

PI.OLYMP.DONNTU.RU

Инструкция участника спортивного соревнования

Оглавление

1. Спортивное соревнование «Юный программист»	2
2. Подача заявки на «Юный программист»	3
3. Спортивное соревнование «Знатоки программирования»	7
4. Подача индивидуальной заявки на «Знатоки программирования»	8
5. Подача командной заявки на «Знатоки программирования»	12

1. Спортивное соревнование «Юный программист»

Для подачи заявки на республиканское соревнование по спортивному программированию «Юный программист» Вам необходимо перейти с титульной страницы по одноименной ссылке, причём в тело ссылки включены кнопка, картинка и весь левый блок (см. рис 1).

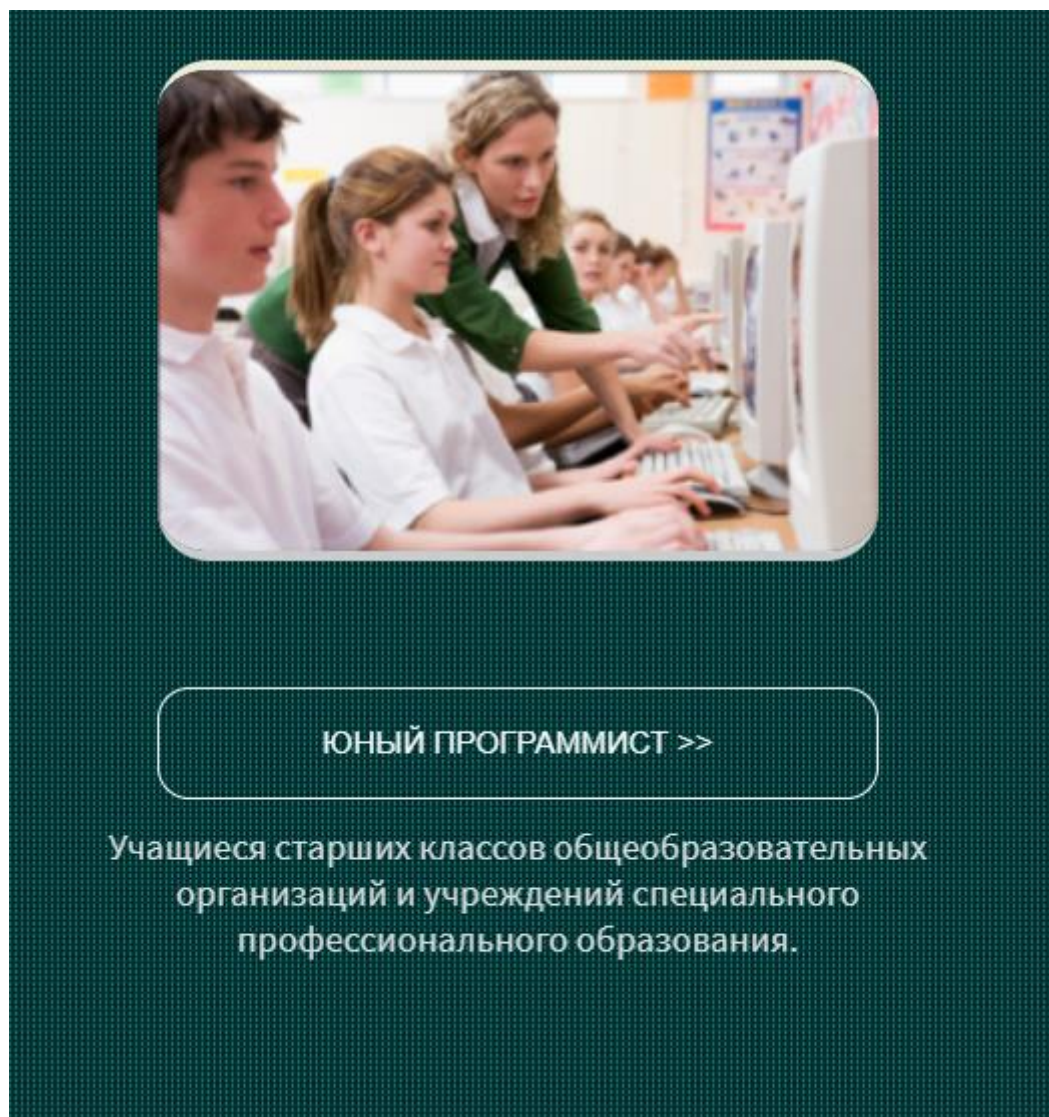


Рисунок 1 – блок-ссылка на страницу ученического соревнования «Юный программист»

