

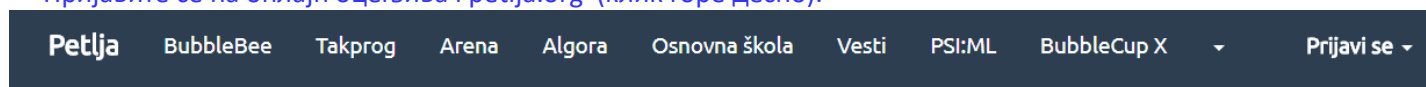
Аутоматско оцењивање задатака током провера знања

<https://petlja.org/>

Поштовани,

Проверите још једном корисничко име и лозинку (које сте добили у поруци која је 24.03.2018. упућена на Вашу е-адресу пријављену на Хипатији).

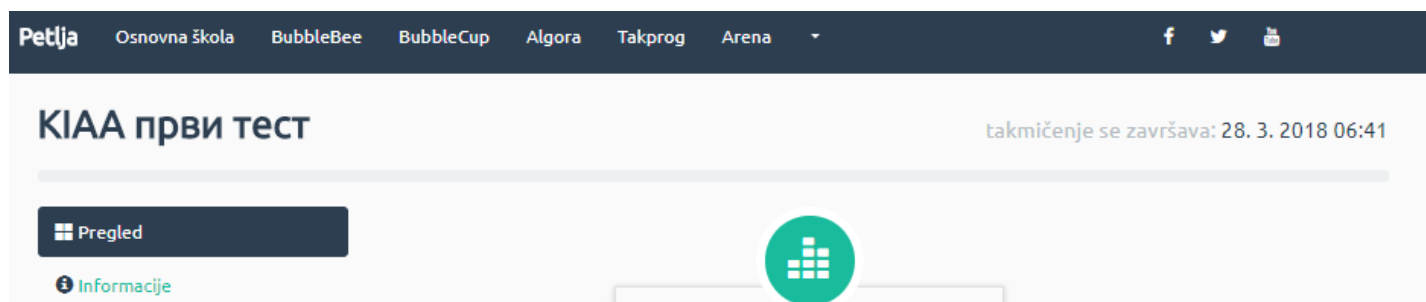
Пријавите се на онлајн оцењивач petlja.org (клик горе десно).



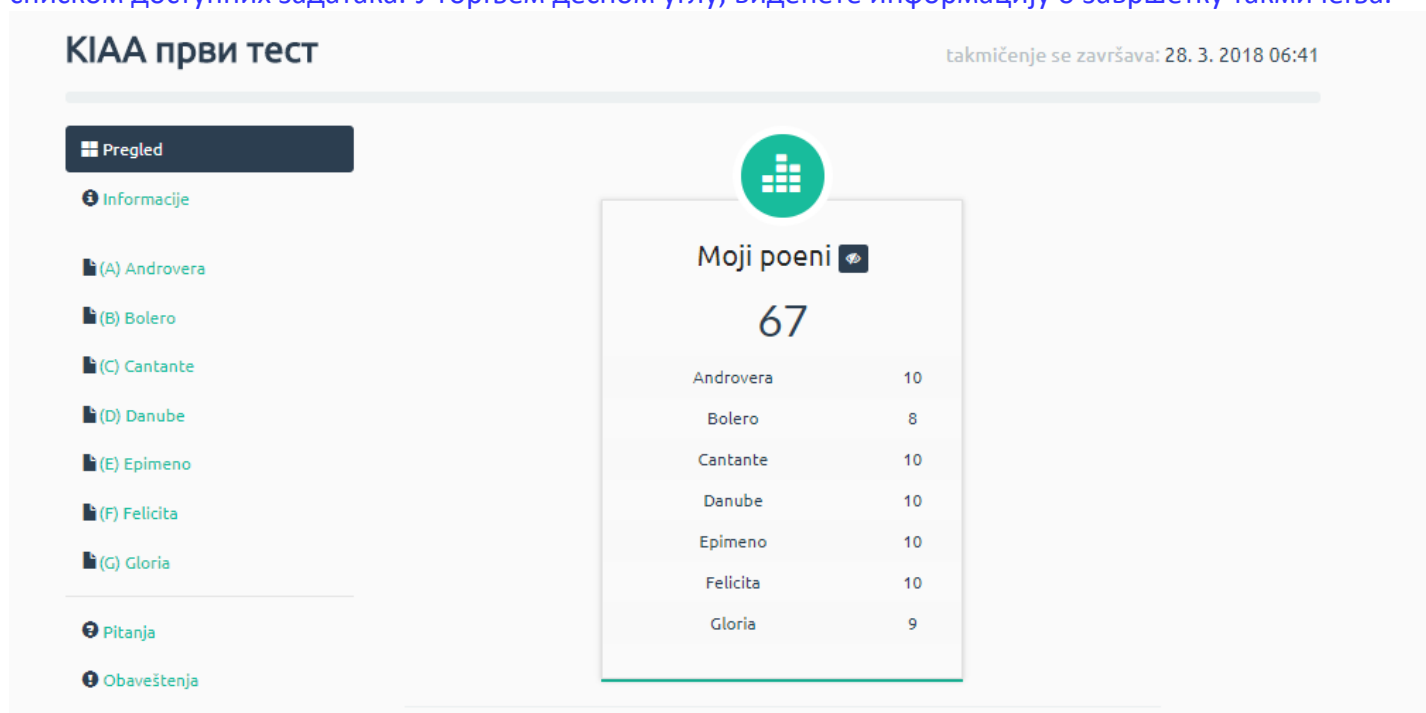
У даљем тексту, Ви сте такмичар који ће користити налог креиран за такмичење **KIAA први тест** (корисничко име који почиње са ОС----).

