

Назустріч студентській олімпіаді з інформатики!

На кафедрі інформатики, у рамках підготовки до участі у Всеукраїнській студентській олімпіаді, **29.11.18.** відбулося **командне змагання з програмування “Program Battle”** між командами груп

3І
(СівочкаІгор-капітан, Борисов Ігор, Череніченко Софія, Волок Марія) та 3МІ (АсееваІрина – капітан, Цись Яна, Афанасенко Катерина, Ковшова Єлизавета, КісільГанна) фізико-математичного факультету. Цей захід, в якому прийняли участь як команди так і вболівальники (студенти першого, другого та третього курсів **спеціальностей «Інформатика» і «Математика»**), проводився у форматі так званого «бою» з програмування на мові Java.

На кафедрі інформатики, у рамках підготовки до участі у Всеукраїнській студентській олімпіаді, **29.11.18.** відбулося **командне змагання з програмування “Program Battle”** між командами груп

3І
(СівочкаІгор-капітан, Борисов Ігор, Череніченко Софія, Волок Марія) та 3МІ (АсееваІрина – капітан, Цись Яна, Афанасенко Катерина, Ковшова Єлизавета, КісільГанна) фізико-математичного факультету. Цей захід, в якому прийняли участь як команди так і вболівальники (студенти першого, другого та третього курсів **спеціальностей «Інформатика» і «Математика»**), проводився у форматі так званого «бою» з програмування на мові Java.

Відповідно до усталених правил «боїв», команди одержали заздалегідь по чотири однакові задачі, які вони розв'язали до початку «бою», і капітани команд визначили у своїй команді відповідального за кожну задачу. Після жеребкування безпосередньо перед заходом команда, що одержала право першого ходу (тобто команда-опонент), викликає команду суперника (команда-доповідач) на «бій» по конкретній задачі. Це означає, що команда-доповідач (а саме - один відповідальний за задачу) викладає ідею розв'язку, демонструє і пояснює програмний код та його роботу. Після цього команда-опонент намагається знайти помилки, недоліки та слабкі місця алгоритму і коду шляхом запитань та тестуванням програми із певним набором вхідних даних. Якщо це вдалося, то команда-опонент одержує повні (часткові) бали за цю задачу. Якщо ні, тобто команда-доповідач змогла захистити свій розв'язок, то бали за задачу отримує саме

вона. Наступний хід робить команда, яка перемогла у попередньому раунді. Таким чином «бій» ведеться по усіх задачах. Вболівальники мають право допомогти своїй команді на будь-якому етапі «бою». Зазначимо, що наш “Program Battle” розпочала команда групи ЗМІ, викликавши суперників на найважчу із задач **«Авангардна картина»**. Команда групи ЗІ гідно прийняла виклик, устоявши у першому раунді.

{morfeo 39}

Далі події відбувались дуже цікаво, оскільки обидві команди були добре підготовлені до змагання, адже більшість із учасників турніру є активістами гуртка з програмування, що працює на кафедрі інформатики. Вони мали оригінальні розв'язки усіх задач та тестові вхідні дані для перевірки розв'язку суперників. Визначальним етапом «бою» стала задача **«Загадкова сума»**. Команда математиків представила раціональне математичне рішення задачі, спростила умову і надала дуже красиву і лаконічну програмну реалізацію. Проте, на жаль, припустилась помилки, не врахувавши повністю умов задачі. Інформатики, які в цьому раунді виступали в ролі опонентів, представили свій «лобовий» розв'язок, який привів їх до правильного результату, але менш раціональним шляхом. Хотілося б відмітити значну зацікавленість команд і вболівальників, які із задоволенням брали участь в обговореннях розв'язків задач, ініційованих суддями «бою» (керівниками гуртка з програмування Л.Е. Гризун та В.В. Пікалової). Також позитивним виявилась культура ведення «бою» командами: аргументованість доповідей, «джентльменська» поведінка, доброзичливість запитань, тестових перевірок та розв'язання спірних питань. Щодо технічних аспектів, то змагання проводилось в мультимедійній аудиторії за допомогою відкритого онлайн компілятора Repl.it, що дозволило командам транслювати на дошку усі розв'язки і запускати програму на виконання при різних наборах вхідних даних, а вболівальникам миттєво відстежувати результати роботи програм та приймати участь у веденні «бою». В результаті відкритих і прозорих підрахунків перемогу було присуджено команді групи ЗІ. Команда ЗМІ одержала заохочувальний сертифікат учасника, а також симпатії суддів та вболівальників. З повним протоколом «бою» можна ознайомитись у суддів. Судячи із відгуків команд-учасниць та вболівальників, турнір сподобався, тож слід очікувати нових командних змагань і розширювати коло учасників олімпійського руху.

Керівники гуртка з програмування кафедри інформатики **проф.Гризун Л.Е. та ст.викл. Пікалова В.В.**

{jcomments off}