

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 zamknięte i/lub otwarte dołączone do zadań.

Część praktyczna to kodowanie programów rozwiązujących problemy postawione w zadaniach konkursowych. Uczestnicy będą pracować w informatycznym systemie dydaktycznym Wydziału Informatyki ZUT (Windows Server 2022 lub Ubuntu 22.04.3), 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, edytor tekstowy + wiersz poleceń)
- narzędzia do programowania w języku Python 3.9 (Visual Studio Enterprise 2019, IDLE 3.9.13, edytor tekstowy + wiersz poleceń)

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