

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. 创作实践活动（16：00-17：00） | 17：00 疏散 |

二、实施细则

1. 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，可向所在学校的带队老师提出，校带队老师向市领队领取申诉表，申诉人填表签字、本校带队老师签字，在成绩发布的第二天十点前发市领队，提交省组委会办理，申诉费 100 元/人，由领队收齐后统一汇款

至省青少年科技中心账户。组委会查阅原始程序给予回复。不受理运行超时的申诉。

2. 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。