

Ghid de utilizare

Nitro Judge

Cuvânt înainte

Acest ghid de utilizare reprezintă un tutorial care descrie experiența unui utilizator cu rol de concurent al platformei online <https://judge.nitro-ai.org/>. Ghidul se adresează elevilor din învățământul preuniversitar din România care participa sau se antrenează pentru Olimpiada de Inteligență Artificială din România.

Pentru orice întrebări sau informații suplimentare despre platformă, adresa oficială de contact a dezvoltatorilor platformei este contact@nitronlp.rocks.

Cuprins

Cuvânt înainte	1
Cuprins	1
Accesarea și utilizare platformei	2
Contul de utilizator.....	2
Înregistrare utilizator nou.....	2
Accesarea unui cont deja creat.....	3
Schimbarea parolei.....	3
Schimbarea adresei de e-mail.....	4
Înscrierea și participarea la o competiție.....	5
Înscrierea la o competiție.....	5
Părăsirea unei competiții.....	5
Participarea la o competiție.....	6
Probleme.....	6
Clasament.....	6
Submisii.....	6
Comunicarea cu comisia.....	7
Pregătirea pentru o competiție.....	7
Descrierea paginilor platformei	7
Pagina principală („Competitions”).....	7
Pagina unei competiții.....	7
Pagina unei probleme.....	8
Sfaturi pentru înscriere și participare	9
Neclarități sau probleme tehnice	10

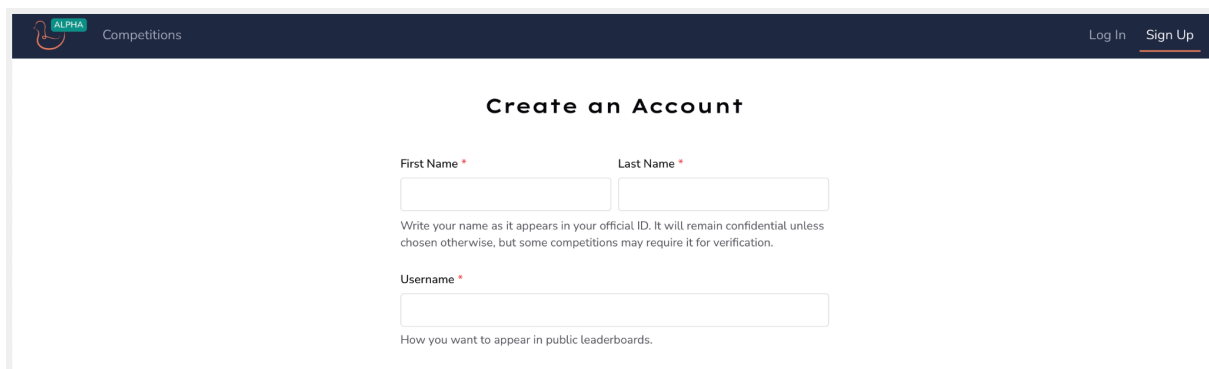
Accesarea și utilizare platformei

Deschide browser-ul și accesează linkul <https://judge.nitro-ai.org/>.

Contul de utilizator

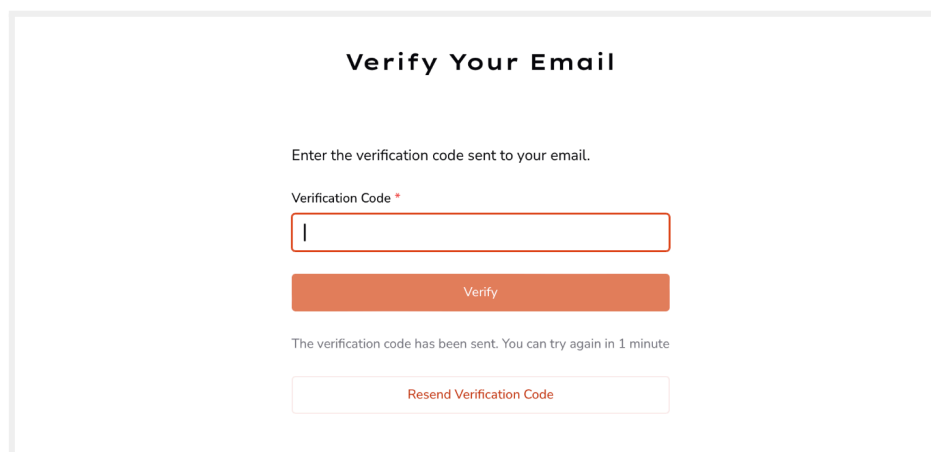
Înregistrare utilizator nou

Dacă nu ai un cont, apasă pe butonul „**Sign Up**” (*Înregistrare*) și completează formularul cu datele tale (nume, email, parolă etc.).



