



## Modalità di risoluzione dei problemi per la gara territoriale del 18 aprile 2018.

I problemi devono essere risolti tramite programmi scritti in uno dei linguaggi di programmazione consentiti. Tali programmi verranno valutati con degli input che rispettano il formato, i limiti e le condizioni descritte nel testo. I linguaggi consentiti per questa edizione sono:

C  
C++  
Pascal

Ciascun problema va risolto seguendo queste fasi:

### Fase 1: richiesta dell'input

Si accede alla pagina del problema e si clicca sul pulsante Richiedi input. Ogni volta che viene premuto su Richiedi input viene generato un nuovo file di input, diverso dai precedenti e diverso da quello degli altri partecipanti.

### Fase 2: download dell'input

A questo punto è disponibile per il download dal browser (cliccando su Scarica input) il file di input generato: il nome del file scaricato sarà nomebreve\_input\_N.txt dove al posto di N ci sarà un numero progressivo (a partire da 1). Il file conterrà caratteri di fine riga in stile Unix (singolo carattere '\n'), potrebbe essere necessario usare programmi specifici per visualizzare correttamente il file. È consentito rinominare questo file e scaricarlo nuovamente qualora fosse necessario.

### Fase 3: risoluzione dell'input (calcolo dell'output)

L'input appena scaricato deve essere risolto calcolando sulla propria macchina un output mediante l'utilizzo di un programma scritto da chi sta svolgendo la gara. Tale output deve essere conforme ai requisiti presenti nella descrizione della prova stessa: è importante notare che possono esistere output diversi tra loro ma ugualmente validi ai fini della prova che si sta risolvendo.

### Fase 4: consegna dell'output e del codice sorgente

Si consegnano (facendo l'upload tramite la pagina della prova) il codice sorgente usato per risolvere la prova assieme allo specifico output calcolato in risposta allo specifico input richiesto. Entrambi questi file sono necessari: se dovesse mancare uno, la piattaforma di gara restituirebbe un errore.

### Fase 5: ricezione del feedback

Il server di gara darà la possibilità di annullare o confermare la sottoposizione: in caso di conferma, l'input ad essa relativo verrà invalidato e non potrà essere risottoposto in futuro. Una volta confermata la sottoposizione verrà mostrato il feedback, ovvero il resoconto di quanti punti sono stati totalizzati dalla sottoposizione. Sarà quindi possibile, se lo si desidera, richiedere un nuovo input (tornando alla Fase 1) per provare a migliorare il punteggio ottenuto (usando, ovviamente, una nuova versione del proprio programma).

Durante lo sviluppo del programma è possibile utilizzare stampe di debug, ma è richiesto che nel file di output finale tali stampe vengano rimosse e che siano quindi presenti solo ed esclusivamente i dati richiesti, e che tale file di output sia ben formattato seguendo le specifiche di output descritte nel testo del problema.

I partecipanti possono scegliere quali problemi risolvere e in quale ordine.

Per ogni problema viene indicato il punteggio massimo ottenibile, e dopo ogni sottoposizione il partecipante conosce il punteggio ottenuto; può quindi decidere se modificare il proprio programma e ripercorrere le suddette 5 fasi per migliorare la propria soluzione.