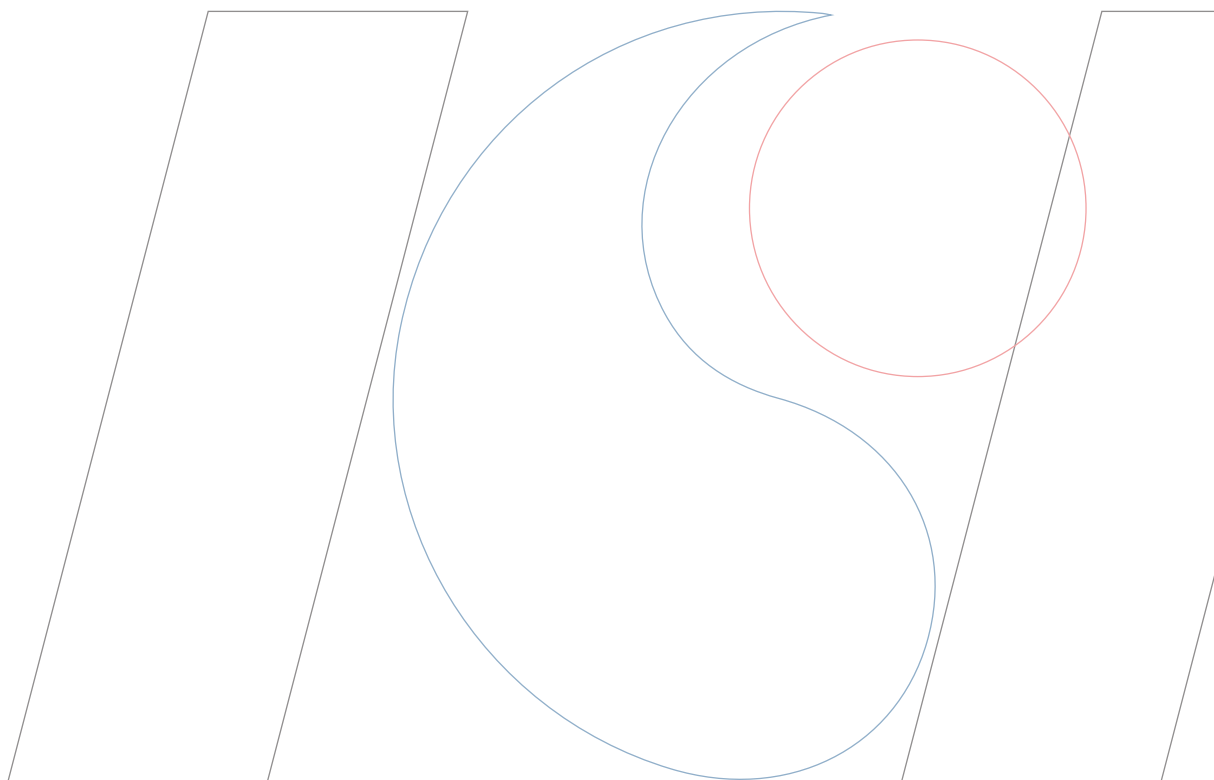




한국정보올림피아드 대회 시스템 사용 가이드

2026년 2차대회

koi.or.kr



00. 1차대회와의 시스템상 차이점

2차대회에는 1차대회와 다르게 프로그래밍형 문제만이 출제되며, 따라서 모든 문제의 점수를 실시간으로 확인할 수 있습니다.

또한 2차대회에서는 1차대회와 다르게 문제에 대한 질의응답이 가능하며, 중도 퇴실이 가능합니다.

