

Всероссийская олимпиада школьников по информатике  
II (муниципальный) этап  
2015-2016 учебный год  
7 - 8 классы  
**Разбор задач**

**Задача 1. Стрелка (100 баллов)**

Исходными данными гарантируется, что вершины треугольника занимают ровно один пиксель. Поэтому можно построить описанный вокруг стрелки прямоугольник и, пройдясь по его границам, определить, на каких сторонах лежат ровно по одной точке. После этого не составит труда определить, куда смотрит стрелка.

Альтернативное решение – найти основание стрелки, то есть ту сторону прямоугольника стрелки, которая лежит на одной из сторон описанного вокруг стрелки прямоугольника.

Можно решить эту задачу и другими способами.

**Пример решения на Free Pascal**

```
uses math;

const
  NMAX = 33;

var
  m, n, left, top, right, bottom, i, j, count: longint;
  a: array[1..NMAX] of String;

begin
  readln(m, n);
  for i := 1 to m do
    readln(a[i]);
  left := n;
  right := 1;
  top := m;
  bottom := 1;
  for i := 1 to m do
    for j := 1 to n do
      if (a[i][j] = '*') then
        begin
          left := min(left, j);
          right := max(right, j);
        end
      end
    end
  end
```

```

        top := min(top, i);
        bottom := max(bottom, i);
    end;

    // check right
    count := 0;
    for i := top to bottom do
        if a[i][left] = '*' then
            inc(count);
        if count >= 3 then begin
            writeln('Right');
            halt(0);
        end;

    // check left
    count := 0;
    for i := top to bottom do
        if a[i][right] = '*' then
            inc(count);
        if count >= 3 then begin
            writeln('Left');
            halt(0);
        end;

    // check down
    count := 0;
    for j := left to right do
        if a[top][j] = '*' then
            inc(count);
        if count >= 3 then begin
            writeln('Down');
            halt(0);
        end;

    writeln('Up');
end.

```

### Задача 2. Метро (100 баллов)

На главную станцию поезда прибывают каждую минуту, а весь круг против часовой стрелки поезд идёт у минут. Отсюда следует, что против часовой стрелки курсирует всего у разных поездов.

Сосчитаем, сколько всего встречных поездов увидит Иван Иванович. Во-первых, понятно, что он обязательно встретит все у

поездов. Во-вторых, помимо этого, он увидит все встречные поезда, которые прибывали на главную станцию, пока он был в пути. А количество таких поездов равно  $(x + 1)$ . Таким образом, всего он увидит  $(y + x + 1)$  поездов.

Осталось определить номер поезда, который он увидит последним. Искомый номер будет равен  $(y + x + 1) \bmod y$ . Однако, в случае, когда данная формула даст ноль, ответом будет  $y$ .

### Пример решения на Free Pascal

```
var
  x, y, answer: longint;
begin
  read(x, y);
  answer := (x + y + 1) mod y;
  if answer = 0 then answer := y;
  writeln(answer);
end.
```

### Задача 3. Игра с фишками (100 баллов)

В условии задачи почти открытым текстом сказано, что первый игрок должен выбирать строку следующим образом: найти в каждой строке максимум и выбрать из них минимум.

Каким образом можно выполнять такой выбор минимума из максимумов? Если на каждом ходу делать это "в лоб", то есть пробегаться по каждой строке целиком для поиска максимумов, а затем в полученных значениях искать минимум, то вычислительная сложность составит  $\Theta(N^4)$ . Такое решение не способно пройти все тесты из-за слишком большого времени работы, и может набрать до 60 баллов.

Чтобы ускорить работу программы, создадим вспомогательный массив *max* длины  $N$ , в котором будем хранить максимумы строк. Тогда поиск нужной строки будет выполняться уже не за  $N^2$  действий, а всего за  $N$ . Поскольку после удаления фишки с доски максимум в строке может измениться, то нужно пересчитать максимум по этой строке и обновить соответствующее значение в массиве *max*. Сложность такого решения –  $\Theta(N^3)$ .

