

Wytyczne do rozwiązywania zadań i warunki przeprowadzenia zawodów drugiego etapu

1. Zawody drugiego etapu polegają na samodzielnym rozwiązywaniu trzech zadań konkursowych z zakresu grafiki, definiowania funkcji, przetwarzania słów oraz przetwarzania list jednopoziomowych (bez zagnieżdżeń).
2. Zawody odbywają się w dniu 11 stycznia 2018 r. (czwartek) w pracowni komputerowej w miejscu wskazanym przez Wojewódzką Komisję Konkursu i trwają **120 minut**. Za sprawny przebieg II etapu Konkursu odpowiadają Komisje Rejonowe. Wszystkie rozwiązania uczestników II etapu zawodów, wraz z zakodowanymi danymi uczestników, Komisja Rejonowa przekazuje Komisji Konkursu. Każdy uczestnik będzie mógł od 31 stycznia 2018 r. zapoznać się z liczbą punktów otrzymanych za rozwiązania poszczególnych zadań, a następnie, do 5 lutego 2018 r. uczestnik lub jego rodzice (prawni opiekunowie) będą mogli zgłosić na adres logia@oeiizk.waw.pl uwagi co do liczby przyznanych punktów.
3. Wszystkie zadania są równocenne, co oznacza, że za każde z nich można otrzymać maksymalnie tę samą liczbę punktów, tj. 20 punktów. Przyznawane są całkowite liczby punktów.
4. Lista finalistów będzie opublikowana 7 lutego 2018 r. na stronie <http://logia.oeiizk.waw.pl>.
5. W czasie rozwiązywania zadań konkursowych, uczestnik ma do swojej dyspozycji komputer i oprogramowanie zgodne z wcześniej zgłoszonym. Zawodnicy mogą korzystać wyłącznie ze sprzętu dostarczonego przez organizatorów.
6. Nie można korzystać z żadnych książek, notatek, wydruków, ani elektronicznych nośników informacji. Dostęp do internetu będzie w czasie zawodów wyłączony.
7. W języku Python można korzystać z dodatkowych bibliotek, ale tylko spośród następujących: *turtle*, *math* i *random*.
8. Każdy uczestnik dostaje kartkę z treściami zadań.
9. Jakiegokolwiek komunikowanie się z członkami Komisji co do sposobów rozwiązania zadań jest niedopuszczalne.
10. Porozumiewanie się z innymi uczestnikami Konkursu jest zabronione i powoduje dyskwalifikację.
11. Po upływie wyznaczonego czasu (120 min.) wszelkie czynności uczestnika przy komputerze są zabronione.
12. Szczegóły dotyczące nazewnictwa plików i ich zapisu na dysku przekaże Komisja przeprowadzająca Konkurs, w czasie zawodów. Komisja może odmówić przyjęcia rozwiązań w przypadku, gdy uczestnik nie zastosuje się do ustaleń.
13. Uczestnik musi pamiętać o zapisywaniu na dysk co pewien czas efektów swojej pracy. W razie utraty pracy, spowodowanej brakiem zapisania na dysk, winę ponosi uczestnik. Nie przysługuje mu czas dodatkowy.
14. Uczestnik może zapisywać na dysku inne pliki, ale nie będą one podlegać ocenie.
15. Komisja przekopiuje pracę każdego z uczestników, w jego obecności. Po przekopowaniu pracy uczestnik dokonuje ponownej identyfikacji swojej pracy (na nośniku docelowym, po otwarciu pliku/plików). Następnie uczestnik ma prawo skopiować swoją pracę na swój nośnik.
16. W przypadku wcześniejszego zakończenia pracy, uczestnik ma prawo opuścić salę, po uprzednim zgłoszeniu takiego zamiaru Komisji.
17. We wszystkich zadaniach zdefiniowana główna procedura/funkcja musi mieć nazwę zgodną z treścią zadania. Musi dawać poprawny skutek/wynik jedynie wtedy, gdy dane są poprawne, tj. zgodne z treścią zadania. Nie trzeba sprawdzać poprawności parametrów. Nie przewiduje się testów dla danych, które nie spełniają warunków zadania.
18. Na zakończenie działania procedury/funkcji nie powinno się czekać dłużej niż 30 sekund. Oznacza to, że rozwiązania, w których poprawny efekt/wynik nie będzie uzyskany się w ciągu 30 sekund od uruchomienia, będą traktowane jak błędne.
19. W Pythonie, funkcje dotyczące grafiki żółwia będą testowane z użyciem poleceń `tracer` i `update`, np. dla funkcji `test()` – za pomocą `tracer(0); test(); update()`. Dla uniknięcia możliwych błędów wykonania, zaleca się w rozwiązaniach zadań graficznych umieszczenie na początku głównej funkcji polecenia `TurtleScreen._RUNNING=True`
20. Każdy poprawnie wykonany rysunek musi mieścić się w prostokącie 794 na 497 pikseli, o środku w punkcie (0,0).
21. Na wzorcowych rysunkach podawane są kolory poszczególnych elementów. Przy odwzorowaniu kolorów należy zwrócić uwagę na kolor pisaka, jakim żółw rysuje, a także na kolor zamalowania (zwykle inny niż kolor rysowanych linii). Należy używać tych samych lub zbliżonych kolorów.
22. Jeśli w zadaniu jest określone, że rysunek jest na środku ekranu, to przyjmujemy zasadę: jeśli narysujemy najmniejszy prostokąt, o krawędziach równoległych do brzegu ekranu, który zawiera cały rysunek, to jego środek pokrywa się z punktem (0,0).
23. To, że funkcja ma wyliczyć wynik, oznacza, że istnieje możliwość przekazania jej wyniku do innej funkcji. Przykłady w różnych językach, dialektach (gdymy zakładamy, że wynikiem ma być trzycyfrowe słowo *ala*):

poprawnie	niepoprawnie
<pre>oto test wy "ala już</pre>	<pre>oto test ps "ala już</pre>
<pre>def test(): return "ala"</pre>	<pre>def test(): print("ala")</pre>