JUZGAMIENTO DE EJERCICIOS

La evaluación de soluciones se realizará con el Juez BOCA, plataforma suministrada por la Red de Programación Competitiva – RPC.

Para entrenamiento se encuentra habilitada una competencia de calentamiento (warmup), con 20 ejercicios de nivel I y II utilizados en competencias de semestres anteriores.

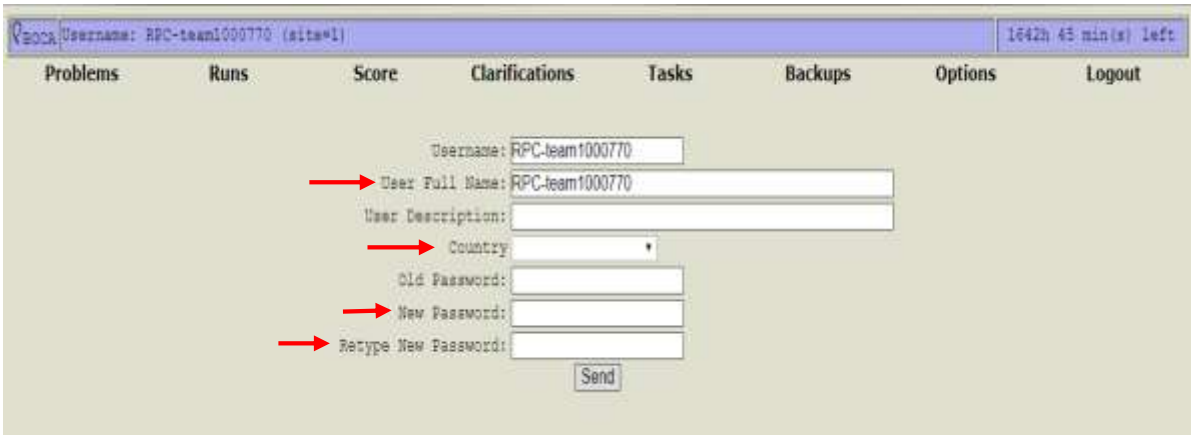
Revise el siguiente instructivo para la utilización de **BOCA**, sin embargo cualquier duda será atendida por los monitores del **Semillero de Programación**, en los viernes de 4-6 pm en la sala 6.

1. El enlace disponible para el warmup es:

http://redprogramacioncompetitiva.com/contests/UA/warmup/

2. Si el ingreso es por primera vez, puede loguearse con alguno de los usuarios que se muestren en pantalla (disponibles), los cuales no requieren contraseña. Si ya tiene un usuario asignado realice el login con sus datos.

3. En caso de ingreso por primera vez, es necesario configurar su usuario registrando sus datos y una contraseña. Este proceso se realiza en **OPTIONS**
   - User full name, el nombre de usuario para el tablero de posiciones
   - Country, elegir el país (Colombia)
   - Old passwd: por ser la primera vez no se requiere
   - New password, escribir la nueva contraseña
   - Retype new password, confirmar contraseña



4. Por medio de la opción **Problems** se pueden encontrar los enunciados de los ejercicios propuestos, identificados con una letra y un nombre, así como el archivo pdf descargable.

5. Una vez se escoja el ejercicio que se quiere desarrollar se da click en el pdf ejemplo: (ejercicio A, acronyms)

UNIVERSIDAD DE LA AMAZONIA
Maratón de Programación 2018 -I

NIVEL I

EJERCICIO A. Acronyms Archivo: acronyms.cpp acronyms.java

En la historia encontramos desarrollos interesantes que fueron nombrados en honor a sus inventores, por ejemplo:

- RSA está formado por las letras iniciales de los apellidos de Ron Rivest, Adi Shamir y Leonard Adleman.
- BPS está formado por las letras iniciales de Bogomolnyi, Prasad y Sommerfield.

A veces, las personas cambian el nombre de esos desarrollos por otras palabras (no necesariamente significativas), por ejemplo:

- RSA: Randomized Super Algorithm.
- BPS: Beyond Perturbative States

En esta tarea, debe verificar si un nombre puede haber provenido de ciertos autores. Un nombre viene de ciertos autores si las iniciales de los autores son las mismas que las iniciales de las palabras en el nombre. Notar que las iniciales deben coincidir en el mismo orden en que se dan en la entrada.

Entrada

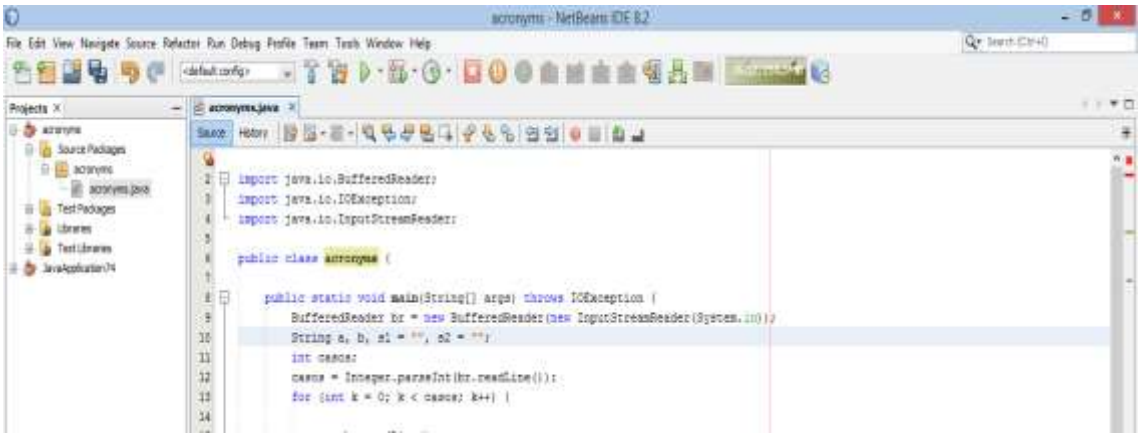
La entrada inicia con un entero **n** ($0 < n < 1000$) que indica los casos de prueba.
Cada caso de prueba consta de dos líneas:

- El nombre de los autores separados por espacios.
- El nombre a verificar separado por espacios.

