

"Конкурс IT – технологий Чемпионат по программированию «Инфостарт»"

Конфигурация компьютеров

В распоряжение участников олимпиады будут предоставлены рабочие места, оснащенные компьютерами в школах принимающих участие в Чемпионате.

На компьютере каждого участника олимпиады будет установлено следующее программное обеспечение:

- Система программирования исполнителей SNILBot;

Проверка решений

Проверка и оценивание всех предоставленных участниками решений олимпиадных задач осуществляется автоматически на проверяющем сервере на основании критериев к оцениванию задач после отправки решения участником:

- Количество решенных задач
- Время решения задач
- Количество затраченных ходов
- Количество затраченных ресурсов

Краткая инструкция по использованию системы SNILBot.

При запуске программы SNILBot окно входа выглядит так, как показано на рисунке

1.



Рисунок 1.

Нажмите на кнопку «Вход по токену», для того чтобы ввести временный логин для входа в приложение.

После нажатия на кнопку, перед вами появится новое окно, в котором необходимо ввести в поле 1, выданный преподавателем номер.

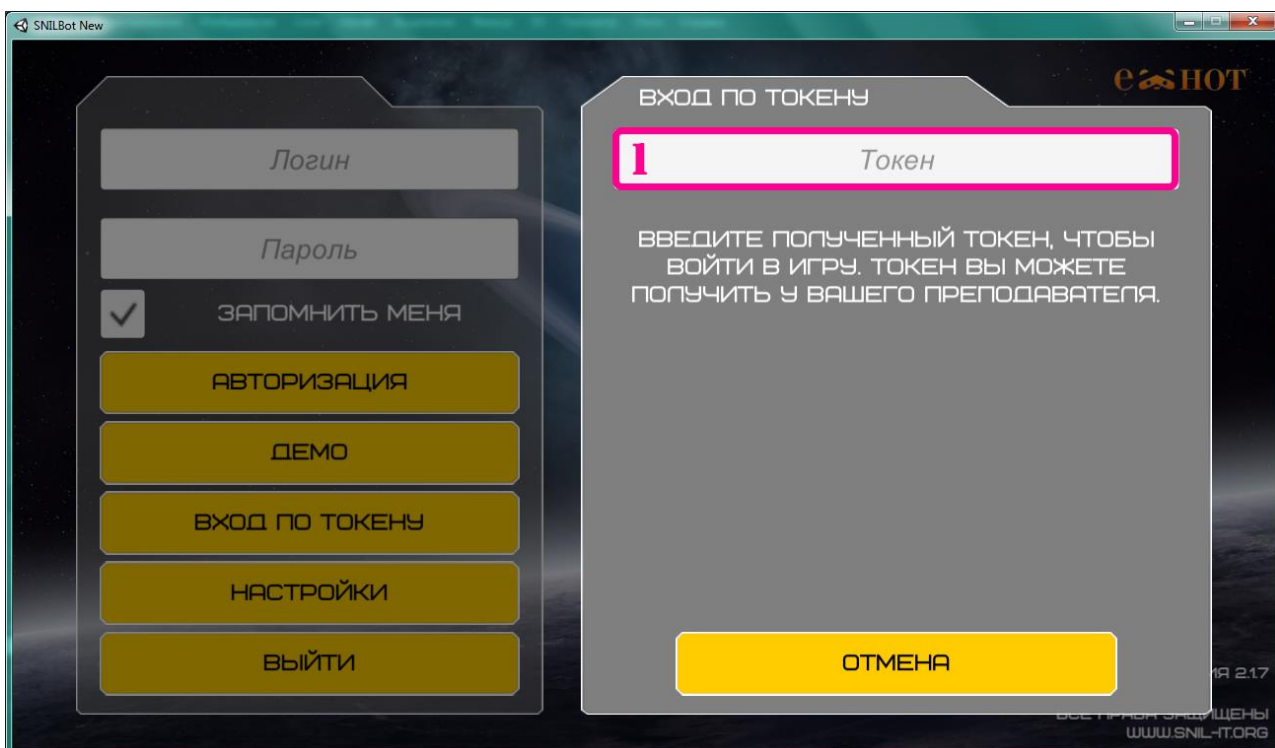


Рисунок 2.

