

ОЛІМПІАДА З ІНФОРМАТИКИ ВІД НАЦІОНАЛЬНОГО УНІВЕРСИТЕТУ «ЗАПОРІЗЬКА ПОЛІТЕХНІКА»

Загальне

1. Олімпіада з інформатики буде проводитись на платформі algotester.com і розділена два потоки:

- «Олімпіада з інформатики | 8-9 клас | Початок 25.02 о 10-00»;
- «Олімпіада з інформатики | 10-11 клас | Початок 25.02 о 10-00».

2. Час виконання – чотири години (240 хвилин).

3. Робота містить до 10-ти завдань різної складності.

Якщо Ви вперше користуєтесь платформою, перегляньте секцію «Допомога», а саме розділ «Допомога користувачеві».

Реєстрація облікового запису

Якщо у Вас немає акаунту на цій платформі, то потрібно пройти реєстрацію. *Рекомендуємо зробити це завчасно (за декілька днів до початку самої олімпіади).* Для цього перейдіть на сторінку реєстрації за допомогою кнопки у правому верхньому куті (рис.1).

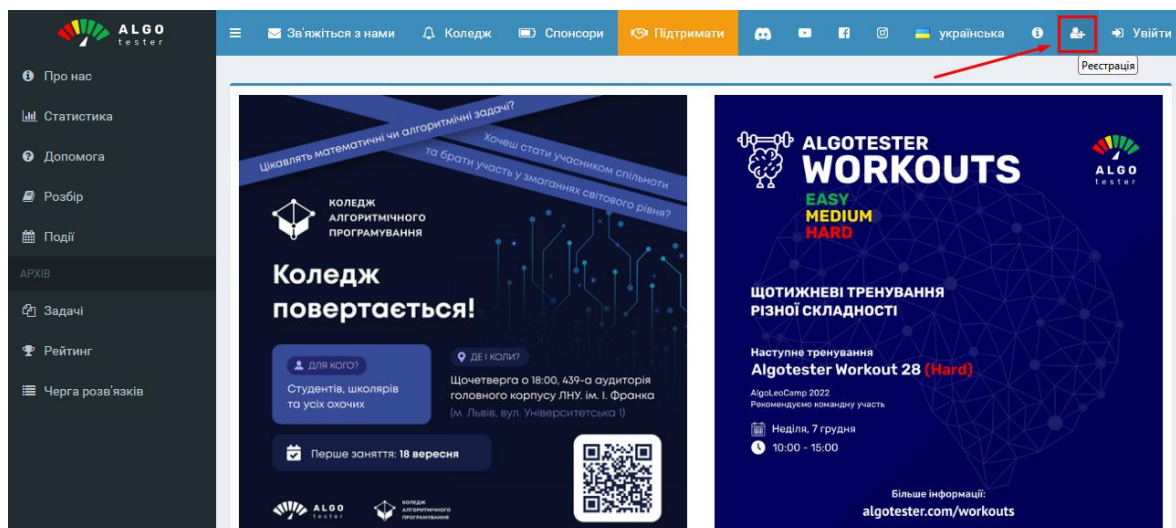


Рисунок 1 – Головна сторінка сайту

Після цього відкриється форма для реєстрації (рис. 2). Будь ласка, вкажіть коректні данні, щоб ми змогли ідентифікувати Вас як учасника олімпіади. Вкажіть дійсну адресу електронної пошти, щоб підтвердити реєстрацію.

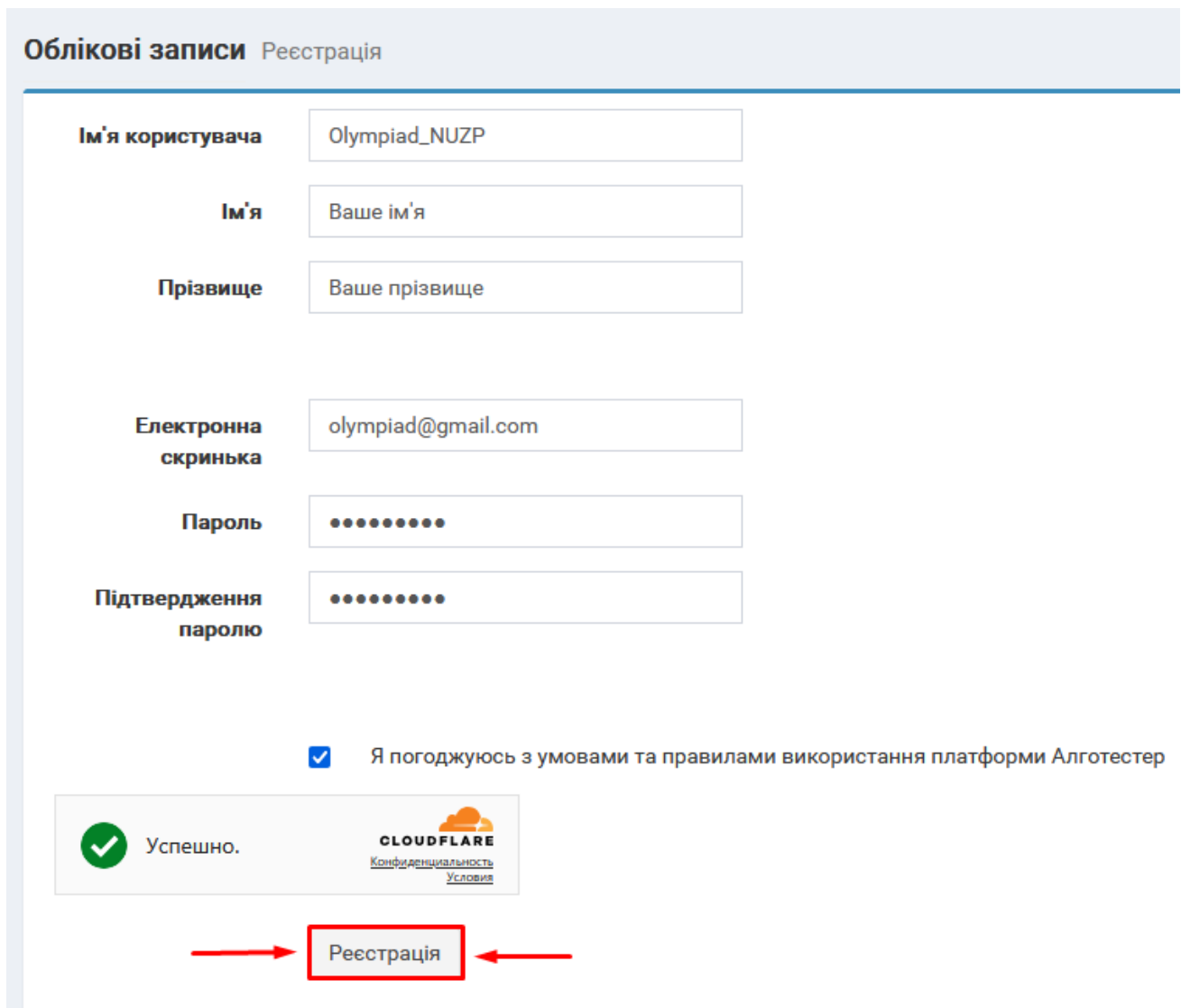


Рисунок 2 – Форма для реєстрації

Після заповнення форми, зайдіть на свою електронну пошту та очікуйте на лист підтвердження облікового запису. Підтвердіть ваш обліковий запис (рис. 3).

Account Confirmation Вхідні x



Algotester <noreply@algotester.com>

кому мені ▾

Будь ласка, перейдіть за [цим посиланням](#) щоб підтвердити свій обліковий запис.

Якщо ви не реєструвалися на сайті Алготестера, просто проігноруйте це повідомлення.

Please follow [this link](#) to confirm your account.

If you didn't register on Algotester website, please ignore this message.

← Відповісти

→ Переслати



Рисунок 3 – Підтвердження реєстрації

Після проходження реєстрації або якщо Ви вже маєте акаунт на даній платформі, виконайте вхід до Вашого облікового запису з головної сторінки сайту (рис. 4). Для входу використайте Ваш логін або адресу пошти та пароль.

