

Olympiades inter académique d'informatique de quatrième - Consignes et recommandations -

L'épreuve - d'une durée de deux heures consécutive - se déroule par équipe de deux ou trois candidats en débranché et sur ordinateur, les postes pouvant être reliés à internet.

Le sujet est constitué de deux problèmes indépendants qui peuvent être traités dans l'ordre souhaité. Il sera fourni au format pdf aux élèves et également imprimé en nombre suffisant ainsi que 2 feuilles de quadrillage par participant.

Le dossier intitulé **SUJET** contenant les fichiers requis pour traiter les questions sera à mettre à disposition des équipes.

Les fichiers créés par les candidats seront à joindre dans un unique dossier compressé et qui seront nommés de la façon suivante :

- NomEtablissement_VilleEtablissement_EquipeXX_equipe.odt
- NomEtablissement_VilleEtablissement_EquipeXX_jeu_de_la_vie.sb3
(pour les scripts complétés du jeu de la vie)
- NomEtablissement_VilleEtablissement_EquipeXX_jeu_de_la_vie.odt
(pour le fichier avec les captures d'écran de la partie B du problème 1)
- NomEtablissement_VilleEtablissement_EquipeXX_problème1.pdf
(pour le scan de la production de l'équipe du problème 1)
- NomEtablissement_VilleEtablissement_EquipeXX_problème2.pdf
(pour les scans des productions de l'équipe du problème 2)

où le numéro de l'équipe sera attribué par vos soins.

Ces dossiers seront alors à transmettre par FileSender, dès la fin de l'épreuve, à l'aide du lien que vous recevrez sur votre messagerie.

Les calculatrices sont autorisées selon la réglementation en vigueur. Scratch 3 doit être sur les ordinateurs mis à disposition des équipes. Les équipes devront avoir à disposition le matériel de géométrie et des crayons de couleur.

L'équipe des Olympiades souhaite à vos élèves de prendre plaisir à participer à cette manifestation !