### Пример решения на Free Pascal

```
uses Math;
```

```

const
  NMAX = 200;

var
  n, minI, i, j, k: longint;
  a: array[1..NMAX, 1..NMAX] of longint;
  vmax: array[1..NMAX] of longint;
  sum: array[0..1] of longint;

begin
  read(n);
  for i:= 1 to n do
    for j := 1 to n do
      read(a[i][j]);

  for i := 1 to n do begin
    vmax[i] := a[i][1];
    for j := 2 to n do
      vmax[i] := max(vmax[i], a[i][j]);
  end;

  sum[0] := 0;
  sum[1] := 0;

  for k := 1 to n * n do begin
    minI := 1;
    for i := 2 to n do
      if (vmax[i] > 0) and
        ((vmax[i] < vmax[minI]) or (vmax[minI] = 0)) then
        minI := i;
    inc(sum[k and 1], vmax[minI]);
    for j := 1 to n do
      if (a[minI][j] = vmax[minI]) then begin
        a[minI][j] := 0;
        break;
      end;
    vmax[minI] := 0;
    for j := 1 to n do
      vmax[minI] := max(vmax[minI], a[minI][j]);
  end;

  writeln(sum[0], ' ', sum[1]);
end.

```

**Задача 4. Необычная система (100 баллов)**

Данную задачу можно решать различными способами, один из них выглядит так.

Построим двоичное число максимальной длины, не превышающее  $N$  и состоящее из одних единиц. Теперь будем двигаться от старших разрядов к младшим и заменять единицу на двойку при условии, что число после замены не превысит  $N$  (а иначе оставлять единицу).

**Пример решения на Free Pascal**

```

var
  n, r, i: longint;
begin
  read(n);
  i := 0;
  r := 0;
  while ((r shl 1) or 1) <= n do begin
    r := (r shl 1) or 1;
    inc(i);
  end;
  for i := i - 1 downto 0 do
    if r + (1 shl i) <= n then begin
      r := r + (1 shl i);
      write('2');
    end else
      write('1');
  end.

```

Рассмотрим ещё одно решение. Вначале получим запись числа в обычной двоичной системе счисления. Заметим, что если где-то есть две рядом стоящие цифры "10", то их можно заменить на "02". Если после таких замен у нас где-то есть две рядом стоящие цифры "20", то их можно заменить на "12".

Будем выполнять замены обоих видов до тех пор, пока это возможно. Очевидно, что данный процесс конечен. При этом максимальное количество замен пропорционально длине двоичной записи исходного числа. Перед выводом ответа нужно также не забыть удалить ведущий нуль, если он образовался вследствие замен.

**Пример решения на Free Pascal**

```

var

```

```

n, i: longint;
s: string;
changed: boolean;

begin
  read(n);
  s := '';
  while (n > 0) do begin
    s := chr(ord('0') + (n and 1) ) + s;
    n := n shr 1;
  end;
  repeat
    changed := false;
    repeat
      i := Pos('10', s);
      if i = 0 then break;
      s[i] := '0';
      s[i + 1] := '2';
      changed := true;
    until false;
    repeat
      i := Pos('20', s);
      if i = 0 then break;
      s[i] := '1';
      s[i + 1] := '2';
      changed := true;
    until false;
  until not changed;
  if (s[1] = '0') then
    delete(s, 1, 1);
  writeln(s);
end.

```

Рассмотрим ещё вопрос, может ли в данной задаче получиться несколько разных правильных ответов. Это важно, поскольку от этого зависит, как проверять решения – достаточно ли простого сравнения ответов, либо придётся использовать специальную проверяющую программу. Интуитивно понятно, что ответ всегда единственный, поскольку у нас по-прежнему двоичная система, хоть и необычная. Тем не менее, докажем это.

Предположим, что имеется два разных правильных ответа. Пусть  $i$  – самый младший разряд, в котором цифры не совпадают (если одно из чисел короче другого, и в нём все разряды совпали, то

допишем слева к нему нуль). Тогда  $i$ -й разряд даёт нам разницу между числами, равную  $2^i$  (либо даже  $2 \cdot 2^i$ , если в одном из чисел  $i$ -я цифра – это двойка, а в другом – дописанный нами нуль).

