

15/3: VIỆT NAM TRANH CUP THI LẬP TRÌNH ACM/ICPC TOÀN CẦU

Đội tu

Đội tuyển Chicken Đại học công nghệ Đại học Quốc gia Hà Nội sẽ so tài cùng các đội tuyển xuất sắc nhất từ 88 trường đại học danh tiếng trên thế giới trong trận Chung kết toàn cầu ACM/ICPC tại Tokyo Nhật Bản vào ngày 15/3/2007.

Đội tuyển Chicken gồm 3 sinh viên năm thứ 4 gồm: Trần Thị Thùy Trang, Phan Đa Phúc và Lê Huy Bình do TS Bùi Thế Duy làm huấn luyện viên.

Chung kết toàn cầu ACM/ICPC từ 12-16/3/2007 tại Tokyo, Nhật bản: 88 đội tuyển sẽ giao lưu, tập huấn và chuẩn bị trong các ngày 12, 13, 14/3. 264 sinh viên ưu tú đại diện cho tuổi trẻ sinh viên CNTT từ khắp các Châu lục sẽ chính thức tranh tài trong trận chung kết Kỳ thi lập trình sinh viên quốc tế ACM/ICPC lần thứ 31 năm 2006 từ 8h00-13h30 (giờ Tokyo) tại Khách sạn Tokyo Hilton Bay Nhật Bản để tranh 12 vị trí hàng đầu gồm: 1 CUP vô địch, 3 giải Nhất, 4 giải Nhì và 4 giải Ba.

Đội ACM Chicken, Đại học Công nghệ ĐHQG-Hà Nội.

Việc có thứ hạng cao trong bảng xếp hạng Chung kết ACM/ICPC sẽ là vinh dự cho bất kỳ trường Đại học đào tạo CNTT trên thế giới.

Trong thời gian thi đấu chính thức trận Chung kết kéo dài 5 tiếng, các đội phải giải quyết được nhiều nhất trong số 10 bài thi do Hội đồng ra đề lựa chọn, mỗi bài sẽ đại diện cho các giải thuật ứng dụng thực tế khác nhau.... Để vượt qua những thách thức này, mỗi đội (gồm 3 sinh viên) sẽ phải phát huy tốt nhất khả năng phối hợp đồng đội để xác định chính xác yêu cầu của đề bài, lên

kế hoạch xử lý và sử dụng một ngôn ngữ lập trình phần mềm giải quyết vấn đề.

Mỗi đội được sử dụng 01 máy IBM ThinkPad 60p với cấu hình Intel Core Duo Processor T7400 (2.16Ghz), 2048 Mbytes RAM, 100 GBytes SATA Hard Disk. Phần mềm gồm: Hệ điều hành Fedora Core 4 Linux, ngôn ngữ lập trình Java (version 1.5) hoặc C/C++ (GCC 4.0). Kết nối nộp bài và chấm trực tuyến bởi hệ PC2 Contest Control System, Version 8 (đã sử dụng tại vòng loại Hà Nội 11/2006).

"Đây không đơn thuần là cuộc đấu thuần túy về kỹ năng lập trình (coding) của các đội mà là sự so tài về khả năng tư duy, xác định giải pháp cho các vấn đề thực tiễn, với sự phối hợp đồng đội, phân công nhiệm vụ rõ ràng, để mỗi đội trở thành một cỗ máy hoạt động trơn tru, chinh phục các thách thức toán học, vật lý gắn với thực tiễn", ông Dough Heintzman, thành viên ban tổ chức ACM/ICPC mô tả ngắn gọn về cuộc thi.

Đội có số bài làm nhiều nhất trong thời gian ít nhất sẽ được trao cúp vô địch. Đồng thời, thứ hạng của 12 đội dẫn đầu được chia làm ba nhóm: 4 vị trí đầu tiên nhận huy chương vàng, 4 đội tiếp theo huy chương bạc và 4 đội sau đó giành huy chương đồng. Đội đến từ châu lục nào có thứ hạng cao nhất trong bảng tổng sắp thì được trao danh hiệu vô địch châu lục đó. Kết quả và xếp hạng thứ hạng toàn cầu đầy đủ sẽ được công bố vào ngày 15/3/2007 tại <http://icpc.baylor.edu/icpc/finals/default.htm>.

Việc lọt vào vòng chung kết đã khó khi các Đội tuyển Việt Nam phải "chọi" với các đội hùng mạnh từ các trung tâm đào tạo CNTT nổi tiếng từ Trung Quốc, Hàn Quốc, Nhật Bản. Việc đội "Chicken" Việt Nam đã đoạt 1 trong 4 giải nhất vòng loại Hà Nội – Khu vực Châu Á đã khẳng định vị thế của Đại học Công nghệ ĐHQG Hà Nội trong 88 đội, Trường hàng đầu thế giới về CNTT. Nỗ lực tiếp theo của 3 bạn trẻ sẽ phản ánh vị trí xứng đáng cho Việt Nam trong bảng xếp hạng của Cuộc thi lập trình uy tín nhất thế giới này.

Long Duy Hòa