2018 Myanmar Collegiate Programming Contest (MCPC 2018)

ပြိုင်ပွဲစည်းကမ်းများ

ပြိုင်ပွဲဝင်များနှင့် အသင်းများ

အရည်အချင်းသတ်မှတ်ချက်

- ပြိုင်ပွဲဝင်(contestants) များသည် မိမိတို့ကိုယ်စားပြု ယှဉ်ပြိုင်မည့် တက္ကသိုလ်၊ ကောလိပ်တွင် တက်ရောက်သင်ကြားနေသူ ကျောင်းသား၊ ကျောင်းသူများ ဖြစ်ရပါမည်။
- ပြိုင်ပွဲဝင်များသည် (၁၉၉၅)ခုနှစ်နှင့် နောက်ပိုင်းတွင် မွေးဖွားသူ ဖြစ်ရပါမည်။
- ပြိုင်ပွဲတွင် အသင်းလိုက် ယှဉ်ပြိုင်ရမည်ဖြစ်ပြီး အသင်းတစ်သင်းလျှင် တက္ကသိုလ်၊ကောလိပ်တစ်ခုတည်းတွင် တက်ရောက်နေသော ပြိုင်ပွဲဝင် (၃)ဦး ပါဝင်ရပါမည်။ အသင်းကို မိမိတို့နှစ်သက်ရာ အမည်ပေးပြီး ACM-ICPC Official Page တွင် Registration ပြုလုပ်ရပါမည်။

  (ဥပမာ UCSY-Digit, bYtEs, 1100011, etc)
- ပြိုင်ပွဲဝင်တစ်သင်းလျှင် အသင်းကြီးကြပ်သူ(coach) အနေဖြင့် တက္ကသိုလ်၊ကောလိပ် သင်ကြားရေး ဝန်ထမ်းတစ်ဦး လိုက်ပါ ရန်လိုအပ်ပါသည်။ အသင်းတစ်သင်းထက်ပိုသောကျောင်းများ အနေဖြင့် အနည်းဆုံး ကြီးကြပ်သူတစ်ဦး လိုက်ပါရပါမည်။

ပြိုင်ပွဲမတိုင်ခင်

- ပြိုင်ပွဲကျင်းပရာခန်းမအတွင်းသို့ Electronic Devices (Calculator, Mobile Phone, USB stick, etc) များကို ယူဆောင်ခွင့် မပြုပါ။
- အသင်းတစ်သင်းလျှင် မိမိတို့နှစ်သက်ရာ Dictionary စာအုပ်တစ်အုပ်နှင့် အသုံးပြုရန် Stationary (pen, pencil, ruler, etc) များကို ယူဆောင်ခွင့်ပြုပါသည်။
- အကြမ်းအသုံးပြုရန်အတွက် အသင်းတစ်သင်းလျှင် A4 စာရွက်(၁၅)ရွက်ကို ပြိုင်ပွဲကျင်းပသည့် အချိန်တွင် ထုတ်ပေး ထားပါမည်။
- ထို့ပြင် A4 (သို့) Legel စာမျက်နှာ (၂၅)မျက်နှာထိကို Team Reference Document အဖြစ်ယူခွင့်ပြုပါသည်။ ယင်းစာမျက်နှာများပေါ်တွင် မိမိတို့ကိုယ်ပိုင်မှတ်စုများ၊ ပုံနှိပ်စာများယူလာနိုင်ပြီး စာမျက်နှာတိုင်းတွင်စာမျက်နှာ နံပါတ်များ ပါဝင်စေရပါမည်။
- အသင်းအားလုံးသည် 2018 MCPC Official Page တွင် တရားဝင်ကြေငြာထားသည့်အတိုင်း တူညီသော Hard-ware နှင့် Software တို့ဖြင့် ယှဉ်ပြိုင်ကြရမည်။ မည်သည့်အပို Hardware/ Software မှ တပ်ဆင်အသုံးပြုခွင့် မပြုပါ။
- ပြိုင်ပွဲဝင်အသင်းများသည် သတ်မှတ်ထားသော ဝတ်စုံကို ဝတ်ဆင်၍ ပြိုင်ပွဲဝင်ကြရပါမည်။ ယင်းဝတ်စုံများကို ပြိုင်ပွဲဝင်အသင်းများ Registration ပြုလုပ်ချိန်တွင် ထုတ်ပေးပါမည်။
- ပြိုင်ပွဲဝင်များ၏ ကွန်ပျူတာများ အလုပ်လုပ်ကြောင်း သေချာ စေရန်အတွက်သာ Testingအဖြစ် အစမ်းပြိုင်ပွဲ ကျင်းပမည်ဖြစ်ပြီး အချိန်အနည်းငယ်ခြားလျှက်ပြိုင်ပွဲကို ဆက်လက် ကျင်းပမည်ဖြစ်ပါသည်။ ပြိုင်ပွဲကျင်းပရာ ခန်းမအတွင်းသို့ Team member (၃)ဦးသာ ဝင်ခွင့်ပြုပါမည်။

