XXXIV OI, zawody I stopnia, tura szkolna – informacje dla zawodników

Komputery zawodnicze

Tura szkolna polega na samodzielnym rozwiązywaniu zadań w szkole zawodnika lub – jeśli to nie jest możliwe – w innym miejscu wskazanym przez Komitet Główny Olimpiady. Podczas tury szkolnej można korzystać wyłącznie z komputera dostarczonego przez koordynatora szkoły lub koordynatora zawodów. Na komputerach będą dostępne co najmniej następujące aplikacje:

- przeglądarka internetowa
- środowiska programistyczne C++ i Pythona
- kompilator C++ i interpreter Pythona (mogą być wbudowane w środowisko)
- narzędzie do uruchomienia krokowego (może być wbudowane w środowisko)
- edytory tekstu
- kalkulator
- aplikacja OI

W trakcie zawodów dostępne będzie zdalne środowisko programistyczne – Edytor OI (`https://ide.sio2.mimuw.edu.pl/`). Edytor działa w przeglądarce. Pozwala skompilować i uruchomić program na własnych danych testowych, a wbudowany debuger umożliwia wykonywanie programu krok po kroku i podgląd wartości zmiennych.

Przebieg zawodów, piątek 20 listopada

godz. 10:30-11:00 – wgrywanie danych z Internetu przez zawodników (jeśli nie mieli okazji tego zrobić wcześniej)

godz. 11:00-11:30 – sesja próbna

godz. 12:00-15:00 – zawody

Każdy zawodnik jest obowiązany do posiadania i okazania legitymacji szkolnej.

System zawodów

- Tura szkolna jest organizowana za pomocą SIO2 (`https://sio2.mimuw.edu.pl`), w tym samym konkursie co tura zdalna.
- Do rozwiązania będą 2 zadania. Za każde z nich będzie można zdobyć maksymalnie 100 punktów. Po wysłaniu rozwiązania do SIO2 poznasz jedynie wynik jego działania na testach przykładowych.
- Wynik zawodnika w I etapie to suma punktów zdobytych w turze zdalnej i turze szkolnej.
- Treści zadań zostaną udostępnione w SIO2 oraz na `https://oi.edu.pl/l/zadania.pdf` (przed rozpoczęciem tury szkolnej są tam treści zadań z zeszłego roku)
- Każdy zawodnik powinien umieścić ostateczne rozwiązania zadań w SIO, za pomocą przeglądarki lub za pomocą aplikacji OI. Tylko zgłoszone w podany powyżej sposób rozwiązania zostaną ocenione.

Aplikacja OI

Aplikacja OI umożliwia wysyłanie zadań w sytuacjach awaryjnych, w szczególności w przypadku awarii SIO2 lub braku połączenia z Internetem. Instrukcja użycia aplikacji znajduje się na stronie `https://oi.edu.pl/l/34oi_aplikacjaOI/`

Z instrukcją oraz z samą aplikacją należy zapoznać się przed rozpoczęciem zawodów.

XXXIV OI, zawody I stopnia, tura szkolna – informacje dla zawodników

Co jest zabronione w trakcie zawodów

- korzystanie on-line z innych stron internetowych niż `https://sio2.mimuw.edu.pl`, `https://oi.edu.pl`, `https://ide.sio2.mimuw.edu.pl/` oraz dokumentacje (C++, biblioteki standardowej, Pythona), w szczególności stron opartych na generatywnej sztucznej inteligencji
- korzystanie z narzędzi opartych na sztucznej inteligencji zainstalowanych na komputerze zawodnika
- korzystanie z dodatkowych pomocy, w szczególności książek, dysków, kalkulatorów, notatek, telefonów komórkowych czy innych własnych urządzeń elektronicznych
- korzystanie z drukarki
- komunikowanie się z innymi zawodnikami, w szczególności ustnie, telefonicznie lub przez sieć

Co jest dozwolone w trakcie zawodów

- wgranie danych na swój komputer przed zawodami, w ilości rzędu kilkunastu MB (nie dotyczy instalowania własnych aplikacji)
- korzystanie z oprogramowania zainstalowanego na komputerze (nie dotyczy narzędzi opartych na sztucznej inteligencji)
- korzystanie z własnych artykułów papierniczych (puste kartki, pusty notes, długopisy, ołówki itp.)

Awarie

W razie awarii komputera zawodnik informuje o tym osobę pilnującą na sali zawodów. W przypadku stwierdzenia awarii sprzętu w czasie zawodów termin zakończenia pracy przez zawodnika zostaje przedłużony o taki czas, jaki był niezbędny do usunięcia awarii. Z tego względu gorąco zachęcamy do częstego tworzenia kopii zapasowych swoich rozwiązań w SIO2 (poprzez zgłoszenia).