Может ли эта разница быть скомпенсирована с помощью младших разрядов? Даже если в одном числе поставить в разрядах с номерами от 0 до  $(i-1)$  все единицы, а в другом – все двойки, то мы получим разницу  $2 \cdot (2^i - 1) - (2^i - 1) = 2^i - 1$ , что меньше, чем  $2^i$ .

С помощью старших разрядов разницу скомпенсировать тоже не получится – степени двойки в них уже слишком велики. Таким образом, наше предположение оказалось неверно, то есть ответ к задаче однозначен.

Примеры других решений задач на языках C++ и Java можно найти в материалах олимпиады.

Всероссийская олимпиада школьников по информатике  
 II (муниципальный) этап  
 2015-2016 учебный год  
 9-11 классы

### Материалы для проверки

#### Введение

Для каждой задачи в жюри передаётся в электронном виде набор тестов и, если в задаче неоднозначный ответ, проверяющих программ.

Каждая задача оценивается в 100 баллов. Рекомендуется давать одинаковое количество баллов за полное прохождение каждого теста. Если тест не пройден полностью, за него не следует давать ничего. В случае, если ответ задачи однозначен, расхождение с эталонным ответом допускается с точностью до лишних пробелов и/или символов перевода строки. В случае, если по задаче есть проверяющая программа, баллы за тест следует давать только когда ответ проверяющей программы 'ac', 'accepted' или 'ok'.

Не допускается внесение каких-либо изменений в систему оценивания без согласования с предметно-методической комиссией соответствующего этапа.

#### Система оценки задач для 9 - 11 классов

Задача	Тестов	Баллов за один тест	Проверяющая программа
1. Стрелка	20	5	не обязательна
2. Метро	20	5	не обязательна
3. Игра с фишками	10	10	не обязательна
4. Необычная система	20	5	не обязательна



## **Использование специализированных систем проведения соревнований во время тура**

Жюри муниципального этапа при желании может принять решение об установке и использовании какой-либо специализированной системы проведения соревнований во время тура (например, EJudge). В этом случае каждый участник получает уникальный логин и пароль и сдаёт задачи в систему самостоятельно.

**Обратите внимание! Проверка решений во время основного тура должна вестись только на тестах из примеров в условиях!** Тесты из примеров лежат в папке *preliminary* для каждой задачи. Цель такой проверки – убедиться, что решение участника компилируется и соблюдает правильный формат ввода-вывода. В случае, если решение не проходит тесты из примера, участник может исправить ошибки и сдать его повторно. На окончательную проверку принимается последнее сданное решение, которое прошло все тесты из примера.

**Окончательная проверка решений на основном наборе тестов производится после окончания тура.**

Обращаем внимание, что в случае использования специализированной системы проведения соревнований пробный тур становится обязательным. Задачи для пробного тура имеются в прилагаемых материалах.

## **Автоматизация проверки решений на основном наборе тестов после окончания тура**

Если во время тура использовалась специализированная система проведения соревнований, то, по всей видимости, проверка решений на основном наборе тестов после окончания тура может быть выполнена с помощью этой же системы.

Рассмотрим, каким образом можно выполнять проверку решений, если во время тура специализированных систем не применялось. Самый трудоёмкий способ заключается в последовательном запуске проверяемой программы на каждом тесте из заданного комплекта тестов для этой задачи. Для этого способа вполне достаточно иметь для каждого теста файл с входными данными, файл с соответствующими выходными данными и проверяющую программу.

Заметим, что даже при ручной проверке данные не требуется вводить вручную, а можно использовать механизм перенаправления потоков. Пусть `program.exe` — исполняемый файл программы, написанной участником олимпиады, входные данные расположены в файле `01.in`, а результат нужно получить в файле `01.res`. Тогда командная строка для запуска программы может выглядеть так:

```
program.exe <01.in >01.res
```

Поскольку ответы ко всем задачам в этом году однозначны, то нет необходимости в использовании специализированных проверяющих программ. Для сравнения файла с ответом участника и файла с правильным ответом в ОС Windows можно использовать команду `fc /W`, например:

```
fc /W 01.res 01.out
```

Хотя вышеописанный способ проверки возможен, но он весьма трудоёмок. Кроме того, способ не совсем корректен в плане проверки ограничений времени — сложно точно оценить, работала ли программа меньше одной секунды или больше. Поэтому рекомендуется использовать специальные средства для проверки решений участников:

1). Автоматическая проверяющая система, доступная по адресу <http://prglab.cloudapp.net> (резервный сервер доступен по адресу <http://avt.vstu.edu.ru/acm>). Инструкция по работе с системой приведена ниже.

