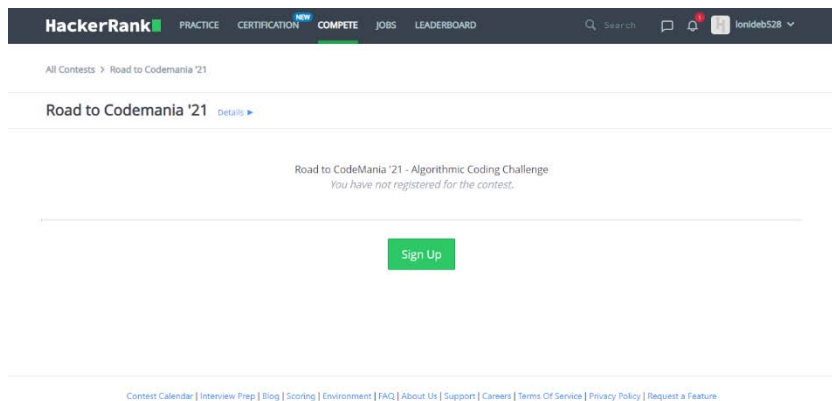


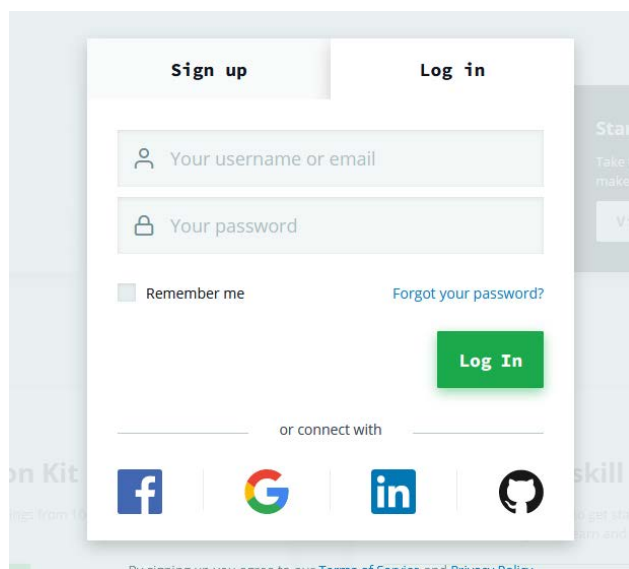
# CODEMANIA V2.0

## INSTRUCTIONS

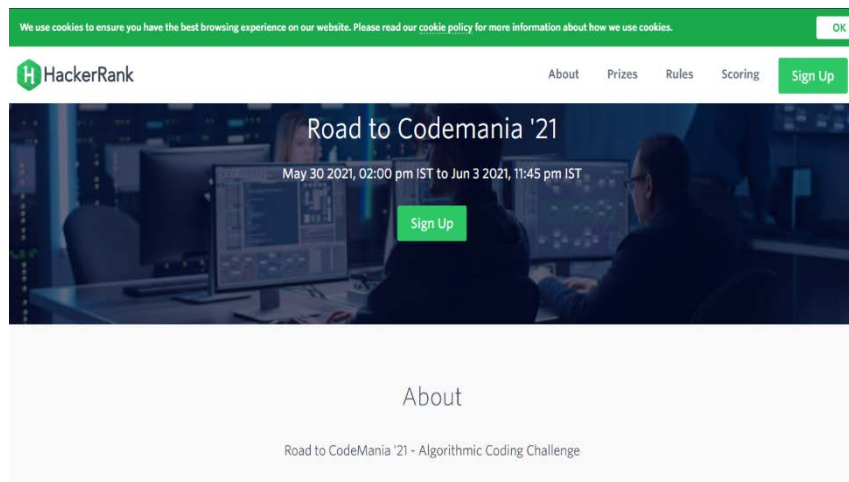
- 1) First, sign up to the session; Road to CodeMania '21- Algorithm Coding Challenge



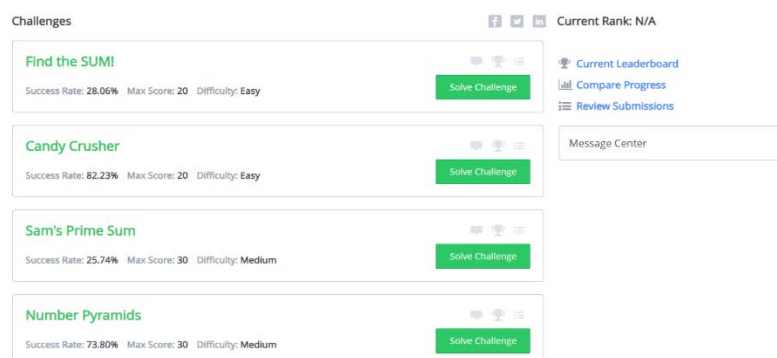
- 2) Every team will receive hackerrank account credentials via emails. Use those given credentials to login using login pane.



