

Nr. 28364/5.02.2014

***Precizări cu privire la organizarea și desfășurarea Olimpiadei de informatică
Anul școlar 2013 - 2014***

I. **Olimpiada de Informatică** se organizează în conformitate cu prevederile Metodologiei-cadru de organizare și desfășurare a competițiilor școlare, aprobată cu O.M. nr. 3035/10.01.2012 și cu prevederile Regulamentului specific privind desfășurarea Olimpiadei de informatică, aprobat cu nr. 30666/21.02.2012.

Site-ul central al Olimpiadei de Informatică în acest an școlar este <http://olimpiada.info/>

II. **Graficul de desfășurare** a Olimpiadei de informatică

Secțiunea	Etapa județeană	Etapa națională	Locul de desfășurare a etapei naționale
Liceu	1.03.2014	4.04.2014-9.04.2014	Pitești, jud.Argeș
Gimnaziu	1.03.2014	10.04.2014-14.04.2014	Slobozia, jud.Ialomița

III. **Desfășurarea Olimpiadei de informatică**

Olimpiada de Informatică se desfășoară conform programelor de concurs din anexă.

Mediile de programare

La **etapa județeană**, mediile care trebuie puse la dispoziția elevilor în acest an școlar, atât pentru gimnaziu cât și pentru liceu, vor fi Code::Blocks și FreePascal, în sistemul de operare Microsoft Windows 8/Windows 7, versiunile pe 32 de biți.

La **etapa națională** concurenții din clasele de liceu pot lucra, la alegere, în sistemul de operare Microsoft Windows 8/Windows 7 sau în sistemul de operare Linux, iar concurenții din clasele de gimnaziu vor lucra în sistemul de operare Microsoft Windows 8/Windows 7, având la dispoziție mediile de programare Code::Blocks 10.5 și Free Pascal 2.2.

Comisia tehnică a Olimpiadei de informatică va pune la dispoziția concurenților, atât pentru gimnaziu cât și pentru liceu, compilatoare/medii de programare pentru Windows și pentru Linux, după cum este precizat în tabelul următor:

Nr. crt.	Sistem de operare	Produs	Explicație
1.	Windows	Visual C++ Express Edition 2010	mediu de programare pentru limbajul C/C++
2.	Windows Linux	Code::Blocks	mediu de programare pentru limbajul C/C++
3.	Windows Linux	Free Pascal 2.2.2 Free Pascal 2.4	compilator pentru limbajul Pascal (http://www.freepascal.org)
4.	Linux	GNU C 4.6.3	compilator pentru limbajul C (http://gcc.gnu.org)
5.	Linux	G++ 4.6.3	compilator pentru limbajul C++

6.	Linux	Geany	mediu de programare pentru limbajele Pascal, C, C++ (utilizeaza compilatoarele instalate)
7.	Linux	vim, pico, emacs, gedit, mcedit	editoare de texte
8.	Linux	gdb, ddd	depanatoare pentru gcc
9.	Linux	mc	Midnight Commander, utilitar de gestiune a fișierelor
10.	Windows	Total Commander	utilitar de gestiune a fișierelor

Observație

În Windows vor fi instalate mediile Free Pascal și Code::Blocks, precum și documentația C/C++ și Free Pascal incluse în pachetul OJKit.exe (<http://olimpiada.info>).

Derularea probelor de concurs

Concurenții vor fi prezenți în sălile de concurs la ora 8.30.

Fiecare concurent va avea un identificator numeric (ID) care va fi comunicat prin intermediul tabelului din sala de concurs. Primele cifre ale identificatorului coincid cu clasa concurentului (9, 10, 11 sau 12).

Fiecare concurent va primi subiectele în formă listată și foi pentru ciorne.

Timp de 60 de minute după primirea subiectelor concurenții pot formula întrebări referitoare la enunțurile problemelor. Întrebările se formulează în scris, pe foaia cu întrebări fiind precizate numele problemei, ID-ul concurentului și sala în care acesta lucrează. Întrebările trebuie formulate astfel încât răspunsul să poată fi DA sau NU. În cazul în care întrebarea este ambiguă, își găsește răspunsul în enunțul problemei sau solicită informații despre modalitatea de rezolvare a problemei, răspunsul va fi FARA COMENTARII. Concurenții vor accepta numai răspunsuri semnate de cel puțin unul dintre membrii desemnați ai subcomisiei corespunzătoare clasei.

