

Minimaratona de Programação

Primeira Maratona de Programação da UNIT

- **Abertura:** 08/09/2015 às 19:00 Auditório do Bloco C.
- **Encerramento:** 12/09/2015 às 17:00 Minishopping.

I. Objetivo: com o objetivo de estimular os alunos dos Cursos de Computação, a equipe responsável pela organização da 12ª SEMINFO promove a primeira Maratona de Programação da UNIT. A maratona deve seguir os moldes da Maratona de Programação realizada anualmente pela Sociedade Brasileira de Computação (Saiba mais sobre a Maratona da SBC: <http://maratona.ime.usp.br/>). Além disso, o evento tem como objetivo selecionar os melhores alunos para participar de um programa de treinamento realizado pelo Departamento de Computação da UNIT visando à participação na Maratona de Programação da SBC em 2016.

II. Formato e Regras:

O formato e as regras devem seguir as normas estabelecidas na competição nacional da SBC, disponíveis no site <http://maratona.ime.usp.br>. A competição também deve contar com regras próprias a serem descritas a seguir:

2.1 Participação:

A participação na maratona deve ser através da formação de times compostos por 1 técnico e 3 alunos regularmente matriculados em uma instituição de ensino superior e inscrito na 12ª SEMINFO. O técnico pode ser um professor de qualquer instituição de ensino superior. Cada time é composto por 3 alunos, e no máximo, um reserva. Os alunos devem ser dos cursos de graduação ou pós-graduação (primeiro ano) de instituição de ensino superior. É aconselhado que os alunos participantes sejam dos cursos de computação ou áreas afins. Não é impedido a participação de alunos de outros cursos. Vale ressaltar que os problemas envolvidos na maratona são todos da área de computação e exigem conhecimentos de lógica e programação para resolvê-los.

2.2. Inscrição do time:

As inscrições dos times serão realizadas no dia 08/09/2015 após a palestra de apresentação das regras dos Campeonatos. Cada equipe deve preencher e entregar o formulário que será disponibilizado após a palestra. Só poderá participar do evento, equipes que protocolarem a inscrição junto à organização. Não serão permitidas inscrições de equipes no fora deste momento do evento.

2.3. Regras:

Cada equipe terá 7 horas para resolver uma lista de problemas disponibilizada pela organização no dia 12/09/2015. Os problemas devem ser resolvidos em alguma linguagem de programação disponível (pode ser Java ou C++, primeiramente). Os times poderão resolver um problema da prova em uma linguagem de programação e um outro problema em outra linguagem, sem qualquer prejuízo. 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. 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. 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. O time vencedor é aquele que resolve a maior quantidade de problemas nas 7 horas de competição. 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 20 minutos por submissão incorreta feita anteriormente neste problema. 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. A organização da competição é responsável pela decisão de qualquer caso não previsto. Os times inscritos permitem o uso e divulgação de suas imagens e dos programas submetidos pela organização da competição.

2.4 Juízes: Catuxe Varjão.

Adolfo Guimarães.

Rafael Oliveira Vasconcelos.

Avaliador Externo.

III. Premiação:

1º Lugar: Treinamento para Maratona da SBC + Certificado + 02 aparelhos celular.

2º Lugar: Treinamento para Maratona da SBC + Certificado.