



ระเบียบการแข่งขันการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์

1. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- 1.1 เป็นนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า
- 1.2 แข่งขันเป็นทีม โดยแต่ละทีมประกอบด้วยนักเรียนจากโรงเรียนเดียวกัน จำนวน 2 คน โดยมีอาจารย์ที่มาจากโรงเรียนเดียวกัน ทำหน้าที่เป็นผู้ควบคุมทีม
- 1.3 สามารถสมัครเข้าแข่งขันได้โรงเรียนละ 1 ทีม

2. เงื่อนไขและกติกาการแข่งขัน

- 2.1 เขียนโปรแกรมแก้โจทย์ปัญหา มีโจทย์ 9 ข้อ
- 2.2 เวลาแข่งขัน 3 ชั่วโมง (180 นาที) ติดต่อกัน
- 2.3 ใช้ภาษา C, C++ , Java หรือ Python เป็นภาษาโปรแกรม
- 2.4 ทีมเข้าแข่งขันเลือกทำโจทย์ข้อใดก่อนก็ได้
- 2.5 การแข่งขันจะใช้โปรแกรม PC² ในการควบคุมการแข่งขัน
- 2.6 ผู้เข้าแข่งขันทุกทีมจำเป็นต้องเข้าสู่ระบบ (Login) ผ่านโปรแกรม PC² ตลอดระยะเวลาการแข่งขัน
ด้วยชื่อผู้ใช้งานที่แจกให้แต่ละทีมเท่านั้น หากพบความพยายามในการเข้าสู่ระบบด้วยชื่อผู้ใช้งานอื่นจะถูกพิจารณาตัดสิทธิ์จากการแข่งขัน
- 2.7 การส่งโปรแกรมเพื่อรับการตรวจแต่ละครั้งจะเรียกว่า Run โดยเมื่อส่งไปแล้วระบบจะตรวจและแจ้งว่าโปรแกรมดังกล่าวสามารถทำงานได้ถูกต้องหรือไม่ (Yes/No)
- 2.8 ผู้เข้าแข่งขันจะได้รับผลการตรวจ (Judge's Response – Yes/No) ตามปกติตลอดระยะเวลาการแข่งขัน
- 2.9 หากผู้เข้าแข่งขันพบความผิดปกติในโจทย์แข่งขัน ให้สอบถามผ่านทางระบบ Clarification Request ของ PC²
- 2.10 ในระหว่างการแข่งขันผู้เข้าแข่งขันสามารถเข้าชม Live Scoreboard แจ้งอันดับของทีมได้ ผ่านชั้นตอนที่ระบุระบุในห้องแข่งขันและ จะมีการแสดง Live Scoreboard ไปยังห้องรับรองผู้ควบคุมทีมด้วยเช่นเดียวกัน ซึ่งจะทำให้การปิดระบบ Live Scoreboard ก่อนหมดเวลาการแข่งขัน 30 นาที
- 2.11 อนุญาตให้นำหนังสือ (คู่มือ ตำรา หรือ อื่น ๆ) เข้าได้ทีมละ ไม่เกิน 3 เล่ม และเอกสารอื่น ๆ ในรูปแบบกระดาษไม่เกิน 100 แผ่น
- 2.12 ไม่อนุญาตให้ใช้อุปกรณ์สื่อสาร และ อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ทุกชนิด (โทรศัพท์, เครื่องคิดเลข, เครื่องเล่น MP3, flash drive, CD, iPod, ...)
- 2.13 ระหว่างการแข่งขันไม่อนุญาตให้สื่อสารกับทีมอื่น ๆ หรือโค้ช (ผู้ควบคุมทีม) ไม่ว่าวิธีการใด ๆ
- 2.14 ในระหว่างการแข่งขันสมาชิกในทีมอาจขออนุญาตกรรมการประจำห้องไปห้องน้ำหรือผ่อนคลายภายนอกห้องแข่งขันในขอบเขตที่กำหนดไว้ และมี staff คอยเฝ้าติดตามแต่ละครั้งไม่เกิน 15 นาที



