

Note tecniche

NOTA TECNICA

RUOLI E COMPITI DEI REFERENTI REGIONALI E DEI REFERENTI SCOLASTICI

REFERENTI REGIONALI

1. promuovono e presentano il progetto alle scuole della regione;
2. abilitano l'iscrizione delle scuole effettuata dal referente scolastico sul sito; tale operazione avviene all'interno dell'area riservata al referente regionale: qui comparirà l'elenco delle scuole che si sono iscritte mediante il portale, e a fianco di ciascuna scuola verrà visualizzato il pulsante per l'effettiva abilitazione;
3. supportano le scuole con attività e interventi che ritengono più opportuni;
4. curano i rapporti con i referenti scolastici.

REFERENTI SCOLASTICI

Le scuole, all'atto dell'iscrizione, devono indicare un referente che cura i contatti con l'Organizzazione per tutte le informazioni e le comunicazioni necessarie. I rapporti organizzativi sono curati esclusivamente via e-mail e attraverso gli appositi spazi riservati (FAQ, forum, et al) nel sito delle competizioni

<http://www.olimpiadiproblemsolving.com>

I referenti:

- iscrivono le scuole sul portale utilizzando l'apposito collegamento,
- comunicano al referente regionale l'avvenuta iscrizione.

La password che il sistema genera automaticamente è abilitata da referente regionale.

I referenti scolastici:

- a. accedono all'area riservata,
- b. inseriscono la password e **ACCEDONO AL PANNELLO DI CONTROLLO**, da cui è possibile accedere alle sezioni per:
 - gestire le squadre e i loro componenti: l'iscrizione completa con nome squadra e nomi componenti è obbligatoria solo per la squadra che accede alla fase regionale, mentre per gli allenamenti e per la fase di istituto sarà sufficiente scrivere solo il nome della squadra,
 - attivare e gestire gli allenamenti.

Ulteriori informazioni e/o eventuali aggiornamenti sono comunicati tempestivamente sul sito e segnalati tramite news. Per le modalità di risposta ai diversi quesiti consultare l'apposita area della home page.

Le gare di istituto potranno essere svolte nell'arco dell'**intera giornata**, in modo da favorire le scuole che hanno difficoltà ad impegnare i laboratori di informatica.

Il giorno delle gare:

dalle 7.30 il referente scolastico potrà scaricare e stampare il testo della gara;

dalle ore 8.30 alle 17.00 la piattaforma permetterà alle squadre di caricare i risultati.

Sebbene le gare di istituto non abbiano finalità selettiva, è opportuno che il referente scolastico inviti le squadre al rispetto dei tempi massimi di svolgimento della prova (90 minuti) previsti dal Regolamento.

Le classifiche delle gare di istituto saranno disponibili a partire dal giorno successivo

Le fasi di selezione successive - gare regionali - verranno invece giocate da tutte le squadre all'orario prefissato."

NUOVA TIPOLOGIA DI ITEM

Per descrivere una procedura di calcolo viene spesso usato uno pseudolinguaggio che utilizza parole inglesi e simboli

matematici.

1. Per esempio, la seguente scrittura

```
procedure esempio1
input A, B
C=A+B;
output C;
endprocedure.
```

descrive il calcolo della somma dei valori assegnati in input ad A e B e di attribuirne il risultato a C. Se in input si ha A=3 e B=5, in output si avrà C=8; con A=9 e B= -5, in output si avrà C=4.

2. Per esempio, la seguente scrittura

```
procedure esempio2
input N
S=0;
for I=1, N do
    S=S+I;
endfor
output S
endprocedure
```

descrive la ripetizione della operazioni $S=S+I$, per $I=1, I=2, \dots, I=N$. Quindi:

per $I=1$ si ha $S=0+1=1$;

per $I=2$ si ha $S=1+2=3$;

per $I=3$ si ha $S=3+3=6$;

per $I=4$ si ha $S=6+4=10$.

Ad ogni iterazione, il valore di S aumenta di una quantità pari al valore di I. Pertanto, se in input $N=5$ il valore in output di S è 15.

3. Nella procedura Esempio3 compare la forma

```
if A>B
    then azione1
    else azione2
endif;
```

questo significa che se al momento della esecuzione del confronto fra i valori di A e B risulta A maggiore di B allora viene eseguita l'azione1; altrimenti (con A minore o uguale a B) viene eseguita l'azione2.

```
procedure Esempio3;
input A, B, C;
S = 0;
for I=1 to C do
    S=S+I;
endfor;
if A>B
    then K = A-B;
    else K = A+B;
endif;
Z = S+K;
output Z;
endprocedure;
```

In questo esempio se i valori di input sono:

9 per A,

5 per B,

3 per C.

Il valore di output per Z è 10.