

Informacja o sposobie rozegrania finału konkursu PING

Rozgrywka finałowa składać się będzie z części praktycznej połączonej z częścią teoretyczną.

Część teoretyczna polegać będzie na udzieleniu odpowiedzi na pytania otwarte dołączone do każdego zadania.

Część praktyczna to kodowanie programów rozwiązujących problemy postawione w zadaniach konkursowych. Uczestnicy będą pracować w informatycznym systemie dydaktycznym Wydziału Informatyki ZUT (Windows Server 2019), mając do dyspozycji:

- narzędzia do programowania w języku C/C++ (Code::Blocks 20.03 wraz z pakietem GCC 8.3.0, Visual Studio Enterprise 2019)
- narzędzia do programowania w języku C# (Visual Studio Enterprise 2019)
- narzędzia do programowania w języku Java w wersji 8 lub 17 (IntelliJ IDEA 2021)
- narzędzia do programowania w języku Python 3.9 (PyCharm Community 2021.2, Visual Studio Enterprise 2019)

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