

2026 제 6 회 청소년 IT 경시대회 응시자 안내사항

목차

01 대회 일정	p.02	07 시험응시 프로세스 (공통)	p.11
02 응시 방법	p.03	08 시험응시 프로세스 (알고리즘)	p.15
03 허용 준비물	p.05	09 시험응시 프로세스 (그래픽디자인)	p.17
04 신분증의 범위	p.06	10 감독용 기기 Zoom 이용방법	p.18
05 대회 당일 프로세스	p.07	11 부정행위에 대한 안내	p.20
06 알고리즘 부문 유의사항	p.09	12 대회 당일 연락 가능 시간 안내	p.20

2026. 03. 05.

01 대회 일정

일시	내용		
3월 5일 (목)	응시자 안내사항 공지		
3월 12일 (목)	수험표 발급		
3월 12일 (목) ~ 3월 13일 (금)	대회 시스템 체험 (3월 12일 10:00 ~ 3월 13일 22:00) 대회 체험은 실제 대회가 아닌 시스템 적응을 위해 미리 체험을 해보는 것으로 필수는 아니나 체험을 통해 응시 환경을 점검 하시는 것을 적극 권장드립니다.		
3월 14일 (토)		입실 및 본인확인	시험 시행
	프로그래밍 언어 (C 언어)	08:50 ~ 09:20	09:30 ~ 11:00
	프로그래밍 언어 (Python)	11:20 ~ 11:50	12:00 ~ 13:30
	알고리즘	13:50 ~ 14:20	14:30 ~ 18:00
	인공지능	13:50 ~ 14:20	14:30 ~ 16:00
	실감형콘텐츠	13:50 ~ 14:20	14:30 ~ 15:20
	그래픽디자인 (포토샵)	15:50 ~ 16:20	16:30 ~ 18:00
	정보기술이론	15:50 ~ 16:20	16:30 ~ 18:00
	기술창업전략	15:50 ~ 16:20	16:30 ~ 17:30
	입실 시간 내에 입실하셔야 합니다. 응시용 기기 및 감독용 기기에서 모두 접속하셔야 합니다.		
3월 20일 (금) 18:00	가채점 결과 발표		
3월 26일 (목) 18:00	최종 결과 발표		

02 응시 방법

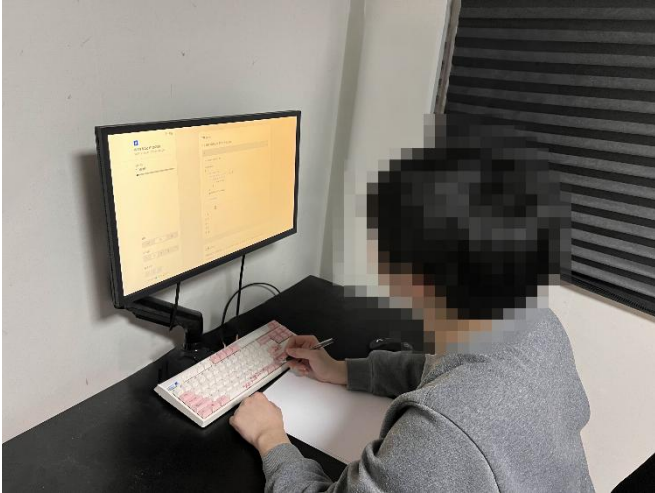
- 온라인 응시는 응시자가 원하는 **독립된 공간(1인 1실, 자택 권고)**에서 개인 컴퓨터로 응시하시면 됩니다. 응시 프로그램에 접속하실 수 있는 로그인 정보는 수험표에서 확인하실 수 있으며, **수험표를 인쇄하셔서 준비해 주시기 바랍니다.**
- 대회 시작 대기 및 응시 중 응시자 본인이 아닌 다른 사람이 화면에 보이거나 목소리가 들리는 경우 부정행위로 처리됩니다. 또한, **응시 중에는 화장실을 갈 수 없습니다.**
- 대회 시간 동안 기기의 전원이 원활하며 안정적인 인터넷이 제공되는 **응시용 기기(PC 또는 노트북 1대)와 감독용 기기(스마트폰 또는 태블릿 PC 1대, 노트북이나 PC는 불가능)**가 필요합니다.
- 응시 중에는 **2개 기기 모두 방해금지모드**를 설정하는 것을 권장합니다.
- 응시용 기기 및 감독용 기기 모두 **방전에 대비하여 충전기를 연결해 놓으시는 것을 권장합니다.**
- 여러 인원이 한 온라인 시험장에서 응시하는 만큼 다른 참가자들을 방해하는 행동 (소란, 소음 등)은 감독관에게 경고받을 수 있으며, 응시자는 이에 대한 조치를 취해야 합니다. 지속적인 경고를 받았음에도 방해하는 경우, 부정행위로 처리될 수 있습니다.
- 대회 중 예기치 못한 돌발 상황으로 인해 감독용 기기 또는 응시용 기기에 (정전, 배터리 부족, 과열 등) 문제 발생 시 **한국정보기술진흥원 카카오톡 채널**로 학생이 직접 연락해야 하며 대처 방법을 안내해 드린 후, 대회 종료 후 소명 절차를 거쳐 최종 부정행위 여부를 판단합니다.
- 응시 프로그램 이용 중 오류 발생 시에는 손을 들어 기다려 주시면 감독관 확인 후에 적절한 조치를 취해드리도록 하겠습니다.

1) 응시용 기기

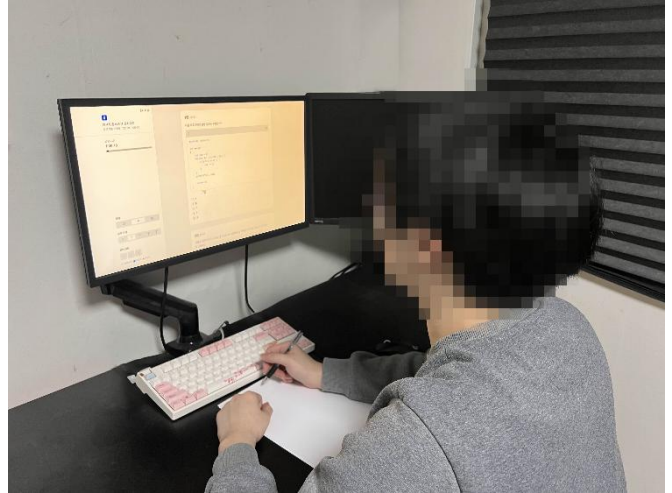
- 응시용 기기는 반드시 **모니터 1개**로만 응시하여야 하며, 사용하지 않는 모니터는 치워 두어야 합니다.
- 응시용 기기에서 다른 프로그램의 알림창이 뜰 경우 부정행위로 간주되니 반드시 사전에 종료해 주시기 바랍니다.
- 응시 프로그램은 **Windows 10 24H2 (x64) 이상** 또는 **macOS 11 (arm64) 이상**을 권장합니다.
- **프로그래밍 언어 (C 언어, Python), 인공지능, 실감형콘텐츠, 정보기술이론, 기술창업전략** 부문은 객관식, 단답형 형태로 진행되므로 응시 프로그램 이외의 프로그램을 허용하지 않습니다. (IDE, 타 사이트 등의 접속은 절대 불가합니다.)
- **그래픽디자인 (포토샵)** 부문은 파일 제출 방식으로 진행되는 형식입니다. 생성된 .jpg 파일과 원본 .psd 파일을 .zip 파일로 압축하여 파일을 업로드 합니다. 따라서 응시 프로그램과 그래픽디자인 소프트웨어 (포토샵), 압축 소프트웨어 이외의 프로그램을 허용하지 않습니다.
- **알고리즘** 부문은 응시 프로그램 내에서 소스 코드를 작성하고 채점 받는 형식입니다. 따라서 응시 프로그램 외의 다른 프로그램은 사용하지 않습니다.

2) 감독용 기기

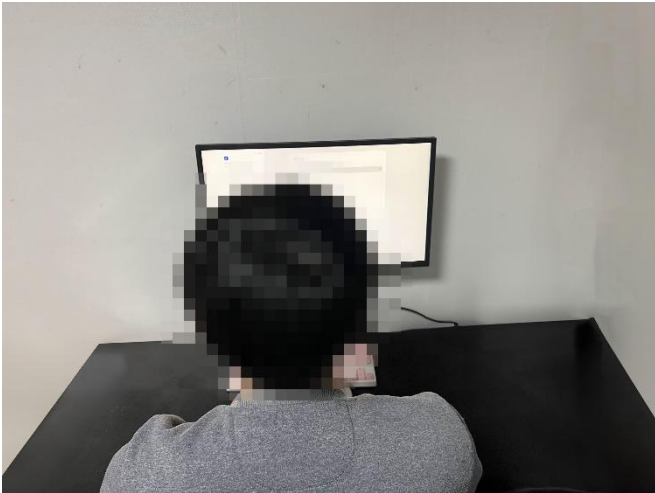
- 감독용 기기는 카메라, 마이크, 스피커 기능이 있어야 하며, 감독관이 얼굴을 식별할 수 있는 수준의 카메라 화질을 가져야 합니다.
- 감독용 기기에서는 **Zoom 플랫폼을 통해 카메라 공유**를 진행합니다.



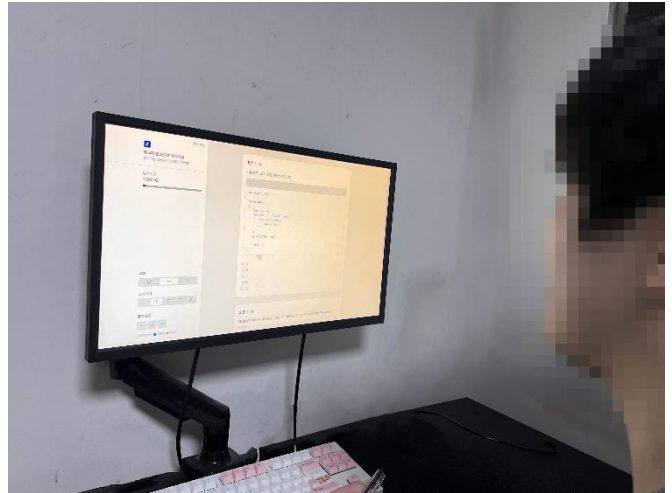
올바른 예시



올바르지 않은 예시
(2 개 이상의 모니터 사용 - 꺼져 있어도 안됨)



올바르지 않은 예시
(뒷 모습이 보임)



올바르지 않은 예시
(책상이 보이지 않음)

- 화면에 **응시자 본인의 얼굴 (옆 모습 가능), 두 손, 응시용 기기의 모니터 화면, 연습장, 주변 모습**이 모두 보이도록 기기를 배치합니다.
 - 뒷모습만 보이거나, 얼굴이 보이지 않는 경우, 모니터가 보이지 않는 경우, 두 손과 연습장이 보이지 않는 경우 감독관이 감독용 기기의 재배치를 요구할 수 있습니다.
- 대회를 응시하는 동안 스마트폰의 전면 카메라를 사용하여 응시자 본인이 화면을 볼 수 있어야 합니다.
- 조명 등의 반사로 인하여 모니터가 가려지지 않도록 배치하여야 합니다.
- 감독용 기기는 **스마트폰 또는 태블릿 PC 로만 제한 (노트북, PC 불가능)**합니다.

