

- ۱۰- هر تیم می تواند نفر چهارمی را به عنوان مربی معرفی نماید که تنها به عنوان همراه تیم است و در طول مسابقه حق حضور در کنار تیم و سایت برگزاری مسابقه را ندارد.
- ۱۱- برنامه نوشته شده توسط تیم ها باید پس از به خروجی بردن پاسخ خواسته شده به طور کامل بسته شود در غیر این صورت یک پاسخ غلط برای آنها منظور خواهد شد.
- ۱۲- تیم ها باید تنها code source نوشته شده را ارسال نمایند و از ارسال هرگونه فایل اجرای (.exe) پرهیز کنند.
- ۱۳- هیچ نمره یا امتیازی به نحوه نگارش کد ها در این مسابقه تعلق نخواهد گرفت و تنها به خروجی برنامه توجه می شود لذا تشخیص ابزار مناسب برنامه نویسی به عهده خود تیم ها می باشد.
- ۱۴- چاپ خروجی های اضافی به منزله پاسخ غلط به آن سوال می باشد لذا تیم ها باید توجه نمایند که قالب خروجی آنها عینا مشابه خروجی نمونه باشد.
- ۱۵- رده بندی تیم ها ابتدا بر اساس تعداد سوال های حل شده است و اگر دو تیم تعداد سوال های صحیح برابر داشتند تیمی در رده بالاتر قرار خواهد گرفت که تعداد سوال بیشتری حل کرده باشد.
- ۱۶- ترتیب پاسخ گویی به سوال ها مهم نیست و ارزش تمامی سوال ها باهم برابر است.
- ۱۷- هر پاسخ غلط به منزله اضافه شدن ۲۰ دقیقه زمان به زمان پاسخ گویی آن تیم خواهد شد.
- ۱۸- پس از ارسال پاسخ یک سوال تیم ها می توانند به پاسخ گویی به سوالات دیگر بپردازند کما اینکه درست یا غلط بودن پاسخ یا پاسخ های قبلی هنوز از طرف داور مشخص نشده باشد.
- ۱۹- پاسخ هر سوال پس از ارسال توسط رایانه کامپایل و به ازای ورودی های مشخصی اجرا می شود پس از بسته شدن برنامه خروجی ها با خروجی های از پیش تعیین شده مقایسه خواهند شد. در صورتی که خروجی های برنامه ارسالی با خروجی های از پیش تعیین شده یکی باشد پس از تایید داور (judge) توسط نرم افزار PC به تیم اعلام خواهد شد

۲۰- نتایج پاسخ های هر تیم از طریق نرم افزار PC به اطلاع تیم ها خواهد

رسید که به شرح زیر است:

- ۱- YES که به معنای پاسخ صحیح است.
 - ۲- NO-Run time Error که به معنای خطا در زمان کامپایل برنامه است.
 - ۳- NO-Run time Error که به معنای خطای برنامه در زمان اجرا می باشد. (مثلا دسترسی به حافظه غیر مجاز).
 - ۴- NO- Time limit Exceeded که به معنای عدم پاسخ گویی برنامه در زمان تعیین شده است (معمولا زمان پاسخ گویی به هر سوال ۱۰ ثانیه است مگر این که در مستقیما در سوال درج گردد).
 - ۵- NO-Wrong Answer که به معنای این است که برنامه شما پاسخ اشتباه داده است.
 - ۶- NO-Excessive Output که به معنای پاسخ های اضافه است.
 - ۷- NO-Output Format Error که به معنای این است که قالب پاسخ فرستاده شده نادرست می باشد.
- ۲۱- کلیه دانش آموزان متوسطه ۱ و ۲ می توانند در این مسابقه شرکت نمایند.

مسابقه اسکس:

لیست تجهیزات و ابزار مورد نیاز که باید همراه دانشجو باشد:

- ۱- مداد، پاکن و خط کش مورد نیاز
- ۲- ماژیک های راندو یا ابزارهای تکنیکی دیگر
- ۳- مداد رنگی، آبرنگ و پاستل
- ۴- کنته زغال مداد B
- ۵- راپید و دیگر وسایل جهت ارائه
- ۶- تخته شاسی و تخته رسم
- ۷- چسب نواری، فرچه و لاک غلط گیر
- ۸- ماشین حساب ساده
- ۹- پرگار
- هر نوع وسیله الکتریکی و هوشمند شامل ساعت هوشمند، تبلت، موبایل و ... ممنوع می باشد.



