

30. Bundeswettbewerb Informatik

Allgemeine Hinweise

Unsere Programme wurden unter GNU/Linux und in der Programmiersprache C geschrieben.

Wir haben die Aufgaben 2, 3 und 4 bearbeitet. Der Quelltext zu diesen Aufgaben liegt in den gleichnamigen Ordnern **aufgabe2**, **aufgabe3** und **aufgabe4**.

Jeder dieser Ordner ist zusätzlich als **tar**-Archiv auf der CD vorhanden. Diese können auf den lokalen Rechner kopiert und entpackt werden. Nach dem Entpacken wechselt man in den jeweiligen Ordner und führt **make** aus, um die Programme zu kompilieren.

Bei der Aufgabe 3 haben wir die GD Graphics Library¹ benutzt. Um sicherzugehen, dass alle benötigten Programme und Bibliotheken installiert sind, sollte folgender Befehl unter Ubuntu ausgeführt werden:

```
sudo apt-get install libc6-dev make gcc libgd2-xpm-dev
```

Sicherheitshalber sind die Programme auch kompiliert auf der CD vorhanden. Die Binaries mit der Endung **_i686** sind für 32-Bit Architekturen. Die Endung **_x86_64** bezeichnet Binaries für 64-Bit Architekturen.

Die Textdateien zu der Aufgabe 4 sind in der UTF-8-Kodierung abgespeichert. Sollte unser Programm Probleme beim Einlesen der Dateien haben, sollte zunächst geprüft werden, ob das Terminal die UTF-8-Kodierung unterstützt. Außerdem sollte die Umgebungsvariable **LC_ALL** den Wert **de_DE.UTF8** besitzen.

Unsere Dokumentationen sind auch noch mal im Ordner **dokumentation** als **pdf**-Dateien zu finden.

¹ <http://www.boutell.com/gd/>