

## 附件 2

# 活动安排及实施细则

## 一、活动安排

上午	下午	
报到：9：30-11：30	1、编程思维展示活动（13：00-15：45） 2、算法小课堂（16：00-16：45） 3、创作实践活动（16：45-17：30）	17：30 疏散

## 二、实施细则

### （一）编程思维小能手展示活动

1.本项目要求参与的选手通过上机操作，在规定的 2.5 小时内使用 C++语言编写程序解决专家组设计的 4--6 个问题，以全面锻炼、考察学生利用计算机解决问题的能力，以及计算机程序设计与上机调试操作的实践能力。

2.每名选手使用的机器，由组委会随机划分确定（报到时见活动指南）。选手提前 15 分钟进入机房，试用机器与相关编程软件。选手上机提供的编程环境：Dev-Cpp 5.11（TDM-GCC 4.9.2）。

3.展示活动严禁携带任何书籍、通讯工具及电子存储设备，

否则取消该项活动的资格。

4.评判工作由省组委会专家组负责，使用计算机全自动评测。自动评测程序会使用与选手编程机器相同的编译器编译选手程序，编译选项：`-O2 -std=c++14 -static`，将测试用例输入到程序的标准输入（`stdin`），并将程序的标准输出（`stdout`）的结果和正确答案比较。如程序运行超过 1 秒、超过 512MB 内存或发生崩溃，该测试数据得零分（无论输出是否正确）；否则，如程序输出和标准答案按字节比较完全一致（比较时忽略行末空白字符和输出末尾的换行），该测试数据得满分，否则该测试数据得零分。选手总分为所有测试数据得分之和。

5.选手在编程时应注意：**A**、严格按照题目描述的输入格式进行输入；**B**、严格按照题目要求的格式输出。输出任何多余信息（如调试信息、输出提示信息、多余的空格等）将导致和标准答案按字节比较不一致，从而得零分。

6.根据选手在所有测试数据上的总分，分别评出才能展示、实践体验奖，主要的辅导教师将颁发辅导证书。

7.活动后的申诉与争议处理。活动结束后，省组委会将公示全部选手程序。如对活动结果有疑议，可在规定的时间内登录报名系统提出申诉，申诉费 100 元/人，组委会查阅原始程序给予回

复。凡属于以下情况的申诉，均不予受理：

1. 非规定期限内提出的申诉，不予受理；
2. 与个人名次、他人成绩和他人名次有关的申诉，不予受理；
3. 未通过指定渠道提交、来自其他渠道的申诉，不予受理；
4. 对使用随机数和随机算法的程序的申诉，不予受理；
5. 发布成绩与选手使用非规范环境和数据、参数评测出的成绩不同，并据此提出的申诉，不予受理；
6. 在与标准测试环境相同的机器上，自测用时超过题目时限的 10%，并据此提出的申诉，不予受理；
7. 以修改过的程序或答案为依据的申诉，不予受理；
8. 未描述清楚自测状况，如“与老师评测有出入”，“感觉评测结果有错”等，不予受理。
9. 因选手个人失误提出的申诉，不予以受理。

## （二）创作实践展示活动

人工智能创作实践：普及物联网科技和人工智能知识，激发学生的激情和梦想，在动手实践中锻炼学生创造能力、观察能力、动手能力、探究能力、团队合作能力和创新能力。时间 1 小时。