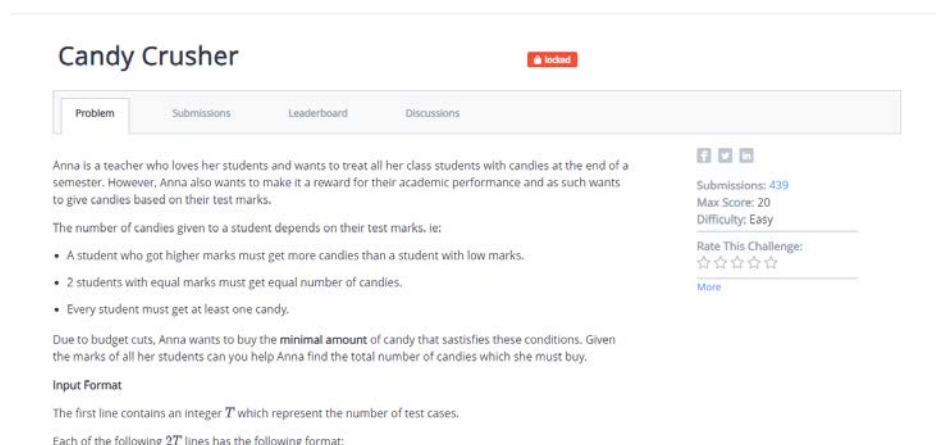
- 3) Then you can see the interface to sign up to the competition. Select “Sign Up” option



- 4) Then select a challenge as your choice



- 5) After selecting a challenge, you can see your problem to solve. (This is an example of selecting “Candy Crusher” challenge)



6) Select your preferred language and create the code.

Thus the total number of candies needed is 18.

Second test case:

For the second test case the input is explained in lines four and five. There is just one student. So 1 candy would be sufficient.

Current Buffer (saved locally, editable) Python 3

```
1 T=0 #number of test cases
2 x=int(input("Enter the number of Test cases: "))#the number that user inputs
3 a=[] #list holder
4 *if 1<x<=100: #check whether the input number is bellow or equal to 100 or higher than
5     X=T
6 n= int(input("Enter the number of students: "))
7 L=len(T)
8 *for i in range(0,L):
9     for i in range(0,n):
10         m=int(input())# each mark that user inputs
11         a.append(m)
12         a.sort()
13
14 c=1 #c for candy
15
```

Line: 6 Col: 48

7)  ☐ Test against custom input

would be sufficient.

Current Buffer (saved locally, editable) Python 3

```
1 T=0 #number of test cases
2 x=int(input("Enter the number of Test cases: "))#the number that user inputs
3 a=[] #list holder
4 *if 1<x<=100: #check whether the input number is bellow or equal to 100 or higher than 1
5     X=T
6 n= int(input("Enter the number of students: "))
7 L=len(T)
8 *for i in range(0,L):
9     for i in range(0,n):
10         m=int(input())# each mark that user inputs
11         a.append(m)
12         a.sort()
13
14 c=1 #c for candy
15
```

Line: 6 Col: 48

☐ Test against custom input

8) Then you can see the feedback for your code

Testcase 0 ✖

Your code did not pass this test case.

Input (stdin)

```
3
6
5 8 5 3 1 10
1
8
```

Your Output (stdout)

```
Enter the number of Test cases: Enter the number of students:
```

Expected Output

```
18
1
```

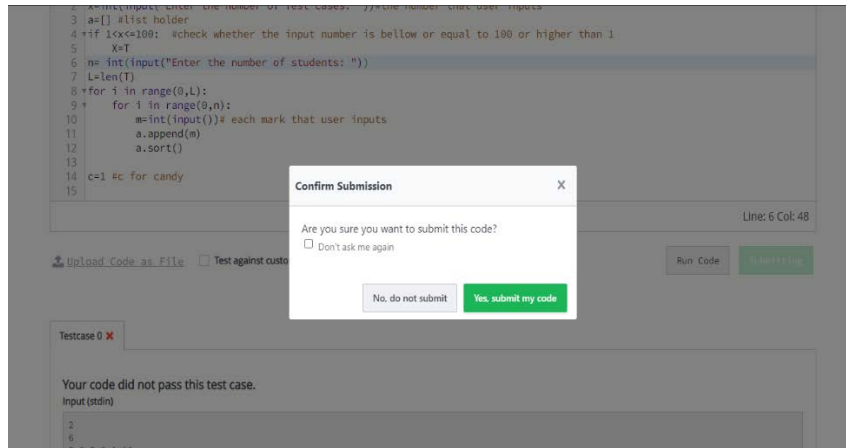
Compiler Message

Runtime Error

Error (stderr)

```
Traceback (most recent call last):
  File "solution.py", line 7, in <module>
    L=len(T)
TypeError: object of type 'int' has no len()
```

- 9) Then select “Submit Code” option. After that, again select “Yes. Submit my code” option



## **RULES AND REGULATIONS**

### **REGISTRATION**

- Only the students of SLTC are allowed to participate in the competition.
- All the SLTC Undergraduate students from batch 2 to batch 8 in any degree program are eligible to participate to the competition.
- After registration, competitors will receive instructions from coordinators and emails.