2). Если по каким-то причинам отсутствует возможность использовать автоматическую проверяющую систему, можно воспользоваться программой "Тестер", она включена в архив

материалов олимпиады. Краткая инструкция по работе с ней приведена в конце данного документа.

3). Наконец, вполне возможно самостоятельное развёртывание другой проверяющей системы – например, EJudge (<https://ejudge.ru>).

**Обратите внимание!** Если при проверке решения произошла ошибка компиляции, то жюри после изучения протокола тестирования может попытаться устранить причины ошибки компиляции, выбрав другой компилятор с этого языка или даже внеся исправления в исходный код программы (но не модифицируя при этом алгоритм решения задачи).

Если при автоматической проверке программа не прошла ни одного теста, то, возможно, причина заключается в неправильном формате ввода-вывода (например, лишний вывод наподобие "*Введите число*" или "*Ответ равен*", лишний *readln* в конце программы на Pascal и тому подобное). В этом случае допустимо, если член жюри внесёт изменения в текст программы так, чтобы ввод/вывод удовлетворял требованиям автоматической тестирующей системы. ***При этом не допускается модифицировать алгоритм решения задачи***, то есть все исправления должны касаться только ввода-вывода или каких-либо частей программы, не связанных с алгоритмом решения (подключение модулей, библиотек и т. п.)

Внеся необходимые изменения, жюри может повторно отправить программу в автоматическую тестирующую систему, повторяя этот процесс при необходимости.

### Рекомендации участникам по оформлению решений для автоматизированной проверки

Желательно заранее ознакомить участников с данными рекомендациями.

а). Программа не должна выводить ничего лишнего — наподобие ”Введите число N” или ”Ответ равен ”. Проверяющая система посчитает этот вывод за ответ и начислит ноль баллов.

б). Программа не должна ждать реакции от пользователя после вывода ответа. Например, для программ на языке Pascal не следует ставить пустой `readln` в конце программы.

в). Необходимо строго соблюдать регистр символов. Например, если в задаче требуется вывести слово ‘YES’, то ответ ‘Yes’ будет признан неверным.

г). Участникам, программирующим на языке Pascal, рекомендуется использовать среды Free Pascal или Pascal ABC. Компилятор Turbo Pascal на проверяющем сервере не поддерживается.

д). В Pascal не следует использовать модуль `crt`, а в C++ - `conio.h`

е). Функция `int main()` на языке C++ должна обязательно содержать `return 0;`

ж). Программа на языке Java должна содержать только один `public` класс с произвольным именем, который должен содержать метод `public static void main(String[] args)`. Также программа может содержать любое число вложенных и глобальных не `public` классов.

Ниже приведены примеры правильных программ на разных языках, решающие задачу о нахождении суммы двух целых чисел.

#### Pascal:

```
var
  a, b: longint;
begin
  read(a); { readln в этом случае не годится! }
  read(b);
  writeln(a + b);
end.
```

#### C++:

```
#include <iostream>
using namespace std;

int main(void) {
  long a, b;
  cin >> a >> b;
```

```
    cout << a+b;
    return 0;
}
```

#### Java:

```
import java.io.*;
import java.util.*;

public class a_plus_b
{
    public static void main(String[] args)
    {
        Scanner in = new Scanner(System.in);
        PrintWriter out = new PrintWriter(System.out);

        int a = in.nextInt();
        int b = in.nextInt();
        out.println(a + b);
        out.close();
    }
}
```

#### Python

```
str = input ()
elem = str.split (' ')
a = int (elem [0])
b = int (elem [1])
print (a + b)
```

#### C#

```
using System;
public class Sum {
    private static void Main() {
        string[] tokens = Console.ReadLine().Split(' ');
        Console.WriteLine(int.Parse(tokens[0]) +
int.Parse(tokens[1]));
    }
}
```