03 허용 준비물

- 아래의 허용 준비물 외의 물품을 소지하는 것이 적발되는 경우 부정행위 처리됩니다.
- 프로그래밍 언어 (C 언어, Python), 알고리즘, 인공지능, 실감형콘텐츠, 정보기술이론, 기술창업전략 부문
 - 응시용 기기, 감독용 기기
(응시용 기기에서는 응시 프로그램외의 프로그램을 허용하지 않음)
 - 신분증 사본 (사진 파일 형태로 시험 전 응시용 기기에 미리 저장)
 - 수험표
 - 물 (물 이외의 음식, 간식 금지)
 - 양면이 모두 비어있는 A4 연습지 10 장, 연습지에 작성할 수 있는 펜
- 그래픽디자인 (포토샵) 부문
 - 응시용 기기, 감독용 기기
(응시용 기기에서는 응시 프로그램, 그래픽디자인 소프트웨어 (포토샵), 압축 소프트웨어 외의 프로그램을 허용하지 않음)
 - 신분증 사본 (사진 파일 형태로 시험 전 응시용 기기에 미리 저장)
 - 수험표
 - 물 (물 이외의 음식, 간식 금지)
 - 투명한 플라스틱 자 (눈금자 허용)

04 신분증의 범위

- 신분증은 반드시 사진, 생년월일, 성명, 발급자가 모두 기재된 경우에 한하여 유효합니다. 단, 불필요한 개인정보 (주민등록번호 뒷자리, 주소, 여권번호 등)은 사전에 가려두어야 합니다.
- 신분증으로 인정되는지 잘 모르겠는 경우 **사전에 카카오톡 채널 또는 이메일(contest@kitpa.org)로 문의해주시기 바랍니다.**
- **모바일 신분증 및 스크린샷은 인정되지 않습니다.**
- 신분증으로 인정되는 범위
 - 주민등록증 (유효기간 내의 주민등록증 발급신청서 가능)
 - 여권 (유효기간이 지나지 않은 신분증)
 - 장애인등록증 (복지카드) (주민등록번호가 표기된 것)
 - 국가기술자격증 (기능사, 산업기사, 기사, 기능장, 기술사, 워드프로세서, 컴퓨터활용능력 등) (ITQ, GTQ 불가)
 - 한국정보기술진흥원 발행 자격증 (실감형콘텐츠전문가, 기술창업전략관리사, 정보기술능력검정)
 - 청소년증 (유효기간 내의 청소년증 발급신청서 가능)
 - 초.중.고등학교 학생증 (사진, 생년월일, 성명, 학교장 직인이 표기 및 날인된 것)
 - 정부 24, NEIS 또는 학교에서 발급한 재학증명서 (반드시 사진 포함) (발급일 2026년 3월 3일 이후)
 - 정부 24, NEIS 또는 학교에서 발급한 학교생활기록부 1 페이지 (발급일 2026년 3월 3일 이후)
- 위에 해당하는 신분증이 없는 경우, 한국정보기술진흥원 대회용 신분확인증명서를 다운로드하여 내용을 작성하신 후, 소속 학교장의 직인을 받아 준비해주시기 바랍니다. (신분확인증명서 다운로드: <https://kitpa.org/files/1>)

05 대회 당일 프로세스

1. 온라인 수험장 확인

- 대회 참가를 위해 필요한 정보는 **경시대회 페이지에 있는 수험표 인쇄 링크** 에서 발급받으실 수 있습니다. 수험표에는 아래 정보가 포함되어 있습니다. (수험표 인쇄 링크: <https://payments.kitpa.org/report/card>)
(수험표는 3 월 12 일부터 발급받으실 수 있습니다.)
 - 접수 부문, 성명, 생년월일
 - 수험번호 (응시 프로그램 아이디), 비밀번호, 온라인 수험장 링크
 - 결과발표 안내, 허용 준비물
- 전화번호 및 이메일 주소, 응시 부문은 한국정보기술진흥원 카카오톡 채널로 변경 요청하시면 변경해 드립니다.
(3 월 11 일 22:00 까지만 변경 가능)

2. 입실 및 본인 확인

C언어 08:50~09:20 | Python 11:20~11:50 | 알고리즘/인공지능/실감형콘텐츠 13:50~14:20 | 그래픽디자인/정보기술이론/기술창업전략 15:50~16:20

