

Guia prático de uso BOCA 2.0

Este documento tem como finalidade facilitar a utilização do sistema **BOCA 2.0**.

Aqui não serão abordados questões técnicas que tangem regulamento de prova. Este documento pode ser consultado diretamente com a organização da competição.

Sumário

[Entrar](#)

[Registrar novo time](#)

[Página inicial](#)

[Consultar problemas](#)

[Submeter uma solução](#)

[Consultar uma submissão](#)

[Backup de código](#)

[Placar](#)

[Dúvidas / clarificação](#)

[Alterar senha](#)

Guia prático de uso BOCA 2.0

Entrar

O *login* pode ser efetuado acessando a página inicial do sistema sem estar com uma seção iniciada.

BOCA 2.0 Prova atual: [BRUTE] Aquecimento 153 minutos restante [Ajuda](#)

Entrar

As informações de usuário podem ser consultadas com a organização.

Nome do usuário

udesc01

Senha

☐ Lembrar-me (duração 5h)

Entrar

Registrar agora

© 2019 Copyright Maratona de Programação UDESC

Os campos requeridos são **Nome do usuário** e **senha**.

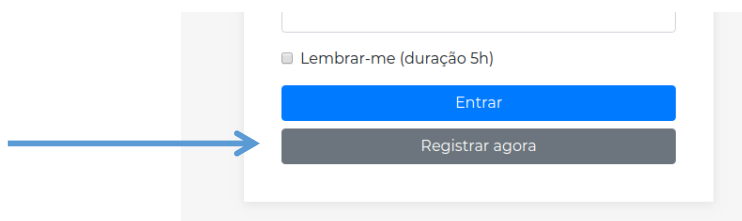
Essas informações podem ser consultadas com a equipe organizadora da competição.

Guia prático de uso

BOCA 2.0

Registrar novo time

Caso ainda não possua um time cadastrado na competição, você pode efetuar o registro clicando no botão **Registrar agora**, presente na página inicial do sistema.



A nova página conterá o seguinte quadro formulário

A imagem mostra um formulário intitulado "Registrar novo time" em azul. O formulário contém os seguintes campos: "Nome do time", "Universidade", "Senha", e "Email", todos com campos de entrada de texto. Abaixo desses campos, há uma opção "Usuário Externo" com uma caixa de seleção. No final do formulário, há um botão azul "Registrar".

Todos os campos de texto deverão ser preenchidos. Apenas o campo **Usuário Externo** não é obrigatório. Este deverá ser marcado caso você esteja realizado a prova de fora da universidade.

Guia prático de uso BOCA 2.0

Página Inicial

Uma vez com a seção iniciada, esta tela conterá algumas informações básicas quanto a competição atual.

The screenshot displays the BOCA 2.0 interface. At the top, a navigation bar includes the logo 'BOCA 2.0 loopTree' with five colored dots, and links for 'PROBLEMAS', 'SUBMISSÕES', 'PLACAR', 'CLARIFICAÇÃO', and 'OPÇÕES'. Below the navigation bar, a status bar indicates '68 minutos restantes' with an information icon. The main content area is titled 'Contest [BRUTE] Aquecimento' and includes a subtitle 'Contest para testar as novas funcionalidades do sistema BOCA.' Below this, three white cards provide key statistics:

- Balões**: Represented by a yellow location pin icon. Text: 'Até o momento temos **32** submissões aceitas'. Link: 'Problemas »'.
- Rapidez**: Represented by a blue clock icon. Text: 'O balão mais rápido da competição **2 min** pelo time **Lovelace**'. Link: 'Submissões »'.
- Times**: Represented by a red flag icon. Text: 'Ativamente a competição conta com **32** times internos e externos'. Link: 'Placar »'.










Ao topo, temos o menu de operações, este dá acesso a todas as funcionalidades disponíveis no sistema.

Por todas as telas, o ícone ⓘ estará presente para esclarecer algumas informações sobre o formato da competição.

Guia prático de uso BOCA 2.0

Consultar problemas

Ao clicar na opção **Problemas** você será levado a listagem de problemas disponíveis durante a competição .

