

TECHNICAL INSTRUCTIONS

1. ZUGANG ZUM WLAN

- ☐ Verbindung mit dem WLAN-Netzwerk „KNAPP_CodingContest“ herstellen. Passwort: KnappCC2018
- ☐ Beliebigen Browser öffnen und Nutzungsbedingungen akzeptieren.

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer haben die von KNAPP bereitgestellte Internetverbindung unter Beachtung aller anwendbaren Gesetze und der Bestimmungen betreffend illegale und schädigende Inhalte sowie ausschließlich zu dem ihnen dargelegten Zweck des gegenständlichen Wettbewerbs zu nutzen. Sie stimmen zu, die Internetverbindung nicht zur Übertragung von illegalen Inhalten zu verwenden und insbesondere keine urheberrechtlich oder ähnlich geschützten Inhalte jeglicher Art zu übermitteln, zu speichern oder in sonstiger Art und Weise zu verarbeiten.

2. VORBEREITEN DER SANDBOX

Die Sandbox befindet sich am USB-Stick, kann aber auch im Netzwerk heruntergeladen werden. Die damit zur Verfügung gestellten Sourcecodes sind kompatibel mit Java 1.6 oder höher bzw. C# 7, .NET 4.6 (oder besser).

Für die C#-Entwicklung benötigst du Visual Studio Community Edition 2017 Update 5 (oder besser).

3. SETUP UND ARBEITEN MIT DER SANDBOX

3.1. VARIANTE 1: JAVA MIT ECLIPSE

3.1.1. INSTALLATION

Im ersten Schritt muss ein neues Verzeichnis für die Sandbox erstellt werden und darin die Sandbox entpackt werden.

```
[fischer3@fischer3 ~]$ cd /home/fischer3
[fischer3@fischer3 ~]$ mkdir cc20130308
[fischer3@fischer3 ~]$ cd cc20130308
[fischer3@fischer3 cc20130308]$ jar -xvf ~/minimal-sandbox.jar
created: META-INF/
inflated: META-INF/MANIFEST.MF
inflated: build-upload-archive.jar
inflated: cc20130308.properties
created: data/
inflated: data/dummy-input.csv
created: src/
created: src/com/
created: src/com/knapp/
created: src/com/knapp/codingcontest/
created: src/com/knapp/codingcontest/cc20130308/
inflated: src/com/knapp/codingcontest/cc20130308/CodingContestMain.java
[fischer3@fischer3 cc20130308]$
```

Abbildung 1: Vorbereitung für Sandbox

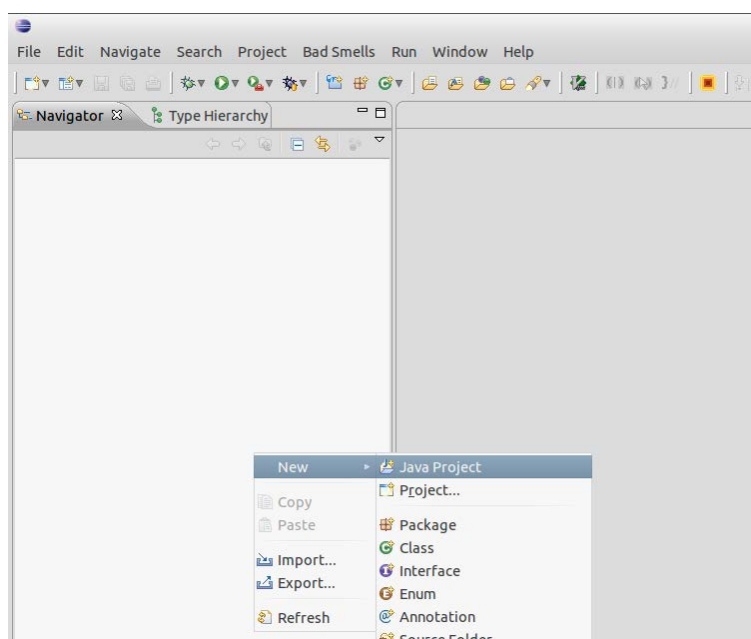


Abbildung 2: Neues Java-Projekt in Eclipse erfassen (1/4)

