

Bastani Judge!

روش کار:

قبل از شروع مسابقه باید فایل CONFIG.TXT را باز کرده و مقادیر را به شکلی که این جا گفته شده تغییر دهید.

HOST: آدرس آی پی سرور. از برگزار کننده این مورد را بپرسید.

PORT: این مورد را نیز مانند بالایی باید از برگزار کننده بپرسید. معمولاً تفاوتی ندارد.

STUDENTNUMBER: این مانند یوزرنیم شماست. به برگزار کننده این مورد را به دلخواه تعیین کنید.

PASSWORD: مانند بالا.

حال شروع به پاسخ دادن به سوالات کنید.

اگر سوالی مثلاً سوال b را حل کردید، برنامه ی judgeclient-Python-X.X.pyc را اجرا کنید.

در اولین فیلد آدرس برنامه ی خود را بزنید. مثلاً C:\b.py

سپس نام سوال (در این جا b) را وارد کنید.

حال نتیجه را خواهید دید.

نکته ای که باید در نظر داشته باشید این است که تنها می توانید از کتابخانه ی math و به شکل import math استفاده کنید. (یعنی استفاده از دستور from هم غیر قانونیست)

برای دیدن نتیجه ی مسابقه تا به الان، judgeclient-Python-X.X.pyc را اجرا کنید. در این صورت یک فایل به نام Results.html ساخته خواهد شد که نتیجه ی مسابقه را تا به آن زمان در خود خواهد داشت.

نکته ی مهم: اگر برنامه ی خود را با پایتون 2.7 نوشته اید، برای درست اجرا شدن آن در سرور، باید این عبارت را عیناً در اول برنامه ی خود قرار دهید:

#2.7

برای پایتون ورژن 3.3 نیازی به انجام کار خاصی نیست.