### **PROBLEMS**

- Problems will be set by a panel of judges and judged through the hackerrank platform.
- Problems will be categorized as easy, moderate and difficult levels. Therefore, CodeMania v2.0 allows students of all experience levels to participate.

### **SCORING**

- Competitors can use any of the programming languages provided by the platform. For more information, refer to the website:

<https://support.hackerrank.com/hc/en-us/articles/1500002392722-Execution-Environment>

- Winners are determined strictly based on the scoring mechanism provided by the platform.
- \*There will be no point penalties incurred for incorrect submissions.
  - \*A submission will only be considered if it obtains more points than any of the previous attempts made by the competitor for those particular challenges.

### **TIMELINE**

- Competitors must register before 9th June 12.00 a.m.
- The competition will begin at 6.00 p.m. on the 12th of June 2021 and end at 12.00 a.m. on 13th June 2021.
- Every team must stay in the zoom meeting from 6.00PM to 7.00PM.
- \*The competition will begin with three problems and the following question will be released usually every half an hour or at the organizers' discretion.
  - \*Note that no questions will be released at the mid hour mark (9.00 p.m.- 9.30 p.m.)
  - \*The final question will be released exactly an hour before the end (11.00 pm), if there are no exceptional circumstances.

### **TEAMING**

- Participants must compete as part of a team.
- The maximum number of members in a team is three.
- Only the registered teams are allowed to participate in the competition.
- Every team will receive Hackerrank account credentials via emails.
- After accepting your team for this event, you cannot change the team members for any reason.
- One person can only be at one team. If judge panel identified that someone is in two or more teams, all the contestants on the team will be disqualified.
- Team members can do their planning and discuss their code and algorithms using any platform (Participants will be provided Zoom Breakout Rooms during the competition). But exchanging ideas and codes between teams is not allowed.

- All the competitors will receive a zoom link from their coordinators before the Competition starts. Through the zoom link, competitors can be joined to the zoom meeting.
- There will be proctors assigned in this zoom meeting and there will be breakout rooms. So, teams can join to these breakout rooms if you have any technical problem or if you don't have a good platform to meet up with your team members.
- All the registered teams will receive more information about the breakout room from an email.

### නීති සහ මාර්ගෝපදේශය

#### ලියාපදිංචි වීම

- තරඟයට සහභාගී වීමට අවසර ඇත්තේ ශ්‍රී ලංකා තාක්ෂණික විශ්ව විද්‍යාලයේ සිසුන්ට පමණි.
- ඕනෑම උපාධි පාඨමාලාවක 2 වන කාණ්ඩයේ සිට 8 වන කාණ්ඩය දක්වා සියලුම තාක්ෂණික විශ්ව විද්‍යාලයේ උපාධි අපේක්ෂකයින් මෙම තරඟයට සහභාගී වීමට සුදුසුකම් ලබයි.
- ලියාපදිංචි වීමෙන් පසුව, තරඟකරුවන්ට සම්බන්ධීකාරකවරුන්ගෙන් සහ ඊමේල් වලින් උපදෙස් ලැබෙනු ඇත.

#### ගැටලු

- විනිශ්චය මණ්ඩලයක් විසින් ගැටළු සකස් කර Hackerrank platform එක හරහා විනිශ්චය කරනු ලැබේ.
- ගැටළු පහසු, මධ්‍යස්ථ හා අපහසු මට්ටම් ලෙස වගරීකරණය කෙරේ. එබැවින්, CodeMania v2.0 සියළුම අත්දැකීම් මට්ටම්වල සිසුන්ට සහභාගී වීමට ඉඩ දෙයි.

#### ලකුණු ලබාදීම

- තරඟකරුවන්ට platform එක මගින් සපයනු ලබන ඕනෑම ක්‍රමලේඛන භාෂාවක් භාවිතා කළ හැකිය. වැඩි විස්තර සඳහා, වෙබ් අඩවිය වෙත යොමු වන්න:
  - <https://support.hackerrank.com/hc/en-us/articles/1500002392722-Execution-Environment>
- ජයග්‍රාහකයින් තීරණය කරනු ලබන්නේ platform විසින් සපයනු ලබන ලකුණු කිරීමේ යාන්ත්‍රණය මගිනි.
- \*වැරදි ඉදිරිපත් කිරීම් සඳහා කිසිදු ලකුණු අඩු කිරීමක්ද සිදු නොවේ.
- \*ඉදිරිපත් කිරීමක් සලකා බලනු ලබන්නේ එම අදාල අභියෝගය සඳහා තරඟකරු විසින් මීට පෙර කරන ලද ඕනෑම උත්සාහයකට වඩා වැඩි ලකුණු ප්‍රමාණයක් ලබා ගන්නේ නම් පමණි.

