

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 długo 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 (Windows Server 2016), mając do dyspozycji:

- narzędzia do programowania w języku C/C++ (Bloodshed Dev-C++ 5.11, 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.