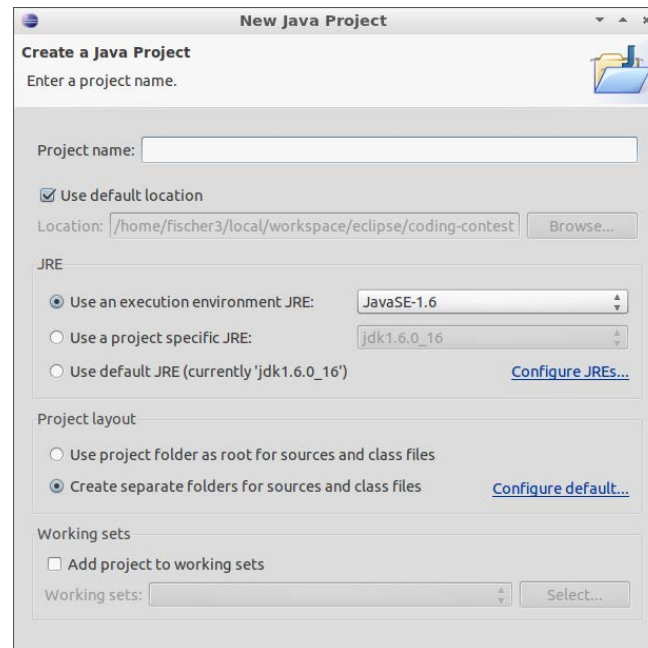


Abbildung 3: Neues Java-Projekt erfassen (2/4)

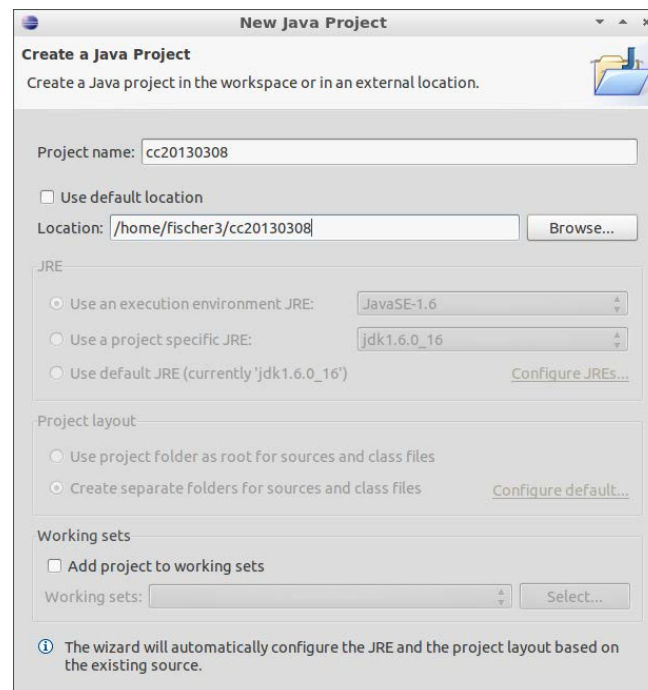


Abbildung 4: Neues Java-Projekt erfassen (3/4)

