

**PRECIZĂRI CU PRIVIRE LA ORGANIZAREA ȘI DESFĂȘURAREA OLIMPIADEI DE INFORMATICĂ -
ETAPA JUDEȚEANĂ/ A SECTOARELOR MUNICIPIULUI BUCUREȘTI,
9 MARTIE 2019**

I. **OLIMPIADA DE INFORMATICĂ** se organizează în conformitate cu prevederile Metodologiei-cadru de organizare și desfășurare a competițiilor școlare, anexă la Ordinul ministrului educației, cercetării, tineretului și sportului nr. 3.035/2012, cu modificările și completările ulterioare, introduse prin OMEN nr. 4203/2018 și OMEN nr.3015/2019, și cu prevederile Regulamentului specific privind organizarea și desfășurarea Olimpiadei de Informatică, denumit în continuare Regulament specific. Site-ul central al Olimpiadei de Informatică în acest an școlar este <http://olimpiada.info/>.

II. **DESFĂȘURAREA OLIMPIADEI DE INFORMATICĂ**

- **Concursul începe la ora 9:00.** Accesul candidaților în centrul de concurs este permis până la ora 8:30. Elevii trebuie să aibă actul de identitate sau carnetul de elev/legitimația de elev cu fotografie și să fie vizată pentru anul școlar curent.

- Proba se desfășoară într-o singură zi și constă într-o probă practică.

- Proba de concurs pentru gimnaziu constă în rezolvarea a două probleme de natură algoritmică, cu ajutorul calculatorului. Punctajul total va fi 200 de puncte și include punctajul din oficiu. Durata de desfășurare a probei este de 3 ore.

- Pentru liceu proba constă în rezolvarea a 3 probleme de natură algoritmică, cu ajutorul calculatorului. Punctajul final va fi 300 de puncte și include punctajul din oficiu. Durata de desfășurare a probei este de 4 ore.

- Punctajul pentru fiecare problemă este același.

- Comisia județeană va adăuga fiecărui elev prezent punctajul din oficiu la punctajul total obținut în urma evaluării automate.

III. **MEDIILE DE PROGRAMARE**

La etapa județeană, mediile care trebuie puse la dispoziția elevilor în acest an școlar atât pentru gimnaziu cât și pentru liceu, vor fi Code::Blocks și FreePascal. Se va utiliza un sistem de operare Windows.

IV. **DERULAREA PROBELOR DE CONCURS**

- **În Windows vor fi instalate mediile Code::Blocks și Free Pascal, precum și documentația C/C++ și Free Pascal incluse în pachetul OJKit.exe (<http://olimpiada.info/oji2019/>).** La etapa județeană/a sectoarelor municipiului București a Olimpiadei de Informatică, elevii pot scrie cod în conformitate cu standardul C++2011. Comisia județeană/a sectoarelor municipiului București se va asigura că pe toate stațiile de lucru va fi selectată opțiunea "Have g++ follow the C++11 ISO C++ language standard" din meniul Settings-Compiler-Compiler Flags.

. **La etapa județeană/a sectoarelor municipiului București, timp de 60 de minute după primirea subiectelor, concurenții pot formula întrebări referitoare la enunțurile problemelor.** Întrebările se formulează în scris, pe foaia cu întrebări fiind precizate numele problemei, ID-ul concurentului și sala în care acesta lucrează. Întrebările trebuie formulate astfel încât răspunsul să poată fi DA sau NU. În cazul în care întrebarea este ambiguă, își găsește răspunsul în enunțul problemei sau solicită informații despre modalitatea de rezolvare a problemei, răspunsul va fi FĂRĂ COMENTARIIL.

IV. **SALVAREA SOLUȚIILOR**

Fiecare elev va avea asociat un ID. Acest ID va fi asociat concurenților în mod automat la înregistrarea acestora pe site-ul olimpiada.info. La etapa județeană/ a sectoarelor municipiului București, fiecare concurent va salva sursele proprii într-un director având drept nume ID-ul său. ID-ul alocat elevului este format din 8 caractere. ID-ul concurenților din municipiul București va avea formatul:

- sector_clasa_nrOrdine (sector-2 caractere, clasa-1 caracter, nrOrdine - 3 caractere); format pentru sectoarele municipiului București: S1, S2, S3, S4, S5, S6.

Pentru fiecare problemă concurentul va salva în directorul având drept nume ID-ul său un singur fișier – fișier sursă denumit după următoarele reguli:

- numele fișierului sursă, identic cu numele problemei, scris numai cu litere mici.

- extensia fișierului sursă, indicând limbajul de programare utilizat de concurent în rezolvarea problemei, se va scrie cu litere mici. Extensiile permise pentru fișierele sursă ale concurenților sunt: c, cpp și pas;

Exemplul 1.

Subiectul la gimnaziu conține problemele cu numele “casa”, “munte”.

Directorul cu numele BV_5_003 creat de concurentul cu ID-ul BV_5_003 va conține cele două surse corespunzătoare fiecărei probleme, și anume: casa.c, munte.c, sau casa.cpp, munte.cpp sau casa.pas, munte.pas, în funcție de limbajul de programare utilizat.

Exemplul 2.

Subiectul la liceu conține probleme cu numele “casa”, “munte”, “ploaie”.

Directorul cu numele IS_B_005 creat de concurentul cu ID-ul IS_B_005 va conține cele trei surse corespunzătoare fiecărei probleme, și anume: casa.c, munte.c, ploaie.c sau casa.cpp, munte.cpp, ploaie.cpp sau casa.pas, munte.pas, ploaie.pas în funcție de limbajul de programare utilizat.

Astfel, în directorul cu numele ID – elev se va găsi câte o singură sursă pentru fiecare problemă rezolvată, denumită în conformitate cu prevederile Regulamentului specific. (Atât numele fișierelor sursă cât și extensiile acestora se vor scrie cu litere mici, așa cum se precizează în enunțul fiecărei probleme). Prin urmare, numărul fișierelor din acest director este mai mic sau egal cu numărul de probleme din proba de concurs. Acest director nu va conține alte subdirectoare.

Salvarea pe suport extern a soluțiilor fiecărui concurent, în vederea evaluării, va fi realizată, în prezența acestuia, de către membrii subcomisiei de organizare din cadrul Comisiei județene/a sectorului municipiului București de organizare, evaluare și de soluționare a contestațiilor nominalizați de președintele executiv al comisiei județene/coordonatorul activității comisiilor sectoarelor municipiului București de organizare, evaluare și de soluționare a contestațiilor. În vederea evaluării, președintele executiv al comisiei județene/ inspectorul școlar coordonator pentru disciplinele informatice din cadrul ISMB va prelua de la vicepreședinții pentru subcomisii sursele elevilor salvate pe suport extern (director separat pentru fiecare clasă). Președintele executiv al Comisiei județene/ inspectorul școlar coordonator pentru disciplinele informatice din cadrul ISMB va preda vicepreședinților subcomisiilor de evaluare directoarele cu sursele elevilor pe clase. Aceștia le vor repartiza membrilor subcomisiei pentru a realiza evaluarea.

La etapa județeană/a sectoarelor municipiului București în vederea evaluării, sursele elevilor vor fi preluate pe suport extern astfel:

1. se creează un director cu numele clasei;
2. în directorul fiecărei clase se copiază toate directoarele predate de elevi (cu numele ID elev) de la clasa respectivă; Astfel, în directorul fiecărei clase va exista un număr de directoare egal cu numărul elevilor participanți și, implicit, cel mult câte o sursă pentru fiecare problemă pentru fiecare concurent de la clasa respectivă.

Comisiile județene/ale sectoarelor municipiului București vor lua măsuri pentru asigurarea preluării corecte (denumire și locație) a directoarelor cu fișierele sursă ale elevilor, cu respectarea regulilor de salvare a fișierelor sursă precizate în Regulamentul specific.

După salvarea pe suportul extern, concurentul va confirma prin semnătură, în borderoul sălii de concurs, dimensiunea spațiului ocupat pe disk al fiecărei surse salvate, exprimată în bytes.

V. EVALUAREA

Evaluarea soluțiilor concurenților, atât pentru gimnaziu cât și pentru liceu se va realiza cu un sistem automat de evaluare. La etapa județeană/a sectoarelor municipiului București se acordă 30 de puncte din oficiu la liceu, respectiv 20 de puncte din oficiu la gimnaziu. Evaluarea soluțiilor concurenților atât la gimnaziu cât și la liceu se va realiza în sistemul de operare Windows.

La etapa județeană/a sectoarelor municipiului București, atât pentru gimnaziu cât și pentru liceu, se vor folosi obligatoriu, compilatoarele mediilor incluse în pachetul OJKit_2017.exe: Code::Blocks și FreePascal, într-un sistem de operare Windows.

