

## Инструкция для участника

При входе на [ipc.susu.ru](http://ipc.susu.ru) необходимо использовать **логин и пароль, указанные в карточке участника**, выданной при регистрации. Не выбрасывайте и не теряйте свою карточку после этого, она еще понадобится.

Если в Ваших персональных данных, указанных в карточке участника и/или тестирующей системе, имеются ошибки или неточности, сообщите об этом организатору в аудитории. Эта информация будет передана в комиссию по информатике для уточнения ваших данных.

**Самостоятельно никакие данные менять в тестирующей системе нельзя!**

Далее необходимо выбрать в левом меню **раздел «Рабочее место участника»**. Здесь вы увидите блок «Выбрать соревнование», в котором будут доступны пробный этап, муниципальный этап (7-8 классы) и муниципальный этап (9-11 классы).

Выбрать соревнование			
Идентификатор рабочего места для  : <input type="text"/>			
Текущие соревнования <input type="text" value="v"/>			
Время начала	Время окончания	Соревнование	Действие
21/11/2024 10:00:00	21/11/2024 10:50:00	 Пробный (задача A+B)	<input type="button" value="Выбрать"/>
21/11/2024 11:00:00	21/11/2024 14:00:00	 Муниципальный этап 7-8 классы	<input type="button" value="Выбрать"/>
21/11/2024 11:00:00	21/11/2024 14:00:00	 Муниципальный этап 9-11 классы	<input type="button" value="Выбрать"/>

Затем, **во время пробного тура**, необходимо нажать кнопку **«Выбрать»** напротив соревнования **«Пробный тур»**.

По окончании пробного тура, нужно вернуться на вкладку **«Выбрать соревнование»**.

**После того, как пробный тур завершен**, введите в поле **«Идентификатор рабочего места для»** данные из столбца **«Идентификатор»** вашей карточки, если не сделали этого раньше.

Далее, **после старта основного тура муниципального этапа**, станут доступными кнопки **«Выбрать»** напротив соответствующих соревнований. Если вы правильно ввели идентификатор рабочего места, и выбрали класс муниципального этапа в соответствии с указанным в вашей карточке, можно приступать к решению задач. Если тестирующая система не пропускает на соревнование, обратитесь к организатору в аудитории.

**Выполнение заданий олимпиады** (как на пробном, так и на основном турах)

Для выполнения заданий потребуются использовать вкладки в верхней части страницы.

Рабочее место участника								
<input type="button" value="Выбрать соревнование"/>	<input type="button" value="Задачи"/>	<input type="button" value="Послать решение"/>	<input type="button" value="Результаты проверки"/>	<input type="button" value="Статистика по задачам"/>	<input type="button" value="Вопросы и ответы"/>	<input type="button" value="Результаты соревнования"/>	<input type="button" value="Состояние сервера"/>	<input type="button" value="Изменить данные"/>

Так, на вкладке **«Задачи»** участник может ознакомиться с условиями задач, выбирая задачи по очереди из выпадающего списка. В каждой задаче имеются ссылки: **для отправки решений, выполнения задания в среде Blockly, просмотра отправленных решений**.

Вкладка **«Послать решение»** ведет на страницу сдачи решения в тестирующую систему. На этой странице нужно выбрать сдаваемую задачу, язык программирования, на котором написано решение, а затем – способ сдачи решения (файлом, или вставкой кода из буфера обмена в специальное поле).

На вкладке **«Статистика по задачам»** можно посмотреть баллы, которые набраны по каждой из задач.

На вкладке **«Вопросы и ответы»** участник может увидеть сообщения жюри, связанные с

уточнением условий задач, а также задать свой вопрос, предполагающий ответы «Да» или «Нет».

Обращаться с вопросами по условиям задач или форматам ввода данных, вывода данных, сообщениям тестирующей системы, к организаторам в аудитории не нужно. **Для связи с жюри олимпиады используется только вкладка «Вопросы и ответы»**.

