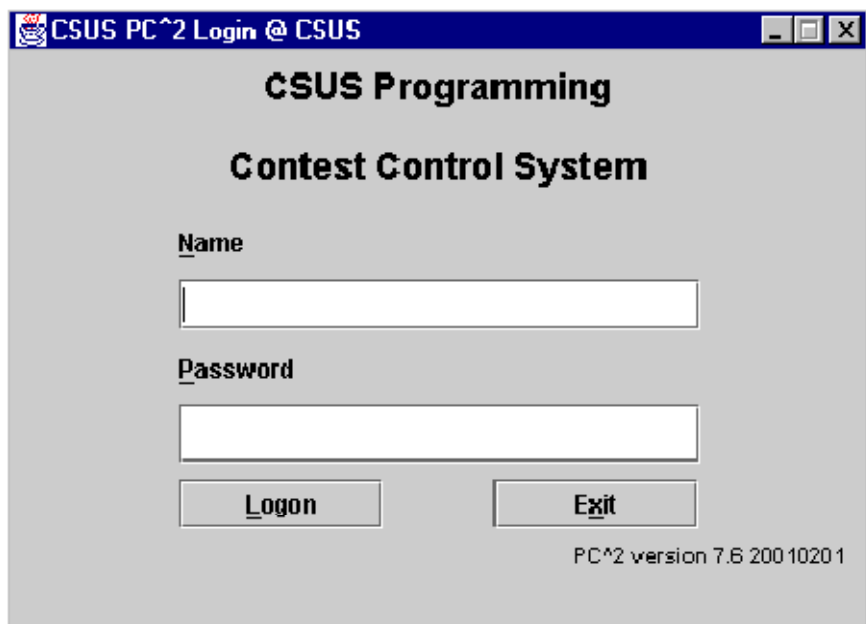


نرم افزار PC²

راهنمای شرکت کنندگان

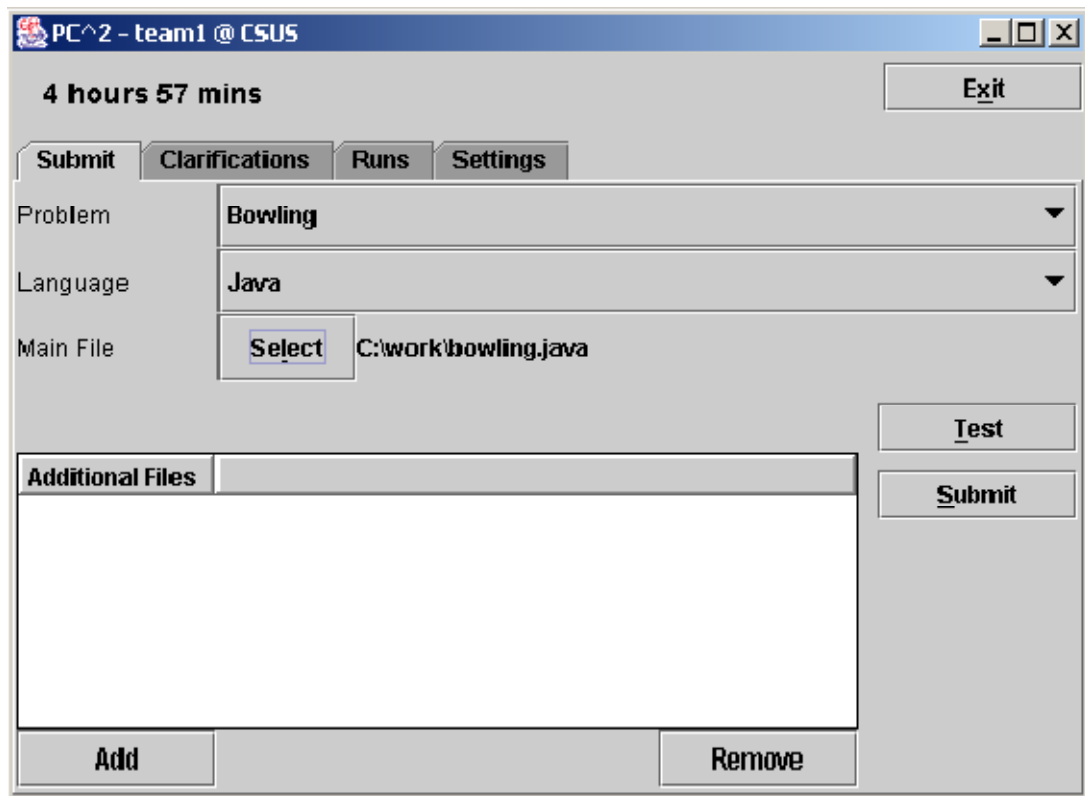
این راهنما برای آشنا کردن شما با طریقه ی ارسال برنامه به داور مسابقه با استفاده از نرم افزار PC² است. در شروع برنامه ی PC² صفحه ی ورود که در شکل زیر دیده می شود بالا می آید:



برای ورود به PC² در قسمت "Name"، شناسه ی مربوط به تیم خود و در قسمت "Password" کلمه ی عبور مربوط به تیم را وارد می کنید. معمولاً شناسه ی تیم شما به صورت "teamxx" است که در آن "xx" شماره ی تیم شماست. (مثلاً "team3" و یا "team12") بعد از وارد کردن نام تیم و کلمه ی عبور بر روی کلید "Logon" کلیک کنید.

فرستادن برنامه به داور

بعد از این که سیستم با ورود شما موافقت کرد، به صفحه اصلی PC² که در شکل زیر نشان داده شده وارد می شوید. توجه کنید که شناسه ی تیم (در این مثال "team1") و محل برگزاری مسابقه (در این مثال "CSUS") در نوار عنوان و زمان باقیمانده از مسابقه نیز در ریز نوار نشان داده شده است.



اگر بر روی برگه ی "Submit" در نزدیکی بالای صفحه کلیک کنید، صفحه ی مخصوص فرستادن برنامه که در شکل بالا نشان داده شده می آید.

با کلیک بر روی قسمت "Problem" لیست مسئله های مسابقه باز می شود، مسئله ای را که می خواهید برنامه ی آن را برای داور بفرستید انتخاب کنید. (در مثال بالا یک مسئله با نام "Bowling" انتخاب شده است.

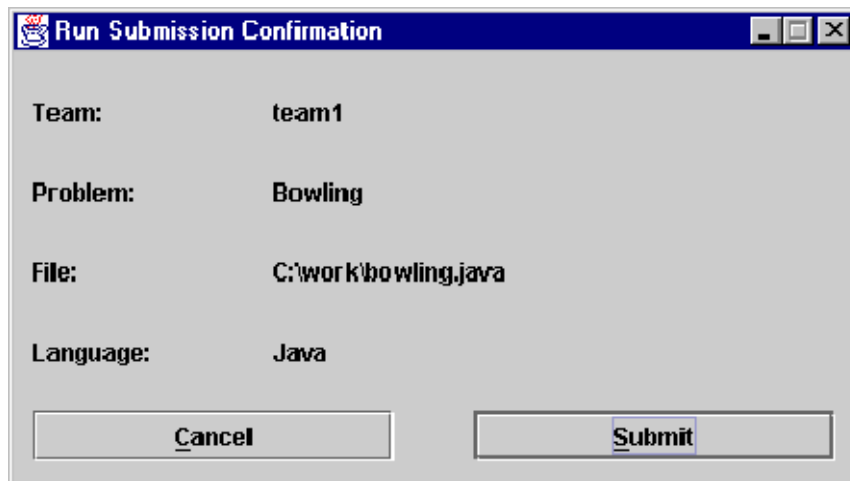
با کلیک بر روی قسمت "Language" لیست زبان های برنامه نویسی مجاز در مسابقه دیده می شود زبانی را که برنامه ی خود را با استفاده از آن نوشته اید انتخاب کنید. (در مثال بالا "Java" انتخاب شده است.