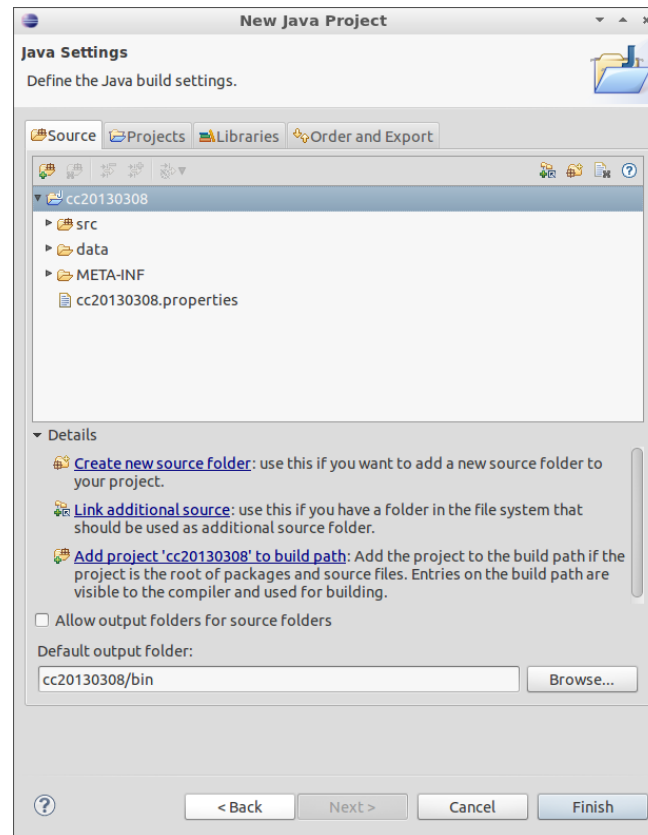


Abbildung 5: Neues Java-Projekt erfassen (4/4)

3.1.2. SETZEN DER TEILNEHMER-PROPERTIES

Als Basis für die spätere automatische Auswertung der Ergebnisse ist es erforderlich, den Namen und die Institution im Code zu setzen. Für die Institution ist ein *enum* definiert, bitte aus diesem den korrekten Wert auswählen.