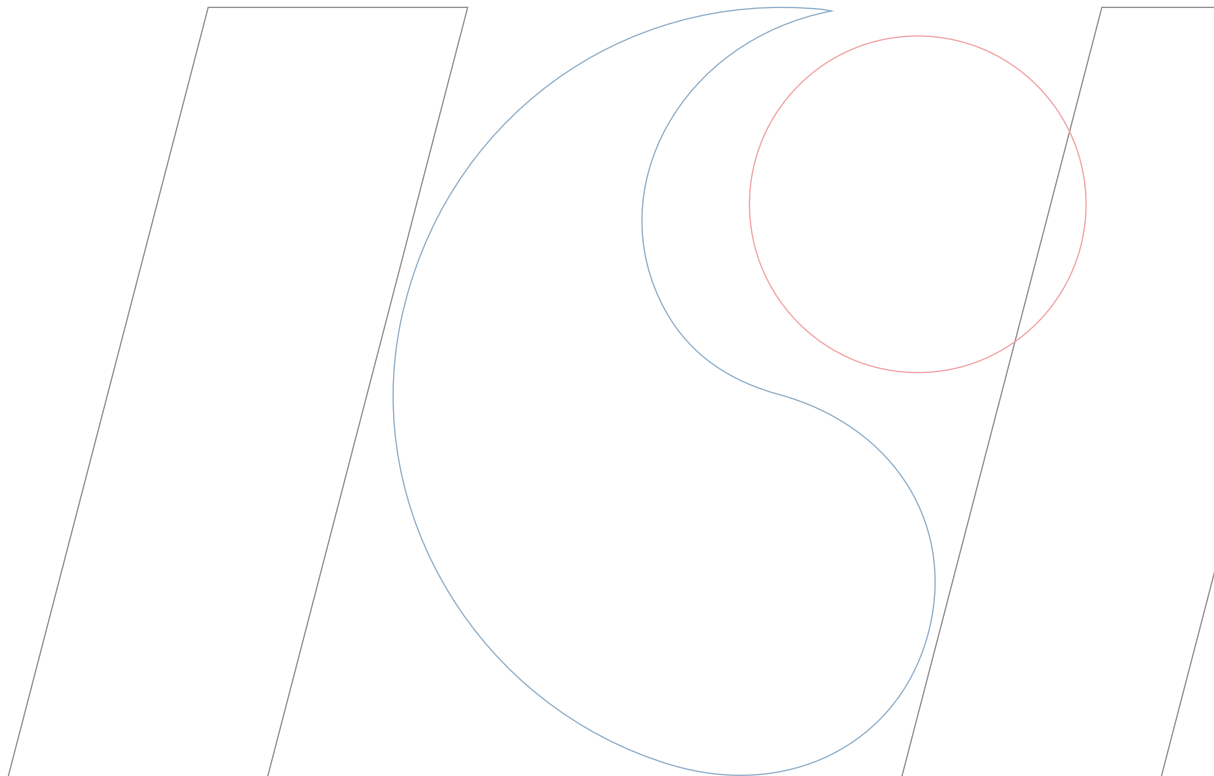
질의응답에 대하여서는 **06. 대회 진행 중 상단 메뉴** (10쪽) 및 **06-3. 질의응답** (13쪽)을 참고해 주시기 바랍니다.

중도 퇴실에 대하여서는 **07. 문제 목록** (14쪽) 및 **07-1. 중도 퇴실** (15쪽)을 참고해 주시기 바랍니다.

I

대회 준비

대회 시스템 접속부터 대회 시간이 시작하기 직전까지의 시스템 요소를 살펴보고, 대회 응시를 위한 준비 사항에 대하여 소개합니다.



01. 대회 로그인

한국정보올림피아드 2026년도 2차대회

2026년도 정보올림피아드 2차대회 페이지입니다.

이메일로 받은 아이디와 비밀번호를 입력해 주세요.
실제 대회에서는 다른 아이디와 비밀번호를 사용합니다.

1 아이디

2a 비밀번호

2b

3 로그인

시스템에 접근하면 로그인 화면이 나타납니다. 대회 응시를 위해서는 먼저 배부된 아이디와 비밀번호를 입력해 로그인해야 합니다. 올바른 아이디와 비밀번호를 입력해 대회 시스템에 로그인합니다.

일부 환경에서 비밀번호 입력 시 입력 언어가 한국어로 되어 있으면 로그인에 실패할 수 있습니다. 이 경우 한/영 키를 눌러 영어로 언어를 전환한 뒤 다시 시도해 보십시오. **2b** 비밀번호 보기 버튼을 누르면 현재까지 입력한 비밀번호를 확인할 수 있습니다.

1 아이디 입력란

2a 비밀번호 입력란

2b 비밀번호 보기 버튼

버튼을 클릭하면 지금까지 입력한 비밀번호를 확인할 수 있습니다.

3 로그인 버튼

02. 대회 목록

한국정보올림피아드

홍길동 (e01) 로그아웃

2

3

대회 참가

1

초등부

⌚ 270분 2099년 1월 1일 13:30 - 2099년 1월 1일 18:00

>

대회 목록에서는 현재 진행 중인 대회 목록을 보고 대회에 참가할 수 있습니다. 참가해야 하는 대회를 클릭해 대회 시스템을 실행할 수 있습니다.

