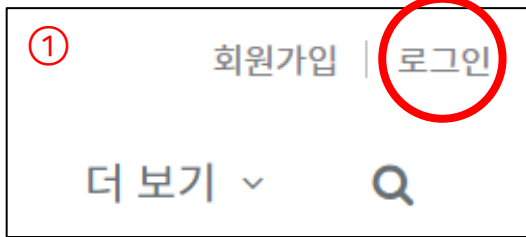


BOJ 사용법 안내


2023 SCON


대회 사이트 사용 안내 - 로그인 방법



②

로그인

 _soongsilcon23



☐ 로그인 상태 유지

로그인



대회 사이트 사용 안내 - 대회 페이지

- ①: 문제 설명 페이지로 이동
- ②: 스코어보드로 이동
- ③: 자신의 팀이 제출한 코드 목록
- ④: 대회 도중에는 안 보이는 버튼
- ⑤: 대회 공지사항이 올라오면 빨간색 알림 뜸
- ⑥: 질문은 여기로! 답변 올라오면 빨간색 알림 뜸

메인	
스코어보드 ②	번호 문제 제목 ①
채점 현황 ③	A 벚꽃이 정보섬에 피어난 이유
통계 ④	B 소가 정보섬에 올라온 이유
공지사항 ⑤	C 윌리엄슨수액빨이딱따구리가 정보섬에 올라온 이유
질문 ⑥	D 토끼가 정보섬에 올라온 이유
	E 여우가 정보섬에 올라온 이유
	F 두더지가 정보섬에 올라온 이유
	G 라쿤이 정보섬에 올라온 이유
A - 벚꽃이 정보섬에 피어난 이유	

대회 사이트 사용 안내 - 문제 설명 페이지

- ①: 코드 제출 화면으로 이동
- ②: 프로그램은 제한 시간 내에 정답을 출력하고 종료해야 함
- ③: 프로그램은 메모리 제한보다 많은 메모리를 사용할 수 없음
- ④: 문제 설명
- ⑤: 입출력 형식
- ⑥: 입출력 예제

The screenshot shows a competition problem page for a problem titled "A+B". The page is divided into several sections, each with a red circled number indicating its function as described in the list:

- 1000번 제출 ①**: A blue button labeled "1000번" and a link labeled "제출 ①" for submitting code.
- A+B**: The problem title.
- 시간 제한 ②**: A table showing constraints: "시간 제한" (Time Limit) is "2 초 ②" and "메모리 제한" (Memory Limit) is "128 MB ③".
- ④ 문제**: The problem description section, containing the text: "두 정수 A와 B를 입력받은 다음, A+B를 출력하는 프로그램을 작성하시오."
- ⑤ 입력**: The input format section, containing the text: "첫째 줄에 A와 B가 주어진다. (0 < A, B < 10)".
- 출력**: The output format section, containing the text: "첫째 줄에 A+B를 출력한다."
- ⑥ 예제 입력 1 복사**: A section for example input, showing "1 2" in a text box with a "복사" (Copy) link.
- 예제 출력 1 복사**: A section for example output, showing "3" in a text box with a "복사" (Copy) link.

대회 사이트 사용 안내 - 코드 제출 화면

- ①: 문제 제목 확인
- ②: 제출 언어 확인
- ③: 대회 도중에는 신경 쓰지 않아도 됨
- ④: 소스코드 입력
- ⑤: 제출 버튼 클릭

The screenshot shows a code submission interface with the following elements and annotations:

- ①**: Problem title "A+B" at the top left.
- ②**: Language dropdown menu showing "C++17". A link "언어 설정" (Language Settings) is next to it.
- ③**: "소스 코드 공개" (Source Code Publicity) section with three radio buttons: "공개" (Public), "비공개" (Private, selected), and "맞았을 때만 공개" (Public when correct).
- ④**: "소스 코드" (Source Code) label next to a large text area for code input, which has a line number "1" at the top.
- ⑤**: "제출" (Submit) button at the bottom right.

대회 사이트 사용 안내 - 채점 현황 화면

- ①: 채점 결과
 - <https://help.acmicpc.net/judge/info> 참고
- ②: 사용 메모리
- ③: 실행 시간
- ④: 코드 수정 - 제출 화면으로 이동
- ⑤: 클릭하면 컴파일 에러 메시지 보여줌
 - 런타임 에러는 이유 안 알려줌

틀렸습니다 ①			C++14 / 수정
시간 초과			C++14 / 수정
시간 초과			C++14 / 수정
시간 초과			C++14 / 수정
시간 초과			C++14 / 수정
시간 초과	②	③	C++14 / 수정
맞았습니다!!	14936 KB	172 ms	C++14 / 수정 ④
맞았습니다!!	13360 KB	184 ms	C++14 / 수정
맞았습니다!!	2944 KB	448 ms	C++14 / 수정
맞았습니다!!	9940 KB	80 ms	C++14 / 수정
맞았습니다!!	2020 KB	268 ms	C++14 / 수정
맞았습니다!!	2020 KB	32 ms	C++14 / 수정
런타임 에러			C++14 / 수정
런타임 에러			C++14 / 수정
맞았습니다!!	2020 KB	0 ms	C++14 / 수정
컴파일 에러 ⑤			C++14 / 수정

순위 결정 방법

- 풀 문제 수가 많은 순
- 풀 문제 수가 같으면 팀 패널티가 작은 순
 - 문제 패널티: (대회가 시작하고 나서 맞았습니다!! 를 받기까지 걸린 분 단위 시간) + (제출 횟수 - 1) * 20
 - 팀 패널티: 맞았습니다!! 를 받은 모든 문제들의 문제 패널티 합
 - 컴파일 에러 제출은 패널티에 반영되지 않음

스코어보드 설명

- ①: 풀 문제 수
- ②: 문제를 풀었으면 초록색, 제출했지만 아직 해결하지 못한 팀은 빨간색, 제출 안 했으면 흰색
- ③: 해당 문제를 가장 빨리 해결한 팀은 밝은 초록색
- ④: 팀 패널티
- ⑤: 초록색 타일에 마우스 올리면 풀 시간 보임, +n은 n번 틀리고 맞음, -n은 n번 틀린 상태
- 체험해 보기: <http://static.icpckorea.net/20221119/scoreboard/>

①	11	1 st	C14H9Cl5 Seoul National University	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	955 min.	④
	10	2 nd	BabyPenguin KAIST	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	847 min.	
		3 rd	HappyLastDance Seoul National University	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	860 min.	
	9	4 th	NewTrend Seoul National University	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	914 min.	
	9	5 th	NLP Soongsil University	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	938 min.	
		6 th	Freshquery and men KAIST	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	1256 min.	
		7 th	MunSongSong Eggdrop KAIST	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	1452 min.	

스코어보드 설명

- 채점 중인 문제는 노란색으로 표시
- 스코어보드 갱신이 중단(스코어보드 프리즈)되면 제출하는 모든 문제가 노란색으로 표시
 - 스코어보드 프리즈 조건은 추후 공지
 - 최종 결과는 대회 종료 후 발표

A	B +2	C	D	E +1	F	G	H	I -3	J	K
A	B +1	C +1	D	E +2	F +4	G	H +3	I	J	K
A	B	C	D	E +4	F	G	H	I	J	K
A	B +1	C	D +1	E +1	F	G	H -4	I	J	K
A	B	C +3	D +1	E	F +3	G	H -1	I	J	K