3.1.3. PROGRAMMAUSFÜHRUNG

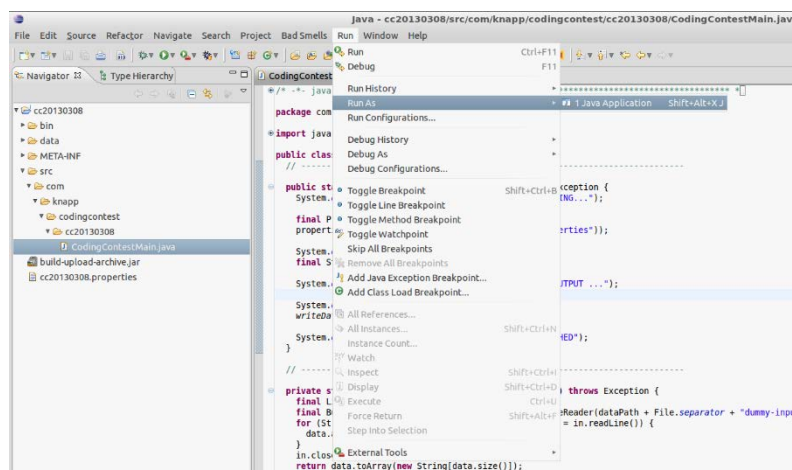


Abbildung 6: Run as -> Java application

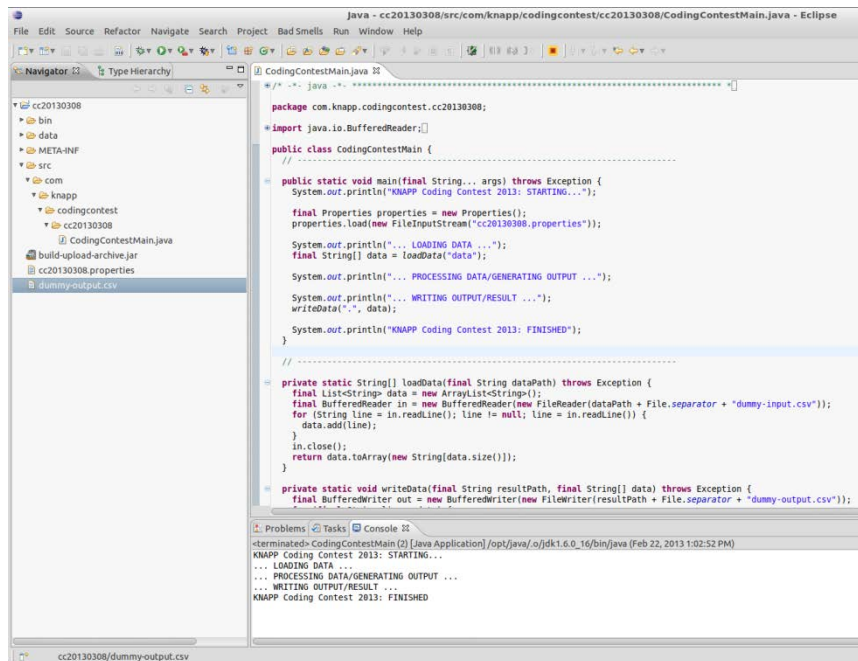


Abbildung 7: Output des vorhergehenden Aufrufs (Ergebnisdatei markiert)

3.1.4. PACKEN DER ERGEBNISSE

Die Datei für den Upload wird automatisch erzeugt.