Todas las palabras consisten en letras inglesas minúsculas. El número de autores es mayor que 1 y menor que 10. Este número puede ser diferente del número de palabras en el nombre para verificar.

6. Las soluciones pueden implementarse en Java, C, C++ y Python. Para códigos en JAVA se debe tener en cuenta:

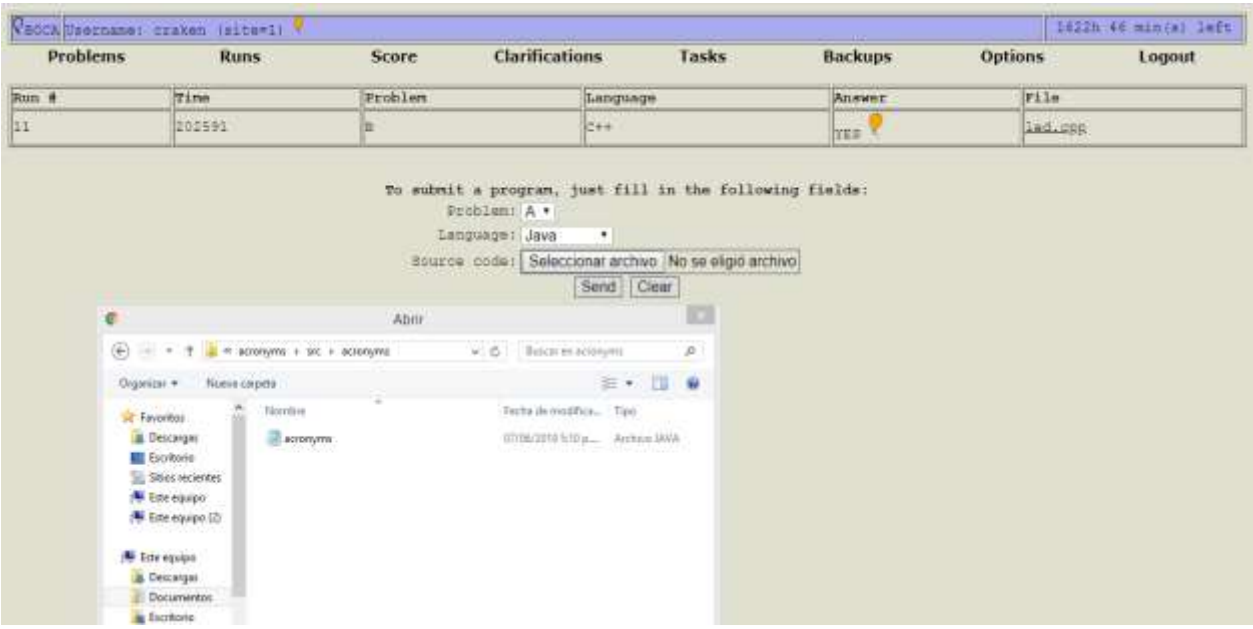
- El nombre del proyecto debe ser el mismo que el del ejercicio,
- Debe borrar el package (al momento de enviarlo)



7. Para enviar las soluciones a juzgamiento, utilice la opción **RUNS,** seguidamente se selecciona el nombre del ejercicio, el lenguaje en que se desarrolló y se adjunta el archivo correspondiente.

Tener en cuenta que el archivo corresponda con la extensión del lenguaje que se esté trabajando

ejemplo.cpp	c++
ejemplo.java	java
ejemplo	C
ejemplo.py	Python



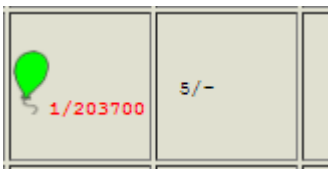
8. Una vez enviado el archivo, el juez tomará un tiempo (segundo o minutos según la cola de envíos realizados) para dar respuesta.

   Las respuestas posibles son:

- YES – ACCEPTED --- la buscada, indica el ejercicio OK
- NO - WRONG ANSWER --- el algoritmo no funciona con los casos de prueba
- NO - PRESENTATION ERROR --- respuestas correctas, sin el formato solicitado
- NO - COMPILATION ERROR --- probablemente no corresponde el nombre del archivo
- NO - RUNTIME ERROR --- el algoritmo no contempla algún caso y se aborta
- NO - TIME LIMITED EXCEEDED--- el algoritmo no es óptimo, no termina de procesar los casos de prueba en el tiempo establecido

9. Para ver los ejercicios que se han resuelto y la puntuación de todos los competidores, se utiliza la opción **Score**.

En la columna correspondiente a cada ejercicio aparecerá un globo si la solución fue aceptada.



En el fracionario, el numerador indica el intento en que fue aceptado y el denominador el tiempo de competencia de la aceptación.

Cuando el ejercicio no es aceptado aparece el acumulado de envíos en el numerador y un guión en el denominador.

Por cada ejercicio enviado y no aceptado se penalizará el tiempo total del competidor con 20 minutos.

En la columna TOTAL se sumará un punto, por cada ejercicio resuelto y el total de tiempo empleado.

10. Para salir del programa se presiona la opción **logout**