

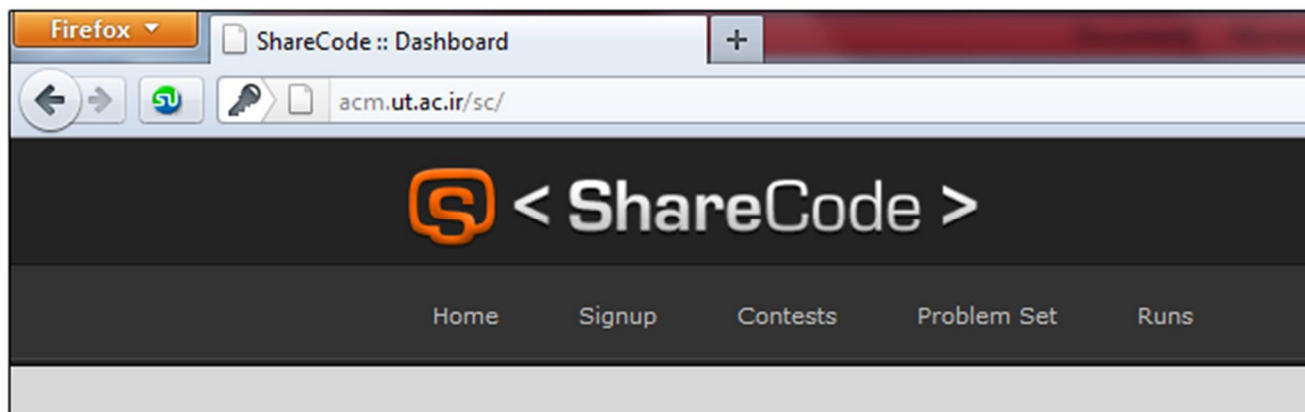
راهنمای استفاده از نرم افزار

<ShareCode>

داور آنلاین مسابقات برنامه نویسی ACM

۱. وارد صفحه‌ی اول ShareCode شوید!

با استفاده از browser خود، وارد نرم‌افزار ShareCode به آدرس <http://acm.ut.ac.ir/sc> شوید.



۲. در سیستم login کنید

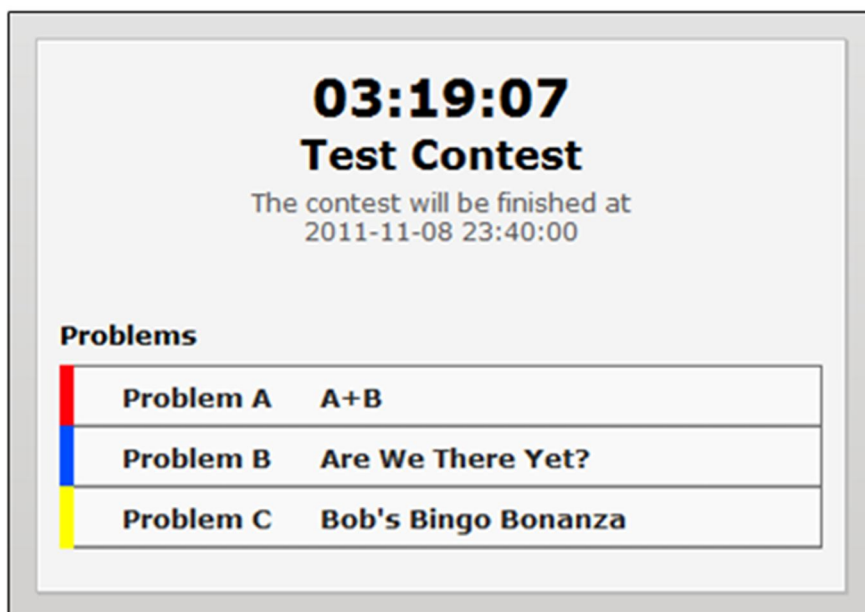
برای ورود به سیستم، از طریق فرم بالا-سمت راست صفحه اقدام کنید. نام کاربری و کلمه‌ی عبور خود را در فیلدهای مربوطه نوشته و بر روی login کلیک کنید.

۲. وارد بخش Contest‌های برخط شوید

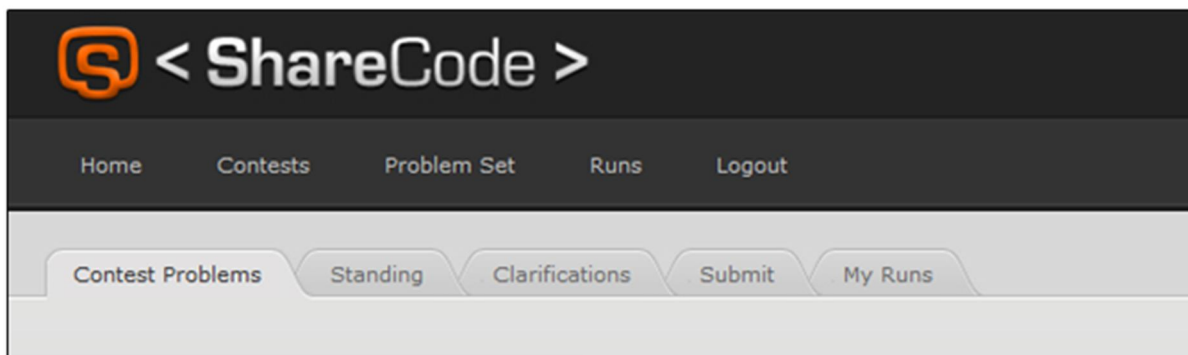
بر روی Online Contests کلیک کرده و صفحه‌ی جدیدترین کانتست‌ها را ببینید. وضعیت هر کانتست در ستون status مشاهده می‌شود که شامل سه وضعیت Ready، In Progress و Finished است. قبل از شروع مسابقه، وضعیت در حالت Ready قرار دارد.

Start time	Length	Problems	Status
2011-11-06 15:32:00	05:00:01	9	Finished
2011-11-08 18:40:00	05:00:00	3	Ready 00:01:49

پس از شروع مسابقه، با کلیک بر روی کانتست مورد نظر، با صفحه‌ی لیست سوالات مسابقه روبرو خواهید شد.



۲. در کانتست در حال اجرایی که واردش شده‌اید با این موارد روبرو می‌شوید
در این صفحه با برگه‌های Contest Problems، Standing، Clarifications، Submit و My Runs مواجه خواهید شد که به شرح زیرند:



۲.۱. برگه‌ی Contest Problems

شامل سوالات مسابقه است که می‌توانید با کلیک بر روی هر یک از سوالات، به صفحه‌ی آن سوال رفته و سوال را خوانده و پاسخ خود را با استفاده از دکمه‌ی Submit در پایین صفحه و یا با استفاده از برگه‌ی Submit برای داوران ارسال نمایید. قابل ذکر است که نوار باریک رنگی کنار سوال‌ها نشان‌دهنده‌ی رنگ هر سوال است.

۲.۲. برگه‌ی Standing

صفحه‌ی رتبه‌بندی مسابقه است که به طور خودکار هر دو دقیقه یک‌بار بروزرسانی می‌شود.

۲.۳. برگه‌ی Clarifications

در صورتی که ابهامی در مورد یک سوال خاص یا در کل یک کانتست دارید، توسط این قسمت سوال خود را از داوران بپرسید. برای این کار لازم است در قسمت Clarification for سوال مورد ابهام خود را انتخاب نموده و چنانچه سوال خاصی مد نظرتان نیست General را انتخاب نمایید و سپس در قسمت Question ابهام خود را وارد کنید. با کلیک کردن دکمه‌ی Ask سوال شما به داوران ارسال می‌گردد. تا زمانی که داورى به سوال شما پاسخ ندهد، پیغام Clarification pending را مشاهده خواهید کرد.

The screenshot shows the 'Clarifications' tab selected in the top navigation bar. The main content area displays the following information:

- Question: [General]**
- ورودی و خروجی‌ها را از چه فایلی باید بخوانیم؟
- Clarification pending.**

Below this, there is a form with the following fields:

- Contest: Test Contest
- Clarification for: [Dropdown menu]
- Question: [Empty text area]

داوران علاوه بر اینکه می‌توانند به سوال شما پاسخ دهند، می‌توانند موضوعی را نیز به اطلاع شما برسانند (بدون اینکه در مورد آن سوالی پرسیده باشید). پس همواره صفحه‌ی Clarifications را بررسی نمایید.

The screenshot shows the 'Clarifications' tab selected in the top navigation bar. The main content area displays the following information:

- Question: [General]**
- ورودی و خروجی‌ها را از چه فایلی باید بخوانیم؟
- Judge answer:**
- ورودی و خروجی همگی سوالات، ورودی و خروجی استاندارد هستند
- cin & cout
- System.in & System.out

Below this, there is a form with the following fields:

- Contest: Test Contest
- Clarification for: [Dropdown menu]
- Question: [Empty text area]

۲.۴. برگه‌ی Submit

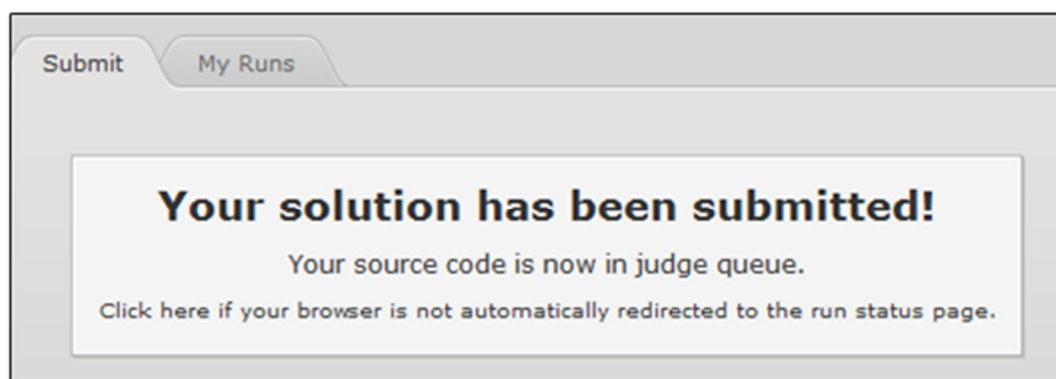
از این بخش برای فرستادن (Submit کردن) پاسخ خود به داوران استفاده کنید. در قسمت Problem شماره‌ی سوال حل شده را انتخاب کرده، در قسمت Lang. زبانی که کد خود را با آن نوشته‌اید انتخاب نموده و در قسمت Source Code کد خود را Paste کنید.

توجه فرمایید که زبان‌های قابل انتخاب در این کانتست C ، C++ ، FPC و Java می‌باشد که کامپایلر مورد استفاده نیز در جلوی آن نوشته شده است. دقت کنید که کامپایلر زبان‌های C و C++، به ترتیب gcc و g++ هستند. دقت کنید کد شما باید توسط این کامپایلرها، قابل کامپایل باشد.


پس از تکمیل تمام قسمت‌های این برگه با کلیک بر روی دکمه‌ی Submit پاسخ خود را برای داوران ارسال نمایید. دقت کنید که کامپایلر اشتباهی برای پاسخ خود انتخاب نکرده باشید، چراکه به ازای هر Submit اشتباه به اندازه‌ی ۲۰ دقیقه از امتیازتان نهایی شما کم خواهد شد.

* هم‌چنین کسانی که از زبان جاوا برای حل سوالات استفاده می‌کنند، در نظر داشته باشند که اسم class کد ارسالی الزاماً Main با مراعات حروف بزرگ و کوچک باشد.

پس از ارسال صفحه‌ی زیر به شما موفقیت در ارسال پاسختان را اعلام می‌کند.



و سپس صفحه‌ای شامل سوالات Submit شده‌ی خود می‌بینید که در ستون Result نتیجه‌ی داوری قابل مشاهده است.

Memory	Time	Code Length	Result
796KB	0ms	25 characters	Wrong Answer 

ستون Result شامل یکی مقادیر زیر خواهد بود:

- Judge Queue : یعنی پاسخ شما در صف، منتظر داوری است و باید صبر کنید.
- Running and Judging : یعنی پاسخ شما در حال تست توسط سیستم داوری است.
- Accepted : یعنی پاسخ شما درست بوده است.
- Wrong Answer : یعنی جوابی که کد پاسخ شما در سیستم داوری تولید کرده با پاسخ مورد انتظار متفاوت است.

- **Presentation Error**: یعنی پاسخ شما درست بوده اما در فرمت خروجی دادن با پاسخ مورد انتظار تفاوت داشته است. (تفاوت خروجی کد شما و خروجی درست، در کاراکترهای Space و Newline و دیگر White space ها بوده)
- **Time Limit Exceeded**: اجرای کد پاسخ شما بیشتر از زمان مورد انتظار به طول انجامیده.
- **Memory Limit Exceeded**: اجرای کد پاسخ شما بیشتر از حد مجاز حافظه مصرف کرده است.
- **Output Limit Error**: خروجی ای که کد پاسخ شما تولید می کند بسیار بیشتر از حد معقول آن مسئله می باشد. (به عنوان مثال وقتی انتظار پاسخ چند خطی برای یک مسئله داریم چنانچه کد شما قبل از به پایان رسیدن برنامه بیش از چند صد خط خروجی بدهد، داوری متوقف شده و این خطا را مشاهده می کنید)
- **Runtime Error**: کد پاسخ شما با خطای زمان اجرا مواجه شده است. (برای مثال تقسیم بر صفر یا `ArrayOutOfBoundException`)
- **Compilation Error**: کد پاسخ شما به درستی کامپایل نشده است. (می توانید این خطای کامپایل را با کلیک کردن بر روی نوشته `Compilation Error` مشاهده کنید).

Problem	User	Date	Lang.	Memory	Time	Code Length	Result
A		2011-11-08 19:51:49	C++	0KB	0ms	36 characters	Compilation Error
Main.cc:6: error: 'bluh' does not name a type							
A		2011-11-08 19:24:07	C++	796KB	0ms	25 characters	Wrong Answer

۲.۵. برگه My Runs

در این بخش می توانید تمام پاسخ هایی که در این کانتست Submit کرده اید و وضعیت شان را از نظر داوری ببینید.