



BILANȚ

Prima fază a celei de-a patra ediții a concursului internațional de programare Bursele Agora s-a încheiat. În cadrul acestui articol vom prezenta câteva date statistice referitoare la desfășurarea acestei ediții a concursului.

Concurenții

La ediția a patra a concursului de programare organizat de revista noastră s-au înscris 476 de concurenți. Datorită nerespectării anumitor prevederi ale regulamentului, 12 concurenți au fost descalificați. Dintre cei 464 de concurenți rămași, doar 189 au reușit să obțină cel puțin un punct la concursul nostru.

Marea majoritate a concurenților au fost români, dar au participat și 56 de concurenți din afara granițelor țării. Am avut concurenți din 21 de țări ale lumii: *Bangladej, Brazilia, Canada, China, Columbia, Egipt, Filipine, Iugoslavia, Marea Britanie, Germania, Olanda, India, Mauritius, Moldova, Polonia, România, Rusia, Statele Unite, Suedia, Ucraina și Vietnam.*

La această ediție au participat elevi și studenți din aproape toate județele țării (au lipsit doar *Giurgiu și Harghita*). În

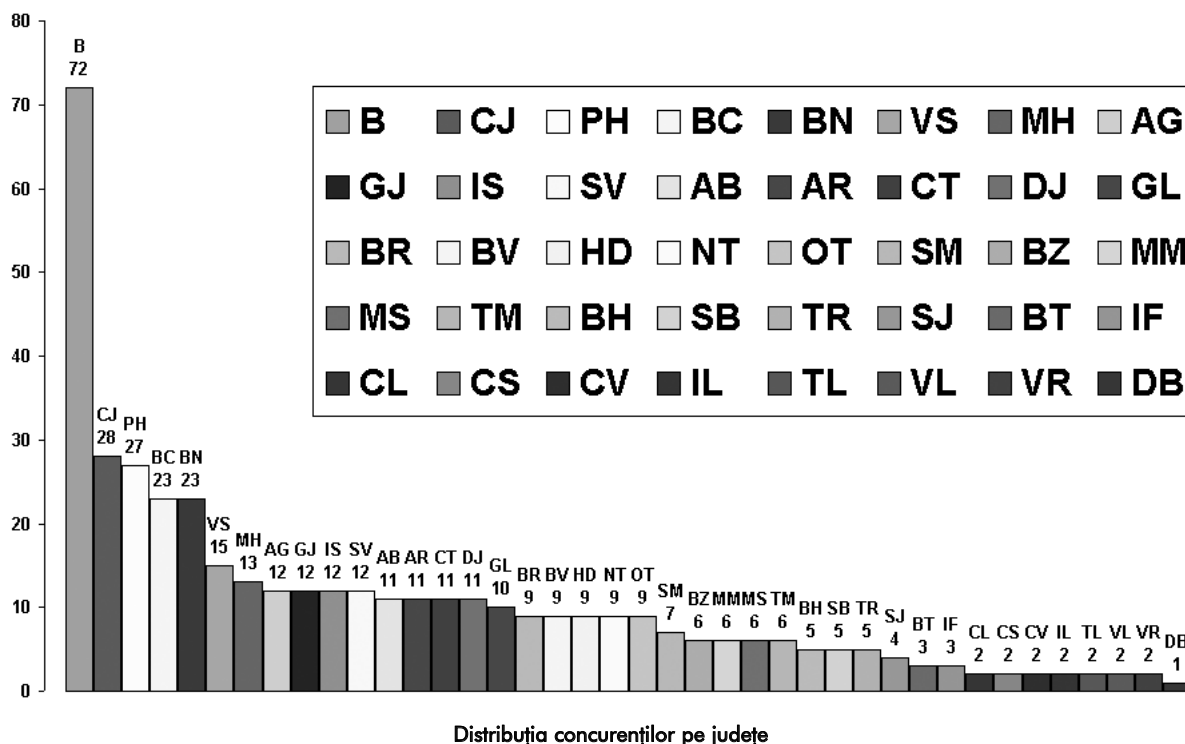
graficul de pe această pagină este prezentată statistica repartizării concurenților pe județele țării.

