



実装上の注意 (Implementation Notice)

競技システムについて

- 課題の趣旨に合致するプログラムを作成し、解答提出用 Web インタフェースからソースを提出すること。解答プログラムは、入力を標準入力から読み込み、出力を標準出力に出力し、正常終了すること (0 を返すこと)。各課題ごとに、ソースを提出することができる回数は 50 回までである。各課題ごとに、最後の提出から 1 分間は解答を提出することができない。
- ソースを複数回提出した場合は、提出された全てのソースが採点され、提出されたソースの得点の最大値がその課題の得点となる。ただし、競技サーバに予期せぬ障害が発生した場合は、最後に提出されたソースのみを採点の対象とする場合がある。提出したソースは、各自の競技用 PC に保存しておくことを勧める。
- 採点システムで実行される際のスタックサイズに制限はない。使用されるスタックは、そのプログラムが使用するメモリの一部として扱われるので、メモリ制限を超えることはできない。再帰処理を行うときはスタックオーバーフローに注意すること。競技用 PC 上で実行する際にスタックサイズの制限を解除するには、シェル上で `ulimit -s unlimited` を実行すること。このコマンドを実行することで、そのシェルを閉じるまでは、そのシェル上で実行されるプロセスに対してスタック制限が解除される。

コンパイラオプション

| | |
|------------|---|
| C 言語 (gcc) | <code>-std=c11 -DEVAL -pipe -static -s -O2 -lm</code> |
| C++ (g++) | <code>-std=c++14 -DEVAL -pipe -static -s -O2</code> |

制限

| 問題名 | 実行時間制限 | メモリ制限 |
|-------------------|--------|--------|
| Abduction 2: 誘拐 2 | 5 秒 | 512 MB |
| City: 都市 | 3 秒 | 256 MB |
| Dragon 2: ドラゴン 2 | 3 秒 | 256 MB |

※ 競技中、11:15 に Dragon 2 の実行時間制限を 4 秒から 3 秒に変更しました。