1 참가할 수 있는 대회 리스트

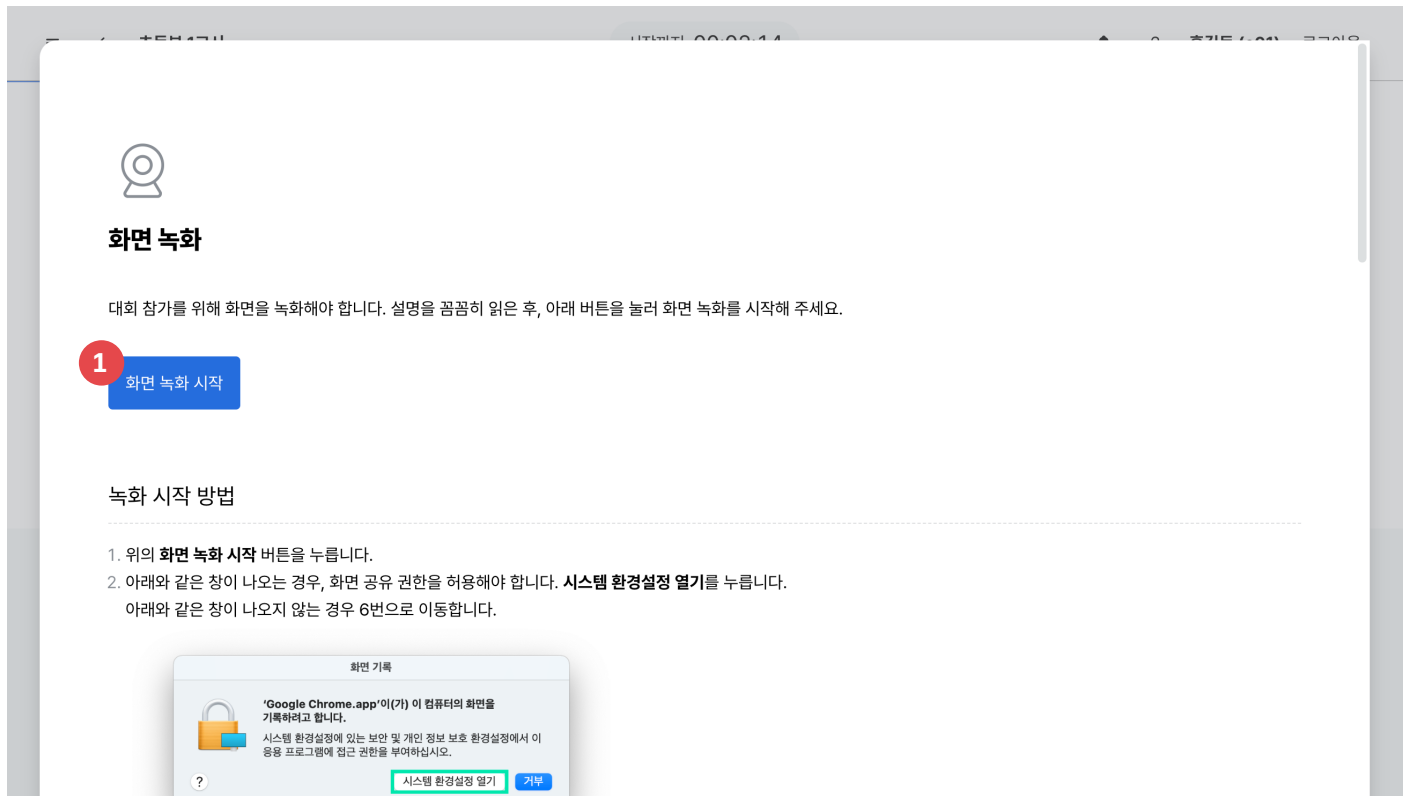
대회 이름을 클릭하면 해당 대회 참가 페이지로 이동할 수 있습니다.

2 현재 참가자 이름과 아이디

로그인한 계정이 본인의 계정이 맞는지 확인할 수 있습니다. 본인의 계정이 아닌 경우, 3 로그아웃 버튼을 눌러 로그아웃한 뒤 다시 로그인해 주세요.

3 로그아웃 버튼

03. 화면 녹화 설정



화면 녹화가 필요한 대회의 경우, 대회 시스템 접속 전 화면 공유를 설정해야 합니다. 페이지에 설명되어 있는 **녹화 시작 방법**을 꼼꼼히 읽고, 안내대로 수행해 주십시오.

화면 공유 설정은 대회가 시작하기 전에도 가능합니다. 대회 시작 전 미리 대회 시스템에 접속하여 화면 공유 설정을 점검하는 것을 권장합니다. 대회 시스템을 새로고침하면 화면 공유도 다시 해야 함에 유의해 주십시오.

1 화면 녹화 시작 버튼

화면 녹화를 시작합니다. 녹화가 시작되면 대회 시스템에 접근할 수 있습니다.

04. 확인 사항 작성

1

≡ < ① 초등부

시작까지 00:02:14

REC 🔔 ? 홍길동 (e01) 로그아웃

초등부 — 참가

2

부정행위 방지를 위해 대회 중 전체 모니터 화면을 녹화합니다. 대회 시간 중 화면 녹화가 제대로 되지 않았을 시 부정행위 처리될 수 있습니다.

* 필수

☐

예기치 못하게 연결이 끊기는 등의 돌발 상황 발생 시 **긴급 연락처로 학생이 직접 연락**하면, 일단 응시를 이어서 진행할 수 있도록 대처 방법을 안내할 예정이며, 대회 종료 후 소명 절차를 거쳐 위원회에서 최종 부정행위 여부를 판단합니다. 긴급 연락처:

* 필수

☐

3

설문 제출

대회 시작 전 확인사항들을 작성합니다. 주변 환경 등을 점검하고, 필수 확인 사항에 체크를 완료하여 다음 단계로 진행합니다.

1 뒤로 가기 버튼

참가하고자 하는 대회명과 다른 대회명이 보일 경우, 뒤로 가기 버튼을 눌러 다른 대회를 선택합니다. 올바른 대회에 접속했는지 확인합니다.

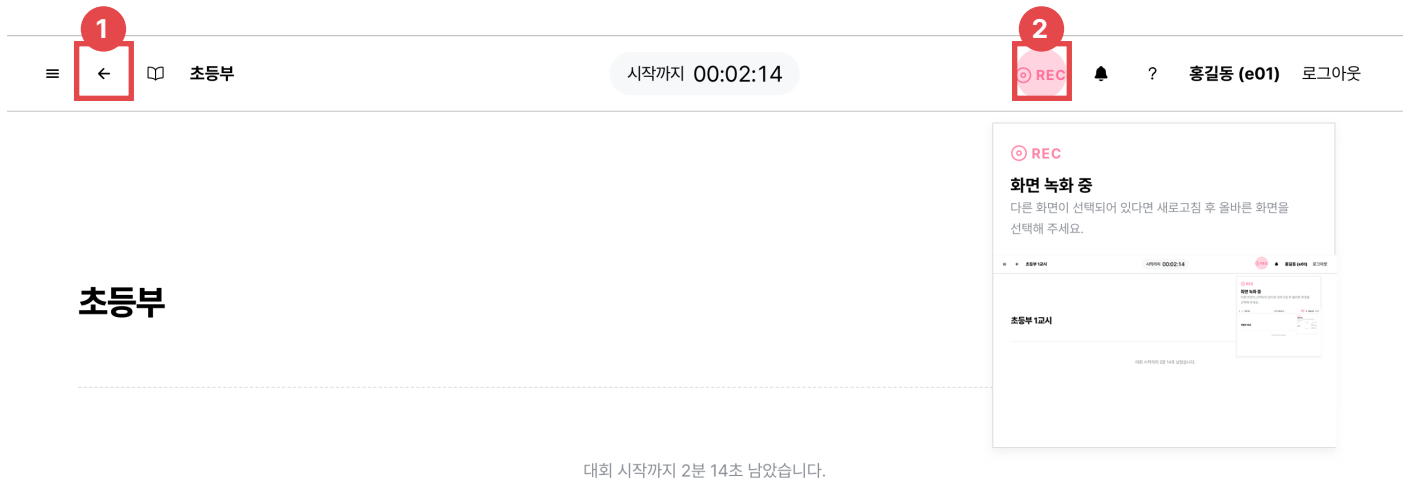
2 확인 사항 목록

꼼꼼히 체크해야 하는 확인 사항 목록입니다.

3 확인 사항 제출 버튼

필수 확인 사항들을 전부 체크한 후 확인 사항 제출 버튼을 눌러 다음 단계로 진행할 수 있습니다.

05. 대회 시작 전 대기실



대회 시작 전 대기실에는 대회 시작까지 남은 시간이 표시되며, 남은 시간이 전부 소진되면 문제가 자동으로 나타납니다.

1 뒤로 가기 버튼

참가하고자 하는 대회명과 다른 대회에 접속했을 경우, 뒤로 가기 버튼을 눌러 다른 대회를 선택합니다. 올바른 교시의 대회에 접속했는지 확인합니다.

2 녹화 알림이

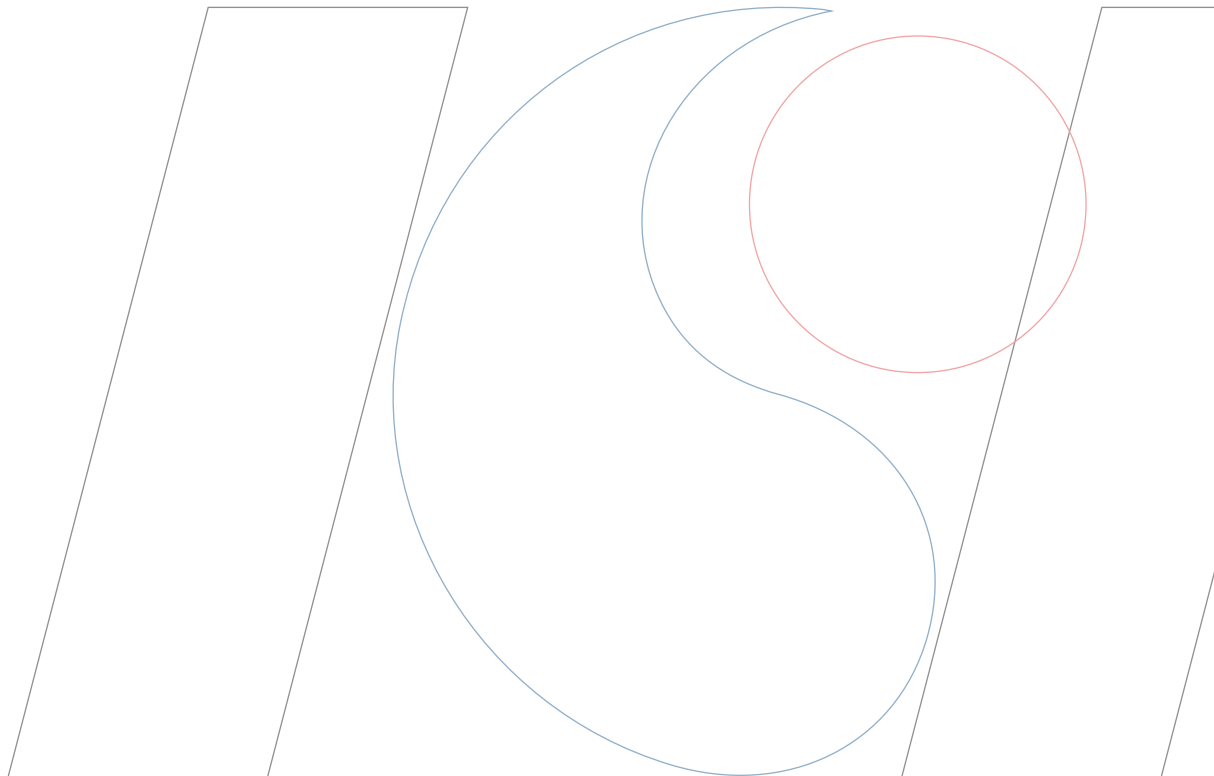
녹화 알림이에 마우스를 올리면 현재 녹화 중인 화면을 확인할 수 있습니다.

