkanalid), 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 programmeerimisele 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 1,7 GHz Pentium 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.