



HỘI THI  
TIN HỌC TRẺ  
TOÀN QUỐC 2024

ĐƠN VỊ TỔ CHỨC



ĐƠN VỊ CHỦ TRÌ



BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO



ĐƠN VỊ PHỐI HỢP

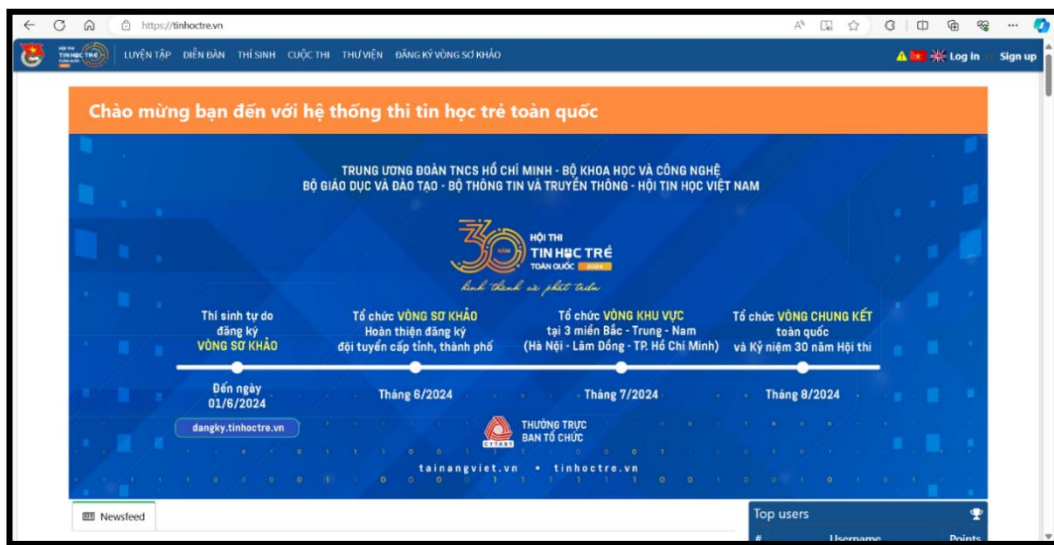
THƯỜNG TRỰC  
BAN TỔ CHỨC



## HƯỚNG DẪN THAM GIA HỆ THỐNG THI HỘI THI TIN HỌC TRẺ TOÀN QUỐC (Dành cho thí sinh các bảng A, B, C1, C2 và D1)

### 1. GIỚI THIỆU HỆ THỐNG THI TRỰC TUYẾN

Thí sinh truy cập hệ thống tại địa chỉ: <https://tinhocre.vn/>



Hình ảnh giao diện chính của hệ thống

Các chức năng chính của Hệ thống:

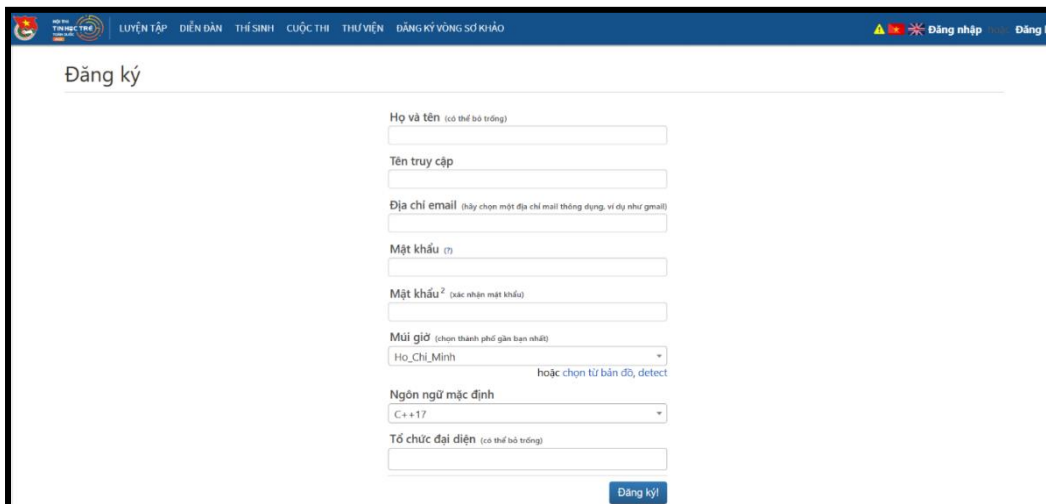
- **Luyện tập:** Hệ thống các bài tập giúp người dùng rèn luyện khả năng lập trình và làm quen với hệ thống. Cho phép người dùng bình luận, trao đổi trong các bài tập.
- **Diễn đàn:** Tổng hợp kết quả luyện tập của tất cả người dùng trên hệ thống, đồng thời giúp mỗi người dùng biết xu hướng trao đổi, luyện tập trên hệ thống.
- **Thí sinh:** Tổng hợp danh sách người dùng và kết quả tương tác trên hệ thống.
- **Cuộc thi:** Phục vụ các kỳ thi của Hội thi Tin học trẻ.
- **Thư viện:** Thông tin hỗ trợ từ Cộng đồng Olympic Tin học Việt Nam (VNOI).
- **Đăng ký và đăng nhập:** Người dùng tự tạo tài khoản để luyện tập.
- **Ngôn ngữ:** Thí sinh có thể lựa chọn ngôn ngữ hướng dẫn trong các bài thi bằng tiếng Việt hoặc tiếng Anh khi click vào biểu tượng cờ tương ứng.