3.2. VARIANTE 2: JAVA MIT NETBEANS

3.2.1. INSTALLATION

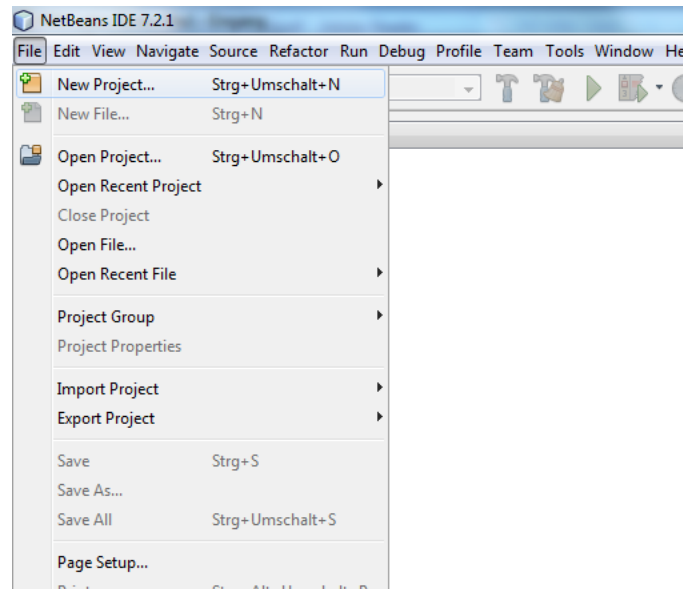


Abbildung 8: Neues Projekt anlegen

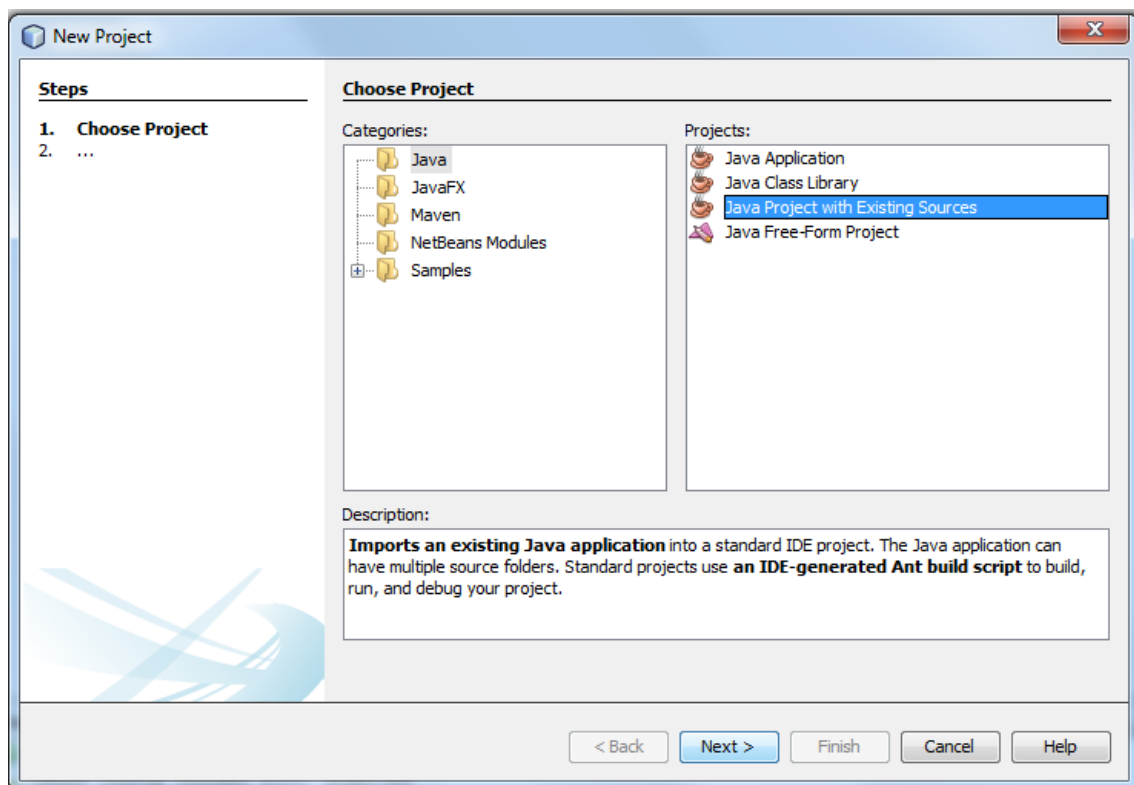


Abbildung 9: Java Projekt mit bereits existierenden Quellen auswählen