Также можно пройти по прямой ссылке <http://pi.olymp.donntu.ru/pupil>.


На странице соревнования в случае, если соревнование «открыто» доступна кнопка «подать заявку» и блок-список зарегистрированных участников, подавших заявки.

Здесь стоит отметить, что для спортивного соревнования «Юный программист» нами не предусмотрен личный кабинет участника, следовательно процесс регистрации также отсутствует. Вы, как участник, заполняете предложенную вам форму и все остальные действия производятся через указанную вами электронную почту или по телефону одним из участников судейской коллегии. Результаты соревнования будут сформированы в виде pdf файла и помещены в блок «Архив результатов».

Вся необходимая информация описана на странице соревнования и в файле «Положение», ссылка на который находится в тексте внизу страницы.

2. Подача заявки на «Юный программист»

По нажатию на кнопку «Подача заявки» откроется модальное окно с капчей (см. рис. 2).



The image shows a web form titled «ЮНЫЙ ПРОГРАММИСТ». Below the title is a yellow box with instructions: «Докажите, что Вы не робот, решив простенькое уравнение. Введите правильные значения x и y (только + или -), ответом может быть целое число со знаком или без, либо число в форме обыкновенной дроби, например -17/3. Иногда уравнение может не иметь решений, в таком случае обновите страницу и попробуйте снова.» Below the text are two input fields labeled 'x' and 'y', a blue button labeled 'Проверить', and a captcha image showing the equation $3x - 9y - 9 = 1$ with colorful, overlapping numbers.

Рисунок 2 – Начало заполнения заявки «Юный программист»

Решением предложенного примера, продемонстрированного на рисунке 2, являются $X = 0$; $Y = -10/9$.

Далее по нажатию на кнопку «Проверить», если вы ввели верные ответы, то автоматически отобразится форма участника (см. рис. 3), где вам следует заполнить ваши Фамилию, имя, отчество, дату рождения, контактный телефон, электронную почту. Также мы разделили для удобства данные об учебном заведении, где Вам следует выбрать опцию «**моё учебное заведение является специализированным с ИТ уклоном**», если таковым является.

«ЮНЫЙ ПРОГРАММИСТ»

Фамилия Имя Отчество:
(полностью)

пример: Юревич Юрий Юрьевич

Дата рождения:

30.12.2006

Контактный телефон:
(вам может позвонить один из наших тренеров)

пример: +79491112233

Электронная почта:
(мы будем рассылать уведомления и поздравления)

пример: template@server.com

Город учебного заведения:

пример: г.Донецк

Тип у/з:

пример: школы

Номер/название у/з:

пример: №149

Класс/группа:

пример: 11 класс

моё учебное заведение является специализированным с ИТ уклоном

Ваш логин в системе codeforces:

пример: Dante

Прямая ссылка на Ваш профиль codeforces:

☐ даю согласие на использование персональных данных исключительно в целях проведения спортивного соревнования, формирования списка победителей, грамот и наград. Также данным согласием я разрешаю сбор моих персональных данных, их хранение, систематизацию, использование (в т.ч. передачу третьим лицам для обмена информацией), а также осуществление любых иных действий, предусмотренных действующим законом Российской Федерации.

Подать заявку

Рисунок 3 - форма заявки участника соревнования «Юный программист»

В завершении вам нужно заполнить поле логина, под которым вы зарегистрировались в системе **codeforces.com** (обязательно!), а также прямую ссылку на ваш профиль в этой системе (обязательно!). Инструкция по работе с системой codeforces всегда находится в тексте, ссылающемся на эту систему (см. рис. 4).

