



Upute za evaluaciju natjecateljskih rješenja

Kako bi olakšali i ubrzali evaluaciju učeničkih rješenja, pored tradicionalnog načina, možete koristiti i skriptu koja bi trebala automatizirati postupak evaluacije.

1. Tradicionalni način evaluacije

Tradicionalni način podrazumijeva ručno pokretanje i unošenje test primjera za svako natjecateljsko rješenje. U priloženom dokumentu **Infokup - Školsko 2013 - Osnovne škole - Algoritmi BaPaCpp - X - TestPodaci.pdf** nalaze se službeni test podaci i brojevi bodova za svaki zadatak.

2. Skripta za evaluaciju (Pascal/C/C++ kodovi)

Skripta je samo pomoćno sredstvo pri evaluaciji. Svaki eventualni sumnjiv ishod obavezno provjerite i tradicionalnim ručnim unošenjem test podataka. Sve informacije o broju bodova po pojedinom test primjeru možete pronaći u gore spomenutom dokumentu.

Za uspješno korištenje skripte potrebno je provesti sljedeće korake:

- datoteku Evaluator.zip treba raspakirati u proizvoljan direktorij. Pretpostavimo da je to direktorij **C:\Evaluator**;
- pokrenuti Command Prompt. Da bi došli do Command Prompt linije (Naredbeni Redak) uradite sljedeće: Start--> Run (Pokreni)--> upišite cmd.exe ili samo cmd + tipka Enter;
- korištenjem naredbe **cd** podesite putanju u CMD-u na direktorij C:\Evaluator

U direktorij C:\Evaluator kopirajte izvršne datoteke svih rješenja jednog natjecatelja. Izvršne datoteke možete sami kreirati iz originalnih source kodova, a možete koristiti one koje će učenici predati na kraju natjecanja. Izvršne verzije moraju biti točno onog imena kako je navedeno u zadatku (naravno, bez naših znakova).

Za testiranje svih test podataka jednog zadatka koristi se naredba **t ime_zadatka** (za prelazak na novi test podatak pritisnite bilo koju tipku). Za testiranje jednog test podataka koristi se naredba **t ime_zadatka broj_podatka**.

```
C:\Evaluator>t ime_zadatka
===== Sluzbeno rjesenje =====
5
== Natjecateljevo rjesenje ==
5
=====
Vrijeme: 0.01s
```

Nakon evaluacije svih rješenja za jednog učenika, njegove izvršne verzije se trebaju obrisati iz direktorija. To se može napraviti na tradicionalni način ili korištenjem naredbe c.

```
C:\Evaluator>c
Brisem natjecateljska rjesenja...
C:\Evaluator>
```

U slučaju da se natjecateljevo rješenje izvršava očito predugo, možete prekinuti njegovo izvršavanje s Ctrl-C. Na eventualni upit odgovorite 'N' kako bi se testiranje ostalih test podataka nastavilo.

3. Skripta za evaluaciju (Basic kodovi)

U skripti BEvaluator su test podaci prilagođeni učitavanju podataka u obliku „jedan ispod drugog“. Jer je dogovor da se, ako je u zadatku potrebno učitati više podataka u istom retku, oni učitavaju jedan ispod drugog redoslijedom s lijeva na desno u retku. Uputa za rad s ovom skriptom je ista kao u točki 2. Skripta nije u potpunosti funkcionalna za programski jezik Small Basic.