



ظفار DCPC

مسابقة ظفار للبرمجة

DHOFAR COMPETITIVE PROGRAMMING COMPETITION

تنظمها كلية علوم الحاسوب والمعلومات
بفرع جامعة التقنية والعلوم التطبيقية بصلالة

18-17
أغسطس





البرمجة التنافسية في سطور

البرمجة التنافسية في جوهرها عبارة عن لعبة ذهنية يتعين على المبرمج إثبات الشيفرات ضمن معطيات محددة مسبقاً.

الهدف

تطوير مهارات البرمجة، وتنمية التفكير الإبداعي والتفكير الناقد، وتعزيز القدرات والإمكانات على حل المشكلات، مستندة إلى استخدام مختلف وموسع للخوارزميات وهياكل البيانات، وفهم عميق للأفكار الرياضية.

الفوائد

- الإسهام في بناء المجتمع الرقمي
- التهيئة لعالم المستقبل
- التكامل الأكاديمي والمنهجي



التأثير العالمي للبرمجة التناصية

البحث والابتكار

- مصدر إلهام لأفكار بحثية
- عنصر إسهام في المشاريع المفتوحة المصدر، وفي الابتكار التكنولوجي

القدرة التحليلية وحل المشكلات

- الإجاده والتفوق في مجالات العلوم والتكنولوجيا والهندسة والرياضيات
- تعزيز مهارات الاستدلال المنطقي وحل المشكلات بواسطة الخوارزميات

بناء قادة في مجال تقنية المعلومات

- تطوير مهارات القيادة والتعاون، و العمل الجماعي ضمن فريق
- تعزيز المهارات الأساسية المستقبلية في مجال تقنية المعلومات

الفرص المهنية والتعليم

- الارتقاء بكفاءة شركات تكنولوجيا المعلومات
- إيجاد مسار واضح من التعليم يفضي إلى فرص مهنية محترفة

التعلم والإبداع المستمر

- التشجيع على تطوير المهارات المكتسبة
- تعزيز قدرة التكيف مع المتغيرات و رفع الهمة في التعامل مع التحديات

المجتمع التعليمي

- التعاون الدولي
- تبادل المعرفة
- تعلم الأقران
- والتفاعل بين الثقافات الإنسانية



البرمجة التنافسية وأثرها على المحافظة والمجتمع

- مساعدة الطلبة ليصبحوا أكثر تركيزاً، وأشد انضباطاً، وأعلى سرعة في الكتابة البرمجية
- مساعدة الطلبة ليصبحوا أكثر إتقاناً في أداء المهام، وزيادة الدقة لديهم، وزيادة سرعتهم في الإنجاز
- فتح الباب على مصريعيه للطلبة لـإثبات مواهبهم وقدراتهم الذاتية والكامنة
- توفير بيئة ملائمة حيث يمكن للمبرمج أن يتحدى نفسه ويقيس مهاراته
- تعزيز مهارات المبرمج في العمل الجماعي والتعاوني والعمل ضمن فريق

دور البرمجة في رؤية عُمان 2040

أهميتها في الأمن السيبراني:

- تعتبر البرمجة المفتاح لبناء أنظمة سيبرانية قوية وآمنة
- تسهم في تعزيز الأمن السيبراني العام ضمن إطار رؤية عُمان 2040

مساهمتها في التسويق الرقمي:

- البرمجة ضرورية في التسويق الرقمي لأنها تتمتّع بالمهام، وتحليل البيانات، وتحسين الواجهات، والتقارير، وبناء الأدوات، وما إلى ذلك

التقدم في المجتمع الرقمي:

- تلعب البرمجة دوراً حيوياً في تشكيل جوانب الحياة في المجتمعات الرقمية المختلفة وتقدمها، والتي تتضمن المدن الذكية، وخدمات الحكومة الإلكترونية، والتعليم الرقمي، وتكنولوجيا الرعاية الصحية، وتكنولوجيا الخدمات المالية، وحكومة البيانات، والخصوصية

عنصر أساس في الارتقاء بالأعمال الرقمية:

- تمكن البرمجة المؤسسات من التكيف مع التطورات في المشهد الرقمي، وتحسين الكفاءة التشغيلية لها، والحفاظ على التنافسية في البيئة التجارية الحديقة



الخطة الزمنية

تدريب فئة الجامعات (120 طالب) اونلاين :

15/7/2024 - 20/7/2024 28/7/2024 - 1/8/2024

تدريب فئة المدارس (60 طالب) في مبنى الجامعة + اونلاين :

21/7/2024 - 25/7/2024 28/7/2024 - 1/8/2024

التسجيل و التحضير في المجمع الثقافي :

16/8/2024

المسابقة :

17/8/2024



آلية المسابقة :

المسابقة تختبر مهارات المشاركين في حل المشكلات الخوارزمية وسرعة البرمجة ودقتها

التسجيل:

يتم تسجيل الفرق المكونة من ثلاثة متسابقين في كل فريق في الموقع المخصص للإعلان عن المسابقة .

موقع التسجيل

صلالة، محافظة ظفار

أسئلة المسابقة

يعطى المشاركون مجموعه من المشكلات الخوارزمية لحلها ضمن إطار زمني محدد (خمس ساعات) تختلف المشكلات في صعوبتها وموضوعها وقد تشمل الخوارزميات وهياكل البيانات والرياضيات.

يكون لكل مشكلة عدد ثابت من النقاط يمكن منح النقاط بناء على الصواب والكفاءة واحيانا سرعة التقديم.

يقوم المشاركون بتقديم حلولهم من خلال منصة المسابقة. يمكنهم غالباً إجراء عدة محاولات للتقديم لكل مشكلة، مع وجود عقوبات للمحاولات الخاطئة.

عادةً ما يتم تقييم الإجابات تلقائياً بواسطة النظام. تقوم عملية التقييم بالتحقق من صحة الحلول و الوقت المستغرق للإجابة .

بمجرد التأكد من صحة الإجابة المقدمة، يجب على الفريق المنظم أن يقوم بوضع البالونة المطابقة للون المشكلة التي تم حلها على طاولة الفريق.

شاشة الصدارة

يمكن للمشاركين رؤية ترتيبهم وتعديل استراتيجية هم بناء على ذلك



شروط المسابقة والتسجيل