Всем участникам олимпиады необходимо:

Соревнования будут проводиться в онлайн формате в личном зачете. Для участия в соревнованиях можно использовать любые компьютеры, подключенные к сети Интернет.

Дата проведения соревнований – **3 апреля 2024 г.**

Участие в соревнованиях индивидуальное

Всем участникам необходимо:

- предварительно пройти регистрацию на <https://codeforces.com/> (**инструкция**);
- в срок с **18 марта по 1 апреля 2024 года** подать заявку на нашем сайте, где указать свой логин и ссылку на свой профиль в Codeforces. Незарегистрированные, согласно положению, участники не будут допущены к соревнованиям;
- **3 апреля 2024 г., в 11:00** будет проведено пробное тестирование участников в системе [Codeforces](#);
- **3 апреля 2024 г., в 13:00** начинаются соревнования.

К участию в соревнованиях допускаются учащиеся старших классов общеобразовательных организаций и учреждений специального профессионального образования (школьники, лицеисты, гимназисты, учащиеся колледжей и студенты техникумов) Донецкой Народной Республики в возрасте от 15 до 18 лет включительно.

Рисунок 4 – пример расположения ссылки на файл-инструкцию по работе с системой codeforces

Система настроена отзывчиво к пользователю, если Вы заполните поле не верно, то после выбора следующего не верное значение будет подсвечено красной рамкой, если ошибки не будет, то рамка смениться на зелёный цвет (см. рис. 5).

Контактный телефон:
(вам может позвонить один из наших тренеров)

Не правильный вариант ввода

Контактный телефон:
(вам может позвонить один из наших тренеров)

Правильный вариант ввода

Рисунок 5 – пример правильного и не правильного заполнения поля «контактный телефон»

По итогу заполнения заявки система отобразит Вам полученные данные (см. рис. 6). В случае, если Вы ошиблись, напишите нам, в письме опишите ошибку, укажите Ваши номер заявки и ФИО, и мы исправим ошибку.

Ваша заявка принята!	
Номер заявки:	2
ФИО:	Тестовый Тестов Тестович
Дата рождения:	30.12.2006
Адрес электронной почты:	siedzh@bk.ru
Номер телефона:	+79493332211
Учебное заведение:	г.Донецк, школа, №149, 11 класс
-специализированное с уклоном в IT:	Да
Логин codeforces:	Daemon_programmer
Ссылка на профиль codeforces:	http://...Daemon_programmer
Продолжить	

Рисунок 6 – Окно отображения полученных данных

Также обязательно проследите, чтобы система добавила Вашу заявку в общий список (см. рис. 7). Если по какой-то причине Ваша заявка отсутствует в общем списке, попробуйте обновить страницу, если ничего не изменилось, попробуйте подать заявку повторно. В случае, если и в этот раз ничего не получится, напишите нам, желательно с указанием всех данных из формы участника, и мы добавим Вашу заявку вручную.

Наша почта: **olymp@donntu.ru**

ПОДАТЬ ЗАЯВКУ

Участники соревнования

Daemon_programmer Тестовый Тестов Тестович

Рисунок 7 – Пример отображения поданной заявки в общем списке

После заполнения заявки ожидайте письма с **olymp@donntu.ru** и следуйте инструкциям, которые мы там будем указывать.

3. Спортивное соревнование «Знатоки программирования»

Для подачи заявки на республиканское соревнование по спортивному программированию «Знатоки программирования» Вам необходимо перейти с титульной страницы по одноименной ссылке, причём в тело ссылки включены кнопка, картинка и весь левый блок (см. рис 8).



Рисунок 8 - блок-ссылка на страницу студенческого соревнования «Знатоки программирования»

Также можно пройти по прямой ссылке <http://pi.olymp.donntu.ru/student>.