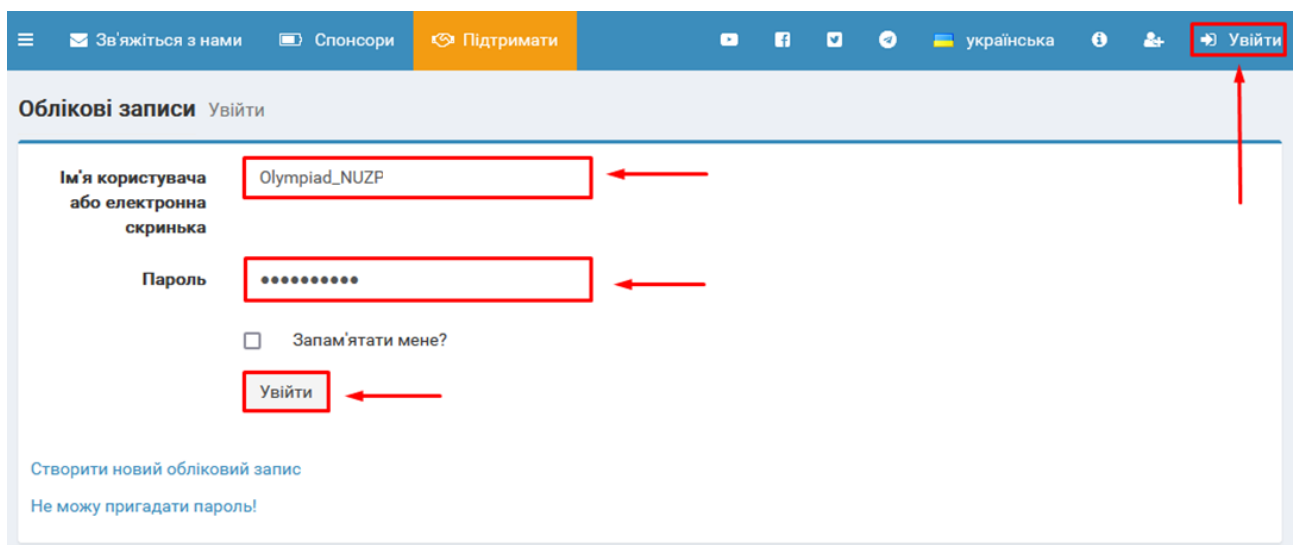
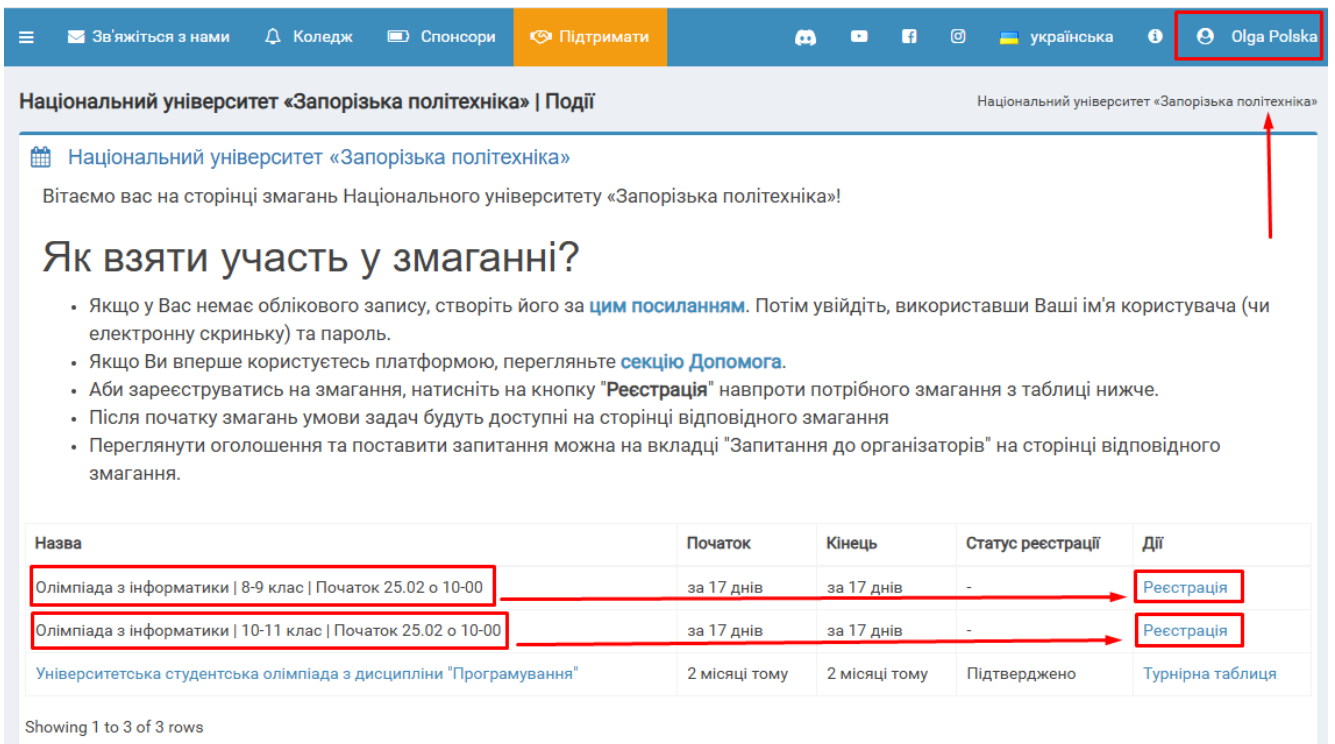


Рисунок 4 – Вхід до облікового запису

Реєстрація на олімпіаду

Олімпіада – це короткотривала подія на кілька годин з набором завдань до виконання. Для реєстрації на олімпіаду з інформатики зайдіть на сторінку Національного університету «Запорізька політехніка» на платформі Алготестер <https://algotester.com/nuzp/uk> та натисніть на посилання «Реєстрація» у нижній частині цієї сторінки навпроти відповідних змагань (рис. 5): або для учнів 8-9 класу, або для учнів 10-11 класу та студентів 1-4 курсу фахових коледжів.



