

# Utilizando o sistema URI para AEDS III

Para criar uma conta no URI, acesse <https://www.urionlinejudge.com.br>. A figura 1 mostra a tela inicial que deverá aparecer caso você nunca tenha utilizado o sistema.

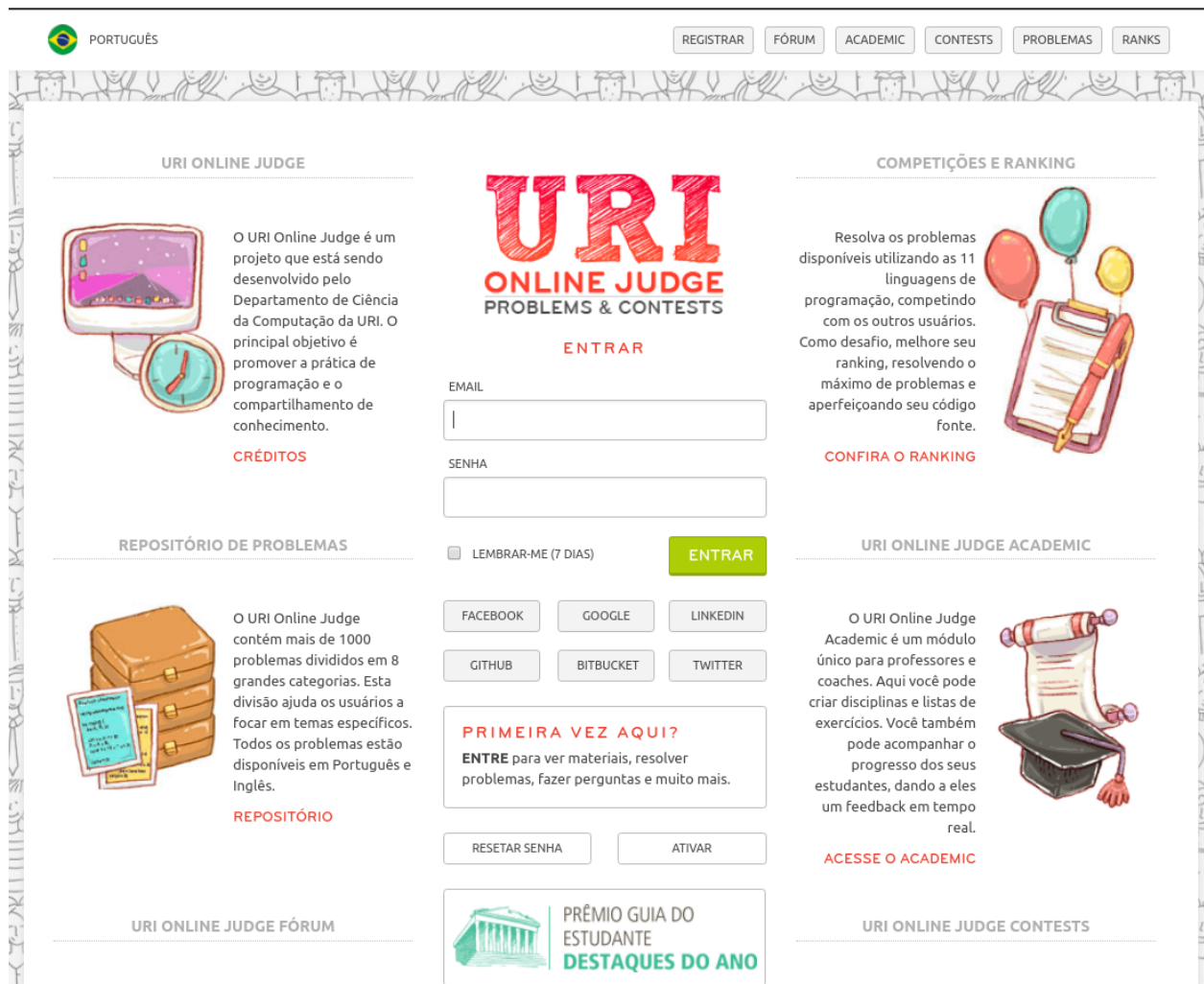



Figura 1: Tela inicial do URI.

Clique em “Primeira Vez Aqui” (“First Time Here”) para ir para a tela de cadastro, conforme mostrado na figura 2.

### THE URI ONLINE JUDGE



The URI Online Judge is a project that is being developed by the Computer Science Department of URI University. The main goal of the project is to provide programming practice and knowledge sharing.

**CREDITS**

## URI

### ONLINE JUDGE

#### PROBLEMS & CONTESTS

**SIGN UP WITH**

FACEBOOK
GOOGLE
LINKEDIN

GITHUB
BITBUCKET
TWITTER

§ By signing up with Facebook, Google, LinkedIn, GitHub, BitBucket or Twitter you **AGREE** with the URI Online Judge Terms & Conditions.

You need to allow your EMAIL to be provided by the social sign in, for instance with Facebook. Therefore, allow the default permissions when prompted.

**OR**

NAME

EMAIL

LANGUAGE

GRADUATION YEAR

PASSWORD

CONFIRM PASSWORD


☐ I AGREE WITH THE TERMS & CONDITIONS

**SIGN UP**


### COMPETITION AND RANKING

Solve the available problems using 11 programming languages, and compete with other users. As a challengee, improve your ranking, solving as many problems as possible and tuning your source code to run faster.

**CHECK THE RANK**



### PROBLEM REPOSITORY




The URI Online Judge contains more than 1000 problems divided in 8 big categories. This division help the users to focus on specific programming topics. All problems are available in Portuguese and English.

**REPOSITORY**


### URI ONLINE JUDGE ACADEMIC

The URI Online Judge Academic is an unique module for professors and team coaches. Here you can create disciplines and lists of exercises. You can also track the progress of your students giving feedback in real time.

**ACCESS ACADEMIC**



### URI ONLINE JUDGE FORUM



The URI Online Judge Forum is the right place for you to get help and to help other users. Share your knowledge and experience in algorithms and programming languages with other users from all around the world!

**FORUM**

### URI ONLINE JUDGE CONTESTS

The URI Online Judge website also has public contests on a regular basis. Get in touch with us to host your contest at URI Online Judge for free. Create new problems and train you team on unique and private contests.

**OPEN CONTESTS**




Figura 2: Tela de cadastro.

Coloque seu nome completo e UFMG no campo University (“Universidade”). Caso contrário, não seremos capazes de lhe incluir na turma de AEDS III. Se você colocar a universidade errôneamente, irá demorar um tempo para mudá-la. Dessa forma, coloque corretamente. O campo “Idioma” