

决赛环境说明

服务器地址

决赛当天部署开始前通过邮件通知（3月20日 10:00）

连接端口对

连接端口对：在部署工作完成后，随后邮件提供端口信息（预计**12:00**）。线下通过工作人员发放纸质信息，拿到端口信息后开始部署程序。在运行时如果出现端口重映射，会在直播间进行广播。

服务器资源

每台服务器都有16核，64G内存，每台服务器上有4支队伍，分别对应Trade1, Trade2, Exchange1, Exchange2，事先已经保证不会出现端口冲突的情况。例如在一台机器上有team1、team15、team3、team4四支队伍，这台机器对于每支队伍的角色是不同的，它可能是team1的Trade1、team15的Trade2、team3的Exchange1、team4的Exchange2。

每个账号都限制了400%的cpu使用率，16G的最大内存。

服务器环境

已经安装了基本环境：c++ & anaconda3。c++请使用c++17。anaconda3为python3.9，位于/opt/anaconda3/bin下。

申请安装的所有有关编译和开发效率的软件都会在决赛服务器上安装，包括：

1. zsh
2. fish
3. emacs
4. screen
5. kernel-devel
6. autoconf
7. libtool
8. pkgconf
9. cmake
10. bazel
11. tmux
12. htop
13. perf
14. valgrind

请注意决赛环境没有git，没有root权限

数据存储

- 部署阶段不提供数据
- /data目录容量为200G
- 每个队伍在/data下都会有一个私有目录，部署完成后主办方会在每个队伍的私有目录下放置数据
- 所有队伍请务必将数据和答案保存在/data下
- 结果的保存方式：每个队伍在Trade机器下的/data新建一个ans文件夹，里面存放所有的trade序列，命名方式为trade1, trade2, 两台Trade机器上都要保存全量的trade序列