Національний університет «Запорізька політехніка» | Події

Вітаємо вас на сторінці змагань Національного університету «Запорізька політехніка»!

Як взяти участь у змаганні?

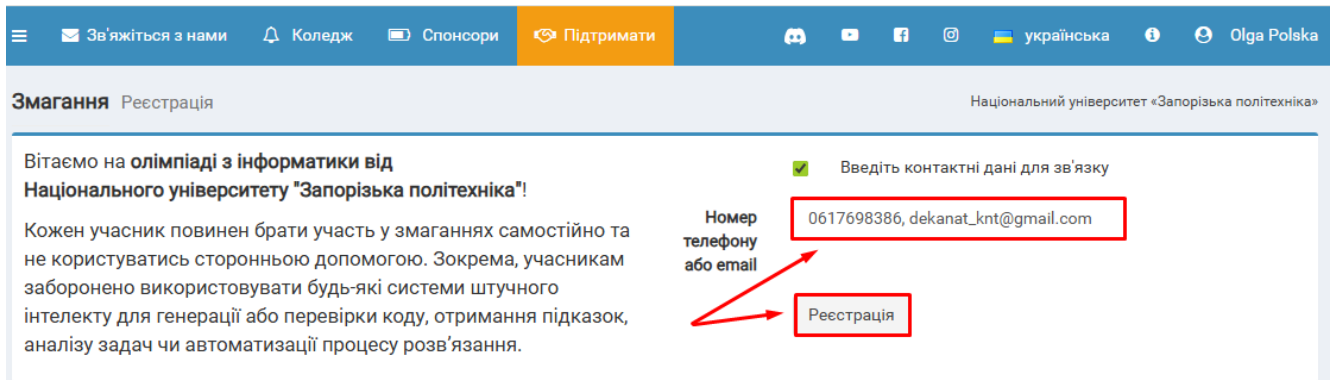
- Якщо у Вас немає облікового запису, створіть його за [цим посиланням](#). Потім увійдіть, використавши Ваші ім'я користувача (чи електронну скриньку) та пароль.
- Якщо Ви вперше користуєтесь платформою, перегляньте [секцію Допомога](#).
- Аби зареєструватись на змагання, натисніть на кнопку "Реєстрація" навпроти потрібного змагання з таблиці нижче.
- Після початку змагань умови задач будуть доступні на сторінці відповідного змагання
- Переглянути оголошення та поставити запитання можна на вкладці "Запитання до організаторів" на сторінці відповідного змагання.

Назва	Початок	Кінець	Статус реєстрації	Дії
Олімпіада з інформатики 8-9 клас Початок 25.02 о 10-00	за 17 днів	за 17 днів	-	Реєстрація
Олімпіада з інформатики 10-11 клас Початок 25.02 о 10-00	за 17 днів	за 17 днів	-	Реєстрація
Університетська студентська олімпіада з дисципліни "Програмування"	2 місяці тому	2 місяці тому	Підтверджено	Турнірна таблиця

Showing 1 to 3 of 3 rows

Рисунок 5 – Реєстрація на олімпіаду

Відкриється сторінка привітання (рис. 6), на якій уважно прочитайте повідомлення, *введіть Ваші контактні дані для зв'язку у поле для введення* та перейдіть за посиланням «Реєстрація».



Вітаємо на олімпіаді з інформатики від Національного університету "Запорізька політехніка"!

Кожен учасник повинен брати участь у змаганнях самостійно та не користуватись сторонньою допомогою. Зокрема, учасникам заборонено використовувати будь-які системи штучного інтелекту для генерації або перевірки коду, отримання підказок, аналізу задач чи автоматизації процесу розв'язання.