The screenshot shows the 'Create an Account' page. At the top left is the 'ALPHA Competitions' logo. At the top right are links for 'Log In' and 'Sign Up'. The main heading is 'Create an Account'. Below it are two input fields for 'First Name' and 'Last Name', each with a red asterisk indicating it is required. A note below these fields says: 'Write your name as it appears in your official ID. It will remain confidential unless chosen otherwise, but some competitions may require it for verification.' Below that is a 'Username' input field with a red asterisk, and a note: 'How you want to appear in public leaderboards.'

După completarea formularului, vei primi pe e-mail un cod de validare al contului pe care trebuie să-l introduci în platformă. Nu arăta sau trimite codul acesta nimănui altcuiva.



The screenshot shows the 'Verify Your Email' page. The heading is 'Verify Your Email'. Below it is the instruction: 'Enter the verification code sent to your email.' There is a 'Verification Code' input field with a red asterisk, containing a single digit '1'. Below the input field is an orange 'Verify' button. At the bottom, there is a note: 'The verification code has been sent. You can try again in 1 minute' and a 'Resend Verification Code' button.

Dacă ai sub 16 ani: Va trebui să adaugi adresa de email a unui părinte sau tutore legal. Acesta va primi un email de confirmare și va trebui să îți valideze contul înainte să te poți înscrie la o competiție. Asigură-te că ai suficient timp pentru acest proces în perioada de înscrieri.

Birthday *
25/02/2015

Legal Guardian Email *

EU Data Protection Regulations require a legal guardian's consent before creating an online account for a minor under 16 years of age.

Sign Up

Already have an account? [Sign In](#)

Accesarea unui cont deja creat

Odată ce ai un cont, accesează pagina de „**Log In**” (*Intră în cont*) și folosește datele de autentificare – „**Username**” (*Nume de utilizator*) și „**Password**” (*Parolă*) pentru a-ți accesa contul.

ALPHA Competitions [Log In](#) [Sign Up](#)

LOG IN

Username *

Password *

Minimum length is 8 characters.

Log In

[Forgot your password?](#)

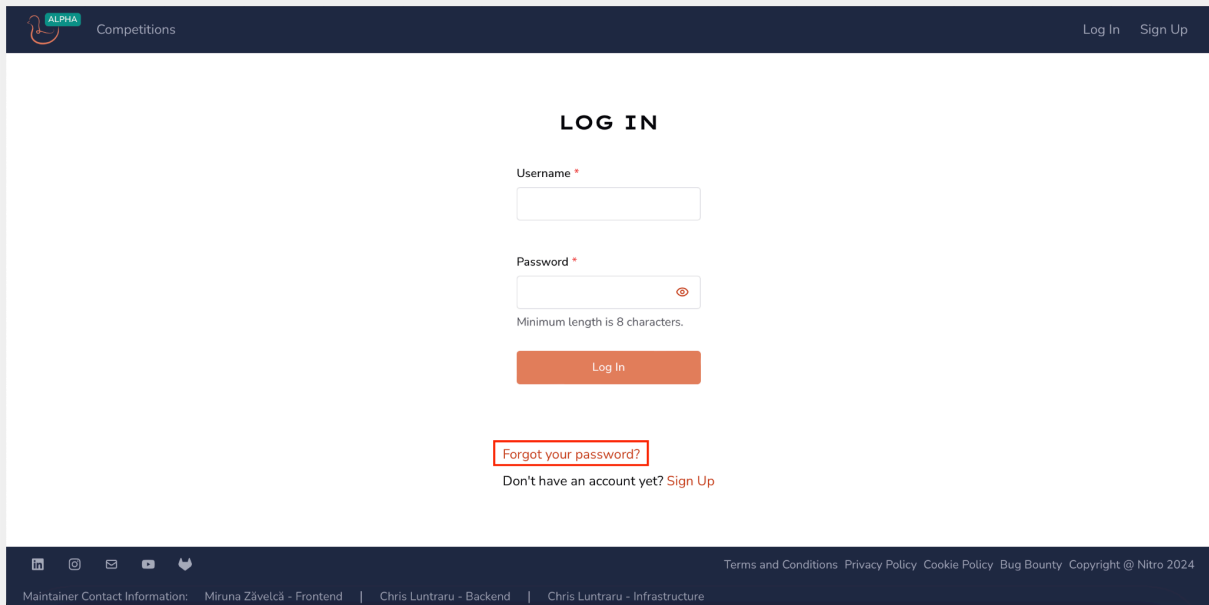
Don't have an account yet? [Sign Up](#)