Справочные материалы по языкам программирования C/C++ и Python должны быть доступны на рабочем месте участника (в виде ссылки на рабочем столе или соответствующих страниц в сети Интернет. Уточнить, как получить доступ к документации по указанным языкам программирования, можно у организаторов в аудитории).

Задача: 2789. Колобок

Язык программирования: GNU C++20 11.3

Исходный текст  :

На вкладке «**Результаты проверки**» участник может ознакомиться с вердиктами по выполненным посылкам. При этом, в результатах возможны следующие условные обозначения:

Обозначение	Сообщение	Возможная причина и действия
AC All Correct	Принята	Программа успешно прошла все тесты из полного комплекта, переходите к следующей задаче.
CE	Ошибка компиляции	Синтаксическая ошибка в программе, возможно вы неверно указали язык программирования при отправке решения или используете конструкции языка, не соответствующие стандарту. Для просмотра листинга ошибок компиляции нужно щелкнуть по сообщению.
NO	Посмотреть сообщение	Программа не прошла тест из условия задачи. Для просмотра более полной информации нужно щелкнуть по сообщению. Смысл возможных сообщений рассмотрен ниже.
00-99	Посмотреть сообщение	Программа не прошла некоторые тесты из полного набора. Для просмотра более полной информации нужно щелкнуть по сообщению. Смысл возможных сообщений рассмотрен ниже.
	Тест #: неверный ответ	Неверный алгоритм решения. Протестируйте программу и найдите ошибку.
	Тест #: превышение предела времени	Неэффективное решение, ошибка в в условии выхода из цикла или ожидание нажатия клавиши в конце программы. Проверьте программу на больших тестах.
	Тест #: превышение предела памяти	Программа использует слишком много памяти. Используйте более эффективные способы для хранения информации.
	Тест #: ошибка времени исполнения	1) Ошибка типа выхода за границу массива, деления на 0 или логарифма от отрицательного числа; 2) Завершение программы с ненулевым кодом с помощью функций exit(1) или halt(1); 3) превышение предела памяти
	Тест #: ошибка представления	Формат выходного файла не соответствует требованиям в условии задачи.

### Особенности выполнения заданий в среде Blockly (7-8 класс)

При выполнении некоторых заданий для 7-8 класса, может потребоваться работа в среде Blockly.

Обычно, в формулировках таких заданий встречаются слова «**Напишите в Blockly программу**».

2. Ёлочка (100 баллов) ▾

Ограничения: время – 200ms/500ms, память – 256MiB Ввод: input.txt или стандартный ввод Вывод: output.txt или стандартный вывод 📄

Послать решение Blockly Посылки Темы Где Обсудить (0)

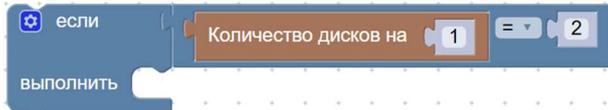
Напишите в Blockly программу для робота-чертежника, который может перемещаться только между точками с целыми координатами и поворачивать на углы, кратные. Для выполнения этих заданий необходимо вызвать окно среды Blockly, щелкнув соответствующую ссылку под выпадающим списком задач.

Затем, расставляя блоки команд на рабочем поле, вы должны получить решение задачи. Его можно проверить, запустив программу на выполнение (▶) или выполнять по шагам для «отладки» вашей программы (▶).

Для записи условий в управляющих конструкциях Blockly нужно использовать блок условия:



Например, запись условия «если количество дисков на первом колышке равна 2» должна выглядеть так:



Когда программа будет готова, и вы захотите сдать ее в тестирующую систему, нужно щелкнуть по кнопке 📧. Другой вариант отправки решения в тестирующую систему из среды Blockly – копирование полученного решения, записанного на JavaScript, в окно для посылки решения по задаче:

Задача: 2785. Ёлочка

Язык программирования: ECMAScript 2023 QuickJS ▾

Исходный текст ▾

```
if (robot.count(1) == 2) {
  robot.move(1,2);
}
```

➡

```
if (robot.count(1) == 2) {
  robot.move(1,2);
}
```

Отправить | Другая задача

**Желаем удачи на олимпиаде!**