

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 z użyciem systemu zdalnego głosowania, co oznacza, że każdy z finalistów otrzymuje indywidualny pilot sterowania systemem, a odpowiedzi na pytania udziela 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 Server 2012 R2
- narzędzia do programowania w języku C/C++ (Bloodshed Dev-C++, Visual Studio 2015)
- narzędzia do programowania w języku C# (Visual Studio 2015)
- narzędzia do programowania w języku Java (Netbeans)
- narzędzia do programowania w języku Python 3.5 (IDLE)

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