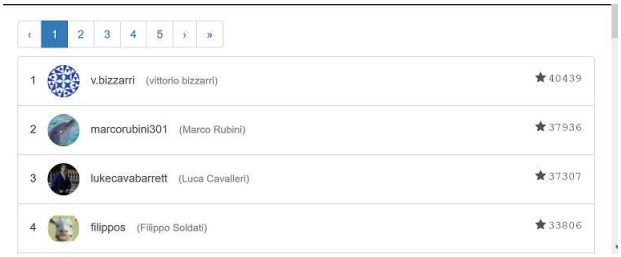
https://training.olinfo.it/#/overview

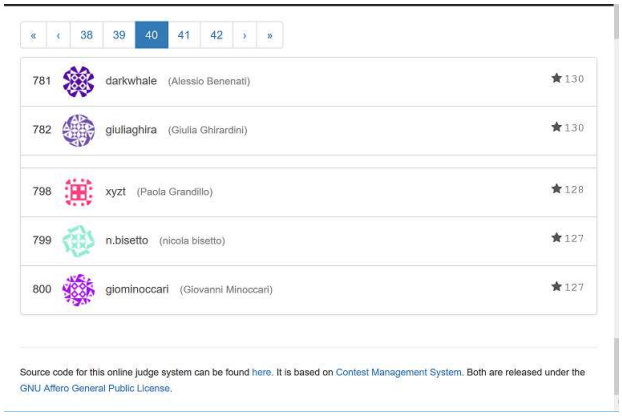
per registrarsi occorre indicare un indirizzo di posta; come username si può usare un nickname (es. xyzt)

Visualizzazione della CLASSIFICA

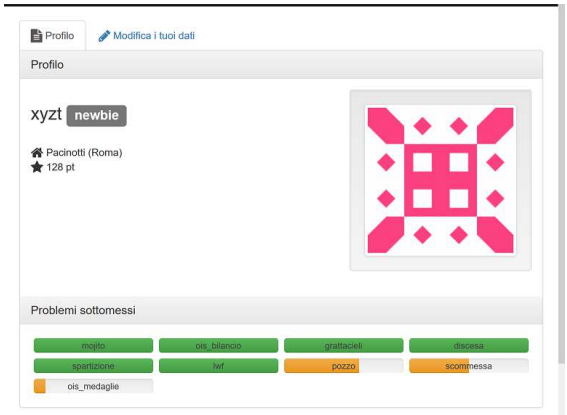


prima pagina

ultima pagina

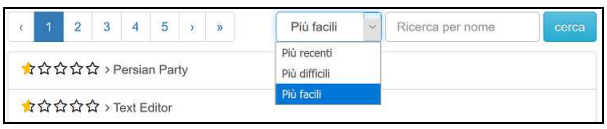


pagina 40



videata dopo selezione dell'utente xyzt

Visualizzazione dell'ARCHIVIO PROBLEMI e QUIZ



(393 problemi su 27 pagine - 10/2/2019)

Selezionando:

- **Tutti i problemi**, viene presentato l'elenco dall'ultimo problema inserito in archivio dal Comitato OII al primo (default: **più recenti**); è possibile ottenere l'elenco in ordine crescente di difficoltà (dai problemi **più facili**) oppure decrescente (dai **più difficili**)

Si può cercare un programma **per nome** (sia il **titolo** del programma che il **codice**, nome breve da assegnare al programma; es. per il problema *"Fila di grattacieli"* codice *grattacieli*, il programma si deve chiamare *grattacieli.cpp/.c*)

- **Problemi per tecnica** si possono cercare i problemi risolvibili con una particolare tecnica:

programmazione **dinamica** (DP)

algoritmi **greedy** - **Grafi** – **Stringhe**

Soluzioni **ad-hoc** – **strutture dati** –

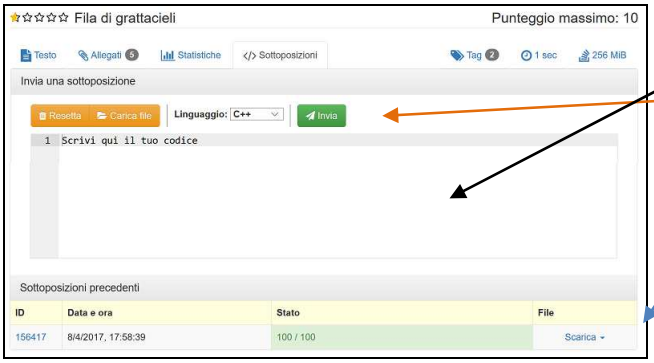
matematici – **geometrici** - etc

- **Problemi per evento** si possono cercare i problemi proposti in una particolare gara:
  - Olimpiadi : Selez. Territoriali
  - Olimpiadi : Selez. Nazionali
  - Olimpiadi Internazionali
  - Olimpiadi a Squadre
  - GATOR (Allenamento Tor Vergata)
  - ABC (Algoritmi Bergamo Contest)
  - Allenamento Istituto Roiti Ferrara

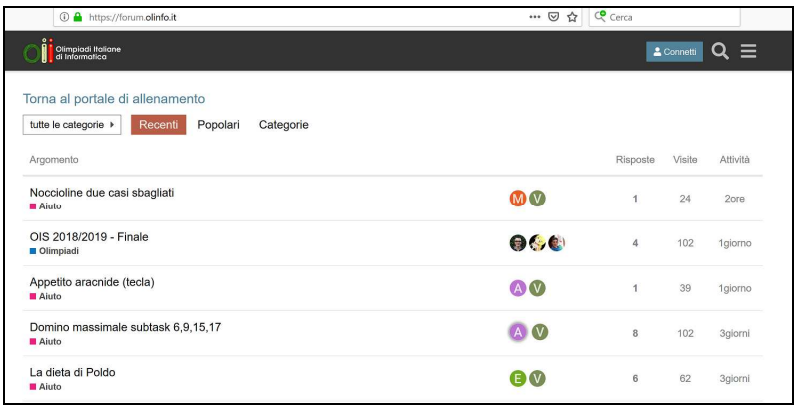
Entrati nel Portale (con utente e password) è possibile provare on-line i propri programmi con alcuni file di test predisposti sul portale dal Comitato OII; esempio:

selezionando il programma "grattacieli" si può:

- leggere e scaricare sul PC il **testo** del problema
- vedere le **statistiche** per il programma (numero di persone che l'hanno provato o risolto, numero di soluzioni corrette, numero di tentativi complessivi, utenti che hanno inviato le soluzioni migliori per tempo di esecuzione)
- in alcuni casi viene proposta la pagina **Allegati** con la struttura che deve avere il programma (per i 3 linguaggi previsti: C, C++ e Pascal) e un file di esempio di input con relativo file di output
- selezionare la pagina **sottoposizioni** per:
  - scrivere il codice direttamente sul portale oppure caricare un file sviluppato e provato sul proprio PC (metodo consigliato)
  - vedere le precedenti esecuzioni e scaricare il programma sorgente (nel caso si sia scritto il programma direttamente sul portale)



se il programma risolve tutti i casi di test predisposti sul portale lo stato sarà 100/100 e il punteggio massimo viene aggiunto al punteggio del proprio utente per la classifica;

altrimenti viene aggiunta solo una parte del punteggio proporzionale alla percentuale di casi risolti.

E' possibile porre quesiti sul **Forum** per tutti i problemi o leggere risposte già fornite ad altri utenti: