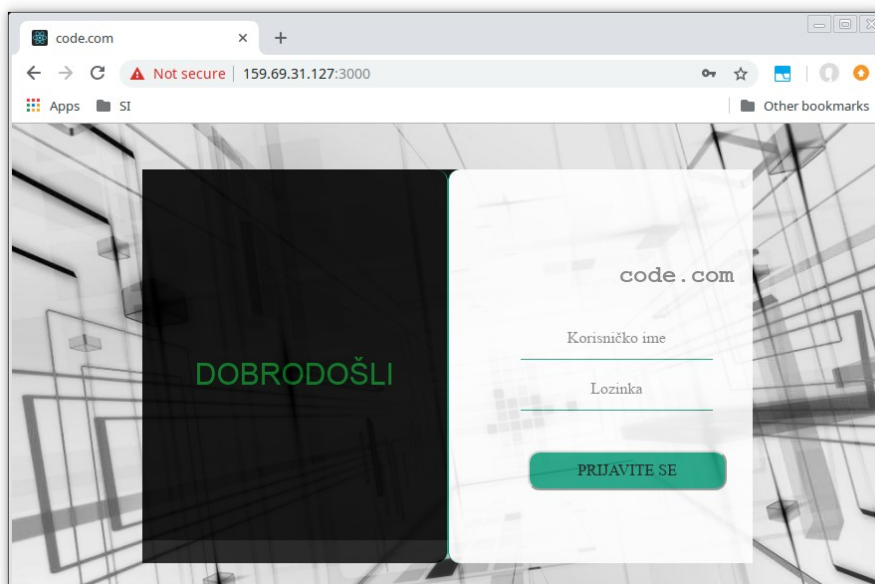


Online takmičenje iz informatike
za učenike Osnovnih škola Kantona Sarajevo,
školska 2018/2019. godina

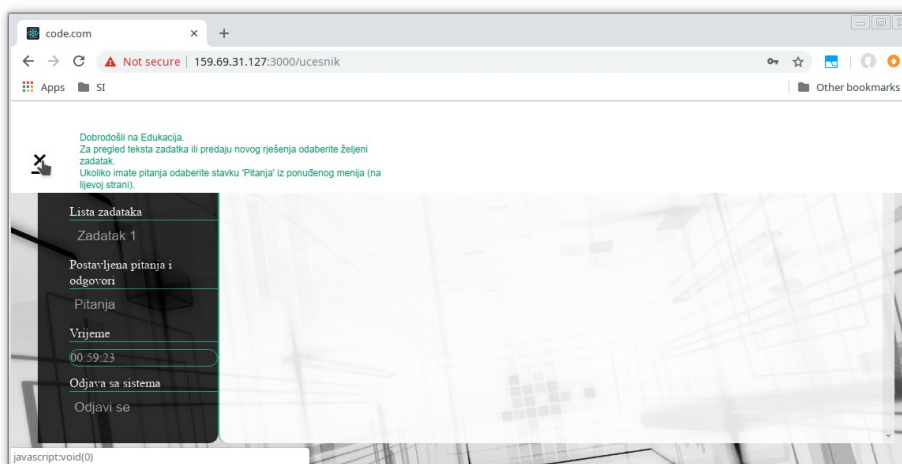
Uputstva za takmičare

Nakon što dobijete pristupne podatke (korisničko ime i lozinka) klikom na link “Započni takmičenje” pristupate stranici za prijavu na sistem:



Kliknite na polje **Korisničko ime** i unesite vaše korisničko ime. Zatim kliknite na polje **Lozinka** i unesite vašu lozinku. Konačno, kliknite na dugme **PRIJAVITE SE**.

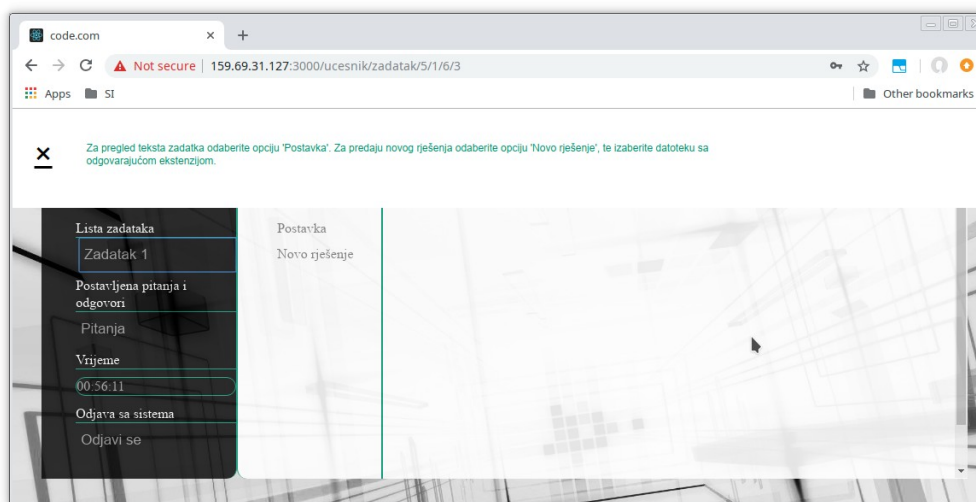
Ako su vaši pristupni podaci ispravni, vidjećete glavni ekran za takmičare prikazan na slici ispod. Prilikom prvog prijavljivanja pokazuje se pozdravni prozor koji treba zatvoriti klikom na veliki znak X



S lijeve strane ekrana nalazi se glavni meni u kojem imate sljedeće opcije:

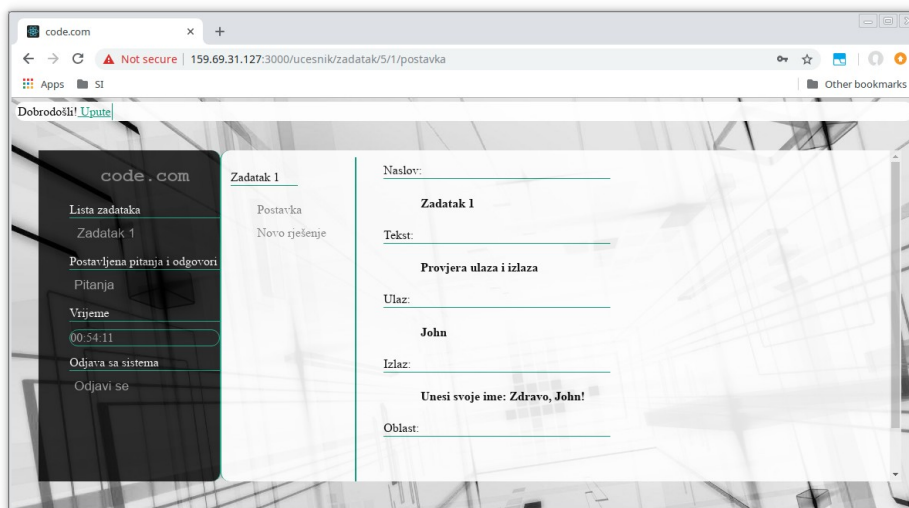
- **Lista zadataka** – ispod ovog naslova nalaze se pojedinačni zadaci pod imenima koja su data u postavci npr. “Brojevi”, “Pozdrav” i slično.
- **Postavljena pitanja i odgovori** – u ovom dijelu možete postaviti pitanje za komisiju te vidjeti odgovore na vaša postavljena pitanja.
- **Vrijeme** – ovo polje pokazuje preostalo vrijeme do kraja takmičenja u satima, minutima i sekundama.
- **Odjava sa sistema** – ovdje možete završiti rad i odjaviti se sa sistema.

Klikom na ime zadatka (u našem slučaju Zadatak 1) pojavljuje se ekran sa detaljima zadatka:

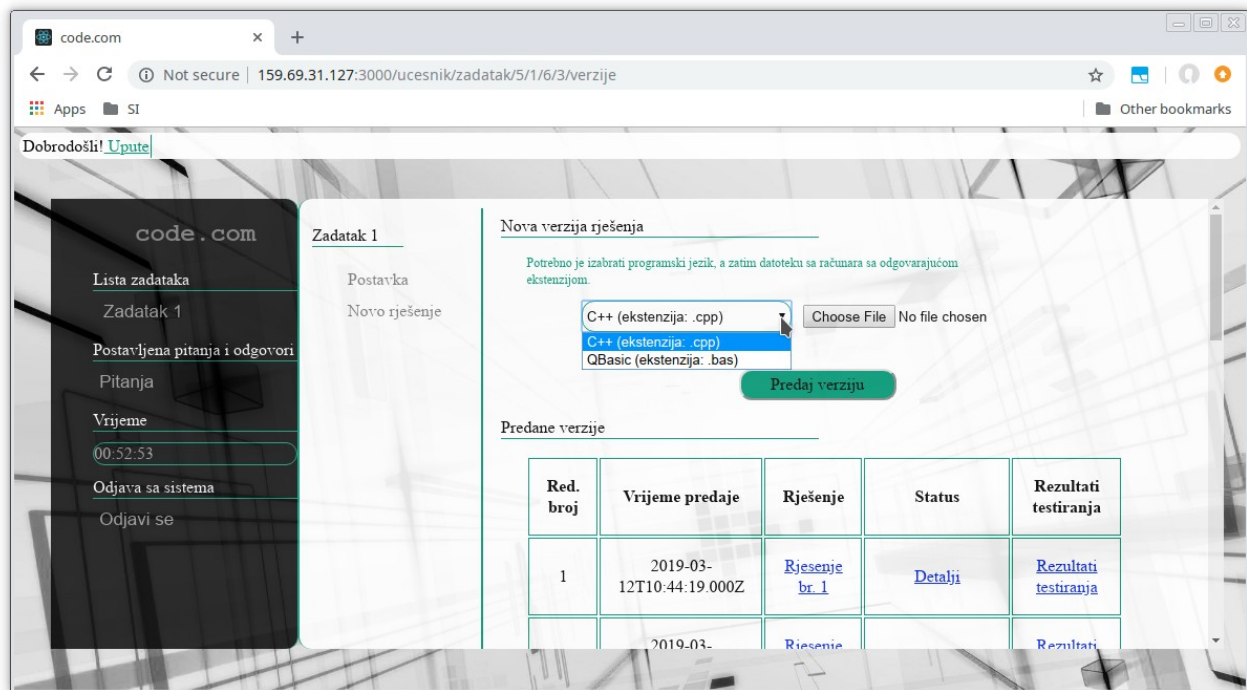


Ponovo, prvi put kada pristupate ovoj stranici imate prozor sa informacijama za korisnike koji možete zatvoriti klikom na X. Ovaj prozor možete dobiti nazad u svakom trenutku klikom na link Upute u gornjem lijevom uglu. U prostoru koji se nalazi desno od glavnog menija nalazi se meni zadatka koji sadrži sljedeće opcije.

- **Postavka** – ovdje možete pročitati postavku zadatka.



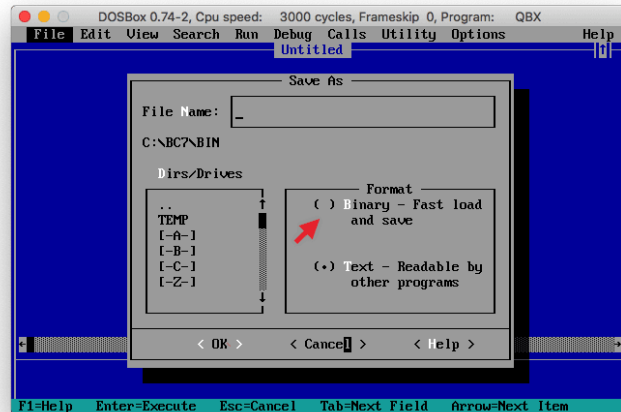
- Pažljivo pročitajte postavku zadatka (dio ispod naslova **Tekst**). Posebnu pažnju obratite na primjer **Ulaza** i **Izlaza**. Vaše rješenje mora imati izlaz savršeno identičan onome navedenom u primjeru!
- **Novo rješenje** – klikom na ovu opciju možete poslati novo rješenje zadatka, te vidjeti status ranije poslanih rješenja. Slika:



Da biste poslali novu verziju zadatka trebate uraditi sljedeće:

- Na padajućoj listi izabrati programski jezik u kojem je zadatak urađen. Mogući programski jezici su: C, C++, Pascal i QBasic.
- Kliknite na dugme za izbor datoteke koje je, ovisno o pregledniku, odabranom jeziku itd. označeno sa Browse ili Choose file ili nešto slično.
- Na disku vašeg računara pronađite rješenje zadatka npr. NESTO.BAS.
 - Obratite pažnju ako koristite izvorni QBasic (a ne QB64) da prilikom zapisivanja datoteke izaberete opciju “Text – Readable by other programs” a ne opciju “Binary – Fast load and save”. Slika na narednoj stranici.
- Kliknite na dugme **Predaj verziju**.

Time ste poslali rješenje zadatka.



U donjem dijelu ekrana ispod naslova **Predane verzije** možete vidjeti da li je rješenje koje ste poslali ispravno. Kada pošaljete rješenje, server počinje da testira to rješenje. Možete poslati koliko hoćete rješenja sve dok traje takmičenje. Posljednje poslano rješenje je ono koje će se uzimati u obzir za bodove, zato takmičari moraju paziti da prije kraja takmičenja pošalju najbolje rješenje koje imaju.

Tabela sa verzijama rješenja zadatka sadrži kolone:

- **Redni broj** verzije.
- **Vrijeme** kada je određena verzija rješenja poslana na server, u univerzalnom formatu vremena (godina-mjesec-danT sati:minute:sekunde.vremenska zona)
- **Rješenje** – klikom na ovaj link možete vidjeti programski kod poslanog rješenja
- **Status** – kada tek pošaljete rješenje, ono poprima status “Molimo da sačekate” jer je serveru potrebno neko vrijeme da započne testiranje rješenja. Nakon toga možete imati status “Svi testovi prošli” koji označava da je zadatak prošao sve testove ili “Neki testovi nisu prošli” koji znači da je jedan broj testova bilo neuspješno. Klikom na dugme Detalji možete vidjeti osnovne podatke o zadatku.
- **Rezultati testiranja** – klikom na ovaj link možete vidjeti rezultate pojedinačnih testova (slika na sljedećoj stranici). Svaki test označen je rednim brojem (1, 2 itd.) Ako je test uspješan, pored rednog broja prikazuje se znak “kvačica” ✓ a ako test nije uspješan ispisaće se znak “iks” ✗
 - Obratite pažnju da bodove dobijate samo za uspješne testove.
 - Klikom na link Detalji možete saznati tačno zašto test nije uspio. Posebnu pažnju obratite na polja **Ulaz**, **Očekivani izlaz** i **Dobijeni izlaz**. Polje **Ulaz** sadrži ono što je korisnik unio prilikom testiranja programa. Polje **Očekivani izlaz** sadrži tekst koji je vaš program trebao ispisati u tom slučaju. Polje **Dobijeni izlaz** sadrži ono što je vaš program ustvari ispisao. Test je neuspješan ako se razlikuju polja Očekivani izlaz i Dobijeni izlaz, a vi trebate prepraviti vaš program tako da umjesto vrijednosti iz polja Dobijeni izlaz ispiše vrijednost iz polja Očekivani izlaz, naravno držeći se pri tome postavke zadatka, jer bi u suprotnom ostali testovi mogli biti neuspješni.