#### Visual Basic .NET

```
Module module1
Sub Main()
    Dim v() As String = Console.ReadLine().Split(" ")
    dim a as integer = integer.Parse(v(0))
    dim b as integer = integer.Parse(v(1))
    dim c as integer = a + b
    Console.WriteLine(c)
End Sub
End Module
```

## Инструкция по проверке решений после окончания тура с помощью автоматической проверяющей системы

1). Откройте сайт <http://prglab.cloudapp.net> и нажмите ссылку «[Добро пожаловать!](#)». В случае недоступности данного сайта можно воспользоваться резервным вариантом по адресу <http://avt.vstu.edu.ru/acm> (потребуется повторная регистрация).

2). Нажмите ссылку «Регистрация». Заполните регистрационную форму в соответствии с нижеприведённой таблицей (если вы уже зарегистрированы, то войдите в систему и введите кодовое слово для получения доступа к задачам - порядок действий описан в пункте 3).

Поле на форме	Комментарий
Логин	Может содержать только английские буквы, цифры и знак подчеркивания. Например, <b>mo_vologda</b>
Отображаемое имя	Например, <b>Муниципальный этап Вологда</b> (не более 50 символов)
Ваш e-mail	E-mail для связи
Пароль	В английской раскладке клавиатуры! Если у вас на компьютере стоит программа наподобие Punto Switcher, временно отключите её.
И ещё раз пароль	
Дополнительная информация	Можно не указывать
Страна	Оставьте по умолчанию
Кодовое слово	<b>infolymp15</b> Все буквы в слове маленькие. Кодовое слово позволит вам получить доступ к проверке олимпиадных задач. Не сообщайте его посторонним.

Пример заполнения формы:

**Логин\*:**

*В логине используйте только английские буквы, цифры и знак подчеркивания!*

**Отображаемое имя\*:**

**Ваш e-mail:**

*e-mail можно не указывать, но тогда мы не сможем с вами связаться*

---

**Пароль\*:**

**И еще раз пароль\*:**

---

**Дополнительная информация:**

**Страна:**

**Кодовое слово:**

*Позволяет получить дополнительные права в системе*

**Зарегистрировать**

Рис.1. Регистрация нового пользователя

3). Нажмите на кнопку «Задачи». Слева будут показаны темы (разделы). Раскройте тему «**Олимпиада по информатике 2015 - муниципальный этап**», затем перейдите во вложенную тему «**Пробные задачи**». Если всё получилось, то переходите к пункту 4.

Если у вас не отображается тема «Олимпиада по информатике 2015 - муниципальный этап», то, вероятно, вы не ввели или неверно ввели кодовое слово при регистрации. Попробуйте ввести его повторно. Для этого найдите на веб-странице строчку «**Вы вошли в систему как**», сразу после неё написано ваше имя в виде гиперссылки. Нажмите на эту ссылку, а затем на ссылку «**Редактировать профиль**». В открывшейся форме введите правильное кодовое слово, другие поля при этом не меняйте. Нажмите кнопку «**Сохранить**», затем кнопку «**Задачи**».

4). В теме «Пробные задачи» имеется одна несложная задача с именем «Точные квадраты». Откройте её условие (щелкнув по названию). Попробуйте написать и послать решение на каком-нибудь языке программирования. Для отправки решения сделайте следующие действия:

- нажмите ссылку «**Послать на проверку**».
- выберите компилятор из выпадающего списка.
- вставьте текст решения в поле «Исходный текст» **либо** нажмите кнопку «Выберите файл» и выберите файл с исходным текстом. *Сразу и то, и другое делать не нужно.*
- напишите что-нибудь в поле "Комментарий" (при проверке задач основного тура здесь будет писаться шифр участника, чьё решение проверяется).
- нажмите кнопку «**Отправить**». Пример показан на следующем рисунке.