На странице соревнования в случае, если соревнование «открыто» доступна кнопка «ВОЙТИ / ЗАРЕГИСТРИРОВАТЬСЯ» и блок-список зарегистрированных участников, подавших заявки.

Для спортивного соревнования «Знатоки программирования» не обязательно заходить в личный кабинет участника. Если Вы не собираетесь участвовать в команде, то Вам достаточно единожды заполнить форму участника и ждать письма-уведомления на указанную Вами электронную почту. Результаты соревнования будут сформированы в виде 2х pdf файлов, для командного и индивидуального участия отдельно, а также помещены в блок «Архив результатов».

Вся необходимая информация по соревнованию описана на странице соревнования и в файле «Положение», ссылка на который находится в тексте внизу страницы.

4. Подача индивидуальной заявки на «Знатоки программирования»

По нажатию на кнопку «Войти/зарегистрироваться» откроется модальное окно «Авторизация» с капчей и формой входа (см. рис. 9).

АВТОРИЗАЦИЯ

«ЗНАТОКИ ПРОГРАММИРОВАНИЯ»

Логин codeforces:

Пароль (к этому сайту):

☐ Я здесь впервые, хочу зарегистрироваться!

Докажите, что Вы не робот, решив простенькое уравнение.
Введите правильные значения x и y (только + или -), ответом может быть целое число со знаком или без, либо число в форме обыкновенной дроби, например -17/3.
Иногда уравнение может не иметь решений, в таком случае обновите страницу и попробуйте снова.

x y

$8 + 5x - 4y = 4$

Рисунок 9 – «Авторизация» при подаче заявки «Знатоки программирования»

Решением предложенного примера капчи, продемонстрированного на рисунке 9, являются $X = 0$; $Y = 1$.

Далее по нажатию на кнопку «Проверить и далее», если Вы ввели верные ответы, то автоматически отобразится страница Вашего личного кабинета, где Вы сможете создать или редактировать ранее созданную команду (об этом ниже).

Если Вы на сайте впервые, то Вам следует отметить поле **«Я здесь впервые, хочу зарегистрироваться!»**. Действие обратимо, для случаев когда Вы уже подавали индивидуальную заявку и машинально или рад интереса перешли к регистрации.

Как только Вы отметите птичкой этой поле, форма сразу будет изменена на форму регистрации (см. рис. 10), где Вам будет предложено ввести ФИО, логин на codeforces, прямую ссылку на профиль в codeforces, придумать пароль и ввести его дважды для входа в личный кабинет, дату рождения, контактный телефон, адрес электронной почты, данные Вашего учебного заведения (город, название, группу, курс и образовательный уровень, например, г.Донецк ФГБОУ ВО ДОННТУ ПИ-216 3 бакалавриат). В итоге Вам следует отметить поле с согласием на обработку данных и закончить подачу заявки.

По аналогии с подачей заявки на спортивное соревнование «Юный программист» в студенческом соревновании также необходимо заполнить поле логина, под которым вы зарегистрировались в системе **codeforces.com** (обязательно!), а также прямую ссылку на ваш профиль в этой системе (обязательно!). Инструкция по работе с системой codeforces всегда находится в тексте, ссылающемся на эту систему (см. рис. 4).

Ввод формы также настроен отзывчиво к пользователю. В случае, если Вы заполните поле не верно, оно будет подсвечено красной рамкой, в противном случае зелёной (аналогично рис. 5).

РЕГИСТРАЦИЯ

«ЗНАТОКИ ПРОГРАММИРОВАНИЯ»

Фамилия Имя Отчество: (полностью)	<input type="text" value="пример: Юревич Юрий Юрьевич"/>
Ваш логин в системе codeforces:	<input type="text" value="пример: Dante"/>
Прямая ссылка на Ваш профиль codeforces:	<input type="text"/>
Пароль: (к этому сайту)	<input type="password"/>
Пароль повторно:	<input type="password"/>

Дата рождения:	<input type="text" value="30.12.2006"/>
Контактный телефон: (вам может позвонить один из наших тренеров)	<input type="text" value="пример: +79491112233"/>
Электронная почта: (мы будем рассылать уведомления)	<input type="text" value="пример: template@server.com"/>