2.15 ห้ามส่งเสียงดังเกินควรหรือทำการอื่นใดที่เป็นกรรบกวนทีมอื่น ๆ

2.16 ไม่อนุญาตให้ใช้อินเทอร์เน็ต หรือ พยายามติดต่อใช้อินเทอร์เน็ตด้วยวิธีการใด

2.17 ทีมที่ไม่เคารพกฎกติกาหรือส่อแววทุจริตจะถูกกรรมการตัดสินสิทธิ์ในการแข่งขันได้ทุกเมื่อ

2.18 หากมีข้อร้องเรียนใด ๆ เกี่ยวกับการแข่งขัน ต้องดำเนินการให้แล้วเสร็จภายใน 30 นาทีหลังจากสิ้นสุดการแข่งขัน

2.19 ในกรณีที่เกิดเหตุการณ์ไม่ปกติในการแข่งขัน คณะกรรมการจัดการแข่งขันมีสิทธิ์ในการตัดสินเป็นกรณีไป และการตัดสินของคณะกรรมการจัดการแข่งขันถือเป็นสิ้นสุด

3. เกณฑ์การตัดสิน

3.1 การเรียงอันดับของทีมนับจากจำนวนโจทย์ที่ทำได้ (Problem Solved) เป็นหลัก

3.2 ถ้ามีทีมที่ทำได้จำนวนโจทย์เท่ากัน ให้เรียงตามเวลา (Total Time) จากน้อยไปมาก Total Time คือ ผลรวมของเวลา (จำนวนนาที่ นับจากจุดเริ่มต้นการแข่งขัน) ที่ใช้ทำโจทย์ในแต่ละข้อ โดยจะพิจารณาเฉพาะข้อที่ทำได้ถูกต้อง โดยเลือกเอาเวลาที่ใช้แก้ปัญหานั้นได้เป็นครั้งแรกของข้อนั้น ๆ (First Accepted Run) รวมกับเวลาที่เกิดจากการส่งโปรแกรมคำตอบ (Run) ที่ทำงานไม่ถูกต้องของข้อนั้น ๆ จะถูกเพิ่มเวลา (Penalty) เป็น 20 นาทีต่อครั้ง เวลาของโจทย์ของข้อที่ยังไม่ถูกต้องจะไม่นำไปคิดในเวลารวม

3.3 หากมีตั้งแต่สองทีมขึ้นไปที่มีจำนวนข้อ Problem Solved และ Total Time เท่ากันพอดี ให้พิจารณาจากเวลาของข้อสุดท้ายที่ทีมนั้น ๆ ทำได้ โดยไม่คำนึงถึงเวลาที่เกิดจาก Penalty ของข้อนั้น ใครทำได้ก่อนเป็นผู้ชนะ หากเท่ากันอีกจึงพิจารณาข้อก่อนหน้าตามลำดับ

4 กำหนดการแข่งขัน

4.1 รับสมัครเข้าร่วมแข่งขัน 1 กรกฎาคม 2565 – 13 สิงหาคม 2565

4.2 อบรมการเขียนโปรแกรม (C/C++, JAVA) 11 สิงหาคม 2565 เวลา 09.00-16.00 น.
(อบรมแบบออนไลน์ ลิงค์อบรมจะแจ้งให้ทราบภายหลัง)

4.3 อบรมการใช้เครื่องมือและทดสอบระบบ (PC²) 19 สิงหาคม 2565 เวลา 08.00-09.30 น.

4.4 เริ่มทำการแข่งขัน 19 สิงหาคม 2565 เวลา 10.00-13.00 น.