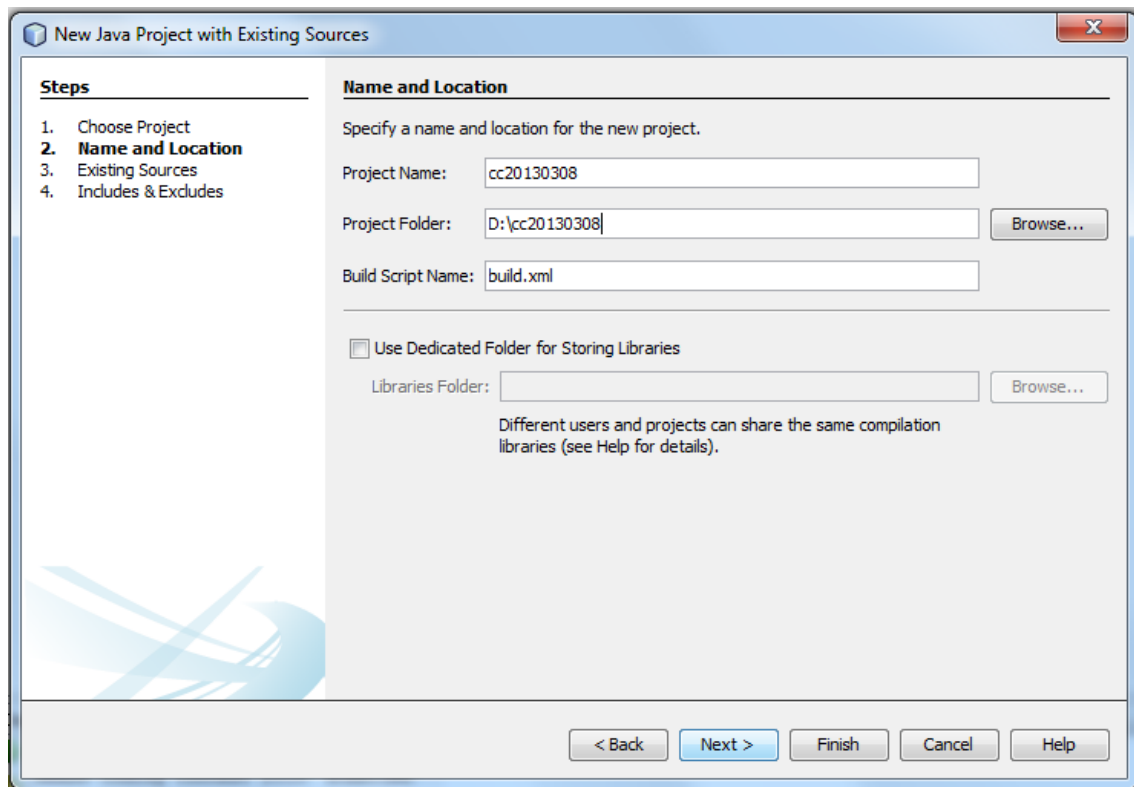


Abbildung 10: Projektnamen vergeben und Pfad der entpackten Sandbox (.jar) auswählen

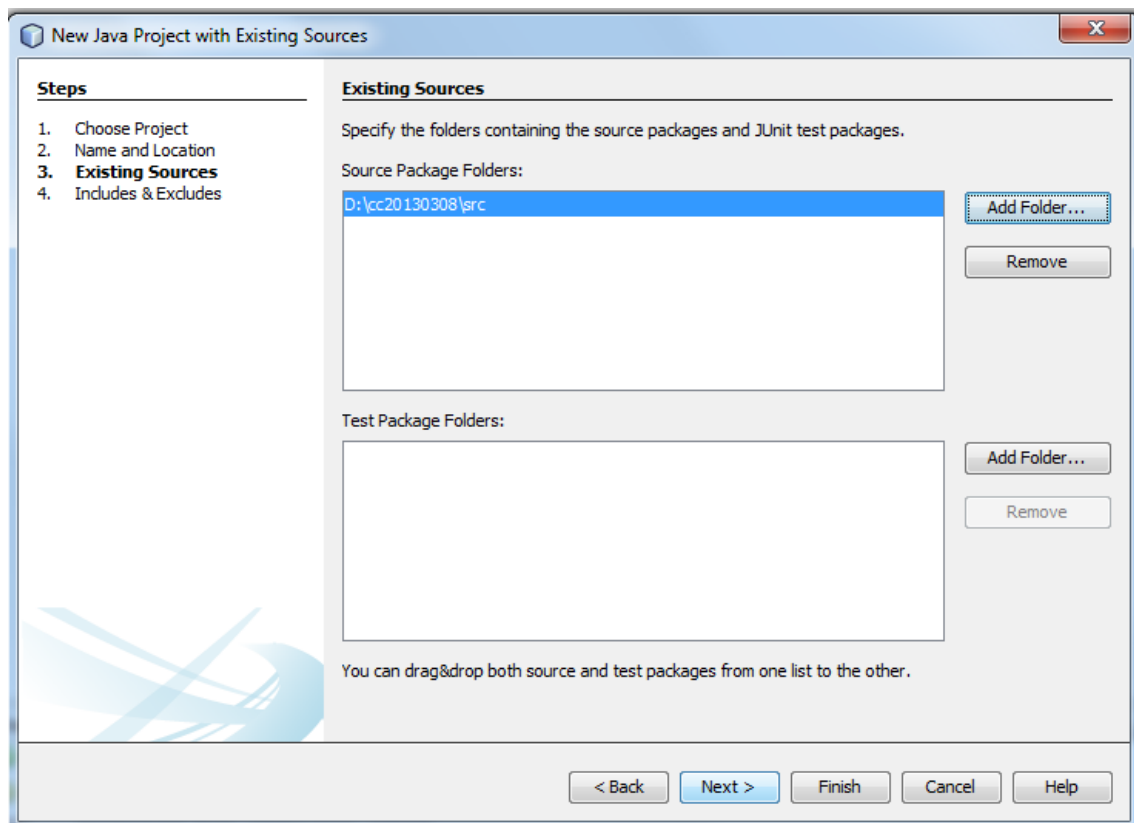


Abbildung 11: src-Verzeichnis als Source Package Folder auswählen und fertig stellen