После того, как Вы ввели токен, нажмите на кнопку «Подключиться».

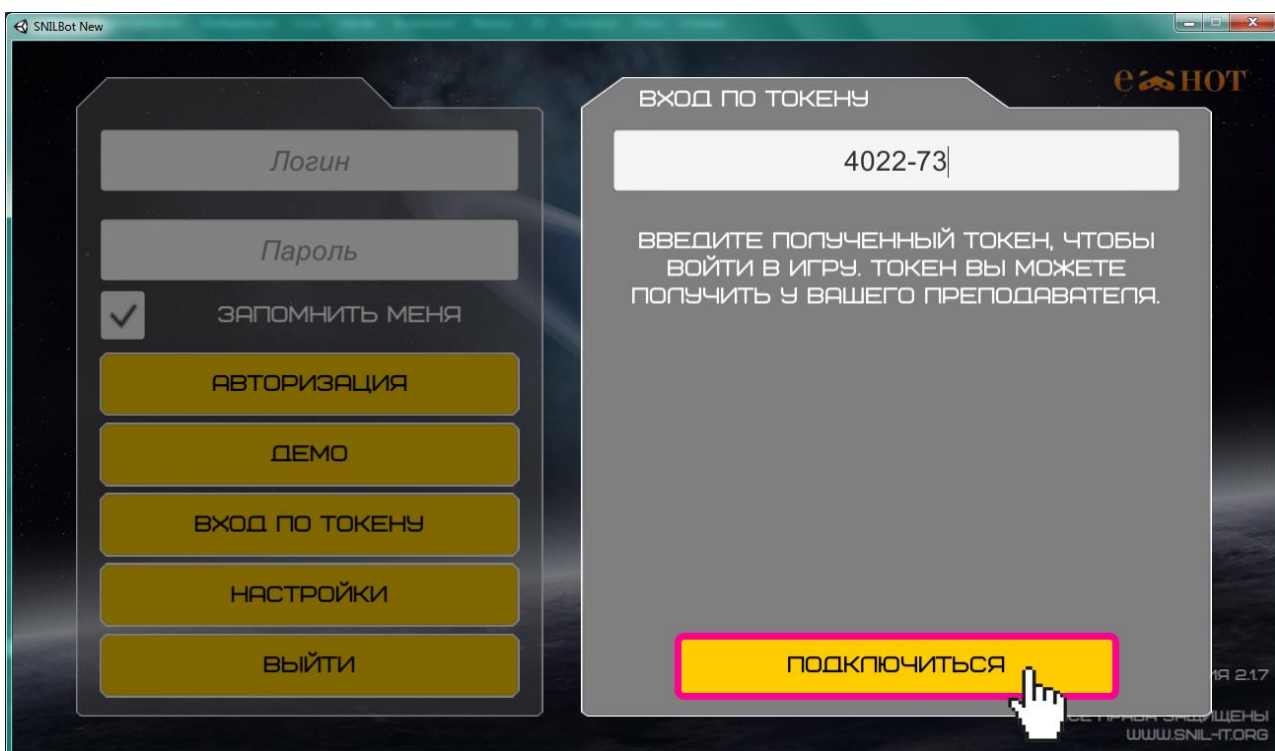


Рисунок 3.

После успешного входа в программу появится окно со списком доступных соревнований, которое представлено на рисунке 4.

