

قوانین اجرایی مسابقه برنامه نویسی

تمامی تیم ها باید لپتاپ مجهز به WiFi همراه داشته باشند، در روز مسابقه پس از پذیرش در سایت اصلی مسابقه به تیم ها گذرواژه اتصال به شبکه WiFi مسابقات داده خواهد شد. کلیه سیستم ها باید ip مورد نیاز خود را از DHCP دریافت نمایند و تنظیمات دستی IP خود را قبل از اتصال به شبکه مسابقات به حالت پیش فرض در آورند.

کلیه تیم ها مجاز به استفاده از انواع IDE ها هستند لذا از قبل میبایست کامپایلر مورد نیاز خود را تهیه و روی لپتاپی که به همراه می آورند نصب و تست نمایند.

تیم هایی که از زبان برنامه نویسی C++ استفاده میکنند:

- فایل سورس کد برنامه (تنها یک فایل برای هر سوال) از طریق نرم افزار PC2 ارسال شود
- برنامه باید پس از دریافت کامل ورودی ها و چاپ خروجی های مربوطه بسته شود
- در نام فایل ارسالی تنها مجاز به حروف الفبای انگلیسی هستید
- نام فایل ارسالی باید بدون Space باشد
- پسوند فایل ارسالی باید `.cpp` باشد
- برنامه نوشته شده شما در سرور مسابقات با کامپایلر GCC کامپایل خواهد شد لذا تابع `main` را به صورت `int main()` تعریف کنید و در انتهای برنامه `return 0` را قرار دهید.

تیم هایی که از زبان برنامه نویسی JAVA استفاده میکنند:

- فایل سورس کد برنامه (تنها یک فایل برای هر سوال) از طریق نرم افزار PC2 ارسال شود
- برنامه باید پس از دریافت کامل ورودی ها و چاپ خروجی های مربوطه بسته شود
- در نام فایل ارسالی تنها مجاز به حروف الفبای انگلیسی هستید
- نام فایل ارسالی باید بدون Space باشد
- پسوند فایل ارسالی باید `JAVA` باشد
- نام کلاسی که درون این فایل تعریف میکنید باید همانم با فایل شما باشد
- برنامه شما باید در `default package` قرار بگیرد. (در ابتدای فایل نباید `package` تعریف شده باشد).
- برنامه شما در سرور مسابقات با کامپایلر `JDK 8` کامپایل خواهد شد. لذا بهتر است قبل از مسابقه این کامپایلر را روی سیستم خود نصب کنید.

کلیه تیم ها موظف هستند نرم افزار `JRE 7` به بالا را روی سیستم خود نصب کنند تا نرم افزار `PC2` به درستی روی سیستم شما اجرا شود.

مواردی که منجر به حذف تیم از مسابقه میگردد:

- برهم زدن نظم مسابقه
- قطع شدن عمدی از شبکه WiFi مسابقات در طول اجرای مسابقه
- خارج شدن عمدی از نرم افزار PC2
- لاگین کردن با نام کاربری و گذرواژه تیم های دیگر
- هر نوع attack در شبکه به سرور یا کامپیوتر های دیگر
- سو استفاده از شبکه مسابقات و ارسال و دریافت هر نوع داده خارج از نرم افزار PC2
- استفاده از کلید و وسایل ارتباطی و الکترونیکی اضافه به جز لپتاپی که تیم با آن اقدام به نوشتن برنامه میکند
- هرگونه رد و بدل کردن اطلاعات با دیگر تیم ها

تیم ها برای رفع ایرادات فنی میبایست از Staff ها کمک بخواهند و اگر در سوالات ابهام یا مشکلی هست از طریق نرم افزار PC2

مطرح نمایند