برای فرستادن یک برنامه به داور، باید فایلی را که شامل تابع main برنامه است مشخص کنید. بر روی دکمه ی "Select" کلیک کنید تا صفحه مرتبط با انتخاب فایل باز شود، سپس فایل مورد نظر را انتخاب کنید. (در مثال بالا، فایل "C:\work\bowling.java" انتخاب شده است).

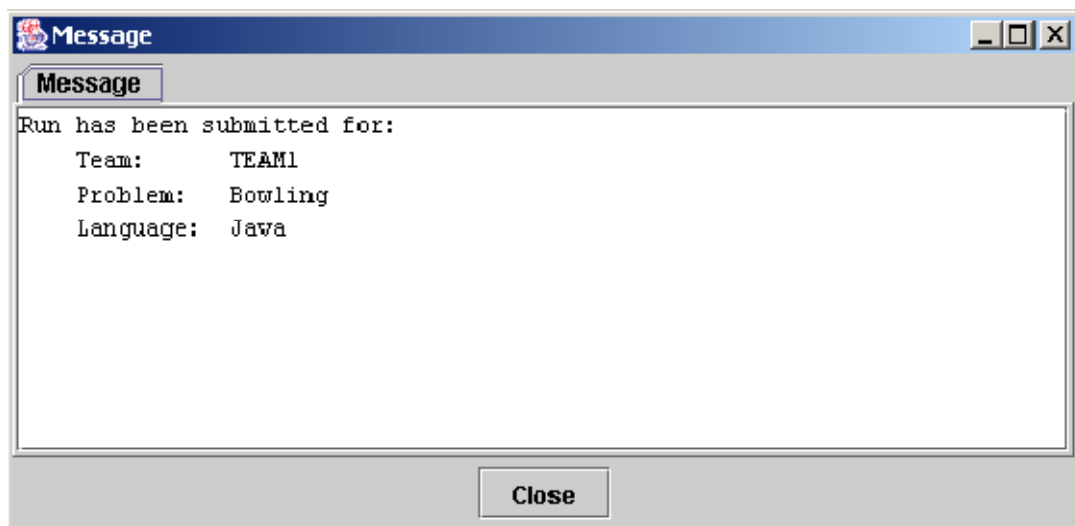
اگر برنامه ی شما بیش از یک فایل را شامل می شود، باید سایر فایل ها را در قسمت "Additional Files" وارد کنید. روی دکمه ی "Add" کلیک کنید و مثل قبل فایل مورد نظر را انتخاب نمایید. برای حذف یکی از فایل های قبلی آن فایل را انتخاب می کنید و سپس دکمه ی "Remove" را می زنید.

نکته ی مهم : شما باید فایلی که شامل تابع main برنامه است را در قسمت "Main File" قرار دهید و نه در قسمت "Additional Files". ضمناً فقط فایل متن برنامه را برای داور بفرستید و فایل های دیگر مانند فایل های ".exe" را نفرستید.

بعد از آن که فایل های برنامه را انتخاب کردید، بر روی دکمه ی "Submit" کلیک کنید پنجره ی زیر برای تایید اطلاعات باز می شود، صحت اطلاعات را بررسی کنید و سپس برای تایید اطلاعات و ارسال برنامه دکمه ی "Submit" را بزنید.



بعد از این که برنامه برای داور فرستاده شد، یک پیغام مانند زیر برای شما می آید که اطلاعات ارسالی شما را تایید می کند.

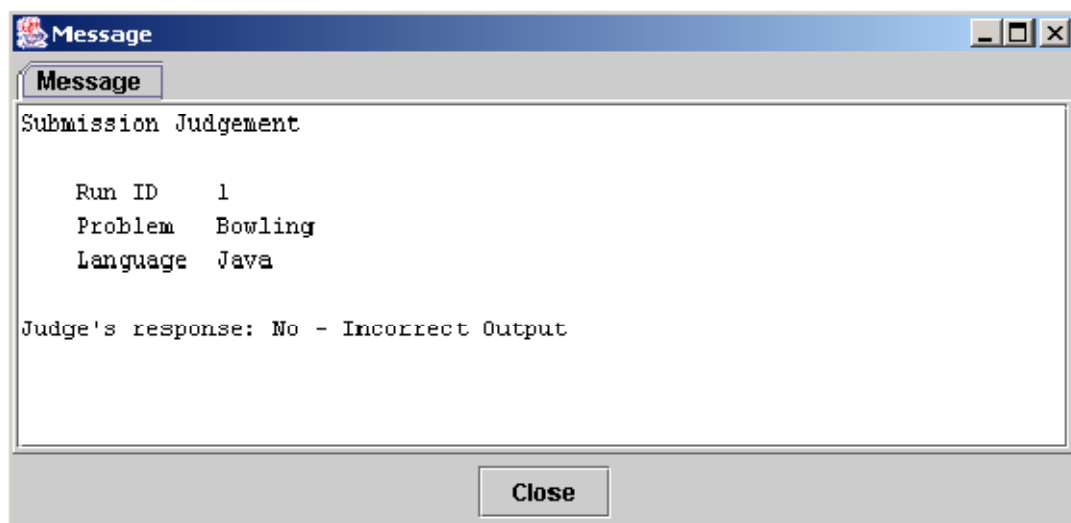


این پیغام نشان می دهد که داوراطلاعات شما را دریافت کرده است. بعد از این که پیغام را خواندید می توانید با زدن دکمه ی "Close" آن را ببندید.

توجه : این پیغام تنها بر این تاکید دارد که داور برنامه ی فرستاده شده ی شما را دریافت کرده است و به معنای این نیست که برنامه ی شما بررسی شده است. مدت زمانی که طول می کشد تا نتیجه ی برنامه ی شما معلوم شود به این بستگی دارد که در هنگامی که شما برنامه را برای داور می فرستید تراکم برنامه های فرستاده شده چقدر است.

نتیجه ها

وقتی که داور برنامه ی شما را بررسی کرد، یک پیغام مانند پنجره ی زیر در صفحه ی شما باز می شود. (به شرط آنکه هنوز برنامه ی PC² در حال اجرا باشد.) این پیغام مشخص کننده ی برنامه ی فرستاده شده و شامل یک عبارت است که مشخص می کند برنامه ی فرستاده شده درست است یا نه.



برای این که وضعیت کلی را ببینید، بر روی برگه ی "RUNS" کلیک کنید، سپس بر روی دکمه ی "Refresh" کلیک کنید. پنجره ای مانند پنجره ی زیر می بینید. توجه کنید که این صفحه خود به خود update نمی شود. و لازم است که دکمه ی "Refresh" را بزنید تا اطلاعات آن update شود.