Город учебного заведения:	<input type="text" value="пример: г.Донецк"/>
Название учебного заведения:	<input type="text" value="пример: ФГБОУ ВО ДОННТУ"/>
Группа:	<input type="text" value="пример: ПИ-216"/>
Курс:	<input type="text" value="пример: 3"/>
Образовательный уровень:	<input type="text" value="...не выбрано"/>

☐ даю согласие на использование персональных данных исключительно в целях проведения спортивного соревнования, формирования списка победителей, грамот и наград. Также данным согласием я разрешаю сбор моих персональных данных, их хранение, систематизацию, использование (в т.ч. передачу третьим лицам для обмена информацией), а также осуществление любых иных действий, предусмотренных действующим законом Российской Федерации.

☒ Я здесь впервые, хочу зарегистрироваться!

Докажите, что Вы не робот, решив простенькое уравнение.

Введите правильные значения x и y (только + или -), ответом может быть целое число со знаком или без, либо число в форме обыкновенной дроби, например -17/3.

Иногда уравнение может не иметь решений, в таком случае обновите страницу и попробуйте снова.

$8 + 5x - 4y = 4$

Рисунок 10 – форма подачи / регистрации участника спортивного соревнования «Знатоки программирования»

По итогу заполнения заявки система отобразит Вам полученные данные (см. рис. 11). В случае, если Вы ошиблись, напишите нам, в письме опишите ошибку, укажите Ваши номер заявки и ФИО, и мы исправим ошибку.

Ваша заявка принята!

ФИО:	Тестов Тест Тестович
Дата рождения:	30.12.2006
Адрес электронной почты:	siedzh@bk.ru
Номер телефона:	+79491112233
Учебное заведение:	г.Донецк, ФГБОУ ВО ДОННТУ, ПИ-216, 3, бакалавр
Логин codeforces:	Daemon_programmer
Ссылка на профиль codeforces:	http://...Daemon_programmer

Вы зарегистрированы как **индивидуальный участник**, чтобы создать/редактировать команду войдите в свой личный кабинет с помощью Вашего логина codeforces **Daemon_programmer** и введённого Вами пароля **12345678**.

Для добавления участников (до 3х) в команду, все участники должны быть предварительно зарегистрированы, после чего любой участник из будущей команды может создать её и добавив остальных, отметить капитана.

Продолжить

Рисунок 11 – Окно отображения полученных данных

Также обязательно проследите, чтобы система добавила Вашу заявку в общий список (см. рис. 12). Если по какой-то причине Ваша заявка отсутствует в общем списке, попробуйте обновить страницу, если ничего не изменилось, попробуйте подать заявку повторно. В случае, если и в этот раз ничего не получится, напишите нам, желательно с указанием всех данных из формы участника, и мы добавим Вашу заявку вручную.

Наша почта: **olymp@donntu.ru**

ВОЙТИ /
ЗАРЕГИСТРИРОВАТЬСЯ

Участники соревнования

--Командное участие--

--Индивидуальное участие--

Daemon_programmer Тестов Тест Тестович

Рисунок 12 – Пример отображения поданной «Индивидуальной» заявки в общем списке

После заполнения заявки ожидайте письма с olymp@donntu.ru и следуйте инструкциям, которые мы там будем указывать.

5. Подача командной заявки на «Знатоки программирования»

Для создания команды Вам необходимо завершить этап подачи индивидуальной заявки, после чего ввести в поле «Авторизация» ранее введённые логин в системе codeforces и пароль для этого сайта, после заполнить капчу и если данные введены верно, то система отобразит Ваш личный кабинет (см. рис. 13).

