



МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ДЕПАРТАМЕНТ ОСВІТИ І НАУКИ
МИКОЛАЇВСЬКОЇ ОБЛАСНОЇ ДЕРЖАВНОЇ АДМІНІСТРАЦІЇ
**МИКОЛАЇВСЬКИЙ ОБЛАСНИЙ ІНСТИТУТ
ПІСЛЯДИПЛОМНОЇ ПЕДАГОГІЧНОЇ ОСВІТИ**
54001 м. Миколаїв, вул. Адміральська, 4-а, тел./факс 37 85 89
<http://www.moippo.mk.ua>, e-mail: moippo@moippo.mk.ua

№ 5/15-16
від 02.01.2020
на № _____
від _____

Начальникам органів управління,
відділів освіти міських рад,
райдержадміністрацій, об'єднаних
територіальних громад, керівникам
науково-методичних установ,
інтернатних закладів освіти

Про особливості проведення
III етапу Всеукраїнської учнівської
олімпіади з інформатики

Відповідно до листа державної наукової установи «Інститут модернізації змісту освіти» Міністерства освіти і науки України від 24 грудня 2019 року № 22.1/10-4588 «Про проведення III етапу Всеукраїнської учнівської олімпіади з інформатики у 2019/2020 н.р.» Миколаївський обласний інститут післядипломної педагогічної освіти надсилає інформацію про особливості проведення III етапу Всеукраїнської учнівської олімпіади з інформатики (додається).

Додаток: на 2 арк.

Директор

Василь ШУЛЯР

Завдання олімпіади

Завдання олімпіади матимуть алгоритмічний характер, тобто основним результатом роботи учасника має бути програма, що реалізує правильний та ефективний алгоритм.

Традиційно запропоновані задачі відповідатимуть такій структурі:

1. Розробити програму, що за вхідним файлом визначеної структури буде отримувати вихідний файл, згідно з умовами задачі.
2. Розробити програму, що отримуватиме вхідні дані та повідомлятиме про результати їх обробки, інтерактивно взаємодіючи з бібліотекою журі.
3. За відомими вхідними даними отримати результати, що відповідають умові задачі. У такому випадку необхідно здати не програму, а саме вихідний файл для кожного тесту.
4. Реалізувати функції, які відповідно до умови отримуватимуть та повертатимуть дані. Ці файли компілюватимуться разом з бібліотекою журі.

Запитання щодо умов завдань

Учасники олімпіади матимуть змогу ставити запитання щодо умов задач упродовж часу їх розв'язання. Якщо за цей час учасники знайдуть помилку або двозначність в умові, тоді до умови можна буде внести поправку та вчасно оголосити про неї усім учасникам.

Запитання, що ставить учасник, повинні передбачати відповідь «Так» або «Ні».

Апаратне та програмне забезпечення

Обидва тури олімпіади проводитимуться з використанням комп'ютеризованих робочих місць з операційними системами Windows/Linux. На комп'ютері буде встановлений файловий менеджер (наприклад, The FAR manager, Total Commander тощо).

Учасники олімпіади можуть вибирати мову програмування із заданого переліку: C або C++, Java, Pascal, Python. Середовища розробки програм CodeBlocks 13.12 (чи новішої версії), Eclipse (<https://eclipse.org/downloads/>), Free Pascal 2.2.0 (чи новішої версії), WingIde101 5.1.12 (чи новішої версії) (<http://www.wingware.com/downloads/wingide-101>). Для перевірки робіт учасників будуть використані такі версії компіляторів: GCC 4.7.2, Java 1.7 (<http://www.oracle.com/technetwork/java/javase/downloads/jdk7-downloads-880260.html>), FPC 2.4, Python 3.4.3 (<https://www.python.org/downloads/>). Такі ж мови програмування, середовища розробки програм і компілятори будуть використані і на IV-му етапі.

Журі не дає гарантії, що всі завдання олімпіади можуть бути розв'язані з допомогою Java, Pascal і Python на максимальний бал.

У разі, коли учень надіслав одне завдання на кількох мовах, буде зарахована найбільш вдала спроба.

Для зручності учасників та з метою тренування в системі E-judge створений тренувальний контекст з вільною реєстрацією, де можна перевірити розв'язки, зокрема на Java та Python. Реєстрація учасників за посиланням: <http://ejudge.sumdu.edu.ua/cgi-bin/register>. Контекст номер 2000. Для реєстрації необхідно вказати адресу електронної пошти. Посилання для зареєстрованих учасників: http://ejudge.sumdu.edu.ua/cgi-bin/new-client?contest_id=2000.

Програми, що створюються учасниками, повинні:
відповідати стандарту мов програмування, на яких вони написані;
використовувати стандартні бібліотеки;
не реалізовувати графічний інтерфейс;
не використовувати системні ресурси, сторонні файли та бібліотеки, які не передбачені завданням.

На час проведення турів олімпіади учасникам олімпіади заборонено користуватися мережними технологіями, зокрема бездротовими, а також власною літературою, друкованими або рукописними матеріалами.

Рекомендовані інтернет-джерела

<http://www.oi.in.ua>
<http://www.olymp.vinnica.ua/>
<http://www.ioinformatics.org/>
<http://olymp.sumdu.edu.ua>
<http://www.e-olimp.com.ua/>
<https://www.topcoder.com/>
<https://www.hackerrank.com/>

Конкурс на логотип

Оголошено конкурс на логотип для олімпіади. Із детальною інформацією можна ознайомитися за посиланням: <https://oi.in.ua/logo/>

Директор



Василь ШУЛЯР