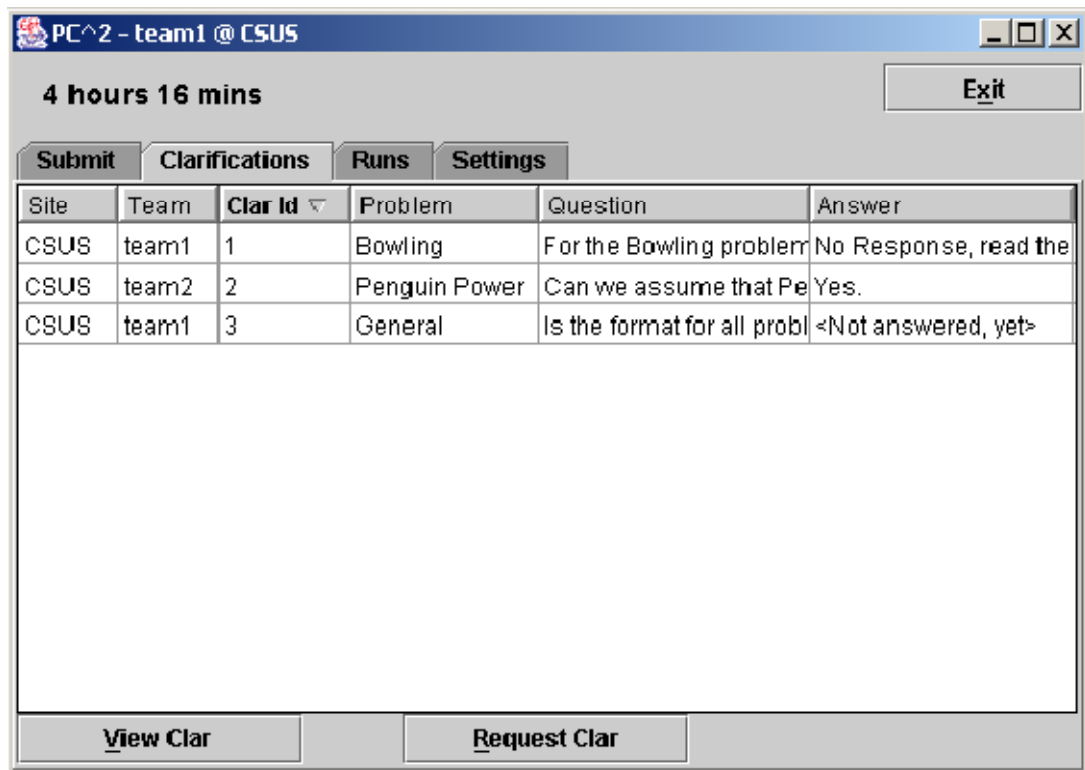
در پنجره ای که در زیر نشان داده شده است، ۴ ساعت و ۲۷ دقیقه از مسابقه باقی مانده و نشان می دهد که این تیم ۳ برنامه (برای مسئله های مختلف و با زمان های متفاوت) را فرستاده است. ۲ تا از برنامه ها توسط داور ارزیابی شده اند و دیگری با کلمه ی "New" در قسمت "status" مشخص شده است و به این معنی است که هنوز وضعیت آن (درست یا غلط بودن) توسط داور مشخص نشده است. زمان فرستادن برنامه ها که در قسمت "Time" نشان داده شده مقدار زمان گذشته از شروع مسابقه و بر حسب دقیقه است.

Site	Run Id	Problem	Time ▾	Status	Language
CSUS	1	Bowling	12	No - Incorrect Output	Java
CSUS	2	Penguin Power	24	Yes	C++
CSUS	5	Bowling	30	New	Java

اندازه ی ستون های درون صفحه ی "Runs" را می توان با کلیک کردن بر روی حاشیه ی قسمت بالای ستون تغییر داد. همچنین می توان اطلاعات آن را بر اساس هر کدام از ستون ها مرتب کرد. این کار با کلیک کردن بر روی قسمت بالای آن ستون انجام می پذیرد. اگر دوباره بر روی آن کلیک کنید مرتب سازی به شکل قرینه انجام می شود. (در مثال بالا مثلث کوچکی که در ستون بالای "Time" وجود دارد مشخص کننده ای این است که اطلاعات برحسب زمان فرستادن و به ترتیب صعودی مرتب شده است).

