

А. А. Чаплюк, Д. С. Магонов, А. А. Жигар

(БелГУТ, Гомель)

КРИТЕРИИ ОТБОРА ЭЛЕКТРОННЫХ

ТУРНИРНЫХ СИСТЕМ ДЛЯ ВУЗОВ

Электронные турнирные системы широко используются для проведения олимпиад, турниров и соревнований по программированию. Существующие на данный момент турнирные системы можно разделить по ряду критериев:

1. область применения;
2. функциональность системы;
3. стабильность работы;
4. поддерживаемые языки программирования;
5. используемая платформа (Windows, Linux, Mac OS, кроссплатформенные);
6. открытость (лицензия, в рамках которой распространяется данная система);
7. сложность сопровождения (администрирование и добавление новых задач);
8. расширяемость (например, с помощью плагинов).

При выборе тестирующей системы стоит сразу определиться с выбором платформы. В высших учебных заведениях следует обратить особое внимание на безопасность, стабильность и простоту сопровождения, как самой системы, так и платформы (операционной системы), на которой она будет работать. Широко известно, что большинство серверов в мире работает на UNIX-based системах, которые известны своей быстротой (скоростью работы), стабильностью и безопасностью. Исходя из этого, современная Linux-система станет лучшим выбором для развертывания турнирной системы.

Исходя из вышеописанных критериев, можно выделить такие турнирные системы, как:

1. ejudge (Linux; GPL) [1]
2. DOMjudge (Linux; GPL) [2]
3. dudge (Кросс-платформенная; GPL) [3]
4. Contester (Windows, Linux; проприетарная) [4]
5. PC² (Windows, Linux; проприетарная) [5]

Литература

1. <http://www.ejudge.ru/>
2. <http://domjudge.sourceforge.net/>
3. <http://code.google.com/p/dudge/>

4. <http://www.contester.ru/>

5. <http://www.ecs.csus.edu/pc2/>

6. <http://www.ejudge.ru/wiki/index.php/> Другие тестирующие системы

РЕПОЗИТОРИЙ ГГУ ИМЕНИ Ф. СКОРИНЫ