**Lưu ý:** Đối với các “**Cuộc thi**” chính thức, đòi hỏi xác thực danh tính thí sinh, Ban Tổ chức sẽ tạo tài khoản và cung cấp cho thí sinh.

## 2. HƯỚNG DẪN LÀM BÀI THI TRÊN HỆ THỐNG

### 2.1. Đối với luyện tập và thi thử

Người dùng sử dụng nút “**Đăng ký**” để tự tạo tài khoản trên hệ thống và sử dụng nút “**Đăng nhập**” để tham gia hệ thống.



Sau đó sử dụng các chức năng của hệ thống như đã hướng dẫn ở trên.

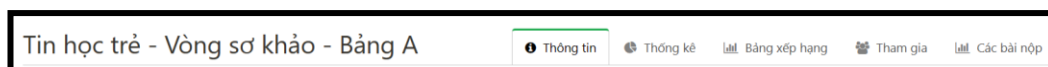
### 2.2. Đối với Cuộc thi chính thức

\* **Bước 1.** Đăng nhập (Sử dụng nút “**Đăng nhập**”) vào hệ thống theo **tài khoản Ban Tổ chức hoặc cán bộ coi thi cung cấp.**

\* **Bước 2.** Chọn mục “**Cuộc thi**” ở thanh điều hướng và chọn kỳ thi tương ứng tham gia.

*Cuộc thi sẽ được mở và đóng theo thời gian thực theo thông báo từ BTC.*

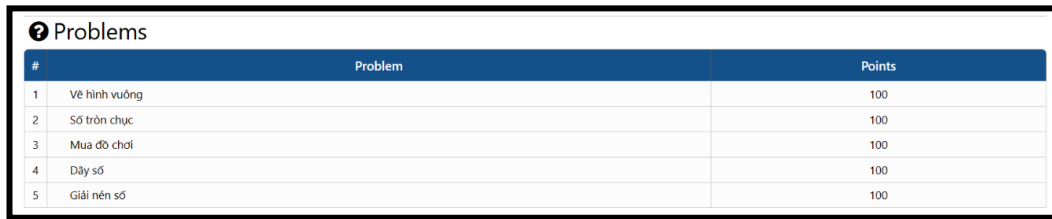
Mỗi cuộc thi có các nội dung tương ứng:



1. Tên Cuộc thi (Ví dụ: *Tin học trẻ - Vòng Sơ khảo - Bảng A*).
2. Thông tin/Info: Thông tin chung về Cuộc thi, Đề bài.
3. Thống kê/Statistics: Một số thống kê về Cuộc thi.
4. Bảng xếp hạng/Rankings: Bảng xếp hạng.
5. Tham gia/Participation: Danh sách thí sinh đã tham gia.
6. Các bài nộp/Submissions: Kết quả bài nộp của thí sinh
  - *Đối với bài chấm ngay trên hệ thống: Kết quả ghi nhận cuối cùng là bài nộp/submission tốt nhất trong các lần nộp bài.*
  - *Đối với bài nộp chấm sau (dạng thức thu bài): Kết quả ghi nhận cuối cùng là bài nộp/submission cuối cùng trong các lần nộp bài.*