Maintainer Contact Information: [Miruna Zăvelcă - Frontend](#) | [Chris Luntraru - Backend](#) | [Chris Luntraru - Infrastructure](#)

[Terms and Conditions](#) [Privacy Policy](#) [Cookie Policy](#) [Bug Bounty](#) [Copyright © Nitro 2024](#)

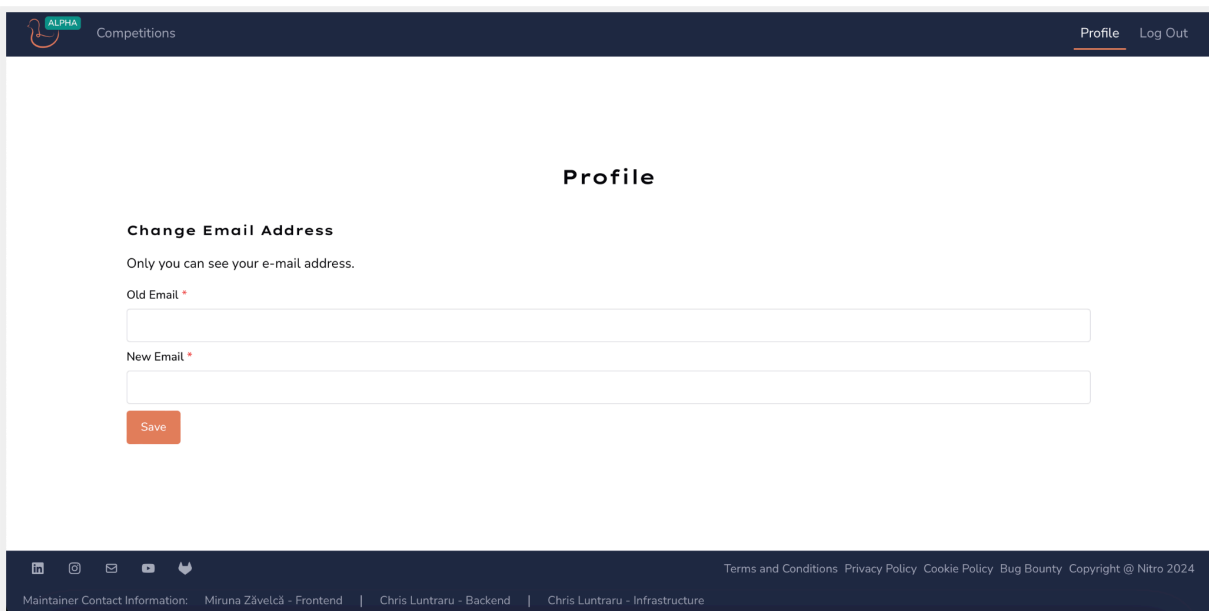
Schimbarea parolei

Dacă ți-ai uitat parola, o poți reseta din pagina de „**Log In**” (*Intră în cont*). Apasă pe „**Forgot your password?**” (*Ți-ai uitat parola?*) și completează formularul de resetare al parolei cu adresa de e-mail, username-ul și noua parolă.



