

Zawodnik ma dostęp do jednego systemu operacyjnego: Linux (Ubuntu 8.04).

Można założyć, że:

- dane wejściowe są poprawne
- programy będą uruchamiane na komputerze z procesorem Pentium (lub lepszym)

Rozwiązania mogą:

- korzystać z biblioteki matematycznej (tylko w przypadku C/C++)
- korzystać z biblioteki STL (dla C++)

Rozwiązania muszą:

- kończyć się kodem wyjścia równym 0. Każdy inny kod zakończenia programu jest równoważny błędowi wykonania

Rozwiązanie zadań nie mogą:

- tworzyć nowych procesów, czy wątków
- uruchamiać innych programów
- korzystać z zewnętrznych bibliotek (oprócz biblioteki matematycznej dla C/C++), np. crt, graph itp. Dotyczy to również bibliotek dołączanych przez opcje kompilatora. Chyba że treść zadania wskazuje inaczej.
- używać funkcji sieciowych (np. socket, send, itp)
- otwierać plików, w szczególności zabronione jest tworzenie plików tymczasowych
- wykorzystywać większej ilości pamięci niż podano w treści zadania
- naruszać bezpieczeństwa systemowego
- oczekiwać na interakcję użytkownika

Kod źródłowy rozwiązania nie może przekraczać 100 KB. Po skompilowaniu kod rozwiązania nie może przekraczać 10 MB.

Naruszenie powyższych zasad może mieć różne konsekwencje, od nieprzewidywalnego działania programu, do dyskwalifikacji włącznie.

Zgłaszanie rozwiązań

Rozwiązania można zgłaszać wyłącznie przez stronę <http://sio>. Po załadowaniu, w jej prawym górnym rogu powinno widnieć imię i nazwisko zawodnika. Wyniki kompilacji i raport z wykonania testów przykładowych pojawiają się na stronie wkrótce po zgłoszeniu rozwiązania. Żeby strona prawidłowo rozpoznała język programowania użyty w rozwiązaniu, wysyłany plik musi mieć rozszerzenie:

<code>.pas</code>	dla języka Pascal
<code>.c</code>	C
<code>.cpp</code>	C++

Kompilowanie rozwiązań

Rozwiązania napisane w języku Pascal będą kompilowane przy użyciu kompilatora *Free Pascal Compiler 2.2.2* następującym poleceniem:

```
ppc386 -O2 -XS -Xt abc.pas
```

Rozwiązania napisane w języku C będą kompilowane przy użyciu kompilatora *GCC 4.1.3* następującym poleceniem:

```
gcc -O2 -static abc.c -lm
```

Rozwiązania napisane w języku C++ będą kompilowane przy użyciu kompilatora *GCC 4.1.3* następującym poleceniem:

```
g++ -O2 -static abc.cpp -lm
```

Użyty język programowania rozpoznawany jest na podstawie rozszerzenia pliku. Nie jest możliwy inny sposób kompilacji (np. przy pomocy plików *Makefile*). Programy, które nie będą kompilować się w podany powyżej sposób, **nie podlegają ocenie**.

Rady dla uczestników

- Przed rozpoczęciem sesji próbnej sprawdź konfigurację sprzętu i oprogramowania, zgłoś wszelkie uwagi.
- W czasie przeznaczonym na zadawanie pytań, formułuj pytania tak, aby można było na nie odpowiedzieć „TAK” lub „NIE”. Pytania mogą dotyczyć jedynie treści zadania. Jeśli Twoje pytanie nie spełni tych dwóch kryteriów, otrzymasz odpowiedź „BEZ ODPOWIEDZI”.
- Nie czekaj na odpowiedź na zadane pytanie, rób w tym czasie coś innego.
- Nie ma potrzeby sprawdzania poprawności danych wejściowych.
- Ocenie podlegają kody źródłowe, które następnie będą kompilowane w systemie **Linux**, zatem ważne jest, by zawodnik zadbał o to, żeby kompilacja kończyła się sukcesem. Szczegółowe zapisy dotyczące kompilacji można znaleźć w rozdziale „Kompilowanie rozwiązań”. W szczególności:
 - nie należy używać plików nagłówkowych typowych dla środowiska DOS/Windows, np. `conio.h`, `windows.h`
 - GCC w wersji dla systemu Linux inaczej traktuje niestandardowe argumenty do funkcji `printf`, takie jak `%D` czy `%F` zamiast nich należy używać odpowiednio `%d`, `%f`
- Programy muszą zwracać kod wyjścia równy 0. Jest to ważne zwłaszcza w C/C++, gdzie konieczne jest dodanie `return 0` w funkcji `main`. Gdy program zwraca inny kod wyjścia, traktowane jest to jako błąd wykonania.
- Zadbaj o poprawne nazwy programów.
- Zadbaj o zgodność odpowiedzi generowanych przez rozwiązania ze składnią podaną w treści zadania. Jedynymi dopuszczalnymi odstępstwami są:
 - białe znaki (spacja, znak tabulacji) na końcu wiersza, (np. `0_1_` zamiast `0_1`)
 - białe znaki (spacja, znak tabulacji, znak końca linii) na końcu pliku
- Często twórz kopie zapasowe swojej pracy. W przypadku awarii sprzętu otrzymasz tylko tyle dodatkowego czasu, ile zajęło usunięcie awarii.
- Każdego dnia po zawodach koniecznie zapoznaj się z wydrukiem raportu z nieoficjalnymi wynikami wstępnego sprawdzenia swoich rozwiązań. Koniecznie sprawdź, czy do oceny wzięto właściwe rozwiązanie. Zapoznanie się z tym raportem daje Ci też szansę na zgłoszenie uwag, które mogą wpłynąć na ocenę Twojego rozwiązania.

Wydruki i kopie zapasowe

Zawodnik może drukować i tworzyć kopie zapasowe plików. Opcje te są dostępne po wejściu na stronę <http://wydruki/>

Awarie

- Awarie można zgłaszać komisji regulaminowej. Po zgłoszeniu awarii należy w miarę możliwości kontynuować rozwiązywanie zadań.
- Awaria sieci lokalnej, dostępu do wysyłania rozwiązań przez WWW, wydruków lub kopii zapasowych nie jest podstawą do reklamacji.