

Методичні рекомендації

щодо проведення III етапу та підготовки

до IV етапу Всеукраїнської учнівської олімпіади з інформатики

у 2017/2018 навчальному році

Метою проведення Всеукраїнської учнівської олімпіади з інформатики є стимулювання творчого самовдосконалення учнів, зацікавлення їх у поглибленому вивченні інформатики; виявлення та розвиток обдарованих учнів, сприяння розвитку алгоритмічного мислення у школярів, підвищення інтересу до програмування; формування команди для участі в Міжнародній учнівській олімпіаді з інформатики.

Документом, що визначає завдання, структуру, технологію проведення Всеукраїнських олімпіад є Положення про Всеукраїнські учнівські олімпіади, турніри, конкурси з навчальних предметів, конкурси-захисти науково-дослідницьких робіт та конкурси фахової майстерності (затверджено наказом Міністерства освіти і науки, молоді та спорту України № 1099 від 22.09.2011 та зареєстровано в Міністерстві юстиції України від 17 листопада 2011 року за № 1318/20056, зі змінами, внесеними згідно з наказами МОНмолодьспорту України № 29 від 16.01.2012 та № 360 від 26.03.2012).

Відповідно до Положення III етап олімпіади з інформатики проводиться у два тури. Рекомендовано проводити два практичні тури.

Завдання олімпіади

Завдання олімпіади мають бути алгоритмічного характеру, тобто основними результатами роботи учасника має бути програма, що реалізує правильний та ефективний алгоритм, розроблений учасником

Традиційно запропоновані задачі відповідають такій структурі:

Розробити програму, що за вхідним файлом визначеної структури буде отримувати вихідний, згідно з умовами задачі.

Задачі саме такого типу найчастіше пропонуються на олімпіадах в останні роки.

Розробити програму, що отримуватиме вхідні дані та повідомлятиме про результати їх обробки, інтерактивно взаємодіючи з бібліотекою журі.

Такий підхід зручний тоді, коли необхідно, щоб програма учасника не містила на початку роботи всієї інформації, а отримувала її шляхом звертання до бібліотеки. Наприклад, у такий спосіб можуть бути оформлені задачі-ігри. Задача такого типу «Нім» була запропонована на IV етапі Всеукраїнської учнівської олімпіади з інформатики.

За відомими вхідними даними отримати результати, що відповідають умові задачі.

У такому випадку необхідно здати не програму, а саме вихідний файл для кожного тесту. Звичайно, задача, що задається певними вхідними файлами настільки важка, що її розв'язок важко знайти без комп'ютера.

При підготовці задач бажано обирати задачі з розділів, що визначені для використання на Міжнародних олімпіадах з інформатики, відповідний документ можна знайти за адресою <http://people.ksp.sk/~misof/ioi-syllabus/ioi-syllabus.pdf>.

Не рекомендується пропонувати задачі, розв'язання яких потребує використання архітектурних особливостей комп'ютерів, знань з області системного програмування, організації складного інтерфейсу користувача, використання нестандартних бібліотек.

При підготовці умов завдань необхідно звертати особливу увагу на обмеження вхідних даних; формат вхідних та вихідних даних; імена файлів (назва файлу з вихідним текстом програми, який повинен здати учасник; назви вхідного та вихідного файлів); приклади вхідних та вихідних даних; описання функцій, що доступні у бібліотеці журі (для 2-го типу задач).

Запитання щодо умов завдань

Учасники олімпіади повинні мати змогу ставити запитання щодо умов задач впродовж 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». Відповіддю журі на запитання, окрім «Так» або «Ні», може бути «Відповідь міститься в умові», якщо умова задачі містить достатньо інформації, щоб учасник міг сам отримати відповідь, уважно перечитавши її, «Некоректне питання», якщо неможна дати однозначну відповідь на питання, або «Не коментую», якщо питання стосується інформації, яку журі не бажає розголошувати, наприклад, методу розв'язання задачі.

Бажано, щоб на запитання, які стосуються задачі, відповідала одна й та ж людина — автор задачі. У такому випадку учасники отримують однакові відповіді на однакові

запитання.

Перевірка завдань

Програми-розв'язки рекомендується перевіряти на множині тестів. До кожної задачі необхідно підготувати набір тестових даних, які б дозволяли розрізнити правильні та неправильні розв'язки, а серед правильних — більш та менш ефективні.

Програму учасника необхідно запустити на кожному тесті окремо. Якщо програма видає результат, що задовольняє вимогам задачі, та працює не більше, ніж час, виділений на цей тест, то учаснику нараховуються бали за цей тест. Також тести можуть об'єднуватись в блоки, особливості кожного із блоків вказується в умові.

Кількість тестів в наборі для однієї задачі не повинна бути меншою 10. Серед тестів повинні бути: декілька тестів невеликого розміру, виконання яких свідчить про правильність запропонованого алгоритму; тести, що перевіряють коректність роботи програми у спеціальних випадках (вироджені випадки, відсутність розв'язку); тести великого розміру, виконання яких свідчить про ефективність запропонованого алгоритму.

Оскільки основним критерієм оцінки робіт учасників є правильність та ефективність запропонованих алгоритмів, ненавмисні помилки у форматі введення та виведення або у назвах файлів не повинні суттєво впливати на оцінювання робіт. Для своєчасного виявлення учасниками таких помилок необхідно надати учасникам можливість надсилати свої розв'язання на перевірку під час туру змагань, або надати допоміжні програми, за допомогою яких учасники зможуть перевірити правильність назв файлів та формату виводу.

Особливості проведення III етапу олімпіади 2017/2018 н.р.

