

## **Règles pour la compétition informatique**

- Il s'agit d'une compétition individuelle. En cas de plagiat de question, les participants se verront retirer leur chance de gagner des prix.
- Seul les étudiants étudiant en génie informatique et logiciel peuvent gagner des prix. Aussi, ces derniers doivent être présents au Vin et Fromages du 17 janvier pour pouvoir gagner un prix.
- Pour chaque question, le participant doit remettre le fichier de code seulement.
- Il peut y avoir des délais de 5 à 10 minutes entre le moment de la remise d'un fichier et la fin de l'évaluation de ce fichier. Soyez patients.

### **Langages acceptés**

- Pour la majorité des questions, plusieurs langages sont acceptés. Les langages acceptés sont affichés sur la page de la remise du problème (*Programming language*). L'inscription *Competition (multiple languages)* signifie que tous les langages acceptés peuvent être utilisés pour compléter la question.
- Pour certaines questions, un langage est forcé. Faites attention avant de vous lancer dans un problème.
- À la fin de ce document se trouve un tableau avec les 11 langages acceptés pour la compétition avec une façon de lire et d'écrire en entrée et sortie standard.

### **Évaluation**

- L'évaluation fonctionne de la même façon que pour la compétition IEEEExtreme, c'est-à-dire qu'à chaque fois qu'un participant soumet un fichier, le fichier sera compilé et soumis à plusieurs cas de tests. Une note sera attribuée dépendamment du nombre de cas de test réussi.
- Dans le cas où deux participants réussissent une question avec le même nombre de tests réussis, le participant avec le plus faible temps d'exécution aura une meilleure note.
- La note affichée sur le site correspond au pourcentage de cas de tests réussi. Une note de 100% ne signifie pas nécessairement qu'il s'agit du meilleur fichier de code remis.
- Chaque problème ne vaut pas le même pourcentage. Ces pourcentages seront évalués **après** la compétition selon le nombre de participants ayant réussi la question. Une question réussie par 75% des participants vaudra moins de points qu'une question réussie par 15% seulement des participants.

## Prix

- Des prix seront attribués pour la première et la deuxième place générale, pour la première place des premières années, ainsi que quelques prix de participations pour les 12 meilleurs.
- Certaines questions ont été écrites par les compagnies. Ces questions sont associées avec leur propre prix.
- Les questions d'entreprises ne sont pas calculées dans le classement général.
- Les prix d'entreprises incluent quelques **entrevues** pour la première place ou pour le top 3. Il s'agit d'une bonne façon de faire sa place dans une entreprise!

## Tableau des langages acceptés

Langage accepté	Extension du langage accepté	Compilateur	Lire en entrée standard	Écrire en sortie standard
C	.c	GCC-4.3.4	scanf();	printf();
C#	.cs	Mono-2.8	Console.Read();	Console.Write();
C++	.cpp, .cc, .cxx, .c++	GCC-4.3.4	cin >> "";	cout << "";
Java	.java	Sun-jdk-1.6.0.17	Voir en-dessous du tableau	
Php	.php	Php 5.2.11	\$var = fgets(STDIN);	fwrite(STDOUT, "");
Python	.py	Python 2.6.4	raw_input();	print();
Pascal	.pp, .pas	Gpc 20070904	readln();	writeln();
Perl	.pl	Perl 5.12.4	my \$var = <STDIN>;	print "";
Ruby	.rb	Ruby 1.9.2	var = gets	puts ""
Haskell	.hs	Ghc 6.8.2	var <- getLine	putStrLn ""
R	.r	R.2.11.1	var <- readline()	sink()

### Lire en entrée standard en Java :

```
InputStreamReader in = new InputStreamReader ("System.in");  
BufferedReader keyboard = new BufferedReader (in);  
String s = keyboard.readLine ();           //lire  
System.out.println (s);                   //écrire
```