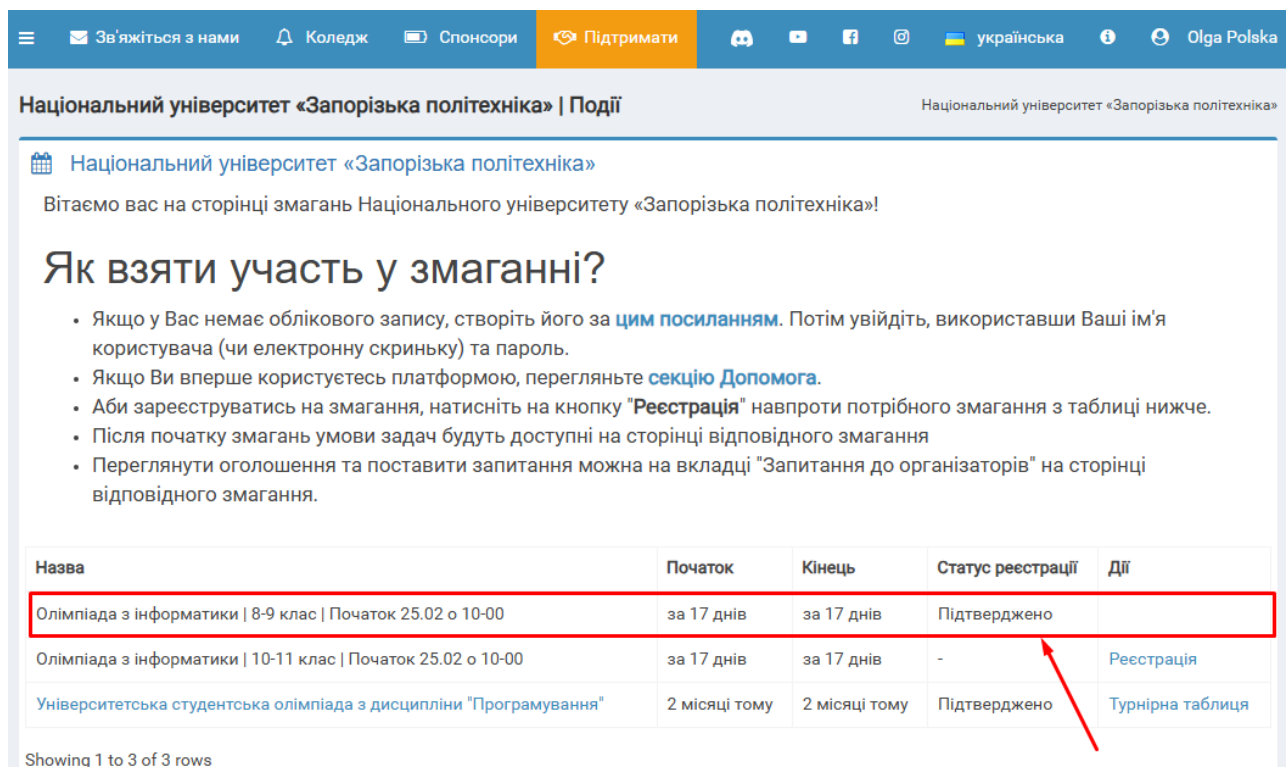
Введіть контактні дані для зв'язку

Номер телефону або email: 0617698386, dekanat_knt@gmail.com

Реєстрація

Рисунок 6 – Реєстрація на олімпіаду

Після того, як Вашу реєстрацію на олімпіаду буде підтверджено (рис. 7), Ви зможете увійти до змагань, перейшовши за відповідним посиланням у таблиці, яке стане доступним під час проведення самої олімпіади, тобто з 10-00 25 лютого 2026 р. (рис. 8).



Національний університет «Запорізька політехніка» | Події

Вітаємо вас на сторінці змагань Національного університету «Запорізька політехніка»!

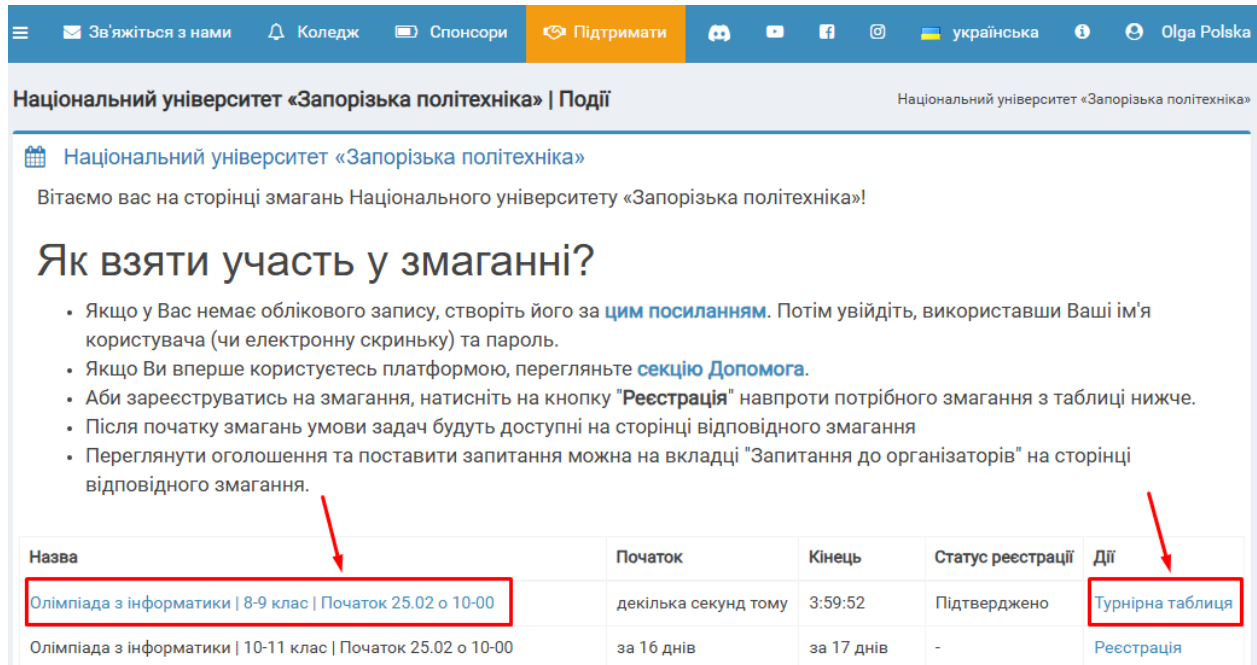
Як взяти участь у змаганні?