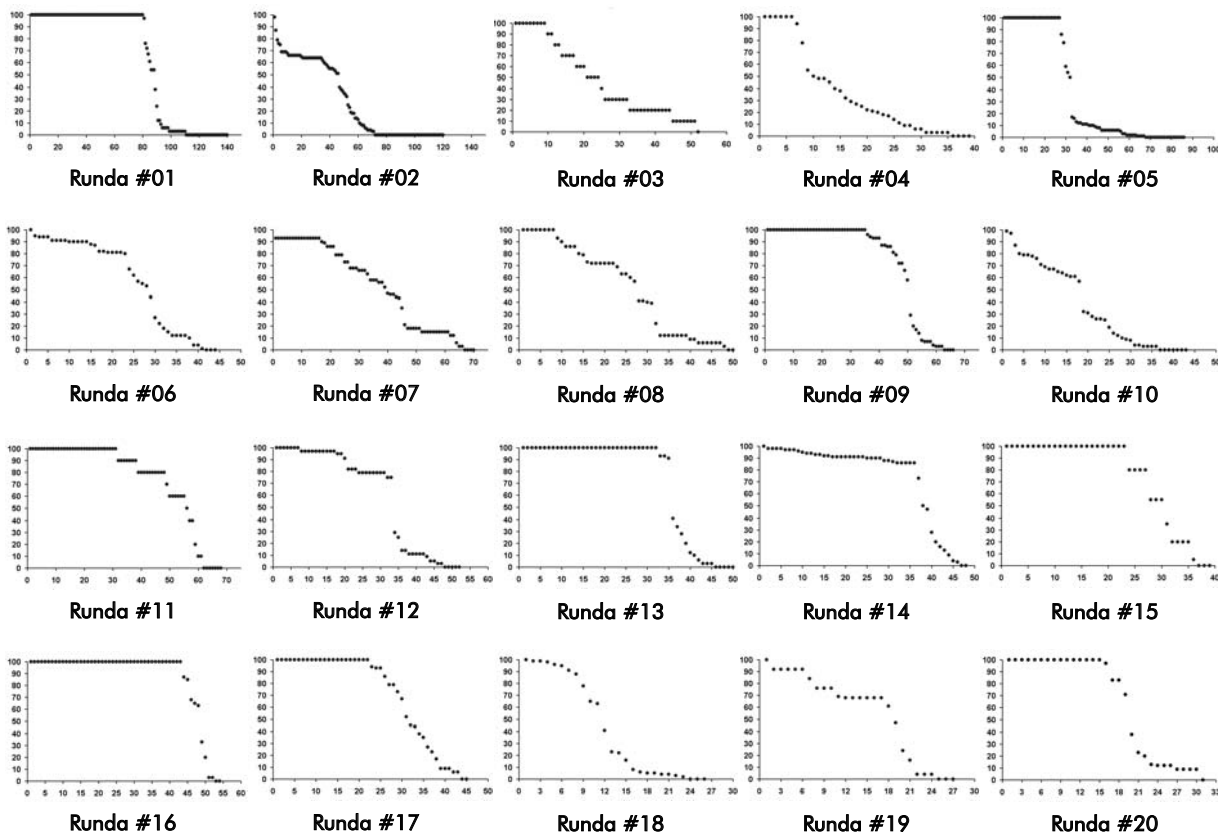
Performanțe

Dintre participanți, doar 23 au reușit să obțină cel puțin 1000 dintre cele 2000 de puncte puse în joc. Așadar, numărul concurenților care au reușit să obțină cel puțin jumătate din punctajul maxim este relativ mic, ceea ce demonstrează că nivelul de dificultate al acestui concurs a fost destul de ridicat.

Totuși, 121 dintre cei care au trimis soluții au reușit să obțină punctajul maxim la cel puțin una dintre cele 20 de probleme.

Concurentul care a rezolvat integral cele mai multe probleme a fost **Adrian Cărcu** din *Bistrița*. El a reușit să obțină punctajul maxim la 15 dintre cele 20 de runde.





Distribuția punctajelor la cele 20 de runde

Problemele

Au fost 20 de runde grupate în patru categorii: probleme clasice, probleme de tip competiție, probleme cu fișierele de intrare deschise și probleme interactive; din fiecare categorie am ales cinci probleme.

Au apărut mult mai puține probleme decât ne-am așteptat; nu au existat întârzieri la publicarea rezultatelor sau a enunțurilor, chiar dacă "agenda" a fost destul de încărcată (a fost organizată câte o rundă în fiecare săptămână cu excepția perioadei sărbătorilor de iarnă, când concursul a fost întrerupt și cea a sesiunii de iarnă când am avut câte o rundă la fiecare două săptămâni).

Datorită ritmului alert în care s-a desfășurat competiția, nu am mai avut posibilitatea de a accepta contestații. Din acest punct de vedere, toți concurenții au fost egali. Punctajele acordate nu au fost modificate decât în cazuri excepționale, cum ar fi erorile apărute în momentul introducerii datelor sau situațiile în care, pur și simplu, am sărit peste sursele unor concurenți.

Totuși, desfășurarea nu a fost perfectă. La două dintre problemele la care fișierele de intrare au fost deschise, unele dintre fișierele pe care vi le-am pus la dispoziție nu erau corecte. Ne cerem încă o dată scuze pentru aceste evenimente neplăcute.

Unele probleme au fost mai dificile, altele au fost foarte simple. În graficele de pe această pagină este prezentată configurația punctajelor la fiecare dintre cele 20 de runde (au fost luați în considerare doar concurenții care nu au

fost descalificați ulterior și care au trimis soluții care au putut fi evaluate).

O estimare aproximativă a dificultății problemelor rezultă din forma graficelor. Potrivit acestui criteriu, cea mai simplă problemă clasică a fost cea de la runda #13, cea mai simplă problemă de tip competiție a fost cea de la runda #14, cea mai simplă problemă cu fișierele de intrare deschise a fost cea de la runda #15, iar cea mai simplă problemă interactivă a fost cea de la runda #16.

Potrivit aceluiași criteriu, cea mai dificilă problemă clasică a fost cea de la runda #05, cea mai dificilă problemă de tip competiție a fost cea de la runda #02, cea mai dificilă problemă cu fișierele de intrare deschise a fost cea de la runda #03, iar cea mai dificilă problemă interactivă a fost cea de la runda #04.

Aceste estimări se bazează doar pe distribuția punctajelor obținute de concurenți și s-ar putea să nu reflecte exact realitatea.

Etapa finală

Etapa finală din acest an a concursului de programare *Bursele Agora* va avea loc pe data de 17 mai. Enunțurile vor fi disponibile *online* pe *site*-ul revistei noastre în momentul începerii concursului. Tot pe *site* va fi anunțată data la care va avea loc finala din acest an. Vor fi patru probleme (câte una din fiecare categorie), clasamentul final fiind stabilit pe baza punctajelor obținute la aceste probleme și, eventual, pe baza punctajului de la cele 20 de runde, în caz de egalitate.