

## Základné informácie o súťaži ProFIIT 2005

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 2005/2006.

ProFIIT umožní žiakom stredných škôl, ktorí už majú skúsenosti s programovaním a tvorbou algoritmov, zmerať si svoje schopnosti v súťaži. Zároveň víťazi a úspešní riešitelia vo finále ProFIIT 2005 môžu získať extra body k prijímacej skúške z informatiky na FIIT STU v prijímacom konaní pre akademický rok 2005/2006. Súťaž prebieha v dvoch kolách:

- Korešpondenčné kolo - bude prebiehať prostredníctvom siete Internet v januári, februári 2005, počas 3 týždňov budú jednotlivci alebo dvojčlenné tímy riešiť zadané problémy.
- Finále - zúčastnia sa ho súťažiaci najlepších tímov z korešpondenčného kola, v časovom limite budú individuálne riešiť zadané problémy.

### Registrácia

- informácie o registrácii, ktorá prebieha, nájdete na stránke [Registrácia](#) (prístupnej z menu)

### Harmonogram ProFIIT 2005

- 17. december 2004 - zverejnenie pravidiel súťaže
- od 12. januára 2005 - registrácia súťažiacich tímov
- 24. január 2005, 15.00 - 13. február 2005, 15.00 - korešpondenčné kolo súťaže
- marec 2005 - finále súťaže - termín finále spresníme

### Pravidlá súťaže

- Pravidlá súťaže v html formáte

### Kontaktujte nás

- V prípade nejasností nás kontaktujte na e-mailovej adrese [ProFIIT@fiit.stuba.sk](mailto:ProFIIT@fiit.stuba.sk). Ako Predmet (Subject) e-mailu uveďte "ProFIIT otázka".
- Ak chcete, aby Vám boli posielané aktuálne informácie o súťaži ProFIIT 2005, pošlite e-mail na adresu [ProFIIT@fiit.stuba.sk](mailto:ProFIIT@fiit.stuba.sk). Ako Predmet (Subject) e-mailu uveďte "ProFIIT info".

### Zadania problémov

V zadaniach všetkých problémov bude definovaný formát vstupných a výstupných údajov. Riešenia budú potom 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](#) - Toto zadanie má slúžiť 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 tohto sa rieši vylúčením tímu zo súťaže.