Torneo de Programación

1. Es una competencia entre los estudiantes de la UNCA y público en general que participaron de la “Semana informática”, donde se plantean una serie de situaciones problemáticas cuya solución puede ser resuelta en algún **lenguaje de programación** (a elección!).
2. El participante ganador será aquel que pase todos los niveles propuestos, en el menor tiempo posible.
3. Para participar podrás hacerlo en forma individual y/o Grupal. Se debe tener en cuenta que los premios están asignados a los puestos finales (1º premio = 1º lugar, 2º premio = 2º lugar … nºpremio = nº lugar) Es un único premio por lugar.
4. Se permite

-Una computadora, propia o suministrada por la ORGANIZACION (con aviso anticipado)

-Libros, fotocopias y apuntes que cada equipo o individuo desee llevar al torneo.

1. En el Desarrollo del concurso: Se desarrollara en tres (3) niveles, cada uno compuesto por un ejercicios, a resolver entre las horas 17:00 a 20:00 del día Viernes 28 de Abril.
2. Cuando se resuelve un problema, se sube el ejercicio a la plataforma para ser evaluado por los jueces en la solución a ese ejercicio.
3. Los participantes tendrán derecho a un “SALVAVIDAS”, en caso de que sea necesario, según su criterio. El mismo se podrá utilizar en cualquiera de los 3 niveles. La utilización o no del Salvavidas, no afectara al resultado final.
4. El Jurado estará compuesto por Estudiantes Avanzados y Profesores de la carrera Ing. en Informática.
5. La Evaluación:

Una vez que el participante haya resuelto el primer ejercicio, y este SEGURO de que el mismo se encuentra correcto ante las exigencias del problema, lo subirá a la plataforma y podrá continuar con el siguiente nivel, hasta terminar los 3 niveles.

Una vez subido los 3 ejercicios, el jurado comunicará los resultados en un tiempo acorde.

Al momento de evaluar el jurado tendrá en cuenta la hora de inicio (primer nivel) hasta el final (tercer nivel) y el participante o grupo que haya resuelto todos los ejercicios de manera correcta y en menor tiempo será el ganador. Este sistema se tendrá en cuenta para asignar todos los puestos existentes.

1. En caso de que varios equipos resuelvan la misma cantidad de ejercicios, ganará aquel cuya suma de tiempos de entrega sea menor
2. Todos los equipos y/o participantes se llevarán un certificado de participación en el torneo