화면 녹화가 제대로 되고 있지 않을 경우 실격 처리의 원인이 될 가능성이 있으므로 녹화 화면을 확인할 것을 권장하며, 녹화가 제대로 되지 않고 있을 경우 키보드의 **F5** 키 (macOS의 경우 **⌘R**)를 눌러 새로고침한 후, 화면을 다시 선택합니다.

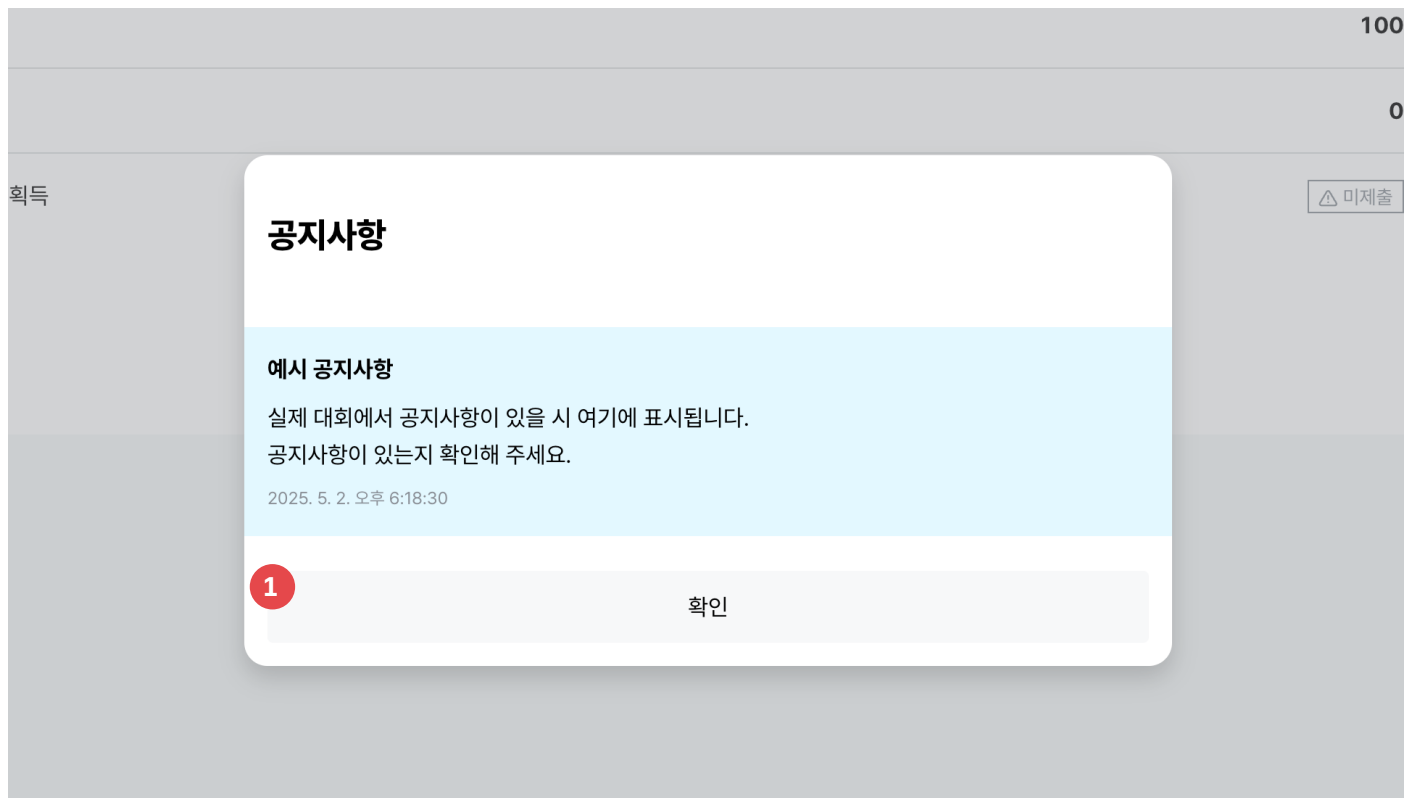
II

대회 중

대회 진행 중에 시스템이 제공하는 기능의 사용 방법에 대하여 소개합니다.