پرسیدن سوال

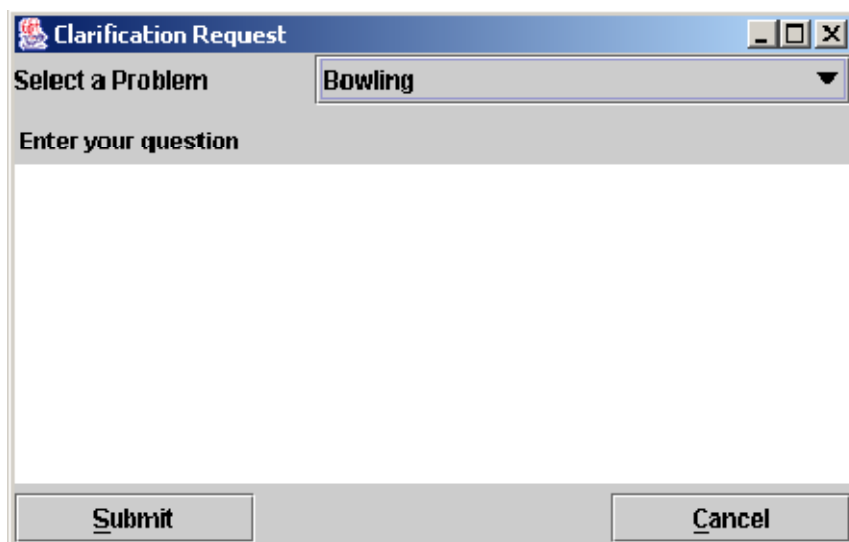
اگر فکر می کنید که یکی از سوالات مسابقه دارای ابهام است می توانید یک درخواست برای رفع ابهام به داور مسابقه بفرستید که اصطلاحاً به آن "Clarification Request" و یا "Clar" گفته می شود. برای فرستادن یک "Clarification Request" بر روی برگه ی "Clarifications" کلیک کنید. صفحه ای مانند زیر می آید:



هر گونه پاسخی که تا قبل از این داور برای تیم شما فرستاده باشد (برای مثال به خاطر درخواست هایی که توسط سایر تیم ها فرستاده شده است)، در این قسمت وجود دارد. (مانند شکل بالا)

برای دیدن متن کامل "Clarification Request" های قبلی (و پاسخ داور اگر که تا کنون پاسخ داده باشد) بر روی ردیف مورد نظر کلیک کنید و سپس دکمه ی "View Clar" را بزنید. ستون های این قسمت نیز به همان ترتیبی که در قسمت قبل توضیح داده شد قابلیت تغییر اندازه و مرتب سازی دارند.

برای فرستادن درخواست جدید به داور، روی دکمه ی "Request Clar" کلیک کنید. صفحه ی مانند شکل زیر می آید.



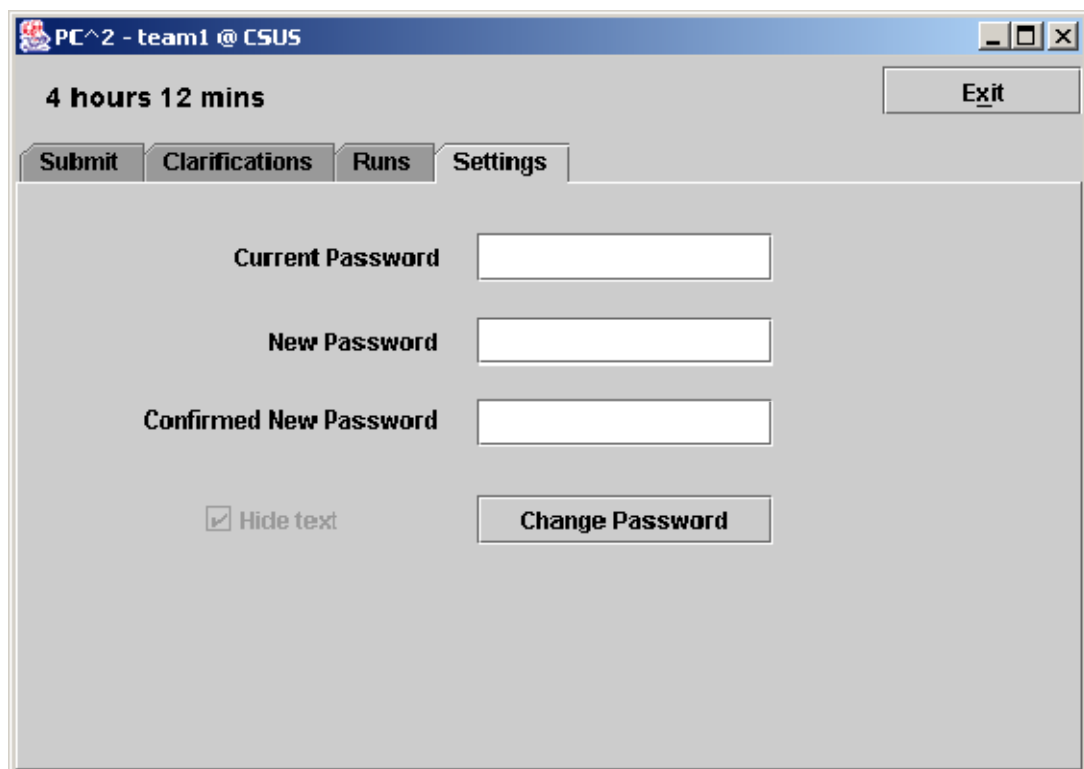
بر روی قسمت "Select A Problem" کلیک کنید و مسئله ای را که در مورد آن ابهام دارید انتخاب کنید. (در مثال بالا مسئله ی "Bowling" انتخاب شده است)، سپس سوال خود را در قسمت مربوط بنویسید و بر روی دکمه ی "Submit" کلیک کنید تا سوال شما برای داور فرستاده شود.

