



UFOP
Universidade Federal
de Ouro Preto



EDITAL MARATONA DE PROGRAMAÇÃO II WORKSHOP DE COMPUTAÇÃO UFOP

A maratona de programação se destina a alunos de cursos de graduação e início de pós-graduação na área de Computação e afins (Ciência da Computação, Engenharia de Computação, Sistemas de Informação, Matemática, entre outros). A competição promove nos alunos a criatividade, a capacidade de trabalho em equipe, a busca de novas soluções de software e a habilidade de resolver problemas em situação de pressão. Inspirada por esse evento da SBC, o II Workshop de Computação da Universidade Federal de Ouro Preto promove sua Maratona de Programação, com características próprias e com regulamentação unicamente contida neste documento.

1. DO CONCURSO

1.1 A competição é destinada a alunos de graduação e pós-graduação, que estejam cursando na Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP) cursos de Engenharia de Computação, Engenharia Elétrica, Ciência da Computação, Engenharia de Controle e Automação, Sistemas de Informação ou áreas afins.

1.2 A participação no concurso é condicionada a formação de times de 03 (três) alunos e 01 (um) professor orientador da universidade. O professor orientador será o representante do time junto ao Comitê Organizador da maratona.

1.3 Cada time pode contar ainda com um aluno reserva. A participação do reserva na competição se dará apenas em caso de algum problema ocorrer com um dos participantes antes da realização da maratona, e a substituição deverá ser comunicada ao Comitê Organizador até, no máximo, a véspera da competição. Depois de iniciada a maratona não há possibilidade de substituições no time. Um time com dois ou menos componentes fica automaticamente desqualificado da competição.

1.4 A inscrição dos times deve ser feita no site <http://www.decom.ufop.br/workshop/2016/>.

1.5 As inscrições serão limitadas a 20 times para a competição.

2. DO FORMATO DA MARATONA

2.1 Os times receberão uma prova com diversos problemas que devem ser resolvidos durante 3 horas de competição.

2.2 Os problemas deverão ser resolvidos nas linguagens C, C++ ou Java. Os times poderão resolver um problema da prova em uma linguagem de programação e outro problema em outra linguagem, sem qualquer prejuízo.

2.3 Para a implementação os times terão à sua disposição um computador e todo o material escrito que desejarem. Entretanto, não poderão fazer uso de material armazenado em meio digital ou ter acesso à Internet durante a competição.



UFOP

Universidade Federal
de Ouro Preto



2.4 Quando um time julgar que tem um programa que resolve um problema, ele pode submetê-lo à correção dos juízes, que compilam e executam este programa para uma bateria de testes desconhecida dos times.

2.5 Um problema é considerado resolvido se, para todos os testes da bateria, ele devolve o resultado esperado pelos juízes. Para cada submissão o time recebe uma resposta, que pode ser satisfatória (e o problema está resolvido pelo time) ou indica algum erro ocorrido, como: resposta errada, tempo de execução excedido, erro de execução, erro de compilação, etc.

2.6 O time vencedor é aquele que resolve a maior quantidade de problemas nas 3 horas de competição.

2.7 Empates no número de problemas resolvidos são classificados pelo tempo corrigido. Ganha aquele que tem o menor tempo corrigido. O tempo corrigido do time é dado pela soma dos tempos corrigidos somente dos problemas corretamente resolvidos pelo time. O tempo corrigido de um problema é dado pelo número de minutos decorridos desde o início da competição até o momento da primeira submissão correta somado com uma penalidade de 10 minutos por submissão incorreta feita anteriormente neste problema.

2.8 Em caso de empate será considerado vencedor o time cuja última submissão correta tenha sido feita mais cedo. Persistindo o empate, passará à penúltima submissão correta e assim por diante. Se persistir o empate a organização fará um sorteio entre os times envolvidos.

2.9 A organização da competição é responsável pela decisão de qualquer caso não previsto.

3. DA PREMIAÇÃO

3.1 A equipe vencedora será premiada com um buffet livre e 1 (uma) bebida não alcoólica no restaurante Saori (<https://www.facebook.com/saoriop/>).

4 DOS RECURSOS

4.1 Apenas o professor orientador do time poderá recorrer à organização do evento caso julgue que seu time tenha sido prejudicado durante a competição.

4.2 Qualquer recurso deve ser inicialmente enviado ao coordenador da Maratona de Programação dentro de dois dias úteis a contar do dia da realização da competição. Um recurso deve estar baseado em uma ou mais das circunstâncias a seguir: violação de uma regra, má conduta de um time ou má conduta da administração da competição com intenção de prejudicar. As decisões dos juízes são finais. Não cabe recurso quanto a julgamento de problemas.

4.3 O Comitê Organizador da Maratona decidirá sobre o caso nos três dias úteis seguintes.

4.4 Os resultados da Maratona de Programação serão finais apenas quando todos os recursos tiverem sido julgados.

Dúvidas devem ser encaminhadas para tatiana@decea.ufop.br