Структура (зокрема, кількість обов'язкових турів), дати проведення III етапу Всеукраїнської учнівської олімпіади з інформатики 2017 року визначається департаментами (управліннями) освіти і науки обласних, Київської міської державної адміністрації, відповідними оргкомітетами III етапу Всеукраїнської учнівської олімпіади з інформатики та предметно-методичними комісіями, сформованими цими оргкомітетами.

Відповідно до пункту 2.4.5 Положення про Всеукраїнські учнівські олімпіади, турніри, конкурси з навчальних предметів, конкурси-захисти науково-дослідницьких робіт та конкурси фахової майстерності пропонуємо

два варіанти проведення III етапу олімпіади :

Синхронно з іншими областями, що обрали цей спосіб, використовувати центральний сервер прийому і перевірки робіт. Завдання для цього варіанту будуть надіслані до місць проведення за кілька годин до початку туру. Також вони будуть доступні на центральному сервері.

Результати автоматичної перевірки робіт учасників будуть надіслані кожній області окремо в день проведення, де локальне журі підіб'є підсумки олімпіади.

Відповідні заявки необхідно надсилати на електронні адреси: Andriy.Pankov@gmail.com , Паньков Андрій Вікторович старший науковий співробітник Інституту модернізації змісту освіти, кандидат фізико-математичних наук (тел. 063 993 33 66)

Написав Administrator

Вівторок, 02 січня 2018, 15:44 -

serg_pet@sumdu.edu.ua (sergpet@gmail.com) Петров Сергій Олександрович, асистент кафедри комп'ютерних наук Сумського державного університету, кандидат технічних наук (тел. 066 7263229)

Провести обидва тури олімпіади за власними завданнями із використанням власної автоматичної системи прийому і перевірки робіт. Система автоматичного приймання робіт має компілювати та запускати програму, що надіслав учасник олімпіади, на повному наборі тестів, та після перевірки повідомити учасника про кількість набраних балів. У разі помилки, повідомляється код (помилка компіляції, перевищено час тощо)

Апаратне та програмне забезпечення

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

Учасники олімпіади можуть вибирати мову програмування із заданого переліку: С або С++, 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-1880260.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.

Зауважуємо, що журі не дає гарантії, що всі завдання олімпіади можуть бути розв'язаними з допомогою Java, Pascal і Python на максимальний бал. У випадку коли учень надіслав одне завдання на кількох мовах, буде зарахована найбільш вдала посилка.

Для зручності учасників та з метою тренування в системі E-judge був створений тренувальний контест з вільною реєстрацією де можна перевірити розв'язки в тому числі і на Java та Python. Реєстрація учасників за посиланням: <http://olimp.vntu.edu.ua/cgi-bin/register>. Контест номер 194. Для реєстрації необхідно вказати адресу електронної пошти на яку прийде пароль. Посилання для зареєстрованих учасників: http://olimp.vntu.edu.ua/cgi-bin/new-client?contest_id=194

У областях, що обрали другий варіант проведення олімпіади, на основі рішення оргкомітету можливе використання інших мов програмування. Але треба заздалегідь проаналізувати формування команди IV етапу в умовах відсутності там інших мов програмування.

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

На час проведення турів олімпіади забезпечити неможливість взаємодії учасників олімпіади з використанням мережних технологій, в тому числі і бездротових.

Користуватися власною літературою, друкованими або рукописними матеріалами, засобами комунікації (Інтернет, мобільні телефони тощо) заборонено.

Рекомендована література

Караванова Т.П. Методика розв'язування алгоритмічних задач. Побудова алгоритмів. – Кам'янець-Подільський: Аксіома, 2014.

Караванова Т.П. Методика розв'язування алгоритмічних задач. Основи Алгоритмізації та програмування. – Кам'янець-Подільський: Аксіома, 2014.

Караванова Т.П. Інформатика. Методи побудови алгоритмів та їх аналіз. – Київ: Генеза, 2007.

Караванова Т.П. Інформатика. Основи алгоритмізації та програмування. 777 задач з рекомендаціями та прикладами. – Київ: Генеза, 2012.

Ахо А., Хопкрофт Дж., Ульман Дж. Построение и анализ вычислительных алгоритмов. — М.: Мир, 1979.

Ахо А., Хопкрофт Дж., Ульман Дж. Структуры данных и алгоритмы. — С.-П.: Вильямс, 2000.

Грузман М.З. Эвристика в информатике. - Винница: Арбат, 1998.

Гуржій А.М., Бондаренко В.В., Співаковський О.В., Ягіяєв Ш.І. Всеукраїнські та міжнародні олімпіади з інформатики в задачах та рішеннях: Посібник. – видання друге, доповнене і перероблене. – Херсон: Айлант.- 2007.

Кнут Д. Искусство программирования для ЭВМ - М.: Мир, 1976 - 3 тома (Основные алгоритмы, получисленные алгоритмы, сортировка и поиск)

Кормен Т., Лейзерсон Ч., Ривест Р. Алгоритмы: построение и анализ. — М.: МЦНМО, 1999

Кристофидес Н. Теория графов. Алгоритмический подход. М.: Мир, 1978.

Липский В. Комбинаторика для программистов. — М.: Мир, 1988.

Препарата Ф., Шеймос М. Вычислительная геометрия. Введение. — М.: Мир, 1989.

Рейнгольд Э., Нивергельт Ю., Део Н., Комбинаторные алгоритмы, М., Мир, 1980

Ставровский А.Б. Турбо Паскаль 7.0. Учебник. - К.:Издательская группа BHV, 2000.

Шень А. Программирование: теоремы и задачи. — М.: МЦНМО, 1995.

Написав Administrator

Вівторок, 02 січня 2018, 15:44 -

Рекомендовані Інтернет-джерела

<http://www.uoi.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/>

В. о. директора

Ю. І. Завалевський

Написав Administrator

Вівторок, 02 січня 2018, 15:44 -