- 입실 시간이 되면 접속하여 충분한 시간을 가지고 진행을 하며, **정해진 입실 시간에 입실**하셔야 합니다. **시험 시작 후에는 입실이 불가**합니다.
- 응시 프로그램은 **Windows 또는 MacOS 운영체제**에서 실행 가능하며 인터넷에 연결되어 있어야 합니다.
- **응시 프로그램은 시험 전 미리 설치 해놓으셔야 합니다.**
- 응시용 기기로 응시 프로그램을 실행하여 로그인합니다.
 - 로그인이 실패할 경우 수험번호(아이디) 및 비밀번호를 다시 확인하여 주시기 바랍니다.
 - 수험번호(아이디) 및 비밀번호는 영어 대문자 및 숫자로만 구성되어 있습니다.
- 대회 시작 전 응시용 기기에서 신분증 사진을 업로드, 개인정보 수집 및 처리 동의 체크를 완료합니다.
- 감독용 기기로 감독용 Zoom 에 접속하여 로그인합니다.
- 감독용 기기는 반드시 마이크, 오디오, 비디오를 모두 켜야 하며, 기기에서 나오는 소리가 다시 기기로 들어가지 않도록 적절한 볼륨을 조절해야 합니다.
- 감독용 기기에서 **감독용 Zoom 접속 시 이름은 "성명-수험번호"**로 설정합니다. (예시. 김진홍-A10001)
- 입실 및 본인 확인 완료 시까지 위 기재 사항들을 모두 완료하지 않을 경우 결시자로 처리될 수 있습니다.
- 상황에 따라서 감독관이 응시 장소의 주변 환경 확인을 요청할 수 있습니다.
- 이 시간에는 응시자가 업로드한 사진과 신분증을 감독용 기기에서 보이는 응시자의 얼굴과 대조하는 시간이므로 되도록 **감독관의 확인 완료 선언 전까지 감독용 기기를 바라**봐 주시기 바랍니다.

3. 시험 응시

C 언어 09:30~11:00 | Python 12:00~13:30 | 알고리즘 14:30~18:00 | 인공지능 14:30~16:00

실감형콘텐츠 14:30~15:20 | 그래픽디자인 16:30~18:00 | 정보기술이론 16:30 ~ 18:00 | 기술창업전략 16:30~17:30

- **프로그래밍 언어 (C 언어, Python) 부문**은 객관식 30 문항, 단답형 5 문항 (배점 문제별 상이, 단답형 부분점수 있음, 90 분, 500 점 만점)이 출제됩니다.
- **알고리즘 부문**은 실시간 자동 채점을 실시하며, 초등부 3 문항, 중·고등부 4 문항 (문제 당 100 점, 부분점수 있음, 210 분, 초등부 300 점 만점, 중·고등부 400 점 만점)이 출제됩니다.
- **인공지능 부문**은 객관식 30 문항, 단답형 5 문항 (배점 문제별 상이, 단답형 부분점수 있음, 90 분, 500 점 만점)이 출제됩니다.
- **실감형콘텐츠 부문**은 객관식 50 문항 (문제 당 2 점, 50 분, 100 점 만점)이 출제됩니다.
- **그래픽디자인 (포토샵) 부문**은 작업형 4 문항 (문제 당 100 점, 부분점수 있음, 90 분, 400 점 만점)이 출제됩니다.
- **정보기술이론 부문**은 객관식 90 문항 (문제 당 11 점, 90 분, 990 점 만점)이 출제됩니다.
- **기술창업전략 부문**은 객관식 60 문항 (2 점 40 문항, 1 점 20 문항, 60 분, 100 점 만점)이 출제됩니다.

- **대회 중에는 자리를 이탈할 수 없으며, 화장실 이용도 불가능합니다. 미리 다녀오시기 바랍니다.**
- 먼저 시험을 종료한 학생은 **퇴장 버튼을 눌러 먼저 퇴장하실 수 있습니다.**
- 대회 중 응시 프로그램 사용에 대한 질문은 응시 프로그램 내 채팅을 통해 하실 수 있으며, 문제에 대한 질문은 시험 중에는 불가능합니다. (단, 알고리즘 부문의 경우, 문제의 이해를 위하여 Yes 또는 No 로 답변할 수 있는 질문만 가능하며, 문제에 따라 대답해드릴 수 없을 수 있습니다.)

- **프로그래밍 언어 (C 언어, Python), 인공지능, 실감형콘텐츠, 그래픽디자인 (포토샵), 정보기술이론, 기술창업전략 부문의 동점 처리 방식은 다음과 같습니다.**
 - 동순위로 처리합니다.
- **알고리즘 부문의 동점 처리 방식은 다음과 같습니다.**
 - 해당 점수를 획득한 시간이 빠른 순
 - 문제마다 시간제한과 메모리 제한은 반드시 지켜야 합니다.