Cor	Letra	Nome	Arquivo	Status
	A	Alienigenas	alienigenas.pdf	5 / 9
	B	Balão	balao.pdf	1 / 3
	C	Cachorro Quente	cachorro.pdf	15 / 19
	D	Distribuindo Nota	distribuindo.pdf	2 / 3
	E	Escolinha	escolinha.pdf	1 / 1
	F	Farofa com Batata	farofa.pdf	13 / 20
	G	Gol Quadrado 1992	gol.pdf	11 / 16
	H	Homem e Mulher	hm.pdf	5 / 8
	I	IHC	ihc.pdf	20 / 20

Aqui você poderá consultar os problemas disponíveis na prova, sua respectiva **letra**, **cor** e **arquivo** com a descrição e algumas informações estatísticas.

Guia prático de uso BOCA 2.0

Submeter uma solução

Ao clicar na opção **Submissões** você será levado diretamente a tela de submissão .

BOCA 2.0 MTFprog

PROBLEMAS SUBMISSÕES PLACAR CLARIFICAÇÃO OPÇÕES

260 minutos restantes

Realizadas Submeter Backup

Problema

Selecione o problema

Linguagem

Selecione a linguagem

Arquivo

Selecione o arquivo... Browse


Ao clicar em enviar, você está assumindo autoria do código enviado.

Enviar Limpar

As submissões deverão sempre ter como objetivo a resolução do problema mencionado.
Caso seja detectado tentativa de flood ou outro tipo de prática não condizente com o espírito da competição, a equipe poderá ser banida.

Nesta tela você deverá escolher na listagem o **problema**, a **linguagem de programação** da sua solução e por fim anexar o **arquivo fonte**.

Após isso, você poderá consultar na aba **realizadas** o status de correção.



Realizadas	Submeter	Backup
ID		Tempo
123456		12

Guia prático de uso BOCA 2.0

Consultar uma submissão

Ao clicar na opção **Submissões** e então na aba **realizadas** você terá acesso a uma listagem com as submissões realizadas pelo seu time.

BOCA 2.0 MTFprog		PROBLEMAS	SUBMISSÕES	PLACAR	CLARIFICAÇÃO	OPÇÕES
260 minutos restantes						
Realizadas	Submeter	Backup				
ID	Tempo	Problema	Linguagem	Resposta	Arquivo	
123456	12	A	Python3	Aceito	a.py	
123489	22	B	C++11	Errado	b.cc	
123492	24	B	C++11	Tempo excedido	b_c.cc	
123501	123	J	Java8	Erro de execução	j.java	
123503	125	J	Java8	Em correção	j.java	
As submissões são corrigidas automaticamente pelo boca-autojudge. Qualquer saída que não identica ao esperado será considerada errada. O tempo limite de cada questão está descrita no caderno de prova.						

Cada submissão possui um **ID** único, o **tempo** em que foi submetida, identifica o **problema** relacionada e a **linguagem de programação**.

No campo **resposta**, temos 5 possiveis estados.

- **Aceito**
- **Errado**
- **Tempo excedido**
- **Erro de execução**
- **Em correção**

Cada uma dessas alternativas podem ser melhor entendidas consultando as regras da competição, documento disponivel com a equipe organizadora.

Guia prático de uso BOCA 2.0

Backup de código

Ao clicar na opção **Submissões** e então na aba **backup** você terá acesso a funcionalidade e salvar um arquivo de código durante a competição.

BOCA 2.0 MTFprog

PROBLEMAS SUBMISSÕES PLACAR CLARIFICAÇÃO OPÇÕES ▾

260 minutos restantes ⓘ

Realizadas Submeter Backup

Arquivo

Selecione o arquivo... Browse

☐ Imprimir arquivo

Utilize o recurso de impressão com consciência.

Enviar Limpar

ID	Arquivo
1	a.py
2	b.cpp
3	b_1.py

Os arquivos aqui enviados ficarão armazenados em nosso servidor, podendo ser recuperado a qualquer momento após a competição.


Nesse quadro você poderá anexar o arquivo que deseja guardar um cópia digital.

Caso queria uma impressão desse arquivo, você poderá marcar o campo identificado e ao enviar a organização cuidará dessa tarefa.

Guia prático de uso BOCA 2.0






Placar

Ao clicar na opção **Placar** você terá acesso ao ranking atual da competição.

