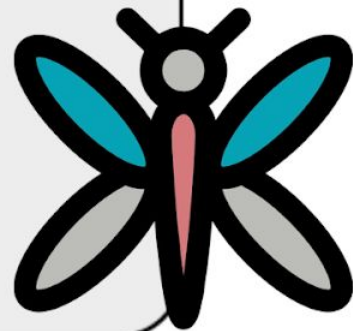


**Projeto "Libélulas":
Treinamento para
OBI Modalidade
Programação**



Núcleo de Estudos e Pesquisa em Tecnologia da Informação



INSTITUTO FEDERAL
Goiano

Campus
Ceres



Vai começar...

Boas-vindas!





*Programação **esportiva** e divertida!*



bit.ly/ranking_libelulas

```
010101010101010100001010010101010101010101000010101110111010001110001001010101010101010101010100
01010101010101010000101001010101010101010101000010101110101010101010101010000101001010101010101010
```




Simulando a prova

Aula 09





OBI

- Competição organizada nos moldes de outras **olimpíadas científicas brasileiras**, como Matemática, Física e Astronomia;
- Iniciativa da **Sociedade Brasileira de Computação** (SBC);
- Organização a cargo do Instituto de Computação da **UNICAMP** (Universidade Estadual de Campinas, SP).

```
010101010101010100001010010101010101010101010000101011101110100011100010010101010101010101010101010100  
010101010101010100001010010101010101010101010000101011101110100011100010010101010101010101010101010100
```




Modalidade Programação

- **Programação:**
 - **Nível Júnior** - Ensino Fundamental
 - **Nível 1** - 1º ano Ensino Médio
 - **Nível 2** - 2º e 3º ano Ensino Médio
 - **Nível Sênior** - Ensino Superior
 - (1º ano de curso)

**Problemas de
Lógica e
Programação**

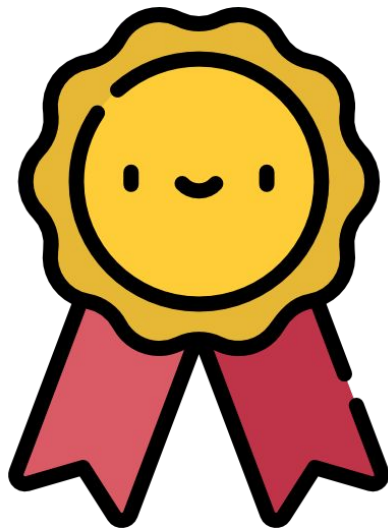


```
010101010101010100001010010101010101010101010000101011101110100011100010010101010101010101010100
010101010101010100001010010101010101010101010000101011101110100011100010010101010101010101010100
```




Vamos para a Fase Local \0/

- Para o **primeiro** momento, a **competição** vai acontecer entre os estudantes da **mesma escola** (sede);
- Após a **Fase Local**, os estudantes classificados irão participar da **Fase Estadual** (representando a instituição) e **Nacional** (representando o estado).





Instruções para a prova

- A prova deve ser feita **individualmente**;
- É **proibido** consultar a Internet, livros, anotações ou qualquer outro material durante a prova;
- A **correção é automatizada**, portanto siga atentamente as **exigências** da tarefa quanto ao formato da **entrada e saída** do programa.



010101010101010100001010010101010101010101010000101011101110100011100010010101010101010101010100
010101010101010100001010010101010101010101010000101011101110100011100010010101010101010101010100



A linguagem de programação

- A **prova** deve ser **resolvida** com as linguagens de programação **suportadas** pela organização da OBI, sendo:
 - C
 - C++
 - Python
 - Java
 - JavaScript

Sou time Python!



01010101010101010000101001010101010101010101010000101011101110100011100010010101010101010101010100
01010101010101010000101001010101010101010101010000101011101110100011100010010101010101010101010100



Cuidados com a submissão!

- Após **selecionar** a linguagem de programação, você deve nomear o exercício de acordo com **enunciado**;



Ogro

Nome do arquivo: ogro.c, ogro.cpp, ogro.java, ogro.js **ou ogro.py**

0101010101010101000010100101010101010101010100001010111011101000111000100101010101010101010101010100
0101010101010101000010100101010101010101010100001010111011101000111000100101010101010101010101010100



Dicas para a prova!

- **Teste** o código! Use o tempo disponível para resolver o problema;
- **Participação** no formulário **inicial** do projeto;
- No total, **são duas horas para a prova**, definido com início pela própria **plataforma**;
- Use a calma e boa sorte!
 - Vocês estão estão preparados ;)



0101010101010101000010100101010101010101010101010000101011101110100011100010010101010101010101010100
010101010101010100001010010101010101010101010101000010101110111010001110001001010101010101010101010100



bit.ly/simulado_obi

Nível 1 (1º ano)

[illegible]



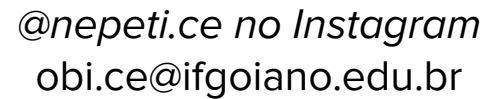
Aquecimento - Fase Local

OBI 2016





Dúvidas e perguntas?!





Este documento está licenciado sob uma licença Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0.

Texto da licença: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.pt-br>

Esta licença permite que outros remixem, adaptem e criem a partir do seu trabalho para fins não comerciais, desde que atribuam a você o devido crédito e que licenciem as novas criações sob termos idênticos.



Atribuição — Você deve dar o crédito apropriado, prover um link para a licença e indicar se mudanças foram feitas.



NãoComercial — Você não pode usar o material para fins comerciais.



Compartilhalgual — Se você remixar, transformar, ou criar a partir do material, tem de distribuir as suas contribuições sob a mesma licença que o original.



01010100
01001001

NEPeTI

```
0101010101010101010000101001010101010101010100001010111011101000111000100101010101010101010101010100
01010101010101010100001010010101010101010101010101000010101110111010001110001001010101010101010101010100
```