06-2. 대회 진행 중 상단 메뉴 > 대회 공지사항



대회 중 공지사항을 확인할 수 있습니다. 읽지 않은 공지사항은 하늘색 배경으로 강조됩니다. 대회 중 공지사항은 최대한 꼼꼼히 확인하는 것을 권장합니다.

1 공지사항 확인 완료 버튼

확인 버튼을 클릭하여 대회 시스템으로 돌아갑니다.

06-3. 대회 진행 중 상단 메뉴 > 질의응답



대회 중 문제에 대해 궁금한 점에 대해 질문할 수 있습니다. 답변은 늦게 도착할 수 있습니다. 답변이 도착하면 질의응답 아이콘(06. 대회 진행 중 상단 메뉴 참조)에 읽지 않은 응답 개수가 실시간 표시되므로, 답변이 도착하기 전까지는 질문 창을 닫고 다른 문제 해결을 시도하다가, 질의응답 아이콘에 알림이 표시되면 그 때 답변을 확인하는 것이 좋습니다.

욕설 등 부적절한 내용을 담고 있는 메시지로 질문할 경우 대회 결과에 불이익이 있을 수 있습니다.

1 질의응답 목록

지금까지 남긴 질의응답을 확인할 수 있습니다.

2 문제 선택

클릭하여 질문할 문제를 선택합니다. 문제를 선택하지 않으면 질문을 남길 수 없음에 유의합니다.

3 질문 내용 작성

문제에 대해 궁금한 점을 작성합니다.

4 질문 전송

질문을 전송합니다. 문제를 선택하지 않았거나, 질문 내용을 작성하지 않았다면 질문을 전송할 수 없음에 유의합니다.

5 질의응답 창 닫기 버튼

닫기 버튼을 클릭하여 대회 시스템으로 돌아갑니다.

07-1. 문제 목록 > 조기 퇴실

대회 참가를 종료하시겠습니까?

참가를 종료하면 더 이상 모든 문제에 제출할 수 없으며, 참가 종료는 취소가 불가능합니다.

참가를 종료하려면 아래에 **대회 참가를 종료하겠습니다.** 를 그대로 입력해 주세요.

1

대회 참가를 종료하겠습니다.

2

[> 대회 참가 종료

3

< 대회로 돌아가기

대회 참가를 조기에 종료할 수 있습니다. 참가를 종료하면 더 이상 모든 문제에 제출할 수 없고, 취소가 불가능하므로, 신중하게 결정해 주세요. 중도 퇴실 시 감독관의 허락이 필요합니다. 감독관의 허락 없이 중도 퇴실할 시 부정행위로 처리될 수 있습니다.

1 대회 참가 종료 확인란

참가를 종료하려면 화면의 지시대로 '대회 참가를 종료하겠습니다.'를 입력해 주세요.

2 대회 참가 종료

확인란 작성 후 대회에서 조기 퇴실할 수 있습니다.