۶

یک فنجان فن

دیماه
دهم ۹۸

استان فارس

مسابقه فن و ورزش دانشگاه فنی و حرفه ای

• رشته معماری - اسکس

• رشته برق - PLC

• رشته کامپیوتر - برنامه نویسی - شبکه سازی

• رشته جوشکاری - جوشکاری

مکان برگزاری تمام رشته ها: دانشکده شهید باهنر شیراز
زمان برگزاری مسابقه: سه شنبه ۸ صبح
جهت کسب اطلاعات بیشتر به نشانی پست یوسر مراجعه نمایند



مقدمه:

مسابقات دانشجویی به منظور توانمندسازی دانشجویان و دانش آموختگان دانشگاه فنی و حرفه ای استان فارس با هدف توسعه مهارت های علمی، ترویج خلاقیت و نوآوری که منجر به جذب دانش آموختگان در بخش های صنعتی مختلف شامل هسته ای، پتروشیمی، خودرو، پزشکی، کشتی سازی، هوافضا، تولید نیرو و بخش تجهیزات سنگین می گردد، برگزار میشود. در این مسابقات شرکت کنندگان با یکدیگر به رقابت می پردازند و پس از استخراج نتایج و مشخص شدن نفرات برتر، به منظور تقدیر و بزرگداشت نفرات برتر جوایز مناسبی به آنان اهداء می گردد.

۱

۵

اهداف:

- فراهم نمودن فرصت مناسب جهت رقابت سالم بین دانشجویان
- ایجاد فرصت مناسب جهت شکوفایی و کشف استعدادهای حرفه ای دانشجویان
- ایجاد سازوکار مناسب برای ارتقاء مهارت‌های استانی
- شناسایی کمبودهای مهارت دانشگاه فنی و حرفه ای و برنامه‌ریزی جهت رفع این کمبودها در آموزش‌های مهارتی
- بالابردن خودباوری و اعتماد به نفس دانشجویان

شیوه برگزاری مسابقه جوشکاری:

مسابقه دهندگان باید توانایی اجرای عملیات زیر را به تنهایی دارا باشند:

- جوشکاری درزهای لب به لب و گلوبی بر روی صفحات ، لوله ها و قطعات نورد شده در وضعیت های مختلف همراه با شکاف ها در زوایای متفاوت و شناخت اصطلاحات وضعیت جوشکاری براساس هر دو AWS A3.0/A و ISO 2.4 استاندارد 2553 حداقل مهارت مناسب به شرح زیر است:
- انتخاب مناسب ترین سایز و نوع الکترود یا فلز پرکننده
- انتخاب جریان و قطب مناسب برای فرآیند جوشکاری
- انتخاب نوع گاز، فشار و جریان مناسب گاز
- تنظیم و جوشکاری با انواع روش های انتقال فلز مانند قوس کوتاه ، قطره ای ، قوس اسپری یا قوس پالسی.
- تنظیم همه پارامتر های جوشکاری برای رسیدن به نوع جوش دلخواه مانند ولتاژ ، سرعت سیم جوش ، سرعت حرکت ، زوایا جوشکاری ، فاصله الکترود و غیره

ساختار مسابقه:

پروژه ها شامل کار عملی جوشکاری به شرح زیر می باشد:

- کار : 1 تست پلیت ها ، تست لوله و تست پلیت جوش گلوبی
- تست پلیت 10 میلیمتری، تست پلیت 16 میلیمتری و تست لوله
- کارها به ترتیب زیر تکمیل وموردارزیابی قرار می گیرند :
- تست پلیت جوش گلوبی اول
- ارزیابی عینی،ارزیابی مونتاژ و رعایت دستورالعمل ها
- تست پلیت جوش گلوبی دوم
- ارزیابی عینی،ارزیابی مونتاژ و رعایت دستورالعمل ها
- تست پلیت 10 میلیمتری
- ارزیابی عینی،آزمایش غیر مخرب و ارزیابی مونتاژ و رعایت دستورالعمل ها
- تست پلیت 16 میلیمتری
- ارزیابی عینی ،آزمایش غیرمخرب و ارزیابی مونتاژ و رعایت دستورالعمل ها
- تست لوله

شیوه برگزاری مسابقه کنترل صنعتی (PLC)

