



УПУТСТВО

Пред вама је 6 задатака чији је преглед дат у табели на следећој страни. **Ученици Б категорије решавају само прва 3 задатка а ученици А категорије само последња 3 задатка.** Уколико ученик који по пропозицијама припада Б категорији **преда бар један задатак из А категорије, сматра се да је одлучио да пређе у А категорију.** Задатке морате радити самостално и **коришћење интернета није дозвољено.** Израда задатака траје 4 сата.

Фолдер у коме памтите решења задатака (и који ће бити преузет од стране ваших професора) **мора имати име идентично вашем корисничком имену** под којим сте радили овогодишње квалификације. У том фолдеру се памте искључиво **.pas, .c или .cpp** изворни (source) кодови **чија имена морају бити као у датој табели.** Оставите себи времена како бисте проверили да ли сте урадили све како треба.

Тестирање задатака се обавља под оперативним системом Linux, **на истој машини и систему као и за овогодишње квалификације,** уз коришћење званичних компајлера **FreePascal 2.4.4-3.1** и **GCC 4.6.3.** Приликом компајлирања, користе се следеће команде:

- За Pascal фајлове: `fpc -dEVAL -XS -O2 -o[ime_fajla] [ime_fajla].pas`
- За C фајлове: `gcc -DEVAL -static -O2 -o [ime_fajla] [ime_fajla].c -lm`
- За C++ фајлове: `g++ -DEVAL -static -O2 -o [ime_fajla] [ime_fajla].cpp`

Меморијска ограничења у задацима се односе на **укупну меморију** коју ваш програм користи у било ком тренутку – **HEAP + STACK** + величина самог програма. Осим ових ограничења, **не постоји посебно ограничење за STACK меморију.** Максимална дозвољена величина изворног кода је **100 KB.**

НАПОМЕНЕ

- Подаци се читају/исписују преко стандардног улаза и излаза - **немојте користити фајлове!**
- Излазни подаци морају бити **тачно** у облику датим у опису задатка. **Немојте исписивати додатне ствари** попут "Тражени број је...".
- На крају програма **обавезно уклонити** "readln;" и "system('pause');" наредбе!
- Уколико је потребно користити 64-битне бројеве, користите **int64** у Pascal-у, односно **long long** у C/C++-у; обратите пажњу да **long** у C/C++-у не мора увек бити 64-битни тип. Уколико за читавање/испис 64-битних бројева у C/C++-у користите функције `scanf/print`, потребно је употребити спецификатор `%lld`.
- Ознака за почетак нове линије може бити један карактер `'\n'` **ИЛИ** два карактера `"\r\n"`. Ваш програм мора исправно обрађивати **оба случаја** приликом читавања података. Приликом читавања препоручују се функције `read/readln` (Pascal) и `scanf` (C/C++).
- У C/C++ кодовима, користити `<iostream>` а не `<iostream.h>`. Такође, морате **експлицитно include-овати** све библиотеке чије функције користите (нпр. `<cstring>`, `<cstdlib>`, `<algorithm>`). У неким окружењима (DevC++) ваш код ће радити и без тога **али не и на званичном систему!**
- У C/C++ кодовима функција **main** мора бити декларисана као **"int main()"** а не као **"void main()"/"main()"**. Такође, ова функција мора враћати вредност, тј. морате имати **"return 0;"**



ЗАДАТАК	БОЈЕЊЕ	КОМАНДЕ1Д	ЛЕПРШАВА ПТИЦА	ПОЛАГАЊЕ ИСПИТА	ВЕЧИТИ	КОМАНДЕ2Д
категорија	Б	Б	Б	А	А	А
назив <i>source</i> кода	bojenje.pas bojenje.c bojenje.cpp	komande1d.pas komande1d.c komande1d.cpp	leprsava.pas leprsava.c leprsava.cpp	polaganje.pas polaganje.c polaganje.cpp	veciti.pas veciti.c veciti.cpp	komande2d.pas komande2d.c komande2d.cpp
улаз	СТАНДАРДНИ УЛАЗ (stdin)					
излаз	СТАНДАРДНИ ИЗЛАЗ (stdout)					
временско ограничење	0.3 sec	1 sec	0.3 sec	0.3 sec	0.3 sec	2 sec
меморијско ограничење	64 MB	64 MB	64 MB	64 MB	64 MB	64 MB
број поена	100	100	100	100	100	100