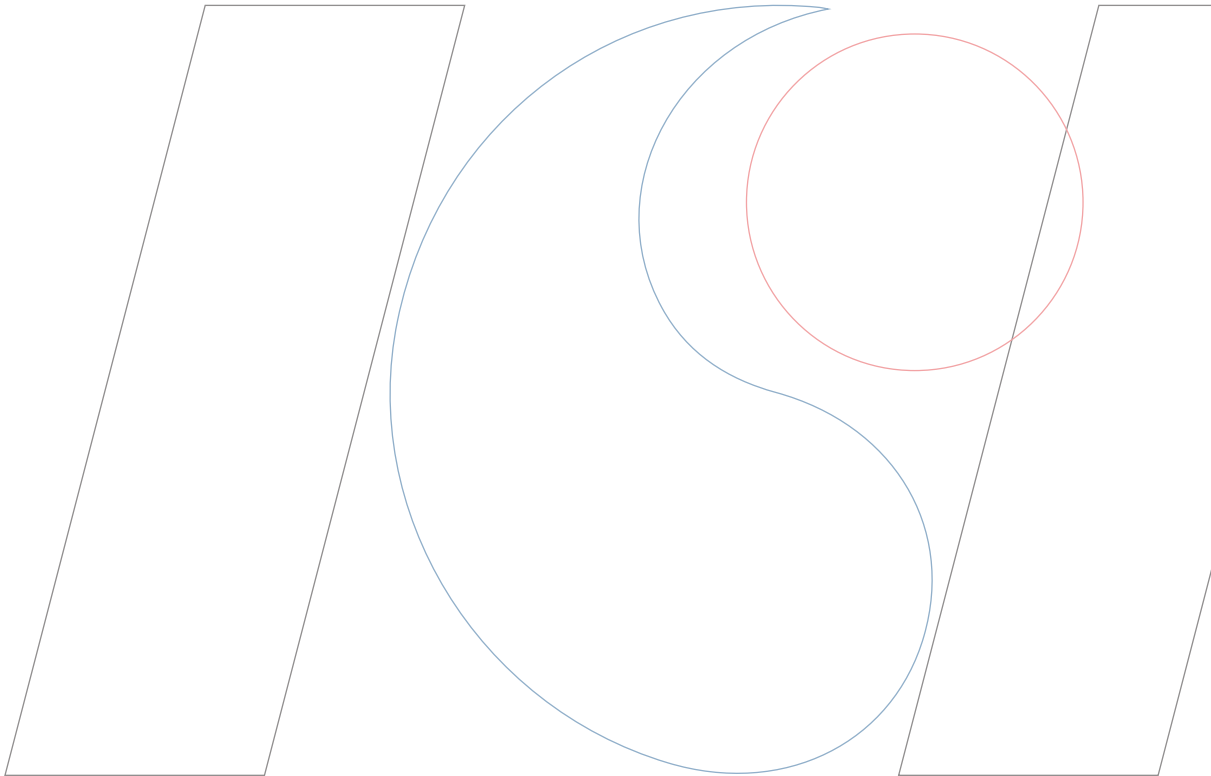
3 대회로 돌아가기

창을 닫고 대회로 돌아갑니다.

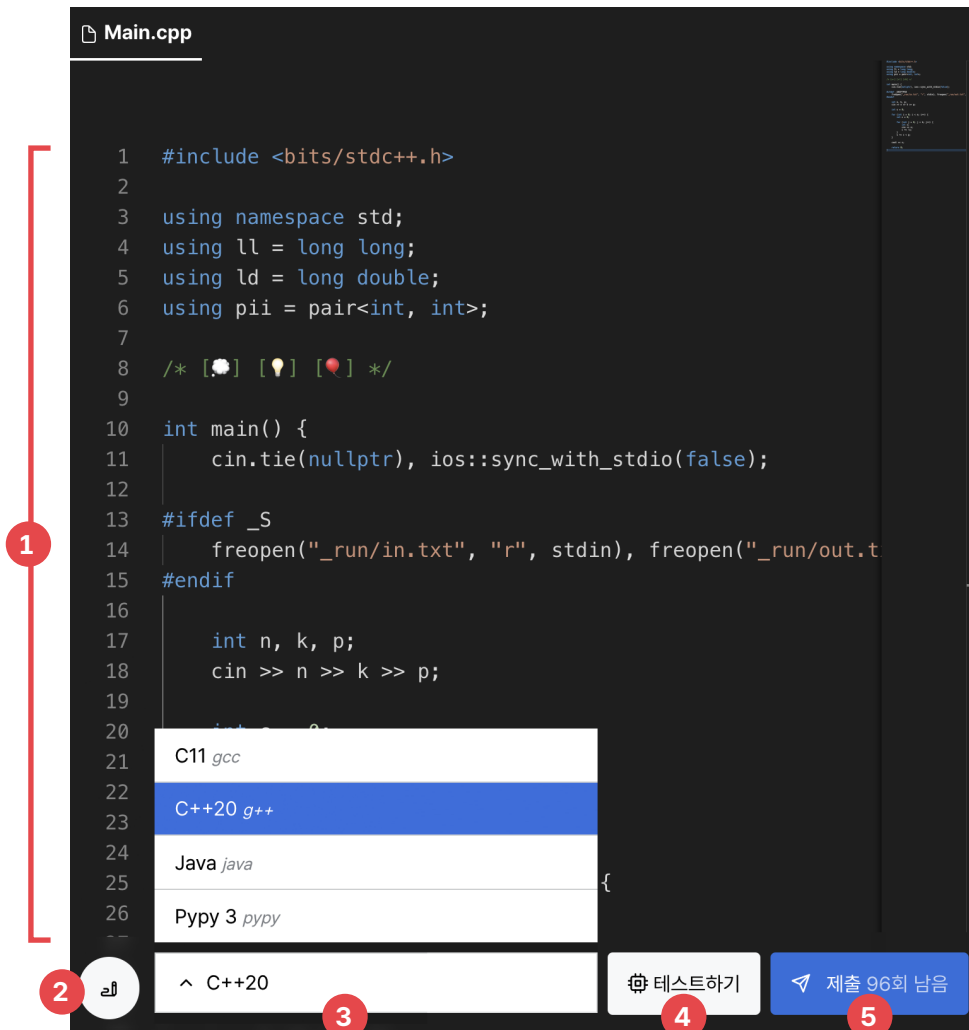
III

문제

출제되는 문제를 해결하기 위한 기능들을 살펴보고, 답안 제출 방법을 소개합니다.



09. 프로그래밍 영역



프로그래밍 영역은 프로그래밍형 문제의 답안을 작성하고 제출할 수 있는 부분입니다. 또한, 예제 입력 혹은 직접 구성한 입력을 바탕으로 프로그램을 제출하지 않고 실행해볼 수 있는 '테스트하기' 모드가 제공됩니다.