Salvarea soluțiilor

Salvarea soluțiilor concurentului va fi realizată de membrii subcomisiei tehnice a olimpiadei, în prezența concurentului. La salvare, un membru desemnat al comisiei va completa un borderou, în care va preciza dimensiunea exprimată în bytes pentru fiecare sursă salvată, iar concurentul va semna, pentru conformitate. Fiecare concurent va salva sursele proprii într-un director având drept nume ID-ul său. În acest director se va găsi câte o singură sursă pentru fiecare problemă rezolvată. Prin urmare, numărul fișierelor din acest director este mai mic sau egal cu numărul de probleme din proba de concurs. Atât numele fișierelor cât și extensiile acestora se vor scrie cu litere mici, așa cum se precizează în enunțul fiecărei probleme. Salvarea soluțiilor concurenților se va realiza, pe suporturi externe.

După preluarea surselor:

-Nu se vor opera modificări în sursele elevilor;

-Nu se vor redenumi fișierele/directoarele (nume și/sau extensie) care cuprind soluțiile elevilor.

Evaluarea

La *etapa județeană*, în acest an școlar, atât pentru gimnaziu cât și pentru liceu, se vor folosi obligatoriu, compilatoarele mediilor incluse în pachetul OJKit.exe: Code::Blocks 10.5 și FreePascal 2.2, în sistemele de operare Microsoft Windows 8 sau Microsoft Windows 7, versiunile pe 32 de biți.

Comisiile județene pentru gimnaziu și pentru liceu vor primi din partea Comisiei Centrale a Olimpiadei de informatică testele și modelele de evaluatoare.

La **etapa națională**, în acest an școlar, atât pentru gimnaziu cât și pentru liceu, clasele a IX –a și a X-a, se vor folosi compilatoarele mediilor incluse în pachetul OJlkit.exe: Code::Blocks 10.5 și FreePascal 2.2, în sistemele de operare Microsoft Windows 8 sau Microsoft Windows 7, versiunile pe 32 de biți.

Sursele elevilor claselor IX-a și a X-a vor fi evaluate și în Linux (Ubuntu 12.04), punctajul final pentru fiecare problemă fiind calculat ca media punctajelor pe Windows și Linux.

Sursele elevilor claselor XI și XII vor fi evaluate doar în sistemul de operare Linux.

Sistemele de calcul pe care comisia le va folosi la evaluare vor fi identice cu cele pe care vor lucra concurenții.

Comisia va utiliza următoarele linii de compilare:

Windows:

```
mingw32-g++ -O2 -Wall -o nume_executabil sursa.cpp
```

```
mingw32-gcc -O2 -Wall -o nume_executabil sursa.c
```

```
fpc -O2 -Wall sursa.pas
```

Linux:

```
g++ -O2 -Wall -static -o nume_executabil sursa.cpp -lm
```

```
gcc -O2 -Wall -static -o nume_executabil sursa.c -lm
```

```
fpc -O2 -Wall sursa.pas
```

IV. Loturile naționale

În anul școlar 2013-2014, după încheierea etapei naționale a olimpiadei, se va susține o singură probă de baraj pentru fiecare din loturile pentru juniori și pentru seniori, în vederea pregătirii și selecției participanților pentru competițiile internaționale în domeniu.

Membrii loturilor naționale lărgite selectate în urma probelor de baraj vor participa la tabere de pregătire și vor susține alte baraje, în urma cărora vor fi selectați elevii care vor reprezenta România la competițiile internaționale aprobate în Calendarul olimpiadelor și concursurilor școlare internaționale al MEN pentru anul 2014, respectiv : Olimpiada Internațională de Informatică, Olimpiada de Informatică a țărilor din Europa Centrală, Balcaniada de Informatică, Balcaniada de Informatică pentru juniori, Olimpiada Pluridisciplinară Tuymaada, Turneul de Informatică de la Shumen. Criteriile de selecție vor fi anunțate la întâlnirea lotului național lărgit de informatică.

La prima tabără de pregătire, organizată în aprilie-mai 2014, la Târgu-Mureș, vor participa membrii lotului lărgit de seniori, format din 20 de elevi și membrii lotului lărgit de juniori, format din 12 elevi. Se vor susține trei probe de baraj pentru seniori și două probe de baraj pentru juniori, în urma cărora vor fi selectate loturile naționale restrânse.