- Якщо у Вас немає облікового запису, створіть його за [цим посиланням](#). Потім увійдіть, використавши Ваші ім'я користувача (чи електронну скриньку) та пароль.
- Якщо Ви вперше користуєтесь платформою, перегляньте [секцію Допомога](#).
- Аби зареєструватись на змагання, натисніть на кнопку "Реєстрація" навпроти потрібного змагання з таблиці нижче.
- Після початку змагань умови задач будуть доступні на сторінці відповідного змагання
- Переглянути оголошення та поставити запитання можна на вкладці "Запитання до організаторів" на сторінці відповідного змагання.

Назва	Початок	Кінець	Статус реєстрації	Дії
Олімпіада з інформатики 8-9 клас Початок 25.02 о 10-00	за 17 днів	за 17 днів	Підтверджено	
Олімпіада з інформатики 10-11 клас Початок 25.02 о 10-00	за 17 днів	за 17 днів	-	Реєстрація
Університетська студентська олімпіада з дисципліни "Програмування"	2 місяці тому	2 місяці тому	Підтверджено	Турнірна таблиця

Showing 1 to 3 of 3 rows

Рисунок 7 – Підтвердження реєстрації



Національний університет «Запорізька політехніка» | Події

Національний університет «Запорізька політехніка»

Вітаємо вас на сторінці змагань Національного університету «Запорізька політехніка»!

Як взяти участь у змаганні?

- Якщо у Вас немає облікового запису, створіть його за [цим посиланням](#). Потім увійдіть, використавши Ваші ім'я користувача (чи електронну скриньку) та пароль.
- Якщо Ви вперше користуєтесь платформою, перегляньте [секцію Допомога](#).
- Аби зареєструватися на змагання, натисніть на кнопку "Реєстрація" навпроти потрібного змагання з таблиці нижче.
- Після початку змагань умови задач будуть доступні на сторінці відповідного змагання
- Переглянути оголошення та поставити запитання можна на вкладці "Запитання до організаторів" на сторінці відповідного змагання.

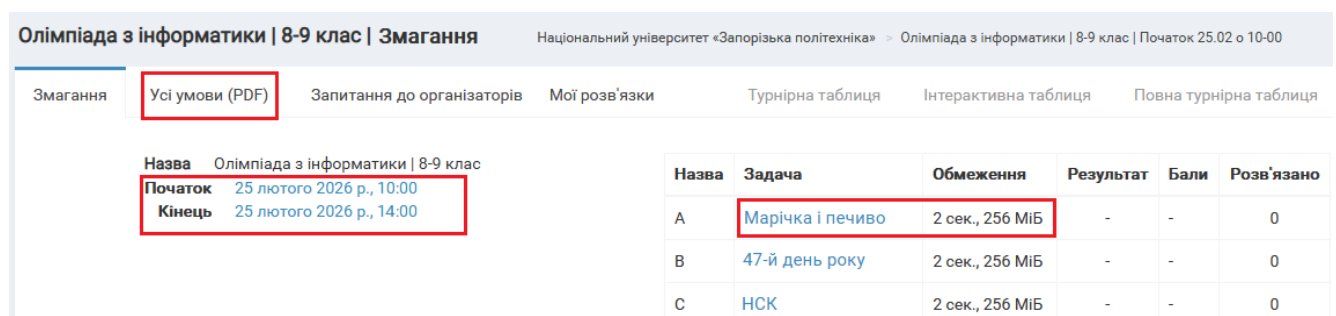
Назва	Початок	Кінець	Статус реєстрації	Дії
Олімпіада з інформатики 8-9 клас Початок 25.02 о 10-00	декілька секунд тому	3:59:52	Підтверджено	Турнірна таблиця
Олімпіада з інформатики 10-11 клас Початок 25.02 о 10-00	за 16 днів	за 17 днів	-	Реєстрація

Рисунок 8 – Активні посилання на змагання і турнірну таблицю

Виконання завдань

Увійшовши до змагань, Ви побачите назву олімпіади, час початку та час закінчення змагання та кілька вкладок: вкладка з переліком усіх задач та їхніх статусів, умови усіх задач, запитання та відповіді, таблиця з загальними результатами, перелік Ваших розв'язків (рис. 9).