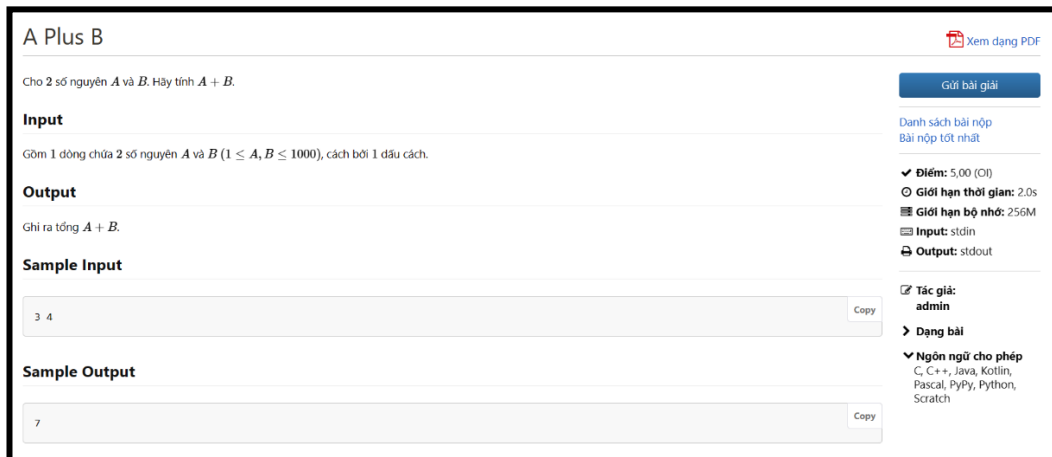
### \* **Bước 3.** Làm bài thi

Thí sinh có thể làm bất cứ bài nào trước, mỗi bài có thể làm lại và nộp nhiều lần.



#	Problem	Points
1	Vẽ hình vuông	100
2	Số tròn chục	100
3	Mua đồ chơi	100
4	Dãy số	100
5	Giải nén số	100

*Hình ảnh danh sách các bài tập cần giải quyết trong một Cuộc thi*



**A Plus B**

Cho 2 số nguyên  $A$  và  $B$ . Hãy tính  $A + B$ .

**Input**

Gồm 1 dòng chứa 2 số nguyên  $A$  và  $B$  ( $1 \leq A, B \leq 1000$ ), cách bởi 1 dấu cách.

**Output**

Ghi ra tổng  $A + B$ .

