



Бележки

Когато не можете да събмитнете ваше решение към системата, направете следното:

- Поставете решението в папка `submit_<task name>`, намираща се на десктопа **преди да е завършило състезанието**.
 - За задачите от типа `output-only`, вашите файлове трябва да имат имена `01.out`, `02.out`, ..., `10.out`.
 - За другите задачи трябва да поставите **точно един** файл в папката, който да съдържа сорса на вашето решение.
- Поискайте от вашия ръководител да подаде контестация.

Когато считате, че ви трябва допълнително време, направете следното:

- Изпратете веднага `clarification request` (чрез системата или на хартия)
- Не напускайте вашето място и не говорете с други състезатели, след като е завършило редовното време.

Към всяка задача има `attachment`-пакет, който вие може да изтеглите от системата.

Някои задачи миже да бъдат "output-only". За тях:

- `Attachment`-пакетът съдържа входни тестове и примерни тестове. Всеки тест е отделна подзадача.
- Вие може да събмитнете няколко изходи на тестове като `zip` файл. За целта вашите изходни файлове трябва да са именувани `??.out`, където `??` е номер на теста (например `03.out`). Вие може да направите `zip` файл от няколко файл чрез командата: `zip output.zip *.out`
- Вие може да направите до 100 събмита за задачите, които са от тип `output-only`. Във всеки събмит вие може да поставите изходни си файлове за произволно множество от тестове.

За останалите задачи:

- `Attachment`-пакетът съдържа примерни грейдери, примерни имплементации, примерни тестове и скриптове.
- Вие може да направите до 50 събмита за всяка задача, като трябва да изпратите по точно един файл при всяко събмитване.
- Името на файла, който събмитвате, е дадено в хедъра на условието на

задачата. Файлтът, който събмитвате трябва да съдържа процедурите (с точните сигнатури), описани в условието на задачата.

- Вие може да имплементирате и други процедури.
- Вашият събмит трябва да НЕ чете от стандартния вход, да НЕ пише на стандартния изход и да НЕ взаимодейства с каквито и да е други файлове. Обаче събмитът може да пише в стандартния поток за грешки (standard error stream).
- Вашият събмит трябва да НЕ прави системни извиквания, например да НЕ **извиква `exit()` или `System.exit()`**.
- Когато тествате вашата програма с примерния грейдер, вашият вход трябва да спазва точно формата и ограниченията, описани в условието на задачата. В противен случай може да се получат различни грешки.
- В примерните входове за грейдера всеки два последователни символа са разделени с един интервал, освен ако е указано друго.
- Когато тествате вашия сорс на локалния компютър, препоръчваме да използвате скрипта, предоставен в attachment-пакета. Иначе трябва да добавите `-std=gnu++14` към опциите за компилатора на C++.

Конвенции

В условията на задачите са дадени сигнатури, използващи генеричните имена за типове `void`, `int`, `int64`, and `int[]` (array).

За конкретните езици за програмиране, грейдерът ползва следните типове:

Language	void	int	int64	int[]	length of array a
C++	void	int	long long	<code>std::vector<int></code>	<code>a.size()</code>
Java	void	int	long	<code>int[]</code>	<code>a.length</code>

Ограничения

Task	Time limit	Memory limit
line	output-only	output-only
vision	1 sec	1024 MB
walk	4 sec	1024 MB