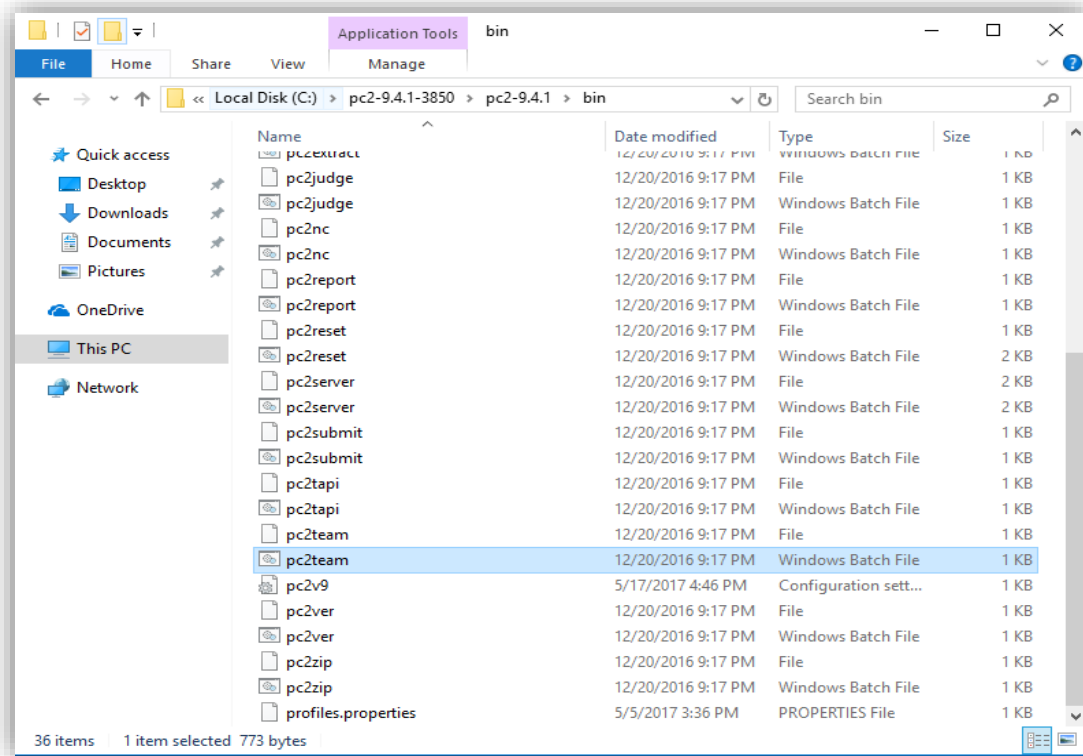


Upute za korištenje „Online Judge“ aplikacije

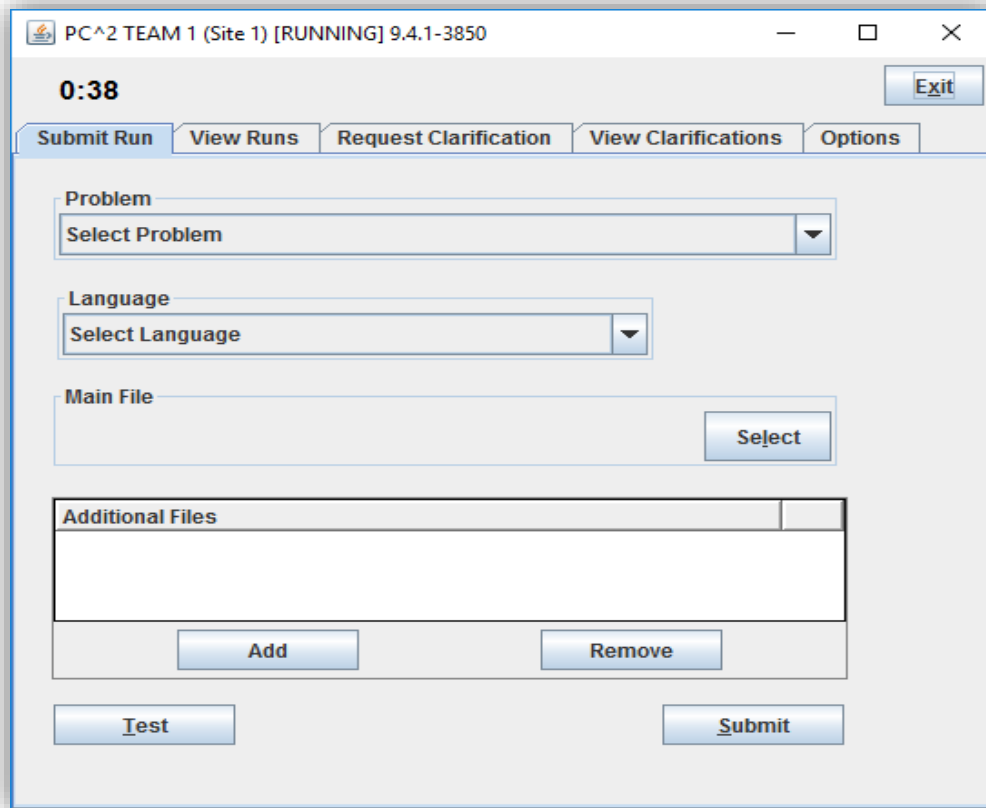
Nakon što pokrenete računar, otvorite lokaciju prikazanu na slici ispod ili jednostavno upišite `C:\pc2-9.4.1-3850\pc2-9.4.1\bin` u address baru File Explorer-a.