5. ซอฟต์แวร์และสภาพแวดล้อมในการแข่งขัน

5.1 คอมพิวเตอร์ 1 เครื่องต่อ 1 ทีม

5.2 ระบบปฏิบัติการ Windows 10

5.3 ซอฟต์แวร์สำหรับการเขียนโปรแกรม Dev-C++, Notepad ++ , Eclipse หรือ Visual studio code สามารถดาวน์โหลดได้ที่

Dev-C++: https://sourceforge.net/projects/orwelldevcpp/?source=typ_redirect

Notepad Pro: <https://notepad-plus-plus.org/download/v6.5.4.html>



Eclipse: <https://www.eclipse.org/downloads/eclipse-packages/>

Java SE Development Kit 8:

<http://www.oracle.com/technetwork/java/javase/downloads/jdk8-downloads-2133151.html>

4. รางวัลแข่งขัน

4.1 ชนะเลิศ เงินรางวัล 1,500 บาท พร้อมเกียรติบัตร

4.2 รองชนะเลิศ อันดับที่ 1 เงินรางวัล 1,200 บาท พร้อมเกียรติบัตร

4.3 รองชนะเลิศ อันดับที่ 2 เงินรางวัล 1,000 บาท พร้อมเกียรติบัตร

หมายเหตุ ผู้เข้าร่วมแข่งขันทุกคนจะได้รับเกียรติบัตร

5. กำหนดการและสถานที่การแข่งขัน

5.1 แข่งขันในวันที่ 19 สิงหาคม 2565 อาคาร 7 ห้อง 735-736 คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

6. การรับสมัคร

6.1 สมัครผ่านเว็บไซต์ <https://scienceweek.snru.ac.th> โดยที่ส่ง ชื่อทีม พร้อมรายชื่อสมาชิกในทีม
พิมพ์ชื่อ – สกุล อายุ ผู้เข้าแข่งขันให้ชัดเจน หรือส่งใบสมัครมาที่ อีเมล onauma@snru.ac.th

6.2 หหมดเขตรับสมัครวันที่ 13 สิงหาคม 2565

ประกาศรายชื่อผู้มีสิทธิ์เข้าร่วมการแข่งขัน วันที่ 15 สิงหาคม 2565

หมายเหตุ หากมีข้อสงสัย สามารถติดต่อสอบถามได้ที่ อาจารย์ ดร. ชัยนันท์ สมพงษ์

email: chaiyanan@snru.ac.th โทร 088-567-7827

* นักเรียนและอาจารย์ที่ปรึกษาต้องสวมหน้ากากอนามัย และปฏิบัติตามมาตรการป้องกันการแพร่ระบาดของโรค COVID-19 อย่างเคร่งครัด



ใบสมัครการแข่งขันการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ชื่อทีม

(ชื่อทีมต้องเป็นภาษาอังกฤษเท่านั้น และไม่เกิน 10 ตัวอักษร)

โรงเรียน

อำเภอ..... จังหวัด.....

ผู้เข้าแข่งขัน

1) ชื่อ-นามสกุล ชั้น.....

2) ชื่อ-นามสกุล ชั้น.....

อาจารย์ผู้ควบคุมทีม

1) ชื่อ-นามสกุล

e-mail: โทรศัพท์

ข้อมูลความต้องการของผู้เข้าแข่งขัน

ภาษาที่ใช้ในการแข่งขัน (โปรดระบุ) C/C++ Java

เครื่องมือ (ซอฟต์แวร์) ในการเขียนโปรแกรม (โปรดระบุ)

Dev-C++ Notepad++ Eclipse อื่น ๆ.....

เนื่องด้วยจะมีการอบรมเทคนิคการเขียนโปรแกรมสำหรับการแข่งขัน ในวันพฤหัสบดี ที่ 13 สิงหาคม 2565

เวลา 09.00 - 16.00 น. แบบออนไลน์ผู้เข้าแข่งขันมีความประสงค์ (ลิงค์การอบรมจะแจ้งให้ทราบภายหลัง)

เข้าร่วมอบรม ไม่เข้าร่วมอบรม ในวันและเวลาดังกล่าว

ลงชื่อ.....ผู้ให้ข้อมูล

(.....)

ตำแหน่ง.....

* มีข้อสงสัยสามารถติดต่อสอบถาม อาจารย์ชัยนันท์ สมพงษ์

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร e-mail: chayanan@snru.ac.th

โทร 0-885-617-827