**Sample Input**

```
3 4
```

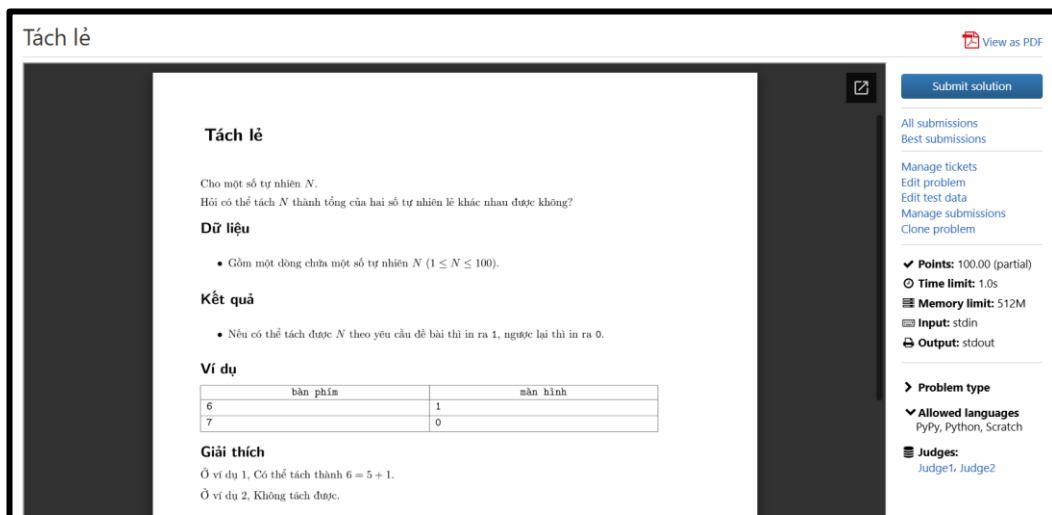
**Sample Output**

```
7
```

**Submit solution**

**Metadata:**

- Điểm: 5,00 (OI)
- Giới hạn thời gian: 2.0s
- Giới hạn bộ nhớ: 256M
- Input: stdin
- Output: stdout
- Tác giả: admin
- Dạng bài
- Ngôn ngữ cho phép: C, C++, Java, Kotlin, Pascal, PyPy, Python, Scratch



**Tách lẻ**

Cho một số tự nhiên  $N$ .  
Hỏi có thể tách  $N$  thành tổng của hai số tự nhiên lẻ khác nhau được không?

**Dữ liệu**

- Gồm một dòng chứa một số tự nhiên  $N$  ( $1 \leq N \leq 100$ ).

**Kết quả**

- Nếu có thể tách được  $N$  theo yêu cầu đề bài thì in ra 1, ngược lại thì in ra 0.

**Ví dụ**

	bàn phím	màn hình
6	1	
7	0	

**Giải thích**

Ở ví dụ 1, Có thể tách thành  $6 = 5 + 1$ .  
Ở ví dụ 2, Không tách được.

**Submit solution**

**Metadata:**

- Points: 100.00 (partial)
- Time limit: 1.0s
- Memory limit: 512M
- Input: stdin
- Output: stdout
- Problem type
- Allowed languages: PyPy, Python, Scratch
- Judges: Judge1, Judge2

*Hình ảnh giao diện đề bài (Dạng text, dạng ảnh hoặc dạng file .pdf)*

**Lưu ý:** Thí sinh cần báo ngay cho cán bộ coi thi nếu không xem được đề hoặc phát hiện lỗi trong đề.

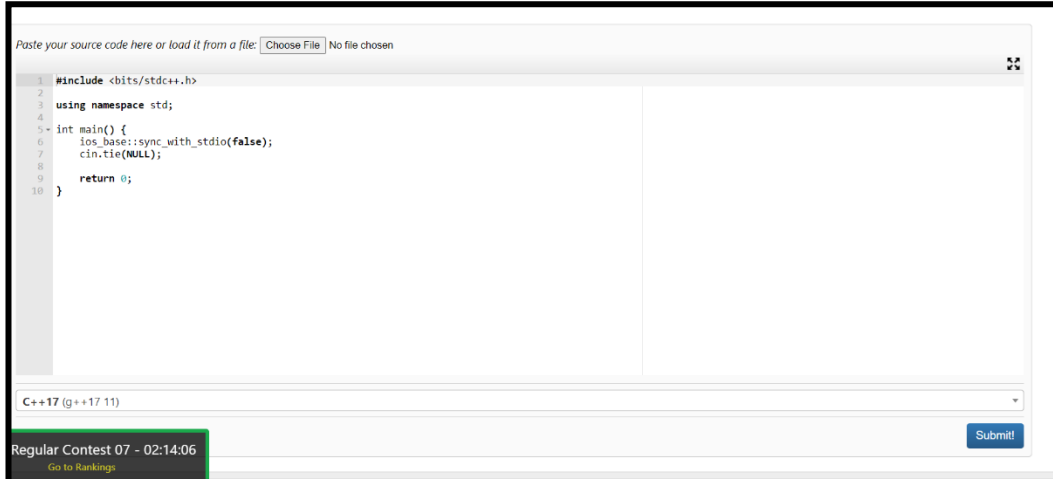
Thí sinh chấm bài hoặc nộp bài thông qua chức năng **“Gửi bài giải/Submit Solution”**: Hệ thống cho phép thí sinh upload file code/ copy code bằng ngôn ngữ lập trình có sẵn trong máy hoặc code trực tiếp trên Hệ thống. Riêng ngôn ngữ Scratch chỉ cho phép upload file code. Khuyến khích thí sinh lập trình bằng phần mềm trên máy tính, sau đó upload file để tránh gặp sự cố và mất dữ liệu trong quá trình làm bài.