## **TIMELINE**

- තරඟකරුවන් ජුනි 9 වන දින පෙ.ව. 12.00 ට පෙර ලියාපදිංචි විය යුතුය.
- තරඟය 2021 ජුනි 12 පස්වරු 6.00 ට ආරම්භ වී 2021 ජුනි 13 වන දින අළුයම 12.00 ට අවසන් වේ. (පැය 6ක්)
- සියලුම කණ්ඩායම් පස්වරු 6.00 සිට පස්වරු 7.00 දක්වා zoom meeting එක තුළ රැදීසිටීම අනිවාර්ය වේ.
- තරඟය ගැටළු තුනකින් ආරම්භ වන අතර පහත සඳහන් ප්ලාග්ෆරම් රැන්කය සාමාන්යයෙන් සෑම පැය භාගයකට වරක් හෝ සංවිධායකයින්ගේ තේරීම් මත නිකුත් කෙරේ.
- කිසිදු ප්ලාග්ෆරම් mid hour mark එක තුළදී (රාත්‍රී 9.00 - රාත්‍රී 9.30) නිකුත් නොකරන බව සලකන්න.
- කිසිදු සුවිශේෂී තත්ත්වයක් නොමැති නම් අවසාන ප්ලාග්ෆරම් රැන්කයට පෙර (රාත්‍රී 11.00) මුද්‍රා හරිනු ඇත.

## **කණ්ඩායම් වීම**

- සහභාගිවන්නන් කණ්ඩායම් වශයෙන් තරඟ කළ යුතුය.
- කණ්ඩායමක උපරිම සාමාජික සංඛ්‍යාව තිදෙනෙකි.
- තරඟයට සහභාගී වීමට අවසර ඇත්තේ ලියාපදිංචි කණ්ඩායම්වලට පමණි.
- සෑම කණ්ඩායමකටම රීමේල් හරහා Hackerrank ගිණුම් තොරතුරු ලැබෙනු ඇත.
- මෙම අවස්ථාව සඳහා ඔබේ කණ්ඩායම ලියාපදිංචි වීමෙන් පසුව, ඔබට කිසිදු හේතුවක් නිසා කණ්ඩායම් සාමාජිකයින් වෙනස් කළ නොහැක.
- එක් පුද්ගලයෙකුට සිටිය හැක්කේ එක් කණ්ඩායමකට පමණි. යම්කලේ කණ්ඩායම් දෙකක හෝ වැඩි ගණනක සිටින බව විනිශ්චය මණ්ඩලය විසින් හඳුනාගනු ලැබුවහොත්, කණ්ඩායමේ සිටින සියලුම තරඟකරුවන් නුසුදුස්සකු වනු ඇත.
- කණ්ඩායම් සාමාජිකයින්ට ඔවුන්ගේ සැලසුම් කිරීම, ඔවුන්ගේ කේත සහ ඇල්ගොරිතම සාකච්ඡා කිරීම ඕනෑම platform එකක් භාවිතා කරමින් කළ හැකිය (තරඟකරුවන්ට සහභාගිවන්නන්ට zoom break-out room ලබා දෙනු ඇත). නමුත් කණ්ඩායම් අතර අදහස් හා කේත හුවමාරු කර ගැනීමට අවසර නැත.
- තරඟය ආරම්භ වීමට පෙර සියළුම තරඟකරුවන්ට ඔවුන්ගේ සම්බන්ධීකාරකවරුන්ගෙන් Zoom link ලැබෙනු ඇත. එම Zoom link එක හරහා, තරඟකරුවන්ට zoom meeting එකට සම්බන්ධ විය හැකිය.
- මෙම zoom meeting එක තුළදී නිරීක්ෂකවරුන් යොදවනු ලබන අතර zoom break-out room ද ඇත. එබැවින්, ඔබට කිසියම් තාක්ෂණික ගැටළුවක් ඇත්නම් හෝ ඔබේ කණ්ඩායම් සාමාජිකයන් හමුවීමට හොඳ platform එකක් නොමැති නම්, කණ්ඩායම්වලට මෙම breakout room වලට සම්බන්ධ විය හැකිය.
- සියලුම ලියාපදිංචි කණ්ඩායම් වලට breakout room පිළිබඳ වැඩි විස්තර විද්‍යුත් තැපෑලකින් ලැබෙනු ඇත.

