

Regler för Programmeringsolympiadens kvalificeringsomgång

- Tävlingen äger rum på ett av skolan bestämt datum under sex timmar effektiv tid.
- Tävlingen består av sex uppgifter som samtliga ska lösas genom ett datorprogram.
- Uppgifterna ska lösas i valfritt programmeringsspråk. Du får till och med byta språk mellan olika uppgifter.
- Dina lösningar kommer att testköras med förpreparerade indata. Klarar ditt program alla testerna får du 2 poäng för uppgiften. Delpoäng (1 poäng) kan komma att utdelas då programmet inte klarar alla testerna. Ingen närmare bedömning av programkoden görs.
- Samtliga uppgifter leder fram till program vars exekveringstid normalt bör understiga 1 sekund. Skulle en lösning leda fram till ett program vars exekveringstid överstiger 10 sekunder bedöms programmet för det testexemplet som felaktigt.
- Rättningen utförs på samma eller likvärdig dator. Om, vid rättningen, fel uppstår vid kompilering bedöms programmet direkt som felaktigt och lösningen ger 0 poäng.
- Ingen test av indata behöver göras. Alla testdata följer de specifikationer som givits i uppgiften. Om det trots detta, vid rättningen, uppstår exekveringsfel vid körning av programmet bedöms programmet som felaktigt för det testexemplet.
- Deltagandet är individuellt vilket bland annat innebär att inget utbyte av idéer eller filer får ske under tävlingen.
- Internet får inte användas under tävlingen.
- Hjälpmedel: Valfritt skriftligt material samt de manualfiler som är installerade på datorn. Däremot är det inte tillåtet att söka information på eller kommunicera via internet. Räknedosa är tillåten.
- Tävlingsbidraget ska lämnas in i form av källkodsfiler som läggs i roten på utdelat minne eller i en av läraren angiven hårddiskkatalog. Filerna ska döpas till uppg1...uppg6 med passande filtillägg. Ingen hänsyn tas till andra filer. Var noga med att lämna in den korrekta versionen av ditt program.

Mer om programmeringsolympiaden

Tävlingen, som funnits sedan 1989, är öppen för ungdomar i gymnasieskolan. Varje år hålls två nationella tävlingar på skolorna: kvalificering och final (det går även att kvalificera sig i en separat onlinetävling som beskrivs på hemsidan). Med hjälp av dessa tävlingar samt en speciell internettävling med svårare uppgifter tas det fyrmannalag ut som ska representera Sverige i den internationella tävlingen IOI, International Olympiad in Informatics. Liknade arrangemang finns i skolämnen matematik, fysik, kemi och biologi. IOI är internationellt den näst största av dessa olympiader med ca 75 deltagande länder (bara matematikolympiaden IMO är större). Sverige var värd för IOI 1994.

Vid sidan av IOI, deltar Sverige också i Baltic Olympiad in Informatics, BOI, som är en liknande tävling för länderna runt östersjön. Den arrangeras på våren och fungerar därför också som ett träningsläger inför IOI. Sverige var värd för BOI 2000 och 2009.

Resorna till de internationella tävlingarna finansieras av Skolverket och Kungliga Tekniska Högskolan. KTH tillhandahåller också de tekniska lösningarna i samband med internettävlingarna. Allt arbete med tävlingen sker ideellt.

<http://www.csc.kth.se/contest/ioi>