Klikom na Windows Batch fajl pod nazivom **pc2team** učitava se login forma za prijavu vašeg tima na sistem.



Neophodno je da svaki tim unese svoje pristupne podatke u navedenu formu. Nakon uspješne prijave bit će prikazan grafički interface za komunikaciju sa *online judge-om*.



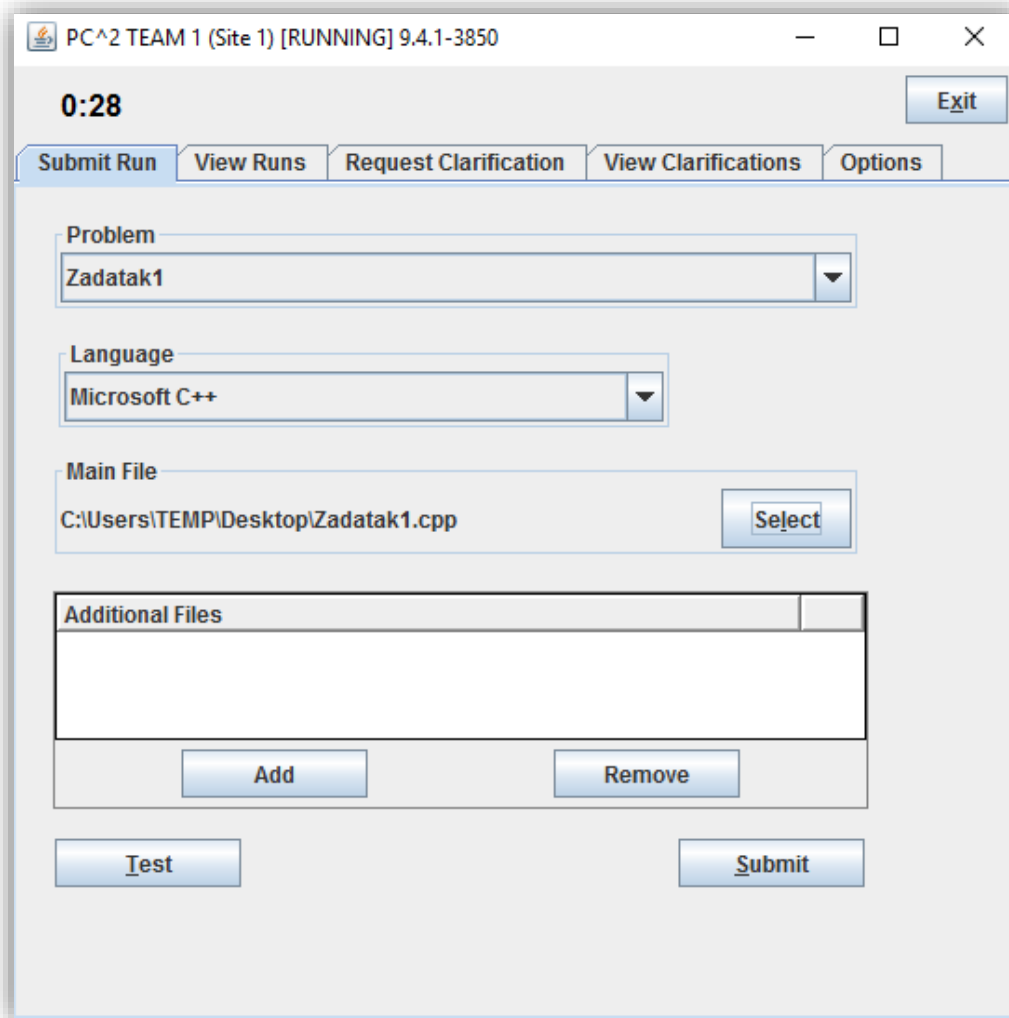
The screenshot shows a web application window titled "PC^2 TEAM 1 (Site 1) [RUNNING] 9.4.1-3850". In the top left corner, a timer displays "0:38". In the top right corner, there is an "Exit" button. Below the title bar is a navigation menu with five tabs: "Submit Run", "View Runs", "Request Clarification", "View Clarifications", and "Options". The "Submit Run" tab is currently selected. The main content area contains the following elements:

- A "Problem" dropdown menu with the text "Select Problem".
- A "Language" dropdown menu with the text "Select Language".
- A "Main File" input field with a "Select" button to its right.
- An "Additional Files" section consisting of a table with one empty row, and "Add" and "Remove" buttons below it.
- At the bottom of the form, there are two buttons: "Test" on the left and "Submit" on the right.

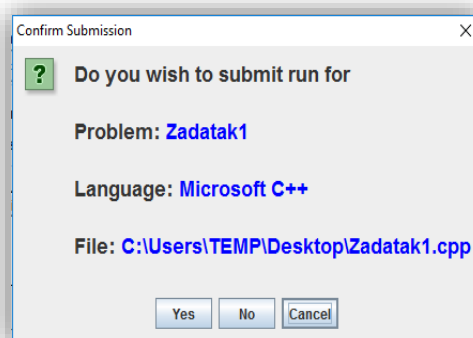
U gornjem lijevom uglu je prikazan brojač preostalog vremena do kraja trenutne runde. Od svih ponuđenih opcija (tabova), osnovni koji ćete koristiti je **Submit Run**. Putem ove opcije timovi postavljaju rješenja zadataka koji su prikazani u vidu problema u padajućoj listi. Nakon što vaš tim definiše rješenje određenog zadatka ono se, pritiskom na dugme *Submit*, šalje serveru na provjeru kao .cpp file.

Dostupne su sljedeće opcije:

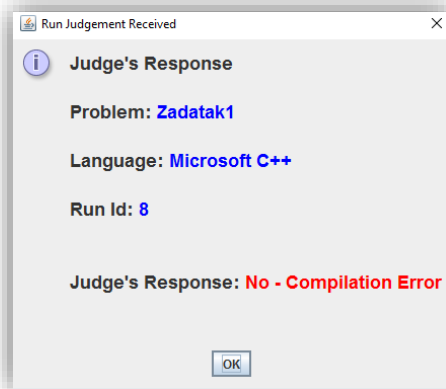
1. *Problem* -> odabir zadatka (npr. Zadatak 1).
2. *Language* -> odabir programskog jezika (Microsoft C++).
3. *Main File* -> klikom na dugme *Select*, potrebno je pronaći lokaciju .cpp file-a na disku.



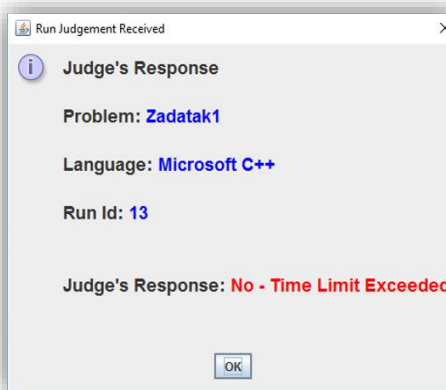
Potvrdom na dugme *Submit* dobivate pitanje „*Do you wish to submit run for...*“, na koje odgovarate potvrdno (*Yes*) i čekate na automatizovan odgovor *judge-a*.



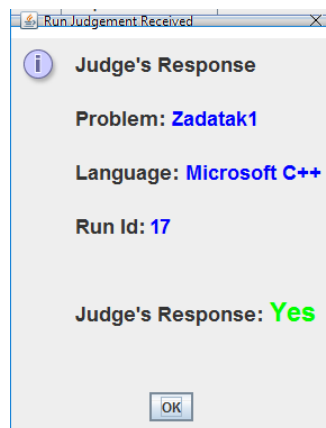
Postoji više različitih odgovora (*response*) koje možemo dobiti od *judge-a*, od kojih će u nastavku biti opisani samo najznačajniji. U slučaju da se pošalje .cpp file u kojem postoji *compile-time error*, odgovor *judge-a* će biti sljedeći:



Ukoliko se nakon toga koriguje program, ali premašuje maksimalno dozvoljeno vrijeme izvršavanja, odgovor bi mogao biti sljedeći:



U slučaju da se nakon prethodne poruke uradi optimizacija programa na način da se on izvršava u mnogo kraćem vremenu, odgovor *judge-a* je:



Za uspješan prelazak u narednu rundu potrebno je dobiti potvrđan (Yes) odgovor od judge-a, kao što je prikazano na prethodnoj slici.