Щоб почати змагання оберіть задачу. Навпроти неї будуть необхідні умови(обмеження): час виконання та об'єм пам'яті.



Олімпіада з інформатики | 8-9 клас | Змагання

Національний університет «Запорізька політехніка» > Олімпіада з інформатики | 8-9 клас | Початок 25.02 о 10-00

Змагання

Усі умови (PDF) Запитання до організаторів Мої розв'язки Турнірна таблиця Інтерактивна таблиця Повна турнірна таблиця

Назва	Початок	Кінець
Олімпіада з інформатики 8-9 клас	25 лютого 2026 р., 10:00	25 лютого 2026 р., 14:00

Назва	Задача	Обмеження	Результат	Бали	Розв'язано
A	Марічка і печиво	2 сек., 256 МБ	-	-	0
B	47-й день року	2 сек., 256 МБ	-	-	0
C	НСК	2 сек., 256 МБ	-	-	0

Рисунок 9 – Сторінка змагань

На першій вкладці змагань перейдіть за відповідним посиланням задачі.

Інтерфейс задачі олімпіади приведений на рис. 10, де:

- 1) навігація по задачам змагання;
- 2) назва та текст задачі;
- 3) вхідні та вихідні дані з прикладом;
- 4) обмеження для змінних.



3. Зайчик і галявини | Пробне Пробне > 3

← Повернутись 1 2 **3** Турнірна таблиця

Html Pdf **Надіслати розв'язок**

Зайчик і галявини

Обмеження: 2 сек., 256 MiB

Зайчик знає, що у лісі є рівно n квадратних галявин різного розміру. Так історично склалося, що він знає тільки площі цих галявин — a_i .

От йому стало цікаво, яка галявина має найбільшу сторону.

Вхідні дані

У першому рядку задано одне ціле число n .

У наступному рядку задано n цілих чисел a_i .

Вихідні дані

Єдине ціле число — номер галявини (нумерація починається з 0).

Обмеження

$1 \leq n \leq 100$,
 $0 \leq a_i \leq 100$,
 $a_i \neq a_j$, якщо $i \neq j$.

