# 浙江大学城市学院2019年程序设计课程竞赛

# 暨 ZUCC-ACM实验室新生选拔赛

# 2019 ZUCC Freshman Programming Contest

**宣布比赛开始前不得打开试题册**

**请仔细阅读参赛须知及评测系统说明**

**Contest Problems Set**

|  |  |
| --- | --- |
| **A** | **Why is Zwb Always So Poor** |
| **B** | **King of Shadows** |
| **C** | **Zbw's Puzzle** |
| **D** | **Shy isn't What That Means** |
| **E** | **Peashooter Toish** |
| **F** | **Water King BSQ** |
| **G** | **Powerful But Not Cautious Turtle** |
| **H** | **TT Sells Games** |
| **I** | **ForestSheep and Employment** |
| **J** | **StupidTurtle and Auto Chess** |
| **K** | **Encryption Algorithm** |
| **L** | **LL Shop** |

**竞赛时间：2019年12月08日13:00-17:00 (UTC+8)**

**试题册除2页附页外共有13页，包含 12（A~L）题。**

**如发现缺页、漏印请立刻联系工作人员。**

# 参赛须知

1. 比赛后不需交回本试题册。**若在比赛结束前提前离场，请在工作人员处登记离开时间。**
2. 有下列行为者，给予一次警告：   
   a.在比赛开始前打开本试题册的。   
   b.在工作人员宣布可以登录前操作电脑的。（比赛开始前10分钟方可登录电脑，以工作人员宣布为准）   
   c.在机房吃东西的（可以喝水），或者其他严重影响机房卫生的行为。

有下列行为者，取消比赛资格（成绩）：   
a.获得第二次警告的。   
b.使用任何电子设备、通讯工具以及可用计算机处理的存储设备的，例如U盘、手机、计算器等。（电子手表除外。**可以携带任何纸质资料参赛**）   
c.比赛中使用任何方式与除了工作人员之外的任何人交流的。   
d.**提前离场后在其他地点登录比赛系统的。**评测系统记录了每个用户的最后登录IP，如果发现最后登录IP不在竞赛机房，则一律取消比赛成绩，无论是否有提交等操作。提示：离场后若要查看实时排名榜单不需要登录，在比赛系统首页即可查看。   
e.提交恶意代码，试图攻击评测系统的。   
f.其他干扰比赛正常进行的行为（如故意弄破气球的），视情节给予警告或取消比赛资格  
g.赛后查重发现代码高度相似，裁判认定为抄袭的。   
h.试图访问网络和使用其他选手的计算机的。

1. 选手在比赛当天应按时参赛，**迟到30分钟以上不得进场。比赛开始30分钟后方可离场。**
2. **比赛用机的问题、比赛系统使用的问题**请举手示意，轻声向工作人员询问。
3. 关于**题目有歧义、评测环境等需要答疑的，请使用DomJudge中的Clarification功能提交**，现场工作人员不回答关于题目的问题。请求答疑前请先仔细阅读题面，对于题面中已有回答的问题，将不予答复。**对于英文题目的Clarification和与具体题目无关的General Clarification必须以英文提出，否则不予回答。对于中文题目的Clarification可以使用中文提出。**
4. 选手首先根据正确解题数进行排名，解题多者排名前。在解题数相同时，则以罚时进行排名，罚时少者排名前。一个选手的罚时是其每道正确解答的试题的罚时之和。每道试题的罚时为从竞赛开始到选手提交该题的正确程序的时间，另外提交正确程序前每一次错误的提交（编译错误除外）将被加罚20分钟时间。最终未正确解答的试题不记罚时，无论有多少次错误提交。
5. ICPC系列竞赛题目均为英文描述，但是考虑到我校学生的实际情况，本次比赛英文题面的题目大约占33%，有大量中文题，**中英文题平均分布在各个难度层次，题目的中英文和难度无关**。
6. ICPC系列竞赛中所有题目顺序均为随机排列，选手需要结合实时排名，自行估计题目的难度。但是考虑到我校学生的实际情况，**我们将预期难度最低的两题放在前两题（A题和B题），其他所有题目随机排序，强烈建议阅读所有题目。**
7. 如果发生不可预期的意外情况，裁判保留更改比赛的时间长度和试题的时间限制、空间限制的权力。如果发生此种情况，将用统一并及时的方式告知所有参赛选手。