



„RoboExe: Code Master 2025”

ŁOMŻYŃSKI KONKURS PROGRAMOWANIA

Informacje ogólne – finał Konkursu

1. Przed rozpoczęciem Konkursu sprawdź konfigurację sprzętu i oprogramowania, zgłoś wszelkie uwagi.
2. Pytania techniczne możesz zadawać przez cały czas trwania finału Konkursu.
3. Twórz kopie zapasowe swojej pracy.
4. W przypadku awarii sprzętu otrzymasz tylko tyle dodatkowego czasu, ile zajęło usunięcie awarii.
5. Awarie można zgłaszać Komisji Konkursowej. Po zgłoszeniu awarii należy w miarę możliwości kontynuować rozwiązywanie zadań.

Programy

6. Kod programu powinien być zapisany w jednym pliku, w jednym z języków programowania:
 1. C
 2. C++
 3. Java
 4. C#
 5. Python
7. Aplikacja powinna być napisana, jako aplikacja konsolowa z odczytem i zapisem plików.
8. Podczas Konkursu programowania zawodnik ma dostęp do komputera z systemem operacyjnym Windows oraz następującymi środowiskami programistycznymi, zainstalowanymi ze standardowymi opcjami:
 1. Code::Blocks (C, C++)
 2. NetBeans (Java)
 3. VisualStudio Community Edition (C#)
 4. PyCharm Community Edition (Python)
9. W zadaniach konkursowych przetwarzane będą dane zapisane w plikach tekstowych, rozwiązanie powinno być zapisane w pliku tekstowym.
10. Nie jest konieczne sprawdzanie poprawności danych wejściowych.



11. Dane wejściowe będą podane w plikach tekstowych, zawierających:

1. ciągły tekst,
2. liczby z przedziału od -2^{31} do 2^{31} zapisane w oddzielnych liniach,
3. tekst zapisany w oddzielnych liniach.

12. Rozwiązaniem zadania jest plik tekstowy zawierający:

1. pojedynczy znak,
2. tekst,
3. liczbę z przedziału od -2^{31} do 2^{31} .

Ocena zadań

13. Ocenie podlega treść odpowiedzi wpisanej do systemu Moodle. Odpowiedź jest akceptowana tylko w przypadku, gdy załączone są poprawne kody źródłowe programu wyznaczające poprawny wynik.
14. Brak poprawnego kodu źródłowego oznacza przyznanie 0 punktów za zadanie.
15. Weryfikacja kodów źródłowych programów przez Komisję Konkursową będzie wykonywana w środowisku uruchomieniowym identycznym jak na sali, w której odbywa się Konkurs.

Ustalenia techniczne

16. Można założyć, że dane wejściowe są poprawne.

17. Rozwiązania muszą:

1. składać się z jednego pliku źródłowego o nazwie podanej w treści zadania,
2. czytać dane pliku tekstowego o nazwie podanej w treści zadania oraz zapisywać wynik do pliku tekstowego o nazwie podanej w treści zadania, chyba, że dla danego zadania wyraźnie napisano inaczej.

18. Rozwiązania zadań nie mogą:

1. tworzyć nowych procesów czy wątków,
2. uruchamiać innych programów,
3. korzystać z bibliotek innych niż dostępne w zainstalowanym środowisku programistycznym,
4. używać funkcji sieciowych (np. socket, send, itp.),
5. naruszać bezpieczeństwa systemowego,
6. oczekiwać na interakcję użytkownika.