

Datum: 9. 3. 2010

Zdroj: TS ČR

Strana: Tlačový servis PCR /

<http://www.itnews.sk/spravy/biznis/2010-03-09/c132395-ts-zakladne-informacie-o-sutazi-profiit-2010?ref=rss>

TS: Základné informácie o súťaži ProFIIT 2010

ProFIIT je súťaž v programovaní pre žiakov stredných škôl. Cieľom súťažiacich bude vytvoriť počítačové programy ako správne riešenia čo najväčšieho počtu problémov a prostredníctvom elektronického systému ich odovzdať v čo najkratšom čase. Účasť v súťaži sa odporúča najmä tým stredoškólakom, ktorí sa plánujú prihlásiť na bakalárske štúdium informatiky na FIIT STU s nástupom v školskom roku 2010/2011.

Vítazi finále ProFIIT 2010 (úspešní riešitelia na 1. až 3. mieste) získavajú 75 bodov navyše v prijímacom konaní, čo znamená istotu prijatia na FIIT STU. Každý iný úspešný riešiteľ finále ProFIIT 2010 získava 60 bodov navyše. Úspešný riešiteľ je každý účastník finále ProFIIT 2010, ktorý vyrieši najmenej 2 problémy zo šiestich.

Súťaž prebieha v dvoch kolách:

- Korešpondenčné kolo - prebieha prostredníctvom siete Internet v januári-februári 2010, počas 17 dní jednotlivci alebo dvojčlenné tímy riešia zadané problémy.
- Finále - zúčastnia sa ho súťažiaci najlepších tímov z korešpondenčného kola, v časovom limite budú individuálne riešiť zadané problémy.

Harmonogram ProFIIT 2010

- od 18. januára 2010, 16:00 - registrácia súťažiacich tímov až do skončenia korešpondenčného kola
- 22. január 2010, 16:00 - 7. február 2010, 16:00 - korešpondenčné kolo súťaže
- **19. marec 2010 - 20. marec 2010** - finále súťaže

Pravidlá súťaže

- [Pravidlá súťaže v html formáte](#)

Zadania problémov

V zadaniach všetkých problémov bude definovaný formát vstupných a výstupných údajov. Riešenia budú čítať vstupné údaje zo štandardného vstupu a vypíšu požadované výstupné údaje na štandardný výstup. Zadania problémov budú obsahovať opis problému, popis formátu vstupu, popis formátu výstupu, ukázkový vstup a k nemu ukázkový výstup.

- [Príklad veľmi jednoduchého zadania](#), ktoré slúži len ako ukážka formátu zadania, z čoho vyplýva jeho jednoduchosť. Príklady na súťaži budú mať podstatne vyššiu náročnosť.

Testovanie a hodnotenie riešení

Odovzdané programy sa v elektronickom systéme automaticky skompilujú, vykonajú a na súbore testovacích údajov sa otestuje ich vstupno-výstupné správanie. Každé odoslané riešenie sa potom buď prijme ako vyhovujúce alebo sa zamietne. Bližšie informácie sú uvedené v [pravidlách súťaže](#).

Odporúčania

[V dokumente ProFIIT - odporúčania](#) nájdete odporúčania k súťaži. Je vhodné prečítať si ich pred začiatkom súťaže. Informácie obsiahnuté v odporúčaniach vám môžu pomôcť znížiť počet nesprávnych odovzdaných riešení.

Fair-play

Kopírovanie a používanie práce niekoho iného ako členov tímu (toto samozrejme neplatí o štandardných algoritmoch) nie je v súťaži povolené. Nedodržanie sa rieši vylúčením tímu zo súťaže.