Schimbarea adresei de e-mail

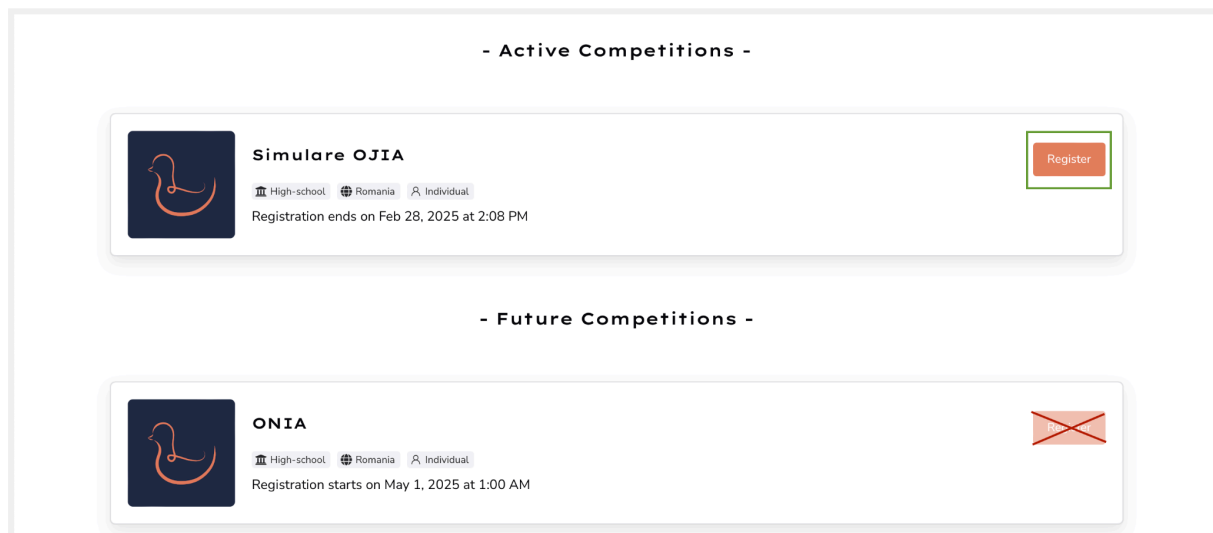
Odată intrat în cont, adresa de e-mail asociată contului poate fi modificată din pagina de „**Profile**” (*Profil*) prin completarea unui formular cu vechea și noua adresă de e-mail. Similar cu procesul de înregistrare, după completarea formularului, vei primi pe e-mail un cod de validare al contului pe care trebuie să-l introduci în platformă.



Înscrierea și participarea la o competiție

Înscrierea la o competiție

Din pagina „**Competitions**” (*Competiții*) alege o competiție care are înscrierile deschise (le poți recunoaște prin faptul că butonul „**Register**” (*Înscriere*) din dreptul lor este activ.



Pentru a te înscrie, apasă butonul „**Register**” (*Înscriere*) de aici sau intră pe pagina competiției și înscrie-te de acolo. Pentru unele competiții, poate fi necesar să îți verifici comisia de organizare datele din profil pentru a confirma eligibilitatea ta de a participa.

Asigură-te că citești cu atenție **regulamentul unei competiții** înainte de a te înscrie întrucât nerespectarea lui poate duce la descalificarea din concurs.

Părăsirea unei competiții

După înscrierea într-o competiție, butonul „**Register**” (*Înscriere*) se va transforma în butonul „**Leave**” (*Părăsește competiția*).

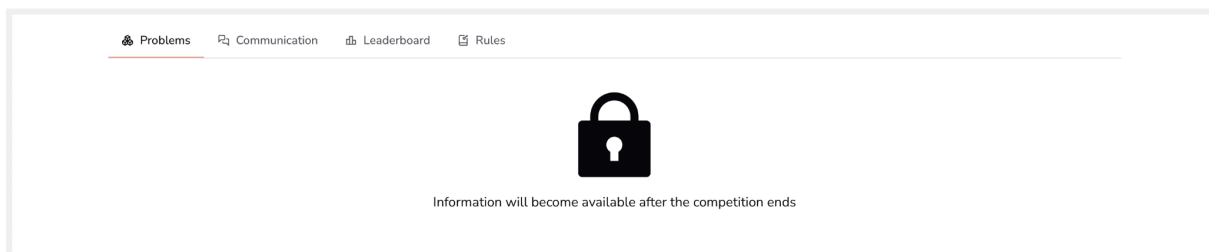
În cazul în care te-ai înscris la o competiție și nu mai poți participa, poți să o părăsești folosind butonul „**Leave**” (*Părăsește competiția*).