The screenshot shows a web interface titled "Личный кабинет участника студенческого спортивного соревнования" (Personal participant cabinet of a student sports competition). Below the title is a subtitle: "Для выхода из личного кабинета воспользуйтесь кнопкой 'Вернуться на главную'." (To exit the personal cabinet, use the 'Return to main' button). The interface displays the user's status as "индивидуальное участие" (individual participation). A button labeled "--Создать команду--" (Create team) is visible. Below this, there are input fields for "Название команды:" (Team name) and "Ссылка на команду в системе codeforces:" (Link to the team in the codeforces system). At the bottom, there are three participant slots. The first slot, "Участник 1 (Вы):" (Participant 1 (You)), is filled with the username "Daemon_programmer | Тестов Тест Тестович" and has a radio button selected for "капитан" (captain). The second and third slots, "Участник 2:" and "Участник 3:", are currently empty, showing "...не выбрано" (not selected), and have radio buttons for "капитан". A "Создать команду" (Create team) button is located at the bottom right.

Рисунок 13 – личный кабинет участника спортивного соревнования «Знатоки программирования»

На рисунке 13 система предлагает создать новую команду, где автоматически добавляет Ваши данные в режиме чтения в поле «Участник 1» и помечает как капитана. Вы можете добавить ещё 2х участников, обязательно находящихся в режиме «индивидуального участия», а также выделить другого участника как капитана.

Внимание! Команду необходимо предварительно зарегистрировать в системе codeforces, после чего ввести в поля формы, продемонстрированной на рисунке 13, а именно название команды и прямую ссылку.

Внимание! Команда не может состоять из одного человека.

После успешной подачи командной заявки в общем списке Ваши заявки будут перемещены в область командного участия и помечены как команда, где оранжевым цветом выделен капитан (см. рис. 14).

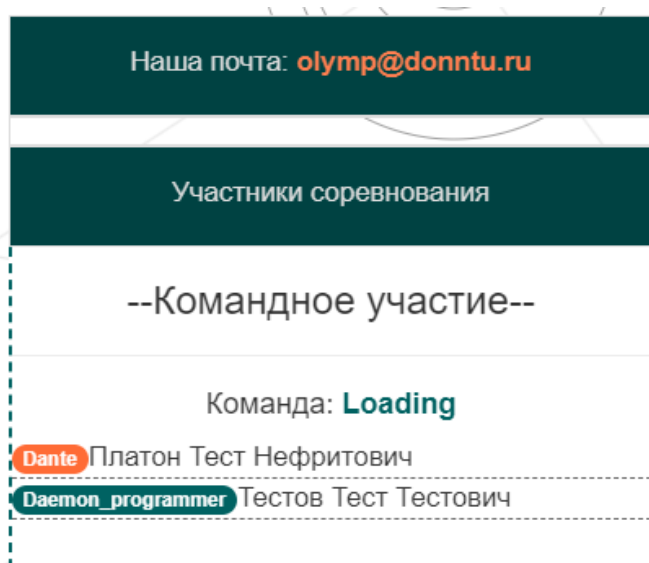


Рисунок 14 – Отображение командной заявки из 2х человек в общем списке заявок

После успешного создания команды, Вам будут доступны опции редактирования Вашей команды (см. рис. 15), где каждый из указанных участников сможет убрать себя или любого другого из команды, изменить название команды или ссылку на профиль команды, а также изменить капитана.

Личный кабинет участника студенческого спортивного соревнования

Для выхода из личного кабинета воспользуйтесь кнопкой "Вернуться на главную".

Ваш статус: командное участие: **Loading**

--Редактировать команду--

Название команды:

Loading

Ссылка на команду в системе codeforces:

http://...Loading

Участник 1 (Вы): ✕ Daemon_programmer | Тестов Тест Тестович ☐ капитан

Участник 2: ✕ Dante | Платон Тест Нефритович ☒ капитан

Участник 3: ...не выбрано ☐ капитан

[Редактировать](#)

Рисунок 15 – Пример страницы «редактирование командной заявки»

После заполнения заявки ожидайте письма с **olymp@donntu.ru** и следуйте инструкциям, которые мы там будем указывать.

Результаты спортивного соревнования будут отображены на панели «Архив результатов» в 2х разных файлах: командный и индивидуальный.