



Slovensko univerzitetno prvenstvo v programiranju: SUPP 2004

Vabilo

Na Fakulteti za matematiko in fiziko prirejamo **Slovensko univerzitetno prvenstvo v programiranju 2004**. Tekmovanje iz programiranja je namenjeno študentom vseh treh slovenskih univerz, pa tudi drugim, saj je odprtega tipa. Tekmujejo eno, dvo ali tročlanske ekipe v tem, kdo bo v čim krajšem času napisal več programov, ki rešijo zastavljene naloge. Najboljše ekipe se uvrstijo na svetovno prvenstvo študentov v programiranju, ACM International Collegiate Programming Contest, kjer je lani sodelovalo prek 23.000 študentov iz 1400 univerz iz 68 držav. Slovenske ekipe so se najbolje odrezale leta 2000 v Pragi, ko so na tekmovanju srednjeevropske skupine zasedle sedmo, deveto in enajsto mesto.

Tekmovanje je sestavljeno iz 4 posamičnih tekmovanj. Zadnje, 4. kolo, ki bo dalo prvake – najboljšo študentsko programersko ekipo - bo v soboto, 16. 10. Podrobnosti o tekmovanju so na spletni strani tekmovanja <http://supp.fmf.uni-lj.si/>.

Glavni pokrovitelji tekmovanja so Microsoft, B2, KCI, Igea in Fakulteta za matematiko in fiziko, sodeluje pa še vrsta podjetij, ki so prispevala praktične nagrade za tekmovalce.

*Svečana razglasitev najboljših bo po končanem tekmovanju,
v soboto, 16. oktobra 2004 v predavalnici F-1 na
Fakulteti za matematiko in fiziko, Jadranska 19.*

Predvideni urnik tekmovanja:

*11.30: Otvoritev
11.45 – 17.45: Tekmovanje (spremljanje v živo preko spleta)
18.00 – 18.30: KCI
18.30 – 18.45: Ribera
18.45 – 19.30: Microsoft
19.30 – 20.00: Nagovor svečanih gostov in razglasitev rezultatov*

Vabimo vas, da se razglasitve udeležite!

Da bi dogodek lahko ustrezno pripravili, vas prosimo, da čimprej potrdite udeležbo na naslov: Matija.Lokar@fmf.uni-lj.si ali GSM: 041 395-418.

Vodja tekmovanja

mag. Matija Lokar, I.r.

Glavni pokrovitelji



Ostali pokrovitelji



Slovensko univerzitetno prvenstvo v programiranju

Tekmovanje iz programiranja je namenjeno vsem študentom slovenskih univerz, pa tudi drugim, saj je odprtega tipa. Tekmujejo eno, dvo ali tročlanske ekipe v tem, kdo bo v čim krajšem času napisal več programov, ki rešijo zastavljene naloge. Najboljše ekipe posameznih univerz se kot predstavniki Univerze uvrstijo na svetovno prvenstvo študentov v programiranju, ACM International Collegiate Programming Contest.

Vsaka ekipa ima na voljo en računalnik in pet ur časa, da reši dane naloge. Teh je praviloma osem, lahko pa je tudi kakšna manj ali več. Ko ekipa meni, da je nalogo rešila, odda programsko kodo. To sodniki spustijo čez skupino tekmovalcem neznanih testnih podatkov. Če program v določenem času da odgovor, ki se povsem ujema s predpisanim, je naloga sprejeta. V nasprotnem primeru tekmovalci dobijo sporočilo, da naloga ni v redu in lahko poskušajo znova. Vrstni red, v katerem ekipe oddajajo naloge, ni predpisan. Tekmovalci, kot tudi gledalci preko spletnih strani sproti vedo, kako uspešni so nasprotniki - katere naloge so že rešili.

Tekmovanje poteka v več krogih. Ekipe so razvrščene glede na število točk, doseženih na posameznih tekmovanjih. Prva tekmovanja prinesejo po eno točko na pravilno rešeno nalogo. Najslabši rezultat teh tekmovanj se ne upošteva. Zadnje tekmovanje prinese dvojne točke. V primeru enakega števila točk za rešene naloge se razvrstitev določi glede na skupne časovne točke.

Na posameznem tekmovanju so ekipe razvrščene glede na število rešenih problemov. V primeru, da ima več ekip enako število točk, oziroma rešenih problemov, odloči čas, ki porabljen za rešitev teh nalog. Čas se šteje od začetka tekmovanja do trenutka, ko je ekipa oddala rešitev za določeno nalogo. Za vsako nepravilno oddajo naloge, ki je na koncu ocenjena kot pravilna, se k času doda 20 minut. Za nepravilne oddaje nalog, ki na koncu niso bile pravilno rešene, ni kazni.

Dovoljeni jeziki so Java, C, C++ in pascal. Naloge so sestavljene tako, da izbira okolja in jezika ne vpliva na tekmovanje. Besedila nalog so bodisi v slovenščini, bodisi v angleščini.

V okviru tekmovanja poteka še posebno tekmovanje za nagrado podjetja KCi. Vsako kolo namreč vsebuje posebej označeno nalogo. Ekipe so razvrščene glede na to, katera hitreje pravilno reši to nalogo.

Letošnjega tekmovanja se udeležuje 33 ekip in skupaj skoraj 100 tekmovalcev. Prihajajo s petih fakultet z vseh treh slovenskih univerz, 8 tekmovalcev pa je še srednješolcev (oziroma so bili srednješolci ob začetku tekmovanja spomladi). Glavni pokrovitelji tekmovanja so Microsoft, B2, KCi, Igea in Fakulteta za matematiko in fiziko, sodeluje pa še vrsta podjetij, ki so prispevala praktične nagrade za tekmovalce (Ribera, FMC, PCFormat, Joker, Anni, Halcom, Marand, Perftech).

Spletna stran tekmovanja: <http://supp.fmf.uni-lj.si/>