!!! Atenție !!! Dacă perioada de înscrieri s-a terminat, odată ce părăsești competiția nu te vei mai putea reînscris.

Participarea la o competiție

Probleme

Înainte de începerea competiției, pagina va afișa un lacăt. Atunci când începe competiția, subiectele vor deveni automat vizibile. Poate fi necesar să dai refresh la pagină.



Rezolvă problemele în timpul alocat. Fii atent la timpul rămas și la numărul de încercări permise.

Clasament

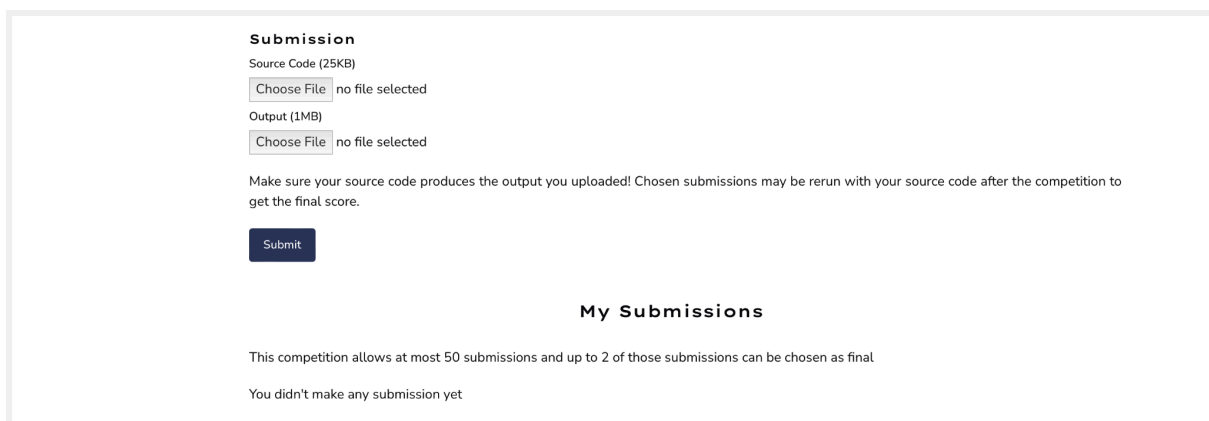
Poți verifica un clasament **parțial** în secțiunea „**Leaderboard**” (*Clasament*) în timpul competiției. Clasamentul **complet** vor fi publicate după încheierea concursului.

Submisii

În partea de jos a paginii vei găsi secțiunea „**Submission**” (*Submisii*) de unde poți trimite o soluție, să vezi încercările de până acum și să alegi ce submisii vrei să fie luate în considerare pentru clasamentul complet.

Ai grijă să nu depășești numărul total de submisii permis de competiție.

Scorurile submisiiilor afișate în timpul concursului pe pagina problemei sunt, de asemenea **parțiale**, iar cele **complete** vor fi disponibile după încheierea concursului.



Comunicarea cu comisia

Urmărește cu atenție tabul „**Communication**” (*Comunicare*), aceasta este singura modalitate prin care comisia îți poate transmite informații noi în timpul concursului:

- Secțiunea „**Ask Question**” (*Pune o întrebare*) este locul unde poți adresa întrebări comisiei despre cerințele sau regulile competiției
- Secțiunea „**Announcements**” (*Anunțuri*) conține informații de interes general
- Secțiunea „**My Questions**” (*Întrebările mele*) conține întrebările puse de tine
- Secțiunea „**All Answered Questions**” (*Toate întrebările răspuse*) este o antologie completă a tuturor întrebărilor care au primit răspuns (altul decât “no comment” / *fără comentarii*) de la comisie pe parcursul concursului

Pregătirea pentru o competiție

Dacă vrei să te pregătești pentru o competiție viitoare sau să rezolvi probleme cu scop de a te antrena, ai acces la toate problemele de la concursurile deja încheiate.