06 알고리즘 부문 유의사항

- 문제를 해결하는 프로그램은 한 개의 언어로 된 한 개의 코드 파일에 작성하며, 실행 파일이 아닌 소스 코드를 제출해야 하며, 문제마다 다른 언어로 푸셔도 됩니다.
- 답안을 제출할 경우 채점 결과를 실시간으로 확인할 수 있으나, 채점 결과에 대한 피드백이 전달되는 시간은 일정하지 않을 수 있으므로 제출 코드에 대한 채점이 진행되는 동안 문제 풀이를 지속하여야 합니다.
- 채점 결과는 다음 중 하나입니다.
 - **맞았습니다:** 제출한 코드가 문제에 존재하는 예제와 숨은 테스트케이스 그룹에서 모두 의도한 결과가 나왔음을 뜻합니다.
 - **맞았습니다:** 제출한 코드가 문제에 존재하는 예제와 숨은 테스트케이스 그룹 일부에서 의도한 결과가 나왔음을 뜻합니다.
 - **틀렸습니다:** 제출한 코드가 문제에 존재하는 예제 혹은 숨은 테스트케이스 그룹에서 의도한 결과와 다른 결과가 적어도 한 개 이상 나왔음을 뜻합니다.
 - **컴파일 에러:** 제출한 코드가 컴파일에 실패했음을 의미합니다.
 - **시간 초과:** 제출한 코드가 실행하고 종료까지 걸린 시간이 문제가 의도한 시간보다 오래 걸렸음을 의미합니다. 더 빨리 문제를 해결할 수 있는 코드를 작성해야 합니다.
 - **메모리 초과:** 제출한 코드가 실행하고 끝마치기 전까지 사용한 메모리의 양이 문제가 의도한 메모리의 양보다 많이 사용했음을 의미합니다. 더 적은 메모리를 사용해서 문제를 해결할 수 있는 코드를 작성해야 합니다.
 - **출력 제한 초과:** 제출한 코드가 많은 양의 문자를 출력했음을 의미합니다.
 - **세그멘테이션 폴트:** 제출한 코드가 실행 도중 세그멘테이션 오류가 발생했음을 의미합니다.
 - **런타임 에러:** 제출한 코드가 실행 도중 예상치 못한 오류가 발생해 종료됐음을 의미합니다.
- 채점에 사용된 입/출력 데이터 및 기타 실행에 관한 세부 사항은 공개되지 않습니다.
- 실행 시간 제한 및 메모리 제한은 응시자가 제출한 소스 코드를 채점기에서 실행한 기준으로 합니다.
- 입출력은 반드시 표준 입력과 표준 출력을 사용해야 합니다.
- 응시 프로그램 내 코드 편집기에서 지원하는 자동 완성 기능은 참고 용도로만 사용해야 합니다.
 - Windows OS 에서 C/C++에 자동 완성 기능을 사용하려면 Microsoft Visual C++ 재배포 가능 패키지 2015-2022 가 설치되어 있어야 합니다.
<https://learn.microsoft.com/ko-kr/cpp/windows/latest-supported-vc-redist?view=msvc-170#latest-supported-redistributable-version>
 - Java 언어에 자동 완성 기능을 사용하려면 JDK 21 이 설치되어 있어야 합니다.
<https://learn.microsoft.com/ko-kr/java/openjdk/download#openjdk-21>
macOS 에서의 JDK 는 다음 명령어를 통해 설치하는 방법을 권장합니다.
`brew install openjdk@21`

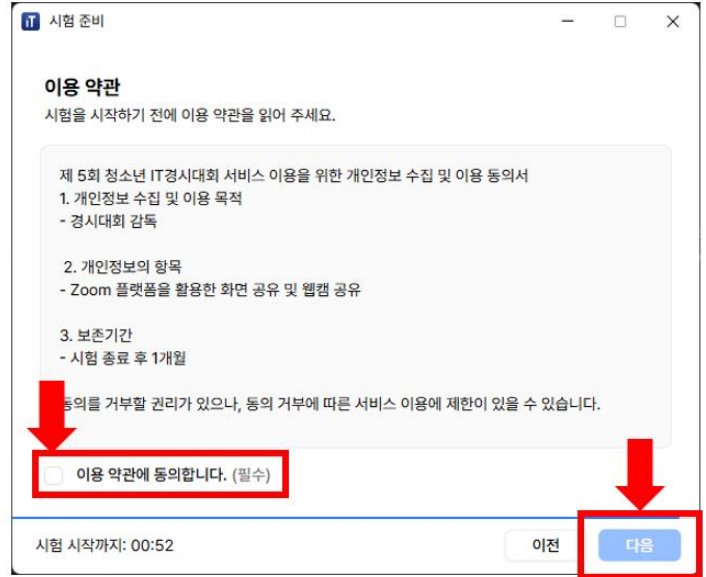
- 컴파일러 및 인터프리터 버전 및 옵션은 다음과 같습니다.
 - C 언어 (C17)
 - 컴파일 명령어: `gcc -O2 -pipe -std=gnu17 main.c -o main -lm`
 - 실행 명령어: `./main`
 - C++ (C++20)
 - 컴파일 명령어: `g++ -O2 -pipe -Wno-write-settings -std=gnu++20 main.cpp -o main`
 - 실행 명령어: `./main`
 - Python (CPython 3.12)
 - 컴파일 명령어: `python3 -m py_compile main.py`
 - 실행 명령어: `python3 main.py`
 - PyPy (PyPy 3.10)
 - 컴파일 명령어: `python3 -m py_compile main.py`
 - 실행 명령어: `python3 main.py`
 - Java (Java 21)
 - 컴파일 명령어: `javac --release 21 -encoding UTF-8 -d out Main.java && java cvf Main.jar .`
 - 실행 명령어: `java -cp Main.jar Main`

07 시험응시 프로세스 (공통)

- ① 대회 홈페이지(<https://kitpa.org/contest/6>)에서 응시 프로그램을 다운로드 한 뒤 실행합니다.
응시 프로그램은 3월 9일 이후 대회 홈페이지에서 다운로드 받으실 수 있습니다.