**Отправить решение на проверку**

Задача:

Компилятор:

Комментарий:   
(например, шифр участника, если отправляет член жюри)

Исходный текст: [Загрузить последний отправленный исходник](#)

```
var
  n: int64;
begin
  read(n);
  writeln(trunc(sqrt(n)));
end.
```

исходный файл:  Файл не выбран

Рис.2. Отправка решения на проверку

Откроется окно «**Online статус**». В выпадающем списке «**Показать решения**» выберите вариант «**Свои**» и нажмите кнопку «**ОК**». В результате Вы будете видеть результаты проверки только тех решений, которые посылали сами.

Результаты проверки последнего отправленного решения будут показаны **в верхней строке** таблицы. Ниже приведены возможные результаты проверки и комментарии.



Результаты проверки решений на странице «Онлайн статус» и в детальном отчёте

Результат проверки	Комментарий
Ждёт	Вероятно, сервер занят проверкой других решений. Подождите несколько секунд и обновите web-страницу
Компилируется	На сервере происходит компиляция вашего решения. Подождите несколько секунд и обновите web-страницу
Выполняется	Ваше решение выполняется на наборе тестов. Подождите несколько секунд и обновите web-страницу
Верно	Решение полностью верно. Баллы за решение показываются в столбце «Баллы»
Частично верно	Решение работает верно не на всех тестах. Набранные баллы за решение показываются в столбце «Баллы». В поле «Тест» показан номер первого не пройденного теста.
Неправильный ответ	
Ошибка представления	Формат ответа не соответствует ожидаемому. Например, программа выдала строку вместо числа или отрицательное число, когда в ответе ожидаются только положительные. Данная ошибка также возникает, когда программа завершилась с ненулевым кодом возврата — например, если функция main() в программе на языке C++ не содержит return 0;
Ошибка выполнения	Программа аварийно завершилась. Например, произошёл выход за границу массива, деление на ноль, обращение к памяти по неверному указателю, переполнение стека при глубокой рекурсии и др.
Предел времени	Программа работает слишком долго, «зависла» или ожидает ввода от пользователя (проверьте, что в конце программы на Pascal не стоит пустой readln)
Предел памяти	Программа использовала слишком много памяти. Вероятно, это произошло вследствие ошибки в программе, поскольку для задач муниципального этапа ограничения на объём памяти будут выставлены с большим запасом
Нарушение безопасности	Зафиксирована попытка обращения из программы к файлам операционной системы, к сети и т.п.
Ошибка компиляции	Вероятно, программа содержит синтаксические ошибки. Проверьте, та ли версия компилятора выбрана (например, Pascal ABC.NET и Free Pascal во многом несовместимы)
Обнаружено бездействие	Программа не использует процессорное время, но и не завершается (например, ожидает нажатия клавиши). <i>Данный результат возможен в связи с кратковременной перегрузкой сервера - попробуйте послать задачу повторно.</i>

Для многих из перечисленных результатов проверки можно посмотреть дополнительную информацию. Для этого нужно нажать на маленькое изображение лампочки в столбце «Результат» (см. рисунок 3).

Online статус									
Показать решения <input type="text" value="Свои"/> <input type="button" value="OK"/>									
Номер	Дата	Задача	Компилятор	Результат	Комментарий	Тест	Баллы	Время работы (сек)	Исп-но памяти (КВ)
395268	10/18/2015 11:47:32 PM	1292. Точные квадраты	Free Pascal 2.6.2	Частично верно	ИНФ15-11-7	16	75	2.9844	602
395267	10/18/2015 11:36:56 PM	1292. Точные квадраты	Free Pascal 2.6.2	Верно		иск. код	100	0.0136	602
395259	10/16/2015 1:02:54 AM	1. A + B	Free Pascal 2.6.2	Неправильный ответ		-1		0.0132	602

Рис. 3. Результаты проверки (последние решения сверху, включена опция "показывать только свои решения")

Например, для статуса «Частично верно» при нажатии на лампочку будет показан отчёт о прохождении всех тестов (см. рисунок 4). Это может быть полезно, например, при проведении апелляции — можно посмотреть номер первого не пройденного теста и запустить программу участника на этом тесте на своём компьютере.

Для просмотра исходного текста решения нужно нажать на маленькое изображение в виде страницы с текстом в столбце «Номер».