제출한 프로그램은 실시간으로 채점되며 점수에 반영됩니다. **10. 제출 목록 및 제출 결과**를 참조해 주시기 바랍니다.

- 1

답안 입력란
프로그래밍형 문제를 해결하는 프로그램을 작성합니다.
5 제출 버튼을 누르면 프로그램이 실시간 채점됩니다.
코드는 1분마다 서버에 자동 저장되며, 다른 문제로 이동하거나 대기실로 나오는 경우에도 자동 저장됩니다. 키보드의 Ctrl + S(Mac: ⌘ S)를 눌러 저장할 수도 있습니다.
- 2

추천/자동완성 기능 사용 토크
입력란은 기본적으로 선택된 언어가 제공하는 키워드, 함수 등의 기능 일부를 추천 및 자동완성합니다. 버튼을 눌러 이 기능을 끄거나 다시 켤 수 있습니다.
이 기능을 끄면 언어 기능들과 관련 없는 추천/자동완성에 한해서만 작동합니다.
- 3

작성 언어 변경
응시할 언어를 드롭다운에서 선택하여 변경할 수 있습니다. 대회에서 사용 가능한 언어는 응시자 안내 사항에 소개되어 있습니다.
- 4

테스트하기 모드 전환
프로그램을 제출하지 않고 실행해 볼 수 있는 '테스트하기' 모드로 전환합니다. (**09-1. 테스트하기 모드** 참조)
- 5

프로그램 제출
작성한 프로그램을 제출합니다. 실행 결과는 제출 목록에서 확인 가능합니다. (**10. 제출 목록 및 제출 결과** 참조)
제출 횟수에는 제한이 있습니다.

09-2. 프로그래밍 영역 > 단축키

프로그래밍 영역은 코드 작성의 편의를 위한 단축키를 제공합니다.

동작	Windows	macOS	동작	Windows	macOS
작업 내용 저장	Ctrl + S	⌘ S	줄 전체 이동	Alt + ↑/↓	⌘ ↑/↓
찾기/바꾸기	Ctrl + F	⌘ F	전체 선택	Ctrl + A	⌘ A
들여쓰기	Tab	Tab	위/아래로 선택	⌘ + ↑/↓	⌘ ↑/↓
내어쓰기	⌘ + Tab	⌘ Tab	왼쪽/오른쪽으로 선택	⌘ + ←/→	⌘ ←/→
줄 전체 주석 처리	Ctrl + /	⌘ /			
실행 취소	Ctrl + Z	⌘ Z			
다시 실행	Ctrl + Y	⌘ ⌘ Z			

10. 제출 목록 및 제출 결과

1 제출 + 테스트	2 제출	3 테스트
제출 2024-05-03 05:06:30	✓ 100점 4	C++20 ✎ 5 6
제출 2024-05-03 05:05:34	△ 10점	C++20 ✎
제출 2024-05-03 05:05:16	✗ 0점	C++20 ✎
테스트 2024-05-03 05:04:30	✓ 실행 성공	C++20 ㉞

제출 목록에서는 문제에 이전에 제출했던 모든 코드와 실행했던 모든 테스트의 정보를 확인할 수 있습니다.

1 제출과 테스트 모두 보기

5 제출에 사용한 언어

2 제출만 모아보기

6 자세히 보기 버튼

3 테스트 결과만 모아보기

10-1. 자세한 제출 결과 및 10-2. 자세한 테스트 결과를
참조해 주시기 바랍니다.

4 제출 또는 테스트의 결과

제출의 경우 획득한 점수가 표시되며, 테스트의 경우 테스트의 실행 성공 여부가 표시됩니다. 자세한 내용은 6
자세히 보기 버튼을 클릭해 열람할 수 있습니다. (10-1.
자세한 제출 결과, 10-2. 자세한 테스트 결과 참조)

10-3. 제출 목록 및 제출 결과 > 프로그램 실행 결과

제출의 부분문제별 실행 결과는 다음 중 하나입니다.

✓ **정답**

작성한 코드가 모든 테스트 케이스에 대해 올바른 답을 출력했습니다.

△ **부분 점수 획득**

작성한 코드가 부분 점수를 획득했습니다.

WA **오답**

작성한 코드가 일부 테스트 케이스에서 올바르지 않은 답을 출력했습니다.

RTE **런타임 에러**

코드 실행 중 오류가 발생했습니다.

TLE **시간 제한 초과**

코드 실행 시간이 문제에 명시된 시간 제한을 초과했습니다.

제출한 코드가 실행되고 있더라도 시간 제한을 초과하는 순간 실행이 중단됩니다.

ILE **대기 시간 제한 초과**

코드가 실행 중 대기 상태였던 시간이 문제에 명시된 시간 제한을 초과했습니다.

제출한 코드가 실행되고 있더라도 시간 제한을 초과하는 순간 실행이 중단됩니다.

MLE **메모리 제한 초과**

코드가 사용한 메모리가 문제에 명시된 메모리 제한을 초과했습니다.

CE **컴파일 실패**

컴파일 과정 중 오류로 컴파일에 실패했습니다.