Caută o competiție similară cu cea pentru care vrei să te pregătești, intră pe pagina ei și rezolvă problemele. Procesul de a trimite o soluție este similar cu cel din probă, diferențele fiind că vei primi scorul complet de la bun început și nu vei avea limită de submisii.

Descrierea paginilor platformei

Pagina principală („Competitions”)

Aici vei găsi lista de competiții găzduite de platformă, organizată în trei secțiuni:

- „**Active Competitions**” (**Competiții Active**): Aici vor apărea competițiile pentru care înscrierile sunt deschise sau care sunt în desfășurare.
- „**Future Competitions**” (**Competiții Viitoare**): Aici vor apărea competițiile care urmează să înceapă, dar pentru care înscrierile nu sunt încă deschise.
- „**Past Competitions**” (**Competiții Trecute**): Aici sunt listate competițiile care s-au încheiat.

Pagina unei competiții

Pagina unei competiții va conține:

- Calendarul competiției de unde poți afla data și ora la care:

- Încep și se termină înscrierile
- Începe și se termină proba
- Tag-urile competiției care îți scot în evidență câteva detalii despre formatul competiției și criteriile de eligibilitate ale participanților.
- Un buton de „**Register**” (*Înscriere*) / „**Leave**” (*Părăsește competiția*)
- Următoarele secțiuni:
 - „**Problems**” (*Probleme*) – Aici poți vedea subiectele odată cu începerea competiției
 - „**Communication**” (*Comunicare*) – Aici va avea loc toată comunicarea cu comisia; poți pune întrebări și se vor publica anunțuri, răspunsuri la întrebări
 - „**Leaderboard**” (*Clasament*) – Aici va fi afișat clasamentul
 - „**Rules**” (*Regulament*) – Aici vei găsi regulamentul competiției

Pagina unei probleme

Pagina unei probleme va conține, în ordine:

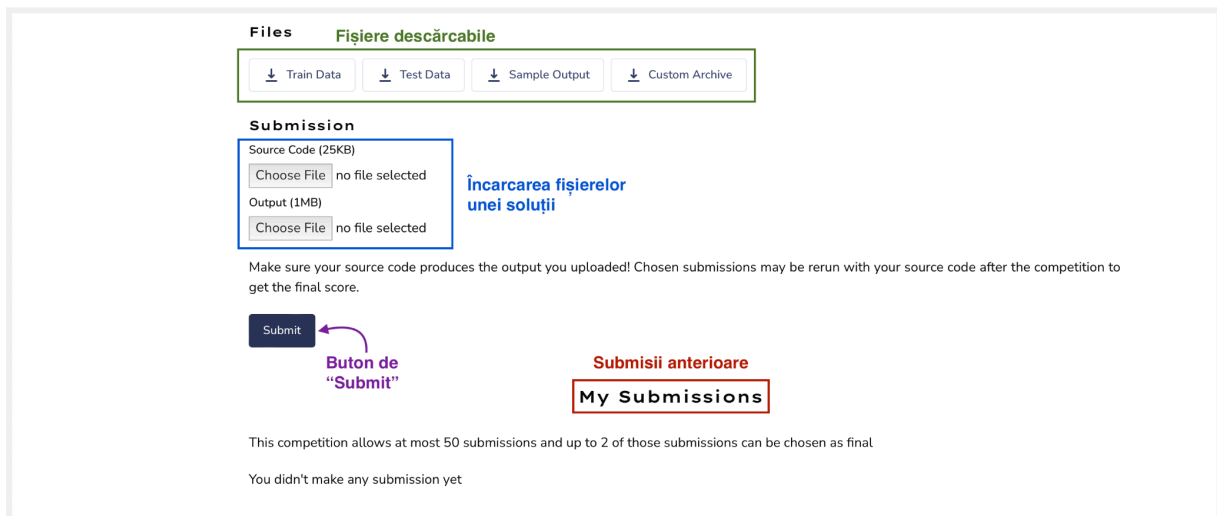
- **Enunțul problemei** care descrie cerința și datele problemei
- Secțiunea „**Files**” (*Fișierele descarcabile*) care include:
 - „**Train Data**” (*Date de antrenare*) – un fișier tip `.csv` care conține datele de antrenare
 - „**Test Data**” (*Date de test*) – un fișier tip `.csv` care conține datele de test