**Описание ошибки**

Решение прошло не все тесты

**Результаты проверки**

Сообщения компилятора (и скрипта компиляции):  
 Free Pascal Compiler version 2.6.2 [2013/02/12] for i386  
 Copyright (c) 1993-2012 by Florian Klaempfl and others  
 Target OS: win32 for i386  
 Compiling z60804.pas  
 Linking z60804.exe  
 12 lines compiled, 0.1 sec , 28624 bytes code, 1628 bytes data  
 ОК

**Отчет о выполнении:**

**Результаты проверки:**

Тест №	Входной файл	Файл с верным ответом	Результат	Время работы	Память
1	01.in	01.out	+	0.012 sec	868 KB
2	02.in	02.out	+	0.012 sec	872 KB

Рис. 4. Отчёт о проверке для статуса «Частично верно»

Заметим, что в случае статуса «Верно» возможно срабатывание подсистемы контроля плагиата, если решение случайно окажется похоже на чьё-то другое. В большинстве случаев совпадение случайно, и его можно игнорировать.

#### **5). Рекомендации по выполнению проверки решений**

Проверка решений выполняется жюри после того, как участники завершили решение задач и сдали жюри свои решения.

Для проверки решений зайдите в тему «Олимпиада по информатике 2015 - муниципальный этап» и выберите нужный класс. После отправки первого решения на web-странице «Онлайн статус» желательно ещё раз проверить, что в списке «Показать решения» выбран вариант «Свои».

Допустимо отправлять на проверку сразу несколько решений друг за другом — они ставятся в очередь и будут проверяться по мере освобождения сервера (при этом результат «Ждёт» будет меняться на результат проверки).

При отправке решения в поле "Комментарий" рекомендуется указывать шифр участника – это упрощает отслеживание, чьё именно решение проверилось.

Суммарный балл по всем задачам для каждого участника подсчитывается жюри самостоятельно.

## Инструкция по проверке решений с помощью программы "Тестер"

Если по каким-то причинам отсутствует возможность использования автоматической проверяющей системы через Интернет, то можно воспользоваться свободно распространяемой программой "Тестер" (<http://acm.timus.ru/tester>). Данная программа имеется в архиве материалов олимпиады.

Рассмотрим порядок действий для проверки решения. Пусть участник сдал на проверку решение, которое называется `program.pas`. Скомпилируем решение, чтобы получился файл `program.exe`.

Скопируйте файлы `program.exe` и `!test.exe` в каталог с материалами по проверяемой задаче.

В командной строке перейдите в каталог с материалами по задаче и выполните команду `!test.exe program.exe`. На экран выведется протокол проверки:

```
C:\>y:
Y:\>cd squares
Y:\squares>!test.exe program.exe
Test 01: 0.015 0.016 3000K ok Ok
Test 02: 0.013 0.016 3040K ok Ok
...
Test 20: 0.014 0.000 3000K ok Ok
Score: 100
Press any key to continue...
```

*Примечание 1.* Программа "Тестер" не поддерживает тестирование 16-битных приложений с перенаправлением ввода/вывода. Поэтому не используйте компиляторы, создающие 16-битные программы. Например, вместо Turbo Pascal используйте Free Pascal или Delphi.

*Примечание 2.* Программа "Тестер" может не запускать .NET-программы (в том числе скомпилированные Pascal ABC.NET) на 64-битных операционных системах. В этом случае следует использовать 32-битную операционную систему, запущенную на другом компьютере или в виртуальной машине.

Рассмотрим кратко особенности проверки решений на разных языках. В случае, если нужно проверить решение на Java, то необходимо выполнить компиляцию и скопировать все полученные файлы с расширением `.class` в каталог с материалами задач. Пусть файл `Main.class` - класс, содержащий функцию `main`. Тогда запуск проверки выполняется командой:

```
!test.exe "C:\Program Files\Java\jdk1.8.0_31\bin\java.exe" Main
```

Разумеется, путь к файлу `java.exe` нужно заменить на свой. Используйте 32-битную версию Java, поскольку запуск 64-битной версии Java программой "Тестер" не поддерживается.

Аналогичным образом выполняется проверка решений на интерпретируемых языках. Например, для Python команда выглядит так:

```
!test.exe C:\Python33\python.exe program.py
```