La cea de a doua tabără de pregătire, organizată în iunie 2014, la Vaslui, vor participa membrii lotului național restrâns de seniori, format din 16 elevi, primii clasăți după primele trei probe de baraj pentru selecția lotului de seniori și membrii lotului național restrâns de juniori, format din 8 elevi, primii clasăți după primele două probe de baraj pentru selecția lotului de juniori.

V. Tabelele cu **numărul de locuri**, pentru etapa națională a Olimpiadei de informatică, atribuit județelor/municipiului București, pentru secțiunea liceu și pentru secțiunea gimnaziu, conform clasamentului național stabilit în baza algoritmului din Regulamentul specific, se vor posta pe site-ul central al Olimpiadei de Informatică, cu cel puțin 5 zile înainte de data desfășurării etapei județene/a municipiului București.

VI. Dispoziții finale

Componenta loturilor județene pentru liceu respectiv pentru gimnaziu va fi validată pe site-ul central al olimpiadei și va fi comunicată, până la data de 10 martie 2014, ora 10.00, după cum urmează:

- la Ministerul Educației Naționale, DGEÎPTPV, inspector general Nușa Dumitriu-Lupan. Date de contact: Fax. 0213135547, e-mail: nusa.dumitriu@profinfo.edu.ro.
- la Comisia de organizare a etapei naționale a olimpiadei pentru liceu. Date de contact: inspector Viorel Daniel Neamțu, I.S.J. Argeș, e-mail: viorel.neamtu@profinfo.edu.ro, tel. 0733.033324.
- la Comisia de organizare a etapei naționale a olimpiadei pentru gimnaziu. Date de contact: inspector Bogdan Vasluianu, I.S.J. Ialomița, e-mail: bogdan.vasluianu@profinfo.edu.ro, tel. 0724.868293.

Dacă un elev nu poate participa în lotul județului/municipiului București la etapa națională a Olimpiadei de informatică, acesta va comunica în scris acest lucru inspectorului cu atribuții de coordonare pentru disciplinele informatice din fiecare inspectorat școlar județean/Inspectoratul Școlar al Municipiului București. Comisia de organizare și evaluare pentru etapa județeană/ a municipiului București va analiza situația și va decide înlocuirea acestuia. După termenul stabilit pentru validarea și comunicarea componenței lotului județean/municipiului București, orice solicitare de modificare în componența acestuia, riguros justificată, poate fi adresată Ministerului Educației Naționale, de către inspectoratul școlar interesat, cel mai târziu cu 5 zile înainte de data începerii competiției. Solicitarea va fi analizată în cadrul Comisiei Centrale a Olimpiadei de informatică. Decizia acesteia va fi comunicată inspectorului cu atribuții de coordonare pentru disciplinele informatice de către inspectorul general de informatică din Ministerul Educației Naționale, președinte executiv al Comisiei Centrale a Olimpiadei de informatică.

DIRECTOR GENERAL,
Liliana Preoteasa

DIRECTOR GENERAL ADJUNCT,
Mihaela Tania Irimia

INSPECTOR GENERAL,
Nușa Dumitriu-Lupan

Anexă

Programele de concurs

1. Pentru gimnaziu

Clasa a V-a

- Elemente de bază ale limbajului de programare (Pascal, C, C++)
- Tipuri simple de date (întreg, logic, char)
- Structurile liniară, alternativă și repetitivă
- Algoritmi care prelucrează tipuri simple de date
- Fișiere text
- Tablouri unidimensionale (vectori) - numai pentru etapa națională

Clasa a VI-a

- Tipuri reale
- Algoritmi care folosesc tipuri simple și tablouri unidimensionale
- Tablouri bidimensionale – numai pentru etapa națională

Clasa a VII-a

- Tipul înregistrare (record – Pascal, structurate C/C++)
- Algoritmi care prelucrează tipurile structurate de date
- Prelucrarea șirurilor de caractere – numai pentru etapa națională

Clasa a VIII-a

- Subprograme definite de utilizator
- Probleme de geometrie plană într-un sistem de coordonate ortogonal
- Probleme de combinatorică (permutări, submulțimi) – numai pentru etapa națională

Pentru clasele VI-VIII, la programa de concurs corespunzătoare clasei se adaugă programele claselor anterioare.

2. Pentru liceu

Clasa a IX-a

Programa școlară de la profilul matematică–informatică, intensiv informatică, atât pentru etapa județeană cât și pentru etapa națională.

Clasele X-XII

Programa școlară de la profilul matematică–informatică, intensiv informatică a clasei respective și a claselor precedente, atât pentru etapa județeană cât și pentru etapa națională.