- ۱- در این مسابقه همه دانشجویانی که با یکی از زبان های برنامه نویسی PLC(STL,FBD,LAD) آشنایی دارند می توانند شرکت کنند.
- ۲- در این مسابقه در اختیار هر نفر(تیم) یک دستگاه کامپیوتر که روی آن نرم افزارهای (EASY WEEP ,SIMATIC MANAGER) نصب می باشد، قرار خواهد گرفت.
- ۳- آزمون از پروژه های نرم افزار(EASY VEEP) گرفته می شود.
- ۴- در مسابقه تعداد یک سوال به هر نفر داده خواهد شد(سوال ها برای تمامی افراد یکسان خواهد بود)
- ۵- زبان مورد استفاده برای سوال ها اهمیتی ندارد و هر تیم می تواند از هر زبان برنامه نویسی که به آن مسلط تر استفاده کند.
- ۶- استفاده از کتاب در طول آزمون بلامانع است.
- ۷- استفاده از تلفن همراه، ماشین حساب و هرگونه وسیله الکترونیکی ممنوع می باشد و در صورت مشاهده هر نفر خاطی به طور کامل از مسابقه حذف خواهد شد.
- ۸- برنامه نوشته شده توسط نفر (شرکت کننده ها) باید پس از به خروجی بردن پاسخ خواسته شده و تایید داور به طور کامل بسته شود و از کامپیوتر پاک گردد.
- ۹- هیچ نمره یا امتیازی به نحوه نگارش برنامه در این مسابقه تعلق نخواهد گرفت و تنها به خروجی برنامه توجه می شود لذا تشخیص ابزار مناسب برنامه نویسی به عهده خود داوطلب می باشد.
- ۱۰- رده بندی داوطلبین ابتدا براساس صحت و زمان سوال های حل شده است، اگر دو داوطلب صحت پاسخ به سوال برابر داشتند، داوطلبی در رده بالاتر قرار خواهد گرفت که در زمان کمتری پاسخ گرفته باشد.(حل کرده باشد)
- ۱۱- کلیه دانشجویان زیرشاخه های برق می توانند در این مسابقه شرکت نمایند.

شیوه برگزاری مسابقه برنامه نویسی (ACM)

- ۱- در این مسابقه همه افرادی که بایکی از زبان های C++,C و JAVA آشنایی دارند می توانند شرکت کنند.
- ۲- در این مسابقه در اختیار هر تیم یک دستگاه کامپیوتر که روی آن نرم افزارهای GCC (با نرم افزارهای مشابه آن که محتوی GSS و C++ استاندارد باشند مانند dev-C++) به عنوان کامپایلر زبان های C و C++، JDK، به عنوان کامپایلر و مجری برنامه های جاوا و PC2 (Programming contest control)نصب می باشد، قرار خواهد گرفت (لازم به ذکر است در مسابقه حاضر تیم ها خود مسئول تهیه لپتاپ و نصب نرم افزار های فوق هستند، همچنین نرم افزار اخیر(pc2) از طریق وبسایت مسابقات در اختیار تیم ها قرار خواهد گرفت
- ۳- تیم ها باید الزاما ۲ یا ۳ نفر باشند.
- ۴- به هر تیم یک نام کاربری و گذر واژه منحصر به فرد داده خواهد شد که برای ارسال پاسخ ها با نرم افزار PC باید مورد استفاده قرار گیرد و مسئولیت نگه داری از آن به عهده تیم خواهد بود.
- ۵- در مسابقه تعدادی سوال به هر تیم داده خواهد شد (سوال ها برای تمامی تیم ها یکسان خواهد بود) و در پایان هر سوال تعدادی ورودی و خروجی نمونه آورده شده است که روشن کننده مطلب خواسته شده و قالب سوال است.
- ۶- تیم ها برای هر سوال باید برنامه ای جداگانه بنویسند.
- ۷- زبان مورد استفاده برای سوال ها اهمیتی ندارد و هر تیم می تواند از هر زبان برنامه نویسی که به آن مسلط تر است یا به تشخیص خودشان برای سوال مناسب تر است استفاده کند.
- ۸- استفاده از کتاب و جزوه در طول آزمون بلامانع است.
- ۹- استفاده از تلفن همراه ، ماشین حساب و هر گونه وسیله الکترونیکی به جز لپتاپ تهیه شده توسط خود تیم ها و مورد تایید داوران قبل از شروع مسابقه ممنوع می باشد و در صورت مشاهده تیم خاطی به طور کل از مسابقه حذف خواهد شد.