Thí sinh cần **lựa chọn ngôn ngữ lập trình** sử dụng trước khi giải quyết bài toán. Và click **“Nộp bài/Submit”** khi đã giải quyết xong bài toán hoặc muốn chuyển sang bài toán khác.

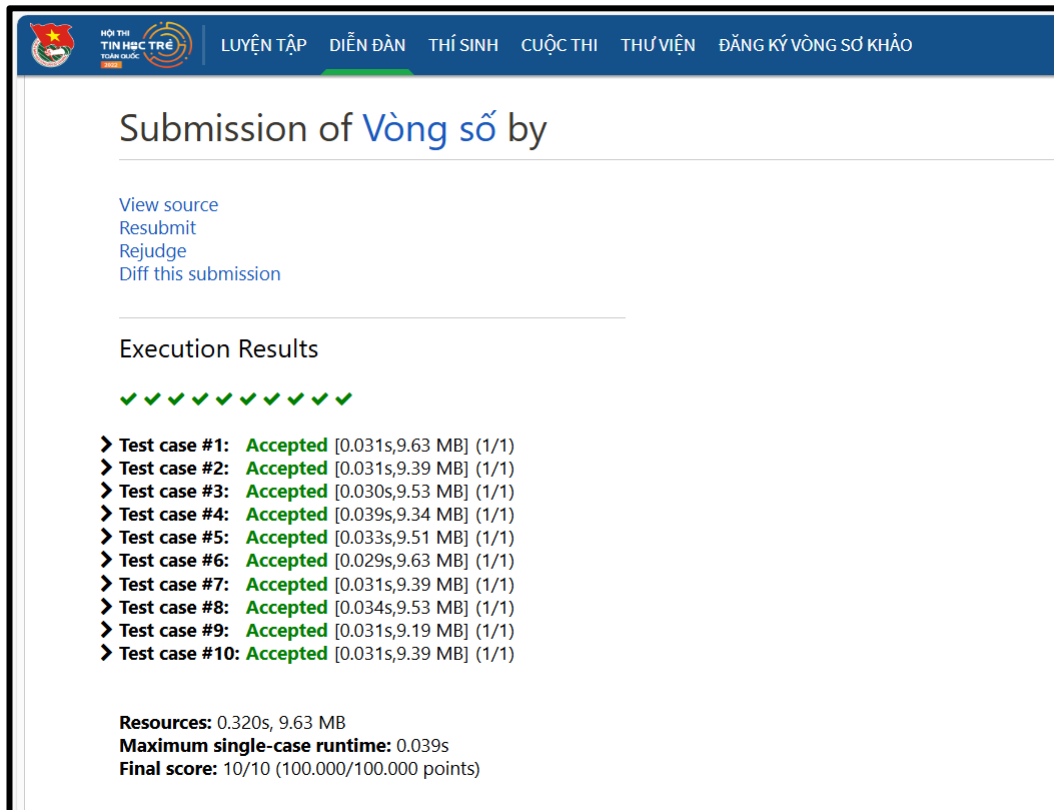


*Thí sinh cần chọn ngôn ngữ lập trình trước khi tải file lên hệ thống*

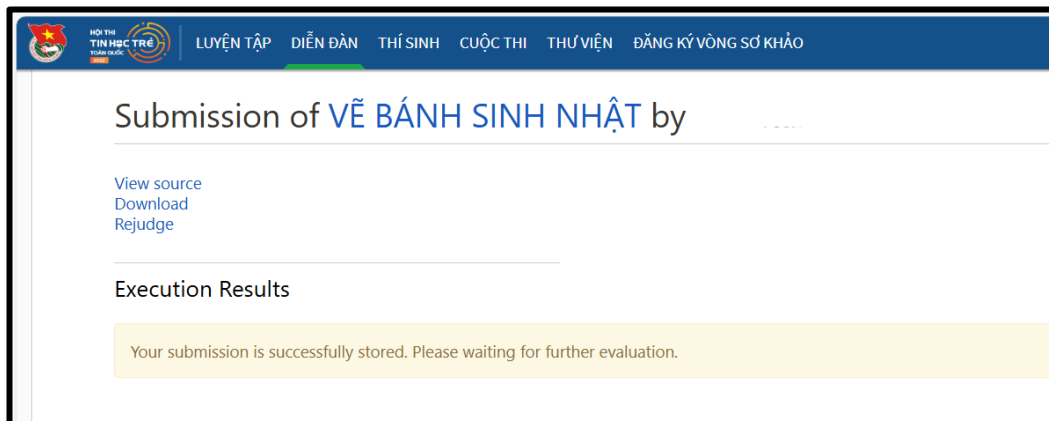
Khuyến khích thí sinh **nộp bài/submit** ngay sau khi hoàn thành mỗi bài làm để tránh trường hợp hết giờ và chưa kịp nộp bài để hệ thống ghi nhận kết quả. Đối với các **Cuộc thi**, có thêm chức năng báo thời gian còn lại và “Go to Rankings” để thí sinh xem bảng xếp hạng.



