

## Упутство за такмичаре

- Такмичење почиње након што такмичар направи пројекат и увери се у исправност истог. Уколико, из било ког разлога, такмичар није у могућности да направи исправан пројекат, дужан је да о томе обавести дежурног наставника **ПРЕ** почетка такмичења.
- За време трајања такмичења строго је забрањено коришћење мобилних телефона, паметних сатова, интернета и других метода преко којих се могу добити спољне информације, као и комуникација са осталим такмичарима. Непоштовање овог правила доводи до **удаљавања са места полагања и дисквалификације са такмичења**.
- Тест садржи **3 (три)** задатка.
- Пре израде задатака такмичар треба да прочита важне напомене које се налазе испред задатака.
- Израда задатака траје **180 (сто осамдесет)** минута. Време почетка ће саопштити и записати на табли дежурни професор.
- Сваки задатак има заједнички улазни пример за 5 функционалности. За сваку тачну функционалност осваја се **10 (десет)** поена. На једном задатку се може освојити **50 (педесет)** поена.
- Задаци се могу решавати произвољним редоследом.
- Улазни подаци се уносе преко тастатуре, а резултати се приказују у конзоли.
- Пробни примери се достављају уз задатке.