VI. REZULTATE ȘI CONTESTAȚII

Rezultatele obținute la Olimpiada sectoarelor municipiului București vor fi postate pe site-ul <http://olimpiada.info/oji2019/> în data de 9 martie 2019 până la ora 18:30. După finalizarea evaluării tuturor probelor, concurenții vor avea posibilitatea de a-și testa soluțiile formulate în cadrul probei/probelor de olimpiadă, de regulă, înainte de depunerea contestațiilor, în data de 9 martie 2019 în intervalul orar 18:30 - 20:30. Pentru aceasta candidații vor avea la dispoziție datele de intrare și datele de ieșire utilizate de comisie în etapa de evaluare. Testarea soluțiilor se va face numai de către candidat în sala de concurs, numai în prezența membrilor desemnați ai comisiei. Pentru asigurarea securității echipamentelor/dotărilor din sălile de concurs, a integrității programelor instalate și a

surselor elevilor, în vederea asigurării condițiilor optime necesare candidaților pentru desfășurarea acestei activități, în sala de concurs este interzisă prezența oricăror altor persoane în afara celor menționate. Enunțurile problemelor și fișierele de test folosite la evaluare vor fi făcute publice după încheierea probei de concurs. Eventualele contestații se pot depune în centrul de concurs, după testarea soluțiilor sau se pot trimite pe adresa de email olimpiadainfo2017@gmail.com în data de 9 martie 2019, în intervalul orar 18:30-20:30. Rezultatele finale se vor afișa în data de 9 martie 2019 după ora 23:30 pe site-ul <http://olimpiada.info/oji2019/> și pe site-ul informatica.lgrcat.ro

VII. Conduita concurenților la Olimpiada de informatică

A. Pe site-ul <http://olimpiada.info/oji2019//> au fost postate Regulamentul specific al Olimpiadei de Informatică, Precizări pentru OJI 2019.

B. Conduita concurenților la toate etapele Olimpiadei de informatică și la probele de baraj

1. Concurenților li se interzice ca în programele lor:

- ✓ să folosească biblioteci externe. Prin bibliotecă externă se înțelege oricare bibliotecă care nu e parte a Bibliotecii Standard C++ (exemplu: subprograme din CRT sau conio.h);
- ✓ să solicite introducerea altor date decât cele specificate în enunțul problemei. De exemplu, programul nu trebuie să se încheie cu `readln`, `readkey`, `getch()`, etc. (solicitând astfel comisiei tastarea unor caractere). Programul va aștepta inutil introducerea acestor date și va depăși timpul de executare specificat în enunțul problemei;
- ✓ să acceseze rețeaua;
- ✓ să atace securitatea oricărui calculator din rețea sau a sistemului de evaluare;
- ✓ să utilizeze tehnici de programare cu scopul de a bloca compilarea sursei (de exemplu: instanțieri template recursive);
- ✓ să facă apeluri de sistem nelegate de problemele din competiție;
- ✓ să execute alte programe.

2. În timpul concursului, concurenților nu le este permis:

- ✓ să utilizeze rețeaua pentru orice altceva decât comunicarea cu sistemul de evaluare;
- ✓ să utilizeze dischete, CD-uri sau flash-uri, smartphone-uri;
- ✓ să utilizeze alte surse de documentare decât Help-ul mediului folosi și documentația pusă la dispoziție de către comisie;
- ✓ să interfereze în vreun mod cu activitățile altui concurent;
- ✓ să încerce să deterioreze mediile de lucru;
- ✓ să încerce să deterioreze sistemul de evaluare;
- ✓ să utilizeze orice mijloace de comunicare.

3. Având în vedere că evaluarea este automată, concurenții trebuie:

- ✓ să respecte întocmai restricțiile specificate în enunțul problemei, având în vedere faptul că enunțurile problemelor pentru gimnaziu/liceu pot include restricții în ce privește limitarea timpului de executare, limitarea memoriei totale folosite de către programe sau limitarea dimensiunii în bytes a surselor, formatul fișierelor de ieșire;
- ✓ să nu schimbe denumirea sau ID-ul problemelor, să acceseze sau să creeze alte fișiere decât cele specificate în enunțul problemei;

INSPECTOR ȘCOLAR GENERAL
IOANA MIHAELA NEACȘU

Inspector școlar pentru Informatică și T.I.C.,
Ștefania Penea