3.2.2. SETZEN DER TEILNEHMER-PROPERTIES

Siehe 3.1.2.

3.2.3. PROGRAMMAUSFÜHRUNG

Ergebnis siehe 3.1.3.

3.2.4. PACKEN DER ERGEBNISSE

Siehe 3.1.4.

3.3. VARIANTE 3: C# MIT VISUAL STUDIO

Voraussetzungen:

- Web-Browser (IE, Chrome, Firefox ...)
- Visual Studio Community 2017 *Update 5* (oder besser)
 - <https://www.visualstudio.com/de/downloads/>
 - C# 7.0
 - .NET 4.6 (oder besser)

3.3.1. INSTALLATION

Entpacken der Sandbox und Starten von Visual Studio 2017.

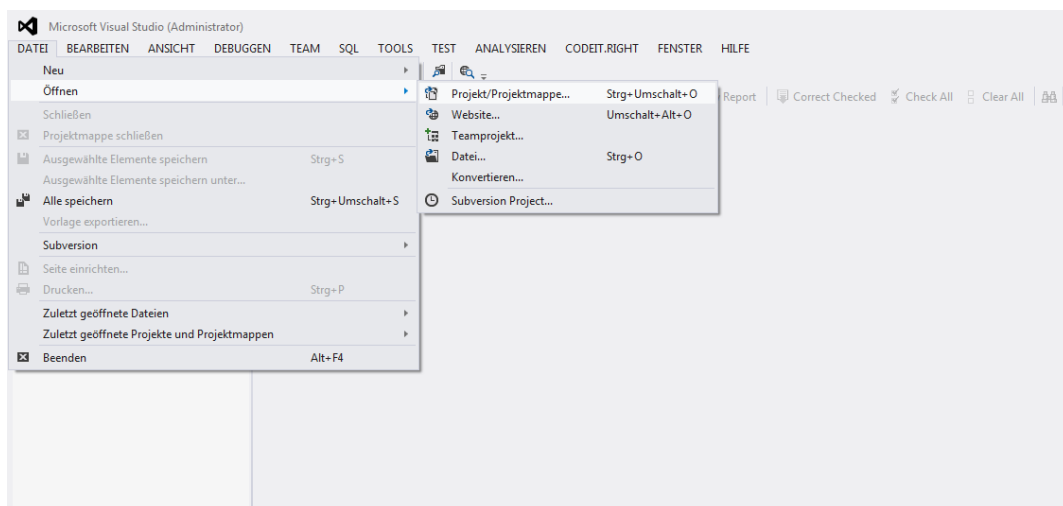


Abbildung 12: Öffnen eines bestehenden Projekts