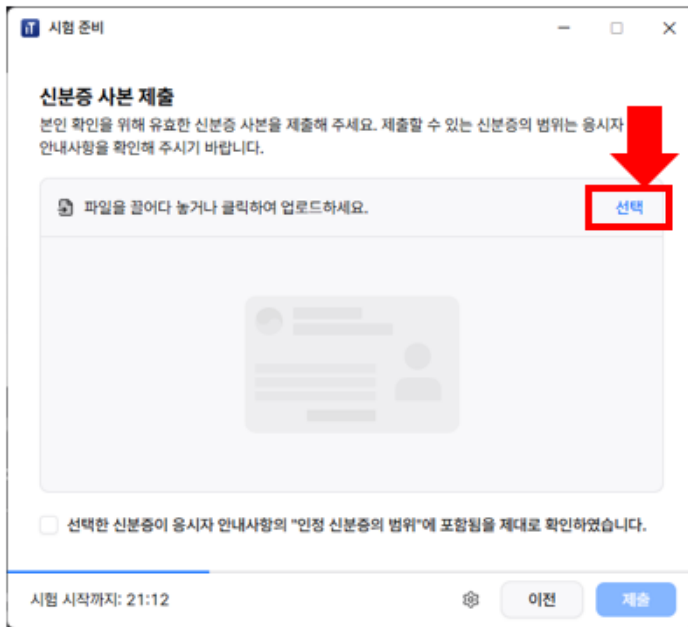


- ② 화면에 보이는 로그인 창에 수험표에 있는 계정을 입력해 로그인을 진행해주세요.



③ 화면에 적힌 인적사항을 확인하고 표기된 정보 및 응시 부문이 맞다면 “계속”, 아닐 경우 “취소”를 눌러 뒤로 가거나 감독관에게 문의해주세요.

④ 개인정보 이용동의에 체크하고 “계속”을 선택합니다.



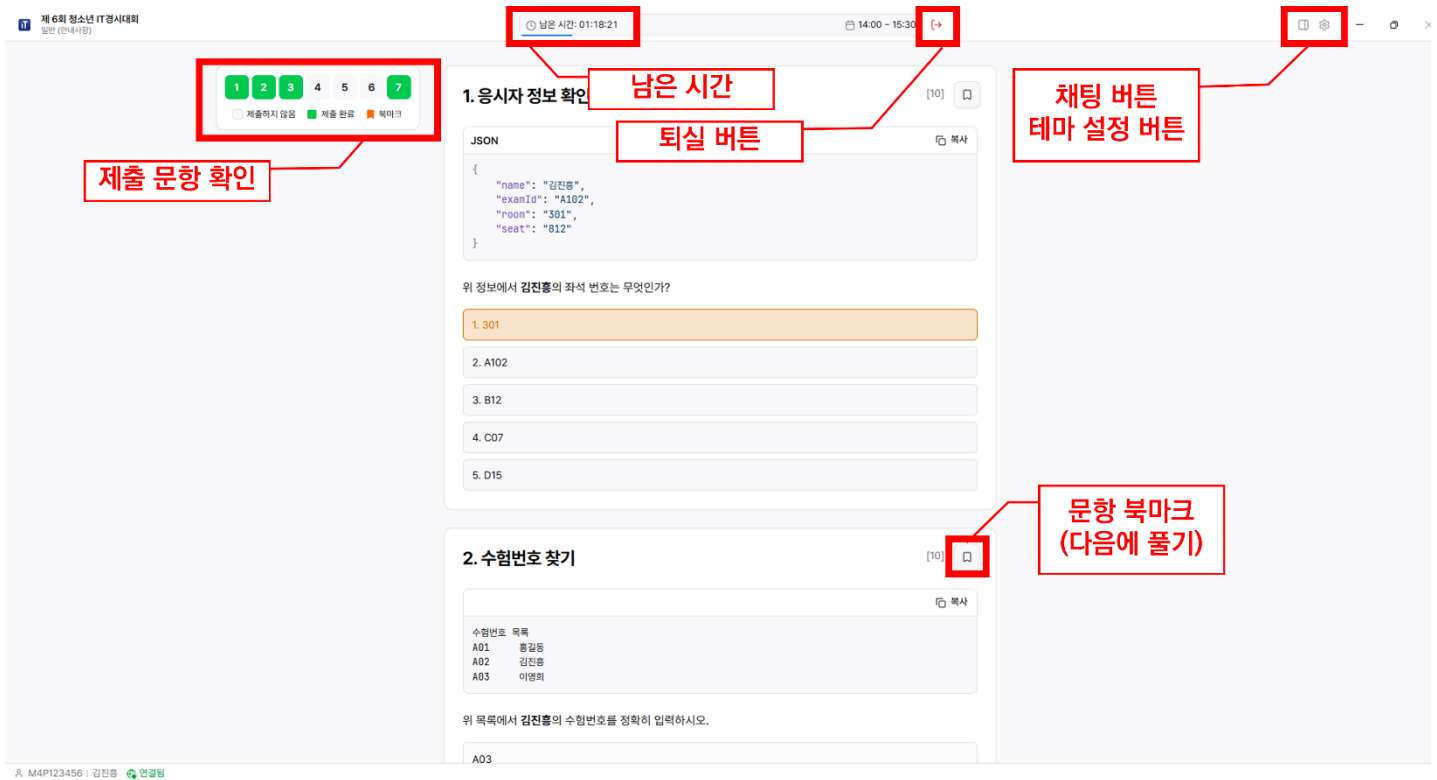
⑤ “선택” 버튼을 눌러 신분증 사진을 업로드 한 뒤, 체크 버튼을 누르고 “제출” 버튼을 눌러주세요.

사진 파일 업로드 시, **각 사진의 크기는 20MB 이하**가 되도록 하여 업로드 해주시기 바랍니다.

반드시 사진 파일 형태여야 하며, **사진 파일이 아닌 경우 (pdf, hwp 등)에는 신분증으로 인정하지 않습니다.**



⑥ 시험 준비가 완료되었으므로 시험 시작 시간까지 대기합니다. 시험 시간이 되면 자동으로 화면이 이동합니다.

