

Informacja o sposobie rozegrania finału konkursu PING

Rozgrywka finałowa składać się będzie z dwóch osobnych części: teoretycznej i praktycznej.

Część teoretyczna polegać będzie na rozwiązaniu testu jednokrotnego wyboru z użyciem systemu zdalnego głosowania, co oznacza, że każdy z finalistów otrzymuje indywidualny pilot sterowania systemem, a odpowiedzi na pytania udziela się w czasie rzeczywistym, naciskając przycisk odpowiadający wybranemu wariantowi. W związku z tym nie jest możliwe cofnięcie się do poprzednich pytań ani sprawdzenie już udzielonych odpowiedzi, chociaż możliwe jest modyfikowanie swojego wyboru tak długo, jak pytanie widoczne jest na ekranie.

Część praktyczna to kodowanie programów rozwiązujących problemy postawione w zadaniach konkursowych. Uczestnicy będą pracować w informatycznym systemie dydaktycznym Wydziału Informatyki ZUT, mając do dyspozycji następujące jego składniki:

- dostęp terminalowy (rdp) do serwera z systemem Windows 2008 R2 Enterprise
- narzędzia do programowania w języku C/C++ (BloodShed Dev-C++, Visual Studio 2012)
- narzędzia do programowania w języku C# (Visual Studio 2010, Visual Studio 2012)
- narzędzia do programowania w języku Java (Eclipse, Netbeans)

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