ပြိုင်ပွဲကျင်းပစဉ်

- ပြိုင်ပွဲကို (၅)နာရီကြာ ကျင်းပမည်ဖြစ်ပြီး အနည်းဆုံး Problem (၁၀)ပုဒ်ကို ဖြေရှင်းရမည်ဖြစ်သည်။
- ပြိုင်ပွဲတစ်ခုလုံးကို PC^2 Auto Judging System အသုံးပြု၍ ကျင်းပမည်ဖြစ်သည်။
- Problemတစ်ခု ဖြေရှင်းပြီးတိုင်း Source file ကိုချက်ခြင်း စစ်ဆေးရန် Judge များထံသို့ ပေးပို့ရမည်။ Judge ထံမှ မှန်/မမှန် အဖြေကို အချိန်အနည်းငယ် အတွင်း သိရှိနိုင်ပါသည်။ မှန်ကန်ပါက ရရှိထားသော အဆင့်သည် ချက်ခြင်း ပြောင်းလဲသွားမည် ဖြစ်ပါသည်။
- မမှန်ကန်သည့် အဖြေပေးပို့မှုအတွက် ပြစ်ဒါဏ်အဖြစ် ပေးပို့မှုတစ်ကြိမ်လျှင် ပွိုင့်(၂၀)ကို ယင်းပုစ္ဆာမှန်ကန်သည့် အချိန်တွင် ထည့်ပေါင်းခံရပါမည်။ ***Compilation Error အတွက် မည်သည့် ပြစ်ဒါဏ်မှ မယူပါ။***
- ပြိုင်ပွဲဝင်နေစဉ်အတွင်း အသင်းတစ်သင်းနှင့်တစ်သင်း မည်သည့်နည်းဖြင့်မျှ ပြောဆိုဆက်သွယ်ခြင်း လုံးဝမပြုလုပ်ရပါ။
- ပြိုင်ပွဲကျင်းပချိန်အတွင်း Printထုတ်လိုပါက အသင်းတစ်သင်းလျှင် အများဆုံး A4 ၁၅မျက်နှာအထိ ပြိုင်ပွဲခန်းမအတွင်းရှိ Volunteer များ၏ အကူအညီဖြင့် ထုတ်ယူခွင့်ပြုပါသည်။
- ပြိုင်ပွဲ ကျင်းပချိန်ကို (၅)နာရီ သတ်မှတ်ပါသည်။ သို့သော် မမျှော်လင့်သော အခြေအနေများ ဖြစ်ပါက ယင်းပွဲကျင်းပချိန်ကို Judge များနှင့် ပွဲကျင်းပရေး အဖွဲ့တို့က ထပ်တိုးခွင့်ရှိပါသည်။ တိုးပေးသည့် အချိန်ကို ပြိုင်ပွဲဝင်အသင်းများ အားလုံး တူညီစွာခံစားခွင့်ရှိ သည်။
- ပြိုင်ပွဲကျင်းပနေစဉ် တလျှောက်လုံး ပြိုင်ပွဲဝင်အသင်းများရရှိသည့်အဆင့်များကို အချိန်နှင့်တပြေးညီ ထင်သာမြင်သာရှိ အောင် Board များဖြင့် ပြသပေးထားပါမည်။ ထို့ပြင် ပြိုင်ပွဲ၏ တရားဝင် Page တွင်လည်း အချိန်နှင့်တပြေးညီ ရလဒ်များ တင်ပေးထားပါမည်။
- ACM-ICPC ပြိုင်ပွဲများ၏ သတ်မှတ်ချက်များအရ နောက်ဆုံး Result ကြေငြာချိန်တွင် စိတ်လှုပ်ရှားစေရန်အတွက် ပြိုင်ပွဲ၏ နောက်ဆုံးတစ် နာရီအတွင်း Result ပြသခြင်းကို ရပ်လိုက်ပါမည်။ ယင်းတစ်နာရီစာ အချိန်ကို ဆုပေးပွဲတွင် ပြန်လည် ပြသပေးပါမည်။