- „**Sample Output**” (*Exemplu de fișier de ieșire*) – un fișier tip `.csv` care să evedențiere formatul în care trebuie puse rezultatele
- „**Custom Archive**” (*Arhiva personalizată*) – care va conține alte fișiere utile în rezolvare problemei
- Secțiunea „**Submission**” (*Submisii*) de unde poți:
 - Trimite o soluție pentru a fi evaluată
 - Vedeți submisii anterioare și scorul acestora

Pentru a trimite o soluție, când ești pe pagina unei probleme, mergi la secțiunea „**Submission**” (*Submisii*) unde trebuie să încarci două fișiere:

1. „**Output**” = fișierul de ieșire de tip `.csv` care să conțină rezultatele obținute de utilizator, în scopul rezolvării problemei propuse, pentru datele de test
2. „**Source File**” = fișierul sursă de tip `.py` sau `.ipynb` care conține codul prin rularea căruia s-a obținut primul fișier

și apoi să apeși butonul „**Submit**” (*Trimite*).



Sfaturi pentru înscriere și participare

Verifică-ți contul: Asigură-te că datele contului tău sunt corecte și că poți trimite soluții fără probleme.

Citește regulamentul: Fii atent la toate cerințele și regulile competiției. Nerespectarea lor poate duce la descalificare.

Pregătește-te: Folosește problemele din competițiile trecute pentru a exersa înainte de competiție.

Fii punctual: Înscrie-te cât mai repede și intră pe platformă la timp în ziua competiției.

Neclarități sau probleme tehnice

Dacă întâmpini neclarități sau probleme tehnice:

- **În timpul concursului:** Poți pune întrebări direct pe platformă, folosind tabul „**Communication**” din pagina competiției.
- **Înainte de concurs sau în timp ce te pregătești:** Contactează organizatorii prin secțiunea „**Contact**” sau folosind adresa de e-mail furnizată.

Anexa 1

Glosar de termeni

Platforma

Se referă la platforma online <https://judge.nitro-ai.org/>.

Utilizator

Persoana care utilizează platforma cu scopul de a participa la competițiile pe care aceasta le găzduiește.

Soluție

Se constituie din două fișiere:

1. **„Output”** = fișierul de ieșire de tip `.csv` care să conțină rezultatele obținute de utilizator, în scopul rezolvării problemei propuse, pentru datele de test
2. **„Source File”** = fișierul sursă de tip `.py` sau `.ipynb` care conține codul prin rularea căruia s-a obținut primul fișier

Submisie

O soluție care a fost încărcată pe platformă pe pagina corespunzătoare problemei și trimisă spre evaluare.

Doar o parte dintre submisii pot fi alese pentru a fi evaluate complet și incluse în clasamentul final.

Scor unei submisii

Scorul unei submisii reprezintă scorul pe care l-a obținut soluția respectivă bazat pe datele de test și poate fi de două tipuri:

1. **Scor parțial** = scor obținut prin evaluarea soluției doar pe o parte (aceeași pentru toată lumea) din datele de test
2. **Scor final / complet** = scor obținut prin evaluare soluției pe toate datele de test

Clasament

Clasamentul este alcătuit din toți participanții la o competiție ordonați conform criteriilor alese de comisie (cel mai des în ordinea descrescătoare a punctajului). Clasamentul poate fi la rândul lui de două tipuri:

1. **Clasament parțial** = clasament alcătuit în baza **scorurilor parțiale** obținute de toate submisiile concurenților
2. **Clasament final / complet** = clasament alcătuit în baza **scorurilor complete** obținute de submisiile selectate ale fiecărui concurent

Specificații tehnice

Browsere recomandate pentru folosirea platformei

1. **Firefox** – versiunea 135.0 64-bit
2. **Google Chrome** – versiunea 133.0.6943.127 (Official Build) (64-bit)
3. **Safari** – versiunea 17.4.1 (19618.1.15.11.14)