

Informacja o sposobie rozegrania finału konkursu PING

Rozgrywka finałowa składać się będzie z dwóch osobnych części: teoretycznej i praktycznej (w takiej kolejności).

Część teoretyczna polegać będzie na rozwiązaniu testu jednokrotnego wyboru. Pytania wyświetlane będą w czasie rzeczywistym, a odpowiedzi należy umieścić na karcie odpowiedzi.

Część praktyczna to kodowanie programów rozwiązujących problemy postawione w zadaniach konkursowych. Uczestnicy będą pracować w informatycznym systemie dydaktycznym Wydziału Informatyki ZUT (Windows Server 2016), mając do dyspozycji:

- narzędzia do programowania w języku C/C++ (Bloodshed Dev-C++ 5.11 wraz z pakietem GCC 4.9.2, Code::Blocks 17.12, Visual Studio Enterprise 2017)
- narzędzia do programowania w języku C# (Visual Studio Enterprise 2017)
- narzędzia do programowania w języku Java (Netbeans IDE 8.2)
- narzędzia do programowania w języku Python 3.7 (IDLE, Visual Studio Enterprise 2017)

Zakładamy, że przed rozpoczęciem właściwego konkursu finaliści będą mieli ok. 15 minut na zapoznanie się z systemem.