بعد از این که داور پاسخ شما را داد (ممکن است بسته به شرایط کمی زمان ببرد تا پاسخ داده شود) به طور خود کار یک پیام بر روی صفحه ی شما ظاهر می شود.

توجه کنید هنگامی که داور می خواهد به سوال های شما در مورد ابهامات مسئله ها پاسخ دهد، اگر احساس کند که پاسخ سوال شما به خوبی و بدون ابهام در صورت مسئله وجود دارد و یا اینکه نیازی به پاسخ وجود ندارد ممکن است با عبارتی مانند "No response" و یا "No comment" پاسخ شما را بدهد که به این معناست که به این سوال پاسخی داده نمی شود.

تغییر دادن کلمه عبور

برای تغییر دادن کلمه ی عبور PC^2 ، بر روی برگه ی "Settings" کلیک کنید. صفحه ای مانند شکل زیر می بینید.



The screenshot shows a web browser window titled "PC^2 - team1 @ CSUS". The page has a timer at the top left showing "4 hours 12 mins" and an "Exit" button at the top right. Below the timer are four tabs: "Submit", "Clarifications", "Runs", and "Settings", with "Settings" being the active tab. The main content area contains three text input fields labeled "Current Password", "New Password", and "Confirmed New Password". Below these fields is a checkbox labeled "Hide text" which is checked, and a "Change Password" button.

کلمه ی عبور فعلی خود را در قسمت "Current Password" وارد کنید، کلمه ی عبور جدید را نیز در قسمت "New Password" وارد کنید، و مجددا همان کلمه را در قسمت "Confirmed" وارد کنید. در آخر دکمه ی "Change Password" را بزنید تا کلمه ی عبور تغییر کند.

خروج

با زدن دکمه ی خروج از PC² خارج می شوید و نرم افزار PC² بسته می شود. خروج از PC² بر وضعیت فعالیت های قبلی (برنامه های فرستاده شده یا درخواست ها) تاثیر نمی گذارد و در مدتی که برنامه ی PC² بسته است، هر گونه پاسخی که از طرف داور (پاسخ برنامه ها و یا رفع ابهام ها) برای شما ارسال شود بعد از ورود مجدد به PC² و با روش هایی که در بالا توضیح داده شد قابل رؤیت است. توجه کنید که پیغام هایی که پنجره ی آنها به طور خودکار در صفحه ی شما باز می شود (پیغام های مختلف داور)، در هنگامی که برنامه ی PC² در حال اجرا نیست، ظاهر نمی شوند.

مترجم: پویا ظفر

منبع: California State University, Sacramento's, PC² Contestant's Guide