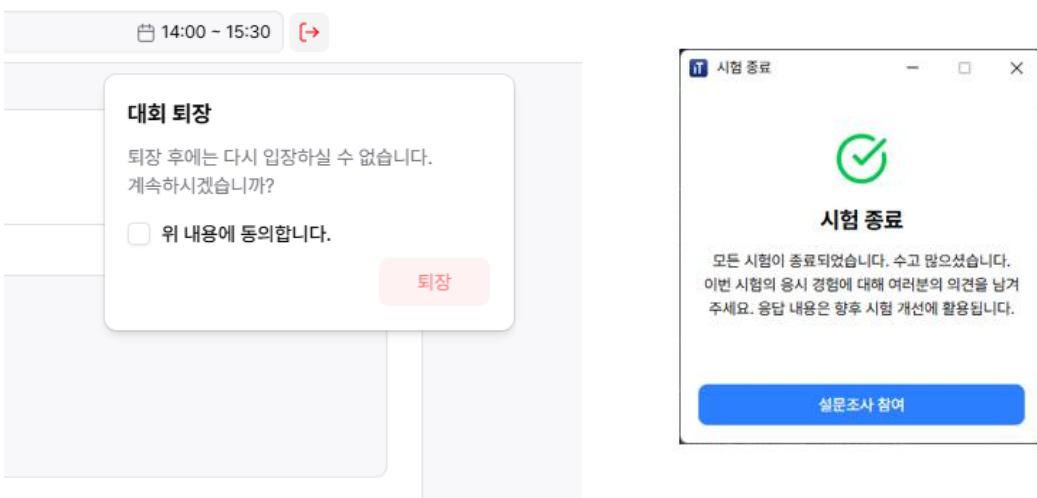


⑦ 시험 화면의 가운데에서는 문항을 확인하실 수 있으며, 객관식은 선택지를 눌러 선택, 주관식은 빈 칸에 답안을 입력하시면 됩니다.

상단에는 대회 종료까지의 남은 시간과 퇴실 버튼이 있습니다.

좌측에는 문제의 제출 현황을 확인하실 수 있습니다.

우측 상단에는 감독관과의 채팅 버튼과 테마(밝게, 어둡게, UI 언어 설정)를 설정하는 버튼이 있습니다.



⑧ 시험이 모두 종료되면 상단의 퇴실 버튼을 눌러 종료하실 수 있습니다.

동의 체크 후 퇴장 버튼을 누르는 즉시 시험이 종료되며, 혹여나 실수로 눌렀다 하더라도 이는 응시자에게 책임이 있습니다.

08 시험응시 프로세스 (알고리즘 부문)

07 시험응시 프로세스 (공통)의 ⑥번까지 동일합니다.

The screenshot shows the exam interface for the problem '1. 사랑 나눠주기'. The interface is annotated with red boxes and labels:

- 문항 확인**: Points to the problem list on the left sidebar.
- 남은 시간**: Points to the '남은 시간: 01:25:25' timer at the top.
- 퇴실 버튼**: Points to the 'C++' dropdown menu at the top right.
- 언어 선택**: Points to the 'C++' dropdown menu.
- 답안 제출**: Points to the '제출' button at the top right.
- 채팅 버튼**: Points to the chat icon at the top right.
- 테마 설정 버튼**: Points to the theme settings icon at the top right.

The main content area shows the problem description and a code editor with the following code:

```
#include <iostream>
int main() {
    std::cout << "Hello, World!";
    return 0;
}
```

⑦ 시험 화면의 가운데에서는 문제 본문을 확인과 답안(코드)를 작성 할 수 있습니다.

상단에는 대회 종료까지의 남은 시간과 퇴실 버튼이 있습니다.

좌측에는 문제의 제출 현황을 확인하실 수 있습니다. (초록: 100 점, 노랑: 부분 점수, 빨강: 0 점)

우측 상단에는 언어 선택 (C, C++, Java, Python, PyPy), 답안 제출, 감독관과의 채팅 버튼과 테마(밝게, 어둡게, UI 언어 설정)를 설정하는 버튼이 있습니다.

채점 기록 탭

테스트 제출물	시간	서브태스크	채점 결과	점수
테스트 제출물	14:33:17			
틀렸습니다	0/100 05:13:48	서브태스크 1	틀렸습니다	0/19
틀렸습니다	0/100 05:13:11	서브태스크 2	틀렸습니다	0/37
테스트 제출물	02:54:01	서브태스크 3	틀렸습니다	0/44
테스트 제출물	02:53:36	총점	틀렸습니다	0/100
테스트 제출물	15:48:34	제출 코드		
테스트 제출물	15:45:38	<pre>#include <iostream> int main() { std::cout << "Hello, World!"; return 0; }</pre>		
테스트 제출물	15:43:43			
테스트 제출물	15:38:42			
테스트 제출물	15:33:00			
테스트 제출물	15:32:25			

테스트 탭

예제	입력	테스트케이스의 입력값을 여기에 입력하세요.
예제 1	입력	테스트케이스의 입력값을 여기에 입력하세요.
예제 2	예상 출력	테스트케이스의 예상 출력값을 여기에 입력하세요.
내 테스트케이스 1	출력	
+ 추가	메모리	
	시간	

⑧ 하단에는 2 개의 탭이 있습니다.

채점 기록: 채점한 기록 (테스트 제출 포함) 을 확인하실 수 있으며, 서브태스크별 채점 결과와 제출한 코드를 확인할 수 있습니다.

테스트: 테스트케이스를 만들어 테스트 해볼 수 있습니다.

07 시험응시 프로세스 (공통)의 ⑥번까지 동일합니다.

