

## **Informacja o sposobie rozegrania finału konkursu PING**

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

**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)
- narzędzia do programowania w języku Python 2.7 i 3.3 (IDLE)

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

**Część teoretyczna** polegać będzie na rozwiązaniu testu jednokrotnego wyboru z użyciem karty odpowiedzi. Pytania będą wyświetlane na ekranie, a każde z nich będzie prezentowane przez 30 sekund. Organizatorzy przewidują użycie testu składającego się z 60 pytań. Odpowiedzi naniesionych na kartę nie wolno poprawiać (każda poprawka unieważnia odpowiedź).