Такмичењу приступате преко УРЛ-а

<https://arena.petlja.org/Competitions/Competition/265>



Пре почетка коришћење такмичарског окружења, добићете на левој страни навигациони панел са списком доступних задатака. У горњем десном углу, видећете информацију о завршетку такмичења.



Сваки тест пример (на било ком задатку) вреди 0.1 поена.

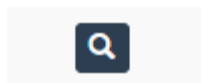
Дакле, ако освојите 10 тест примера (чак и на више задатака), онда ћете на Хипатији имати тачно 1 поен са текуће предиспитне обавезе. Максималан број поена је 5.

На многим задацима су тест примери креирани тако да и метод грубе силе може да Вам донесе неки поен.

Вишак тест примера са оба домаћа може да се рачуна тако што ће се укупан број тест примера множити са 0.05.

Након сваког послатог решења, одмах ћете добити повратну информацију о броју поена на свим тест примерима (тзв. full feedback).

Детаљни приказ резултата (и утрошену меморију и време) можете погледати кликом на лупу



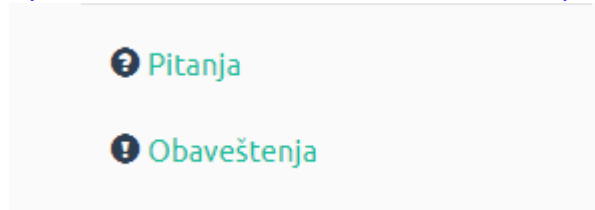
у делу Pregled



Ако сте за исти задатак послали више решења, рачуна се решење са којим сте освојили највећи број поена (тзв. best submission).

Кад год уместо броја поена видите знак за цртицу (-), молимо Вас да стрпљиво чекате да се заврши поступак оцењивања Вашег решења. Понекад је довољно и да освежите страницу у Вашем прегледачу.

Будите слободни да поставите питања преко јавно доступног система



и пратите јавна обавештења

Током овог домаћег задатка нећемо глумити дебаггер и поправљати грешке у решењима. Сматрамо да сте већ сазрели као програмери да фазу тестирања и уклањања грешака можете да обавите самостално. Али, ако уочите неки проблем у функционисању оцењивача, слободно пишите.

Молимо такмичаре да на оцењивање предају искључиво изворне фајлове (.c, .cpp, .py3, .cs,... фајлове) са решењима, а не пројектне фајлове (.cbr, .sln, ...) или извршиве фајлове (.exe,...).

Такође можете копирати изворне кодове у едитор који се налази испод формулације сваког задатка.

У току такмичења, можете оцењивати Ваша решења на сајту више пута, а сервер ће вам вратити да ли има неких грешака. Уколико има, биће обојене црвеном бојом и потребно је да их исправите и пошаљете поново нову датотеку.

Молим Вас да прочитате и прецизна објашњења акронима које враћа систем у случају грешке: <http://algora.petlja.org/t/koja-su-znacenja-statusa-koja-vraca-automatski-sistem-ocenjivanja/48>

Желимо Вам пријатне радне дане и успешно такмичење!