



Напомене

Ако нисте у могућности да предате решење кроз такмичарски систем (CMS), потребно је да урадите следеће:

- У директоријум (фолдер) `submit_<task name>` на десктопу (директоријум би требало да већ постоји када се улогујете у систем) снимите датотеке које желите да предате, **пре него што се такмичење заврши**.
 - За `output-only` задатак, ваше датотеке морају имати имена `01.out`, `02.out`, ..., `10.out`.
 - За остале задатке, у директоријуму мора бити **тачно једна** датотека која садржи ваше решење.
- Затражите од лидера да уложи жалбу.

Ако мислите да из неког оправданог разлога треба да продужите такмичење тј. потребно вам је додатно време, треба да урадите следеће:

- Пошаљите одмах захтев за појашњењем (clarification request), било кроз CMS или у папирној верзији.
- По завршетку такмичења, не напуштајте ваш сто нити разговарајте са другим такмичарима.

За сваки задатак имате прилог на такмичарском систему (CMS).

За "output-only" задатке:

- Прилог садржи улазне податке и примере излазних података. Сваки тест пример је одвојени подзадатак.
- Можете предати више излазних датотека као једну зип архиву. У том случају, излазне датотеке морају имати имена облика `?.out`, гдје је `??` број тест примера (нпр. `03.out`). Више датотека можете зиповати следећом командом :
`zip output.zip *.out`
- Output-only задатке можете послати на такмичарски систем највише 100 пута и приликом сваког слања можете предати било који подскуп примера.

За остале задатке:

- Са такмичарског система можете преузети прилоге.
- Прилог садржи примере програма за оцењивање (грејдер), пример датотеке са имплементацијом, поједине тест примере и скрипте за компајлирање.
- Сваки задатак можете послати на такмичарском систему највише 50 пута и

приликом сваког слања, шаљете једну датотеку.

- Име датотеке је задато у заглављу поставке задатка. У датотеку је потребно имплементирати функције описане у тексту задатка, користећи прототипе који су дати у примеру имплементације.
- Можете имплементирати и друге функције.
- Ваша решења не смеју учитавати податке са стандардног улаза, штампати податке на стандардни излаз нити имати интеракцију са било којом другом датотеком. Допуштено је штампање на стандардни излаз грешке.
- Ваше решење **не сме** користити системске позиве **exit()** или **System.exit()**.
- При тестирању програма са датим програмом за оцењивање, строго поштујте улазни формат и ограничења описана у поставци задатка; у супротном може доћи до неуобичајеног понашања вашег програма.
- Код улазних података за дати програм за оцењивање (грејдер), свака два узастопна токена у једној линији раздвојена су са тачно једним размаком, осим ако није другачије назначено у поставци задатка.
- Када тестирате ваше програме на локалној машини, препоручујемо да користите скрипта из прилога. У супротном, ако користите језик C++, при компајлирању додајте опцију `-std=gnu++14`.

Конвенције

У текстовима задатака прототипи процедура користе генеричка имена типова : `void`, `int`, `int64`, `int[]` (array)

За сваки од подржаних језика, програм за оценивање (грејдер) користи одговарајуће типове, како је приказано у табели:

Језик	<code>void</code>	<code>int</code>	<code>int64</code>	<code>int[]</code>	дужина низа <code>a</code>
C++	<code>void</code>	<code>int</code>	<code>long long</code>	<code>std::vector<int></code>	<code>a.size()</code>
Java	<code>void</code>	<code>int</code>	<code>long</code>	<code>int[]</code>	<code>a.length</code>

Ограничења

Задатак	Временско огрнаичење	Меморијско ограничење
line	output-only	output-only
vision	1 секунда	1024 MB
walk	4 секунде	1024 MB