BOCA 2.0 S4DB0YZ  

PROBLEMAS SUBMISSÕES PLACAR CLARIFICAÇÃO OPÇÕES ▾

Freeze - 32 minutos restantes ⓘ

# ⓘ	Time	A	B	C	D	E	F	Total ⓘ
1	S4DB0YZ	 1 / 5	 2 / 65	3 / --	 1 / 15	2 / --		3 / 105
2	loopTree	1 / --	 1 / 15	 1 / 3	 1 / 105			3 / 123
3	MTFprog						 3 / 209	1 / 249
4	The Ballonatics							
5	Jaguatiricas do Sul							

Cada problema apresentará um ícone de balão com a cor correspondente.
Ao lado a quantidade de submissões realizadas seguido do tempo em que o problema foi aceito.
Caso o problema ainda não tenha sido resolvido corretamente, a segunda lacuna estará vazia.
Uma cédula estará sinalizada com borda dourada caso a equipe correspondente tenha sido a primeira a resolvê-lo.

Neste quadro estarão listados todos os times e suas respectivas pontuações.

Uma cédula possui a seguinte padronização:


- Ícone de balão com cor única
- Quantidade de tentativas
- Tempo da submissão correta

A primeira submissão aceita de cada problema é identificada com uma borda dourada.


Guia prático de uso BOCA 2.0

Dúvidas / clarificação

O painel de clarificação poderá ser acessado através da opção **clarificação** presente no menu.

BOCA 2.0 The Ballonatics 

PROBLEMAS SUBMISSÕES PLACAR CLARIFICAÇÃO OPÇÕES ▾

265 minutos restantes 

Geral Problema A

Problema	Pergunta	Resposta	
A	Mussum Ipsum, Cacilds Vidis Litro Abertis. Leite De Capivaris, Leite De Mula Manquis Sem Cabeça. Sapien In Monti Palavris Qui Num Significa Nadis I Pareci Latim. Nec Orci Ornare Consequat. Praesent Lacinia Ultrices Consectetur. Sed Non Ipsum Felis. Nullam Volutpat Risus Nec Leo Commodo, Ut Interdum Diam Laoreet. Sed Non Consequat Odio.	Mussum Ipsum, Cacilds Vidis Litro Abertis. Leite De Capivaris, Leite De Mula Manquis Sem Cabeça. Sapien In Monti Palavris Qui Num Significa Nadis I Pareci Latim. Nec Orci Ornare Consequat. Praesent Lacinia Ultrices Consectetur. Sed Non Ipsum Felis. Nullam Volutpat Risus Nec Leo Commodo, Ut Interdum Diam Laoreet. Sed Non Consequat Odio.	Mostar

Geral

Mussum Ipsum, Cacilds Vidis Litro Abertis. Leite De Capi...

Mussum Ipsum, Cacilds Vidis Litro Abertis. Leite De Capi...

Mostar

Pergunta

Digite aqui sua pergunta...

Problema

Selecione o problema ▾

Ao clicar em enviar, você está assumindo responsabilidade pelo conteúdo da mensagem.

Enviar

Limpar


As clarificações podem ser utilizadas para tirar eventuais dúvidas referente a competição vigente.
Estas dúvidas serão publicadas nesta página e são acessíveis a todos os participantes.

A tela contém um quadro onde estarão listados todas as dúvidas realizadas por todos os competidores. Para realizar um pergunta basta preencher o campo de texto e selecionar o problema. Caso a dúvida seja referente a competição, formato da prova ou qualquer outro assunto deverá ser marcado com a tag **geral**.

Guia prático de uso BOCA 2.0

Alterar senha

Alteração de senha poderá ser efetuada ao selecionar a **opções** no menu e então **configurações**.

BOCA 2.0 Jaguatiricas do Sul  PROBLEMAS SUBMISSÕES PLACAR CLARIFICAÇÃO OPÇÕES ▾

Blind - 9 minutos restantes •

Alterar configurações

Nome do time

Jaguatirica do Sul

Login

udesc03

Senha atual

Nova senha

Confirmar nova senha

Salvar

Cancelar alteração

Para alterar a senha, deverá ser informada a **senha atual** seguido da **nova senha** e sua **confirmação**.