**Глоссарий.**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Номер версии | Дата изменений | Изменения | Автор изменений |
| Версия 5.2. | 06.12.15 | Добавлено определение чекера и песочницы | Акимутин Евгений |

Авторизованный пользователь – пользователь, успешно прошедший авторизацию в Системе, иначе пользователь является неавторизованным.

Алгоритмическое мышление – система мыслительных приемов, направленных на решение задач.

Вердикт системы – конечный итог, который система должна выдавать пользователю после отправки решения выбранной задачи.

Задача – задание, предоставляемое пользователю системой в ходе изучения того или иного раздела, которое включает в себя условие, тесты для проверки правильности решения и предлагаемое решение.

Закрытая задача - задача, решение которой будет отображено Системой под кнопками «Отправить» и «Сдаться», если пользователь решил задачу правильно или не найдя решения, соответственно.

Личный кабинет – специальная страница внутри Системы, на которой пользователь может увидеть свои личные данные, а также попасть на страницу редактирования личных данных.

Нерешенная задача – задача, к которой не было найдено верное решение пользователем.

Ограничение по времени - количество секунд, отведенное на выполнение программы.

Ограничение по памяти - объем памяти в мегабайтах, отведенный на решение задачи.

Основное меню – расположенное вверху каждой страницы меню, в котором представлены ссылки на те страницы системы, которые доступны для просмотра пользователю.

Открытая задача – задача, решение которой было начато, но не закончено пользователем

Песочница – специально выделенная среда для безопасного исполнения компьютерных программ.

Посылка – решение задачи в виде текстового файла с исходным кодом, написанным на языке программирования С++. Каждая посылка имеет свой собственный идентификатор в формате «Посылка#<номер>», гиперссылку на задачу, а также статус посылки.

Предлагаемое решение – упорядоченный набор команд, написанный на языке С++, которое предоставляется пользователю в качестве решения выбранной задачи(решение пользователь может просмотреть на странице вердикта)

Проверка задачи – это процесс компилирования/интерпретирования кода задачи с использованием тестовых примеров, после чего выносится вердикт о правильности решения задачи.

Раздел – тема в области программирования, которую пользователь хотел бы изучить.

Решение задачи – упорядоченный набор команд, который написан на языке программирования С++ и по мнению авторизованного пользователя является верным.

Соединение – возможность обмена данными между пользователем и системой.

Справочная информация о Системе – это краткая информация о создателях Системы, целях ее создания и пр.

Тестовая задача – задача, которая является примером тех задач, которые предоставляются для решения в выбранном пользователем разделе.

Тесты – это набор пар входных и выходных данных, на которых производится проверка правильности решения.

Уровень алгоритмической подготовки – это уровень навыков пользователя в области алгоритмического мышления.

Чекер – программа, предназначенная для проверки выходных значений посылки пользователя на некотором тесте. На вход чекер получает входные и выходные данные теста, а также выходные данные посылки пользователя. Чекер отвечает на вопрос, является ли решение пользователя верным на этом тесте.