



UŽDUOČIŲ APŽVALGOS LAPAS / DIENA-1

UŽDUOTIS		Žavusis skliaustelis	Labirintas	Stovykla
Laiko limitas vienam testui		1 sekundė	1 sekundė	10 sekundžių
Atminties ribojimai		32 MB	32 MB	16 MB
Kompiliatoriaus direktyvos	C	-O2 -static -lm		
	C++	-O2 -static -lm		
	Pascal	-So -Sg -O2 -XS		
Testų skaičius		20	10	10
Maksimalus balų skaičius už vieną testą		5	10	10
Maksimalus balų skaičius už uždavinį		100	100	100
Sprendimo bylos antraštė programuojant C		/* TASK: LISP LANG: C */	/* TASK: MAZE LANG: C */	/* TASK: CAMP LANG: C */
Sprendimo bylos antraštė programuojant C++		/* TASK: LISP LANG: C++ */	/* TASK: MAZE LANG: C++ */	/* TASK: CAMP LANG: C++ */
Sprendimo bylos antraštė programuojant Pascal		{ TASK: LISP LANG: PASCAL }	{ TASK: MAZE LANG: PASCAL }	{ TASK: CAMP LANG: PASCAL }
Duomenų bylos pavadinimas		LISP.IN	MAZE.IN	CAMP.IN
Rezultatų bylos pavadinimas		LISP.OUT	MAZE.OUT	CAMP.OUT
Sprendimas priimamas, jeigu:		sprendimas kompiliuojasi	sprendimas kompiliuojasi	sprendimas kompiliuojasi
Pastabos apie vertinimą		programa bus vertinama 0 balų, jei surinks 0 balų už visus testus, kuriuos galima subalansuoti	-	-

Programuojantiems C++ kalba rekomenduojama nenaudoti C++ srautų (streams) didelių duomenų kiekių skaitymui bei rašymui. Vietoje jų naudokite C kalbos funkcijas (fscanf(), fprintf()).