ပြိုင်ပွဲဝင်အသင်းများကို အဆင့်သတ်မှတ်ခြင်း

- အဆင့်သတ်မှတ်ရာတွင် မိမိအသင်းမှ ဖြေရှင်းနိုင်သော Problem အရေအတွက် အများအနည်းအလိုက် သတ်မှတ်ပါသည်။
- ဖြေရှင်းနိုင်သော Problem အရေအတွက် တူနေပါက Problem ဖြေရှင်းရန် သုံးစွဲခဲ့သောအချိန်(ပွိုင့်) စုစုပေါင်းဖြင့် အဆင့် သတ်မှတ်ပါမည်။
- အထက်ပါ (၂)ချက်တွင် ရမှတ်တူညီနေပါက နောက်ဆုံးမှန် ကန်ခဲ့သော Problem ကို ဖြေရှင်းသည့် အချိန်ဖြင့် ဆုံးဖြတ်ပါမည်။
- အကယ်၍ ထပ်တူနေသေးပါက ဒုတိယနောက်ဆုံး Problem ဖြေရှင်းသည့် အချိန်၊ တတိယနောက်ဆုံး Problem ဖြေရှင်းသည့် အချိန်၊ စတုတ္ထနောက်ဆုံး Problem ဖြေရှင်းသည့် အချိန် စသည်ဖြင့် အဆုံးအဖြတ်ပေးသွားမည် ဖြစ်ပါသည်။

အထွေထွေအကြောင်းအရာများ

- ပြိုင်ပွဲနှင့်ပတ်သက်၍ အဆင်မပြေမှုနှင့် မကျေနပ်ချက်များရှိ ပါက ပြိုင်ပွဲကျင်းပရေးအဖွဲ့နှင့် Judge ဒိုင်များထံတွင် ပြိုင်ပွဲ ပြီးချိန်မှစ၍ မိနစ် (၃၀)အတွင်း တင်ပြနိုင်ပါသည်။
- ပြိုင်ပွဲနှင့်ပတ်သက်သည့် အချက်အလက်များ၊ သတင်းများနှင့် မှတ်တမ်းတင်ဓာတ်ပုံများကို MCPC 2018 ၏ တရားဝင် Facebook Page တွင် ဝင်ရောက်ကြည့်ရှုနိုင်ပါသည်။
- MCPC 2018 နှင့်ပတ်သက်သော ကိစ္စရပ်များအတွက် တရားဝင် အီးမေးလ် (icpc@ucsy.edu.mm) ကို ဆက်သွယ် ဆောင်ရွက်နိုင်ပါသည်။