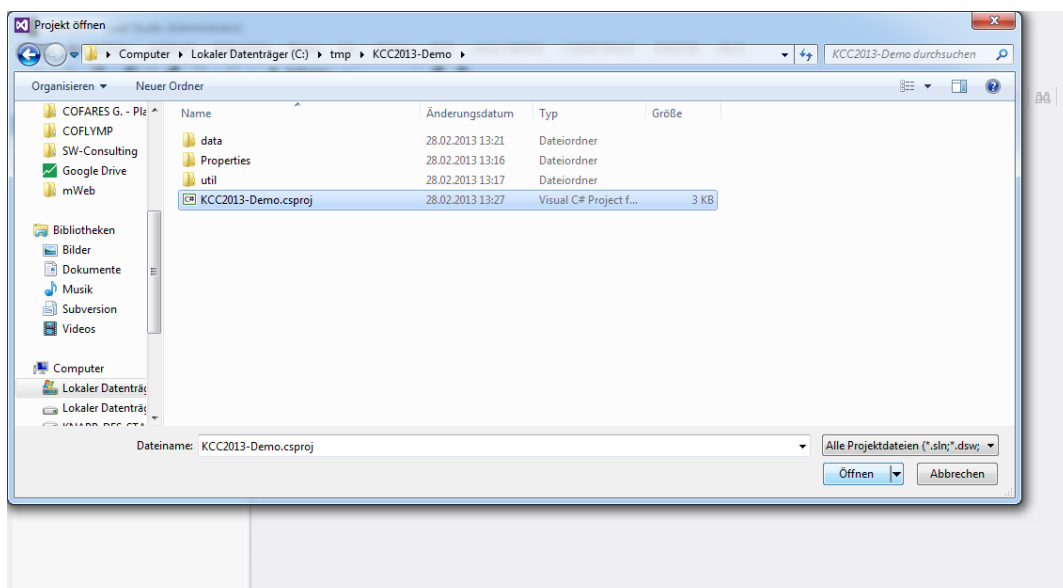


Abbildung 13: Datei „KCC2018-csharp.csproj“ auswählen

3.3.2. SETZEN DER TEILNEHMER-PROPERTIES

Als Basis für die spätere automatische Auswertung der Ergebnisse ist es erforderlich, den Namen und die Institution im Code zu setzen. Für die Institution ist ein *enum* definiert, bitte aus diesem den korrekten Wert auswählen.

3.3.3. PROGRAMMAUSFÜHRUNG

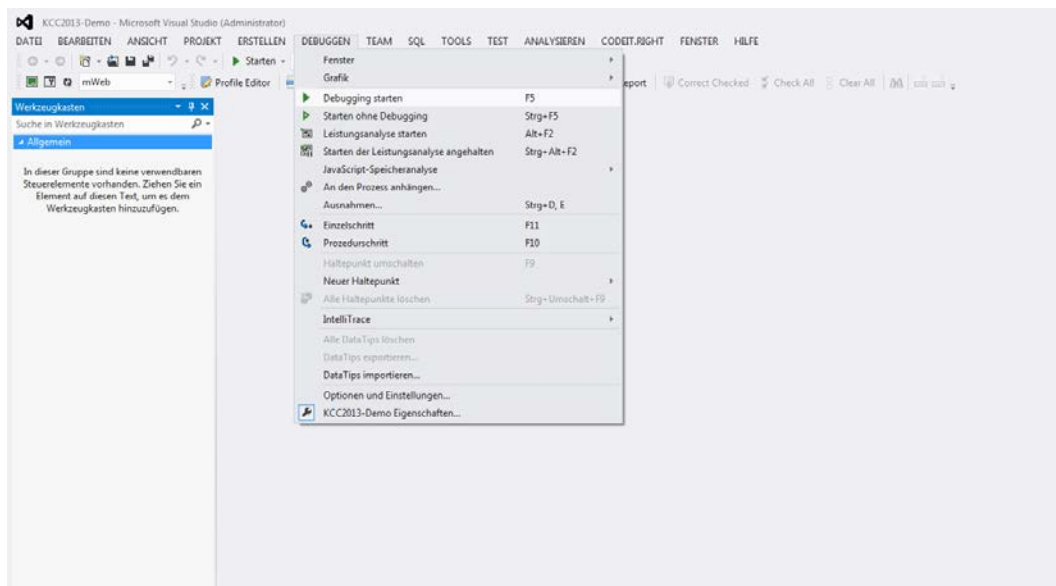


Abbildung 14: Programmausführung

3.3.4. PACKEN DER ERGEBNISSE

Die Datei für den Upload wird automatisch erzeugt.