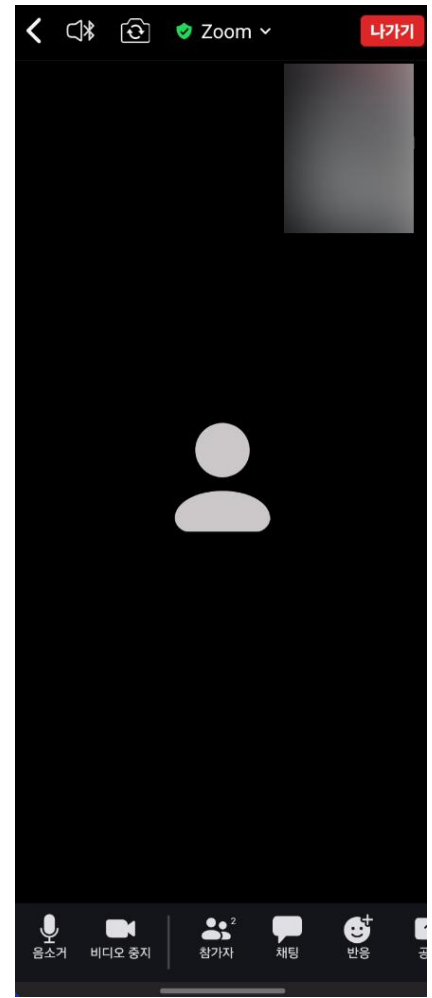
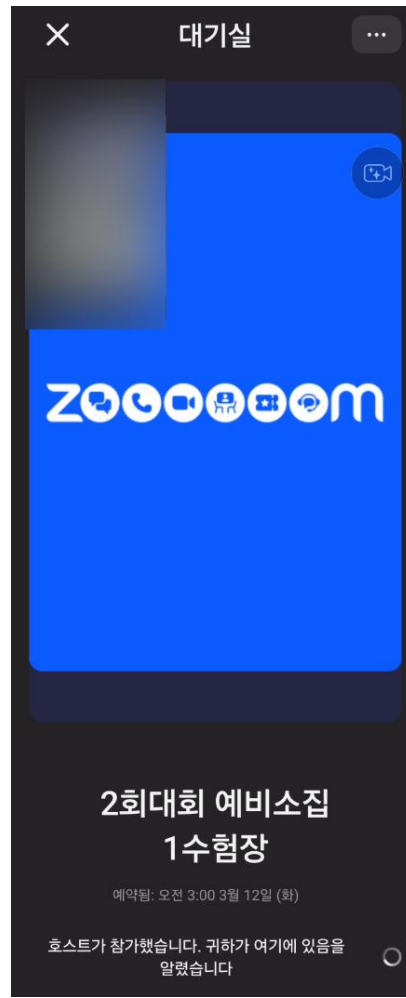


⑦ 시험 화면의 가운데에서는 문제와 답안(zip 파일)을 제출 할 수 있습니다.

상단에는 대회 종료까지의 남은 시간과 퇴실 버튼이 있습니다.

좌측에는 문제의 제출 현황을 확인하실 수 있습니다.

우측 상단에는 감독관과의 채팅 버튼과 테마(밝게, 어둡게, UI 언어 설정)를 설정하는 버튼이 있습니다.



응시자 본인이 잘 나오는지 확인 한 후 “참가”를 선택합니다.

가상 배경 설정이나 배경 흐림 등의 효과를 설정할 경우, 부정행위로 간주 될 수 있습니다.

감독관이 접속 승인을 할 때까지 기다린 후, 접속이 완료되면

마이크 및 카메라가 모두 켜져있는지(ON) 확인합니다.

11 부정행위에 대한 안내

- 아래 기술된 사항들은 모두 부정행위에 해당하며, 적발될 경우 응시 자격이 박탈될 수 있습니다.
 - 시험 응시 중 2명 이상이 화면에 보이는 경우
 - 허용 준비물 외 물품을 소지한 경우
 - 신분증 및 본인 사진 확인이 불가하거나 카메라 상의 얼굴과 상이한 경우
 - 연습지에 로그인 정보 외 정보가 기재된 경우
 - 의도적으로 다른 응시자를 방해하거나 대회 시험장에 문제를 일으키는 경우
 - 부정행위로 간주할 만한 소음이 들리는 경우
 - 감독관의 지시를 불이행한 경우
 - 응시용 기기에 허용된 프로그램 이외의 프로그램을 사용한 경우
 - 대회 시스템을 악용하는 경우
 - 문제 및 답을 유출하는 경우
 - 접수 시 기재한 내용이 허위 사실이거나 부적절한 방법으로 응시한 경우
 - 헤드폰, 이어폰, 스마트 기기 등의 불필요한 전자기기를 사용하는 경우
 - 기타 대회운영팀이 부정행위라고 판단하는 경우

12 대회 당일 연락 가능 시간 안내

- 응대시간 : 08시 30분 ~ 18시 00분
- 한국정보기술진흥원 (070-8019-3790)
- 한국정보기술진흥원 카카오톡 채널 (https://pf.kakao.com/_wRYQxj)
- **대회 당일에는 전화 문의가 몰리므로, 빠른 응대를 원하시면 카카오톡 채널로 문의주시기 바랍니다.**

기타 문의 사항은 한국정보기술진흥원 카카오톡 채널 또는 대회운영팀 이메일(contest@kitpa.org)로 문의 주시기 바랍니다.

한국정보기술진흥원 교육기획본부