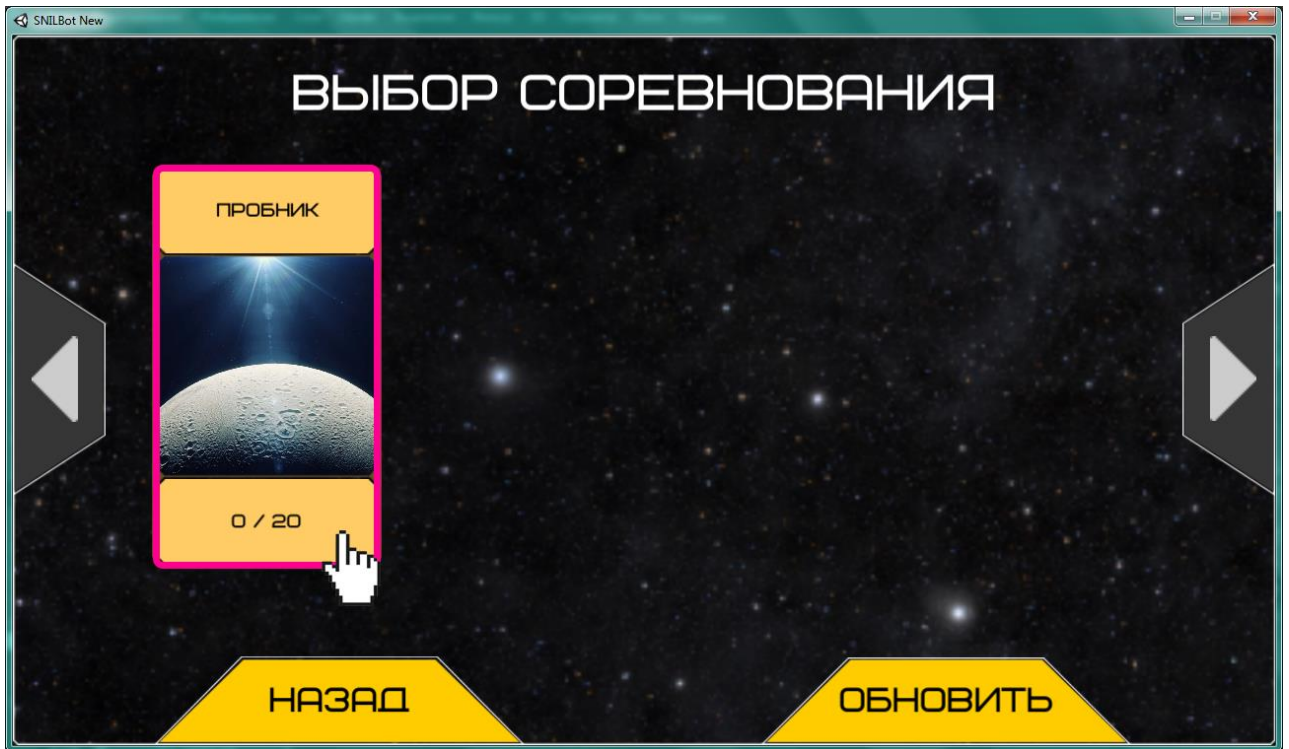


Рисунок 4.

Выберите из представленного списка нужное соревнование. И выбирайте уровень 1. После выбора задачи для решения появляется окно с задачей представленное на рисунке 5.