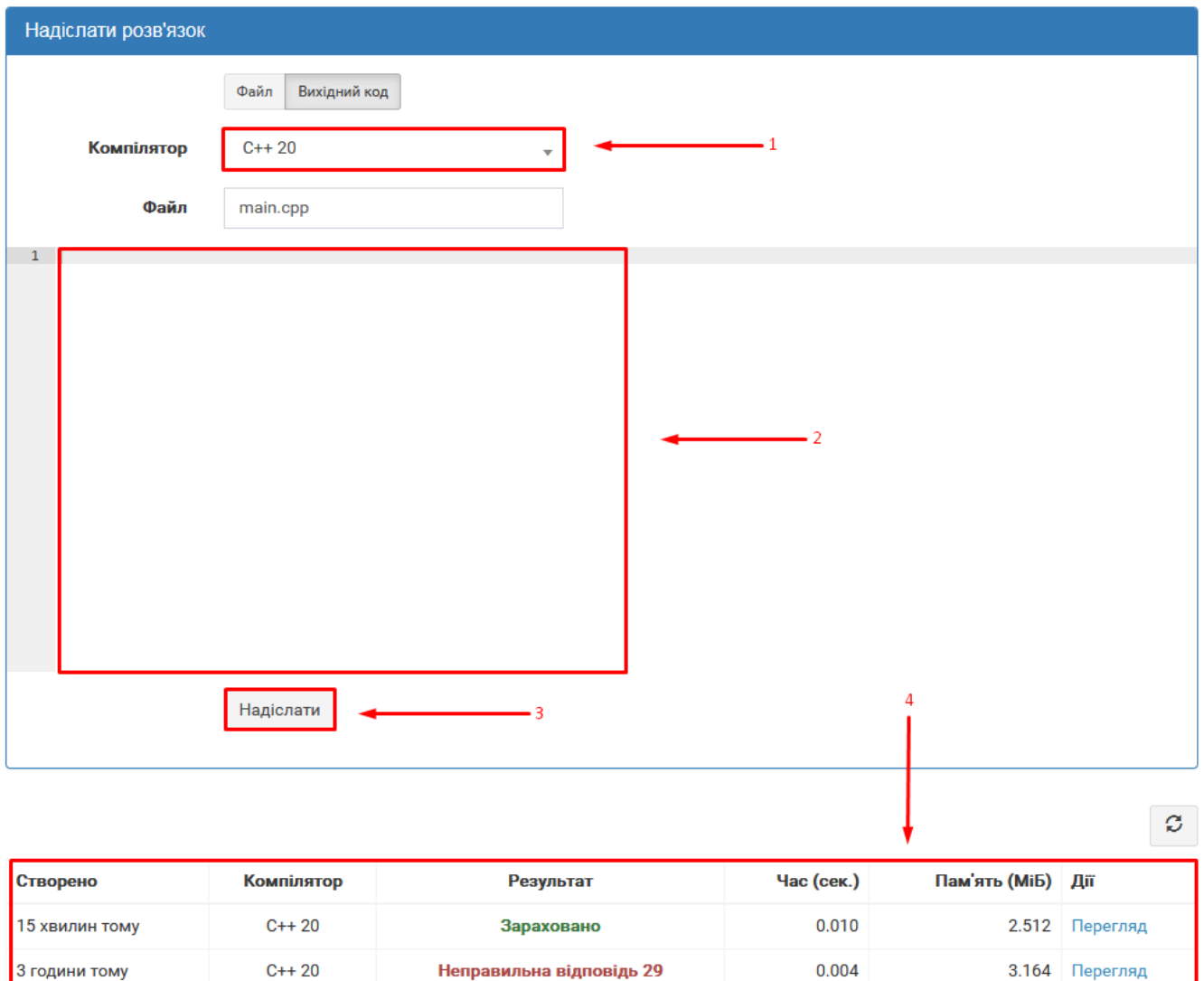
Приклади

Вхідні дані (stdin)	Вихідні дані (stdout)
2	1
1 2	

Рисунок 10 – Інтерфейс завдання олімпіади. Частина 1

Інтерфейс вікна «Надіслати розв’язок» приведений на рис. 11, де:

- 1) вибір мови програмування, доступні наступні мови: C++, Python, PyPy, Java, C#, Pascal, Node.js, Go, Ruby, Rust, F#;
- 2) простір для написання коду;
- 3) кнопка відправки виконаного завдання;
- 4) таблиця результатів та / або кількості пройдених автоматизованих тестів.



Надіслати розв’язок

Файл Вихідний код

Компілятор C++ 20

Файл main.cpp

1

2

Надіслати

3

4

Створено	Компілятор	Результат	Час (сек.)	Пам'ять (МіБ)	Дії
15 хвилин тому	C++ 20	Зараховано	0.010	2.512	Перегляд
3 години тому	C++ 20	Неправильна відповідь 29	0.004	3.164	Перегляд

Рисунок 11 – Інтерфейс завдання олімпіади. Частина 2

Для того аби надіслати розв'язок до задачі:

- перечитайте уважно умову завдання та напишіть розв'язок на одній з доступних мов програмування;
- оберіть мову програмування («Компілятор»), додайте вихідний код Вашого рішення та відправте остаточний варіант рішення для тестування коду («Надіслати»);
- нижня частина сторінки містить таблицю з переліком усіх Ваших розв'язків для цієї задачі;
- отримавши Ваше рішення, сервер виконує автоматичну його перевірку на передбаченому наборі даних. Якщо Ваш розв'язок генерує правильний результат, то Ви отримаєте позитивну відповідь «Зараховано».

Примітка. Для виконання завдання можна використовувати інше програмне забезпечення або онлайн компілятори, а після написання коду програми скопіювати у простір для написання коду.

Будьте уважні! При перемиканні режиму роботи «Файл» – «Вихідний код» (рис. 12) можливе оновлення сторінки, а написаний раніше код зникне.

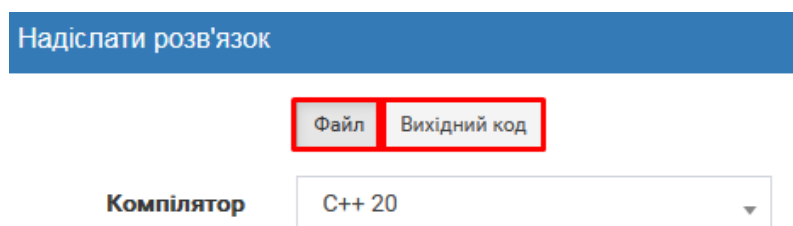


Рисунок 12 – Перемикання режиму роботи

ОБОВ'ЯЗКОВО! Для урахування Ваших результатів заповніть [форму реєстрації](#) на сайті університету з Вашими даними та даними Вашого навчального закладу, навіть, якщо не встигли цього зробити до участі в олімпіаді.