02.02.2021.

**Informātikas (programmēšanas) olimpiāžu uzdevumu un risinājumu krājums**

Informātikas (programmēšanas) olimpiāžu uzdevumu un to risinājumu krājums ir izstrādāts Valsts izglītības satura centra projekta “Nacionāla un starptautiska mēroga pasākumu īstenošana izglītojamo talantu attīstībai” (projekta Nr. 8.3.2.1/16/I/002) ietvaros. Tas aptver mācību priekšmetu olimpiādēs izstrādāto saturu no 2017. līdz 2020. gadam.

[Informātikas (programmēšanas) olimpiāžu uzdevumu un to risinājumu krājums (2017.-2020.gads)](https://www.viaa.gov.lv/sites/viaa/files/media_file/inform_olimp_krajums_0.pdf)

Latvijā informātikas olimpiādes oficiāli notiek kopš 1988. gada, lai gan par pirmo de-facto olimpiādi droši var uzskatīt 1986. gada februārī LU Matemātikas un informātikas institūtā (LU MII, toreiz - LVU Skaitļošanas centrā) notikušo atklāto informātikas olimpiādi. Ja olimpiādes pirmsākumos “informātika” un “programmēšana” bija sinonīmi, tad šobrīd tā vairs nav.

Olimpiādes nosaukumu ir nācies papildināt ar vārdu “programmēšanas”, lai būtu pilnīgi skaidrs, kāda ir olimpiādes būtība. Laika gaitā ir mainījušās olimpiādēs izmantojamās programmēšanas valodas, datortehnikas modeļi un pieejamība, risinājumu testēšanas paņēmieni, bet nemainīgs ir palicis olimpiāžu saturs - efektīvu algoritmu izstrāde. Olimpiāžu saturu un formātu galvenokārt ietekmē “pasaules vēsmas” - tas, kā tiek organizēta un kādas uzdevumu tēmas ir pieļautas Vispasaules olimpiādē.

Uzdevuma krājuma autoru kolektīvs:

* Mārtiņš Opmanis
* Rihards Opmanis
* Pēteris Pakalns
* Jevgēnijs Vihrovs
* Normunds Vilciņš

© Valsts izglītības satura centrs, 2021