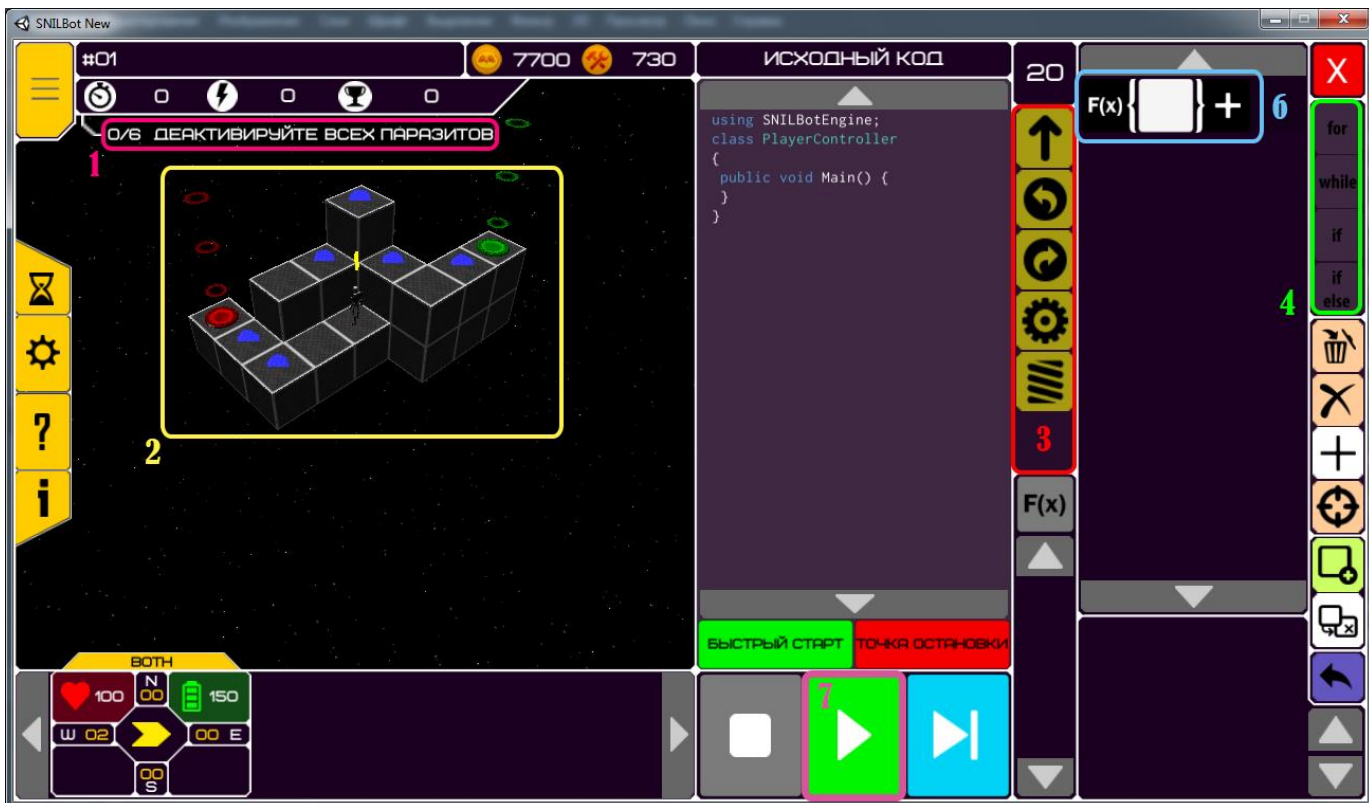


Рис
уно
к 5.

1. Прочитайте задание в области 1 рисунка 5.
2. Осмотрите рельеф поверхности, на которой исполнитель будет

выполнять написанную программу, чтобы учесть все её особенности (область 2 рисунка 5).

3. Познакомьтесь с доступными командами исполнителя в области 3 рисунка 5

4. Ознакомьтесь с доступными конструкциями управления в области 4 рисунка 5.

5. Составьте план действий исполнителя и полученный алгоритм занесите в область 5 рисунка 5, воспользовавшись командами из панели команд (область 3) и конструкциями управления (область 4).

6. После готовности задачи, нажмите большую зеленую кнопку в области 7 рисунка 5 и дождитесь результата выполнения алгоритма изображенного на рисунке 6.



Рисунок 6.

В появившемся окне отображается статистика решения задания. После чего пользователь может принять перейти к следующему заданию (зеленая кнопка) или повторном решении задачи с целью повысить свои результаты (серая кнопка).