*Hình ảnh giao diện để thí sinh chấm bài/nộp bài*



*Hình ảnh giao diện sau khi thí sinh chấm bài (có điểm ngay)*



Hình ảnh giao diện sau khi thí sinh nộp bài (chấm điểm sau)

Bài nộp thành công khi hệ thống hiện dòng thông báo “Your submission is successfully stored. Please waiting for further evaluation./ Nội dung gửi của bạn được lưu trữ thành công. Hãy chờ đánh giá thêm.”

Thí sinh có thể xem lại các bài nộp của mình thông qua các chức năng Danh sách bài nộp/All submissions hoặc Bài nộp tốt nhất/Best submissions.

### Lưu ý:

- Trong trường hợp số lượng bài nộp quá lớn, có thể xảy ra tình trạng “**chờ máy chấm**”, tất cả các bài nộp nhận được thông báo này đều sẽ được chấm và ghi điểm (kể cả trong trường hợp hết giờ).

- Trong quá trình làm bài thi, thí sinh cần lưu ý những thông báo Ban Giám khảo (nếu có), hệ thống có thông báo đến tài khoản thí sinh.

#	Problem	Points
1	MA TRẦN	100
2	BIẾN ĐỔI XẤU	100
3	CẮT GHÉP XẤU	100

Announcements		
When	Title	Description
June 26, 2022, 9:50	Cấm sử dụng hướng biên dịch	Các bạn thí sinh lưu ý: Trong cuộc thi này, việc sử dụng hướng biên dịch như #pragma là <b>không được phép</b> . Tất cả các bài thi có sử dụng #pragma sẽ bị loại bỏ.
June 26, 2022, 9:33	Chấm lại bài Ma Trần	Bài Ma Trần được đặt Giới hạn thời gian mới là 0.5 giây. Toàn bộ các bài nộp sẽ được <b>chấm lại</b> .

Hình ảnh giao diện thông báo của Ban Giám khảo

## 3. MỘT SỐ CÂU HỎI THƯỜNG GẶP

**Câu 1:** Khi chấm bài, Hệ thống đưa ra một số thông tin như AC/WA/TLE/...?

Những thông tin đó còn gọi là Status Code - là một mã ngắn thể hiện thông tin về bài nộp của bạn, hiện tại có những mã sau đây:

Code	Giải thích
<b>AC - Accepted</b>	Chương trình đã chạy đúng với toàn bộ test của đề bài.

Code	Giải thích
<b>WA - Wrong Answer</b>	Chương trình đưa ra output không giống với output chuẩn.
<b>RTE - Runtime Exception</b>	Thường biết với cái tên Runtime Error. Chương trình sinh lỗi và trả về một giá trị khác 0 và lỗi này đa số chỉ xuất hiện khi bạn dùng ngôn ngữ như C hoặc C++.
<b>IR - Invalid Return</b>	Chương trình trả về một giá trị khác 0, cũng giống RTE, nhưng nó thường xuất hiện ở các ngôn ngữ Python hoặc Java khi bạn xử lý ngoại lệ (exception).
<b>OLE - Output Limit Exceeded</b>	Chương trình in ra quá nhiều thông tin ra output (thường giới hạn là 256MB).
<b>MLE - Memory Limit Exceeded</b>	Chương trình dùng quá nhiều bộ nhớ. Đôi khi lỗi này sẽ gây ra RTE thay vì MLE.
<b>TLE - Time Limit Exceeded</b>	Chương trình chạy quá thời gian quy định.
<b>IE - Internal Error</b>	Lỗi hệ thống. Lỗi này có thể do bài tập chưa được cấu hình đúng, hoặc do lỗi ở máy chấm. Nếu bạn thấy lỗi này, bạn có thể thử nộp lại bài tập của mình, nếu vẫn không được thì bạn có thể liên hệ với admin hoặc người ra đề.

**Câu 2:** Thí sinh không đăng nhập được tài khoản thi?

Kiểm tra lại xem đã vào đúng Hệ thống tin tại địa chỉ <https://tinhocre.vn/>

Kiểm tra lại thông tin Tài khoản và Mật khẩu (Hệ thống có phân biệt chữ in thường/in hoa, ký tự đặc biệt). Ví dụ: Thí sinh thường nhầm lẫn ký tự “l” (chữ l) và ký tự “1” (số một).

**Câu 3:** Thí sinh nộp bài bị lỗi

Thường do thí sinh chưa chọn ngôn ngữ trước khi nộp, cần load lại trang thi và thực hiện chọn ngôn ngữ, sau đó tải file lên hệ thống.

**Câu 4:** Thông báo “Chúng tôi đang đợi một máy chấm (judge) phù hợp để chấm bài của bạn”?

Đây là thông báo của Hệ thống khi thí sinh nộp bài nhưng chưa được chấm ngay, không phải lỗi. Thí sinh cần đợi để máy chấm và hiện kết quả. Thí sinh có thể chuyển làm bài khác trong khi máy đang thực hiện quá trình chấm bài.

*Lưu ý:* Nếu thí sinh nộp bài trước khi hết giờ nhưng chưa được chấm, hệ thống vẫn sẽ hoàn thành chấm tất cả các bài đã nộp đúng giờ.

**Câu 5:** Một số nhắc nhở đối với thí sinh

- Ưu tiên sử dụng các phần mềm cài đặt offline trên máy để lập trình, sau đó tải file hoặc copy code lên hệ thống. Nếu lập trình trực tiếp trên hệ thống có khả năng mất dữ liệu nếu Hệ thống bị refresh.

Đối với thí sinh sử dụng Scratch của Bảng A, hệ thống không cho phép kéo thả trực tiếp, vì vậy cần sử dụng phần mềm trên máy tính để lập trình, đối với kỳ thi chính thức, **không sử dụng** các trang Scratch online khác.

- Hệ thống tự động đóng khi hết thời gian làm bài, Ban Tổ chức không giải quyết các trường hợp thí sinh không nộp được bài khi đã hết thời gian thi.

**Câu 6:** Thi theo thể thức VNOJ là gì?

Đây là thể thức được BTC áp dụng cho các bảng A, B, C1, C2.

Điểm của bài sẽ là điểm của lần nộp bài có điểm lớn nhất.

Các lần nộp bài trước lần nộp bài có điểm lớn nhất sẽ tính penalty 5 phút.

Các thí sinh bằng điểm sẽ được phân định bằng tổng thời gian của lần nộp bài cuối cùng làm thay đổi kết quả trong các bài tập có điểm lớn hơn 0 (cộng với penalty). Nếu vẫn bằng nhau, phân định bằng thời gian của lần nộp bài cuối cùng làm thay đổi kết quả.

**Câu 7:** Hệ thống có hình thức kiểm tra gian lận không?

Tuy trong quá trình làm bài, thí sinh có nhận kết quả và bảng xếp hạng ngay. Nhưng sau khi Cuộc thi kết thúc, BTC đều tiến hành chấm thẩm định, chấm so sánh code và dựa theo Quy chế thi để xử lý các bài vi phạm trước khi công bố kết quả cuối cùng.

-----

## THƯỜNG TRỰC BAN TỔ CHỨC



**TRUNG TÂM PHÁT TRIỂN KHOA HỌC, CÔNG NGHỆ VÀ TÀI NĂNG TRẺ**  
Center for Vietnam Young Talents, Science and Technology (CYTAST)

Số 7 Xã Đàn, Đống Đa, TP. Hà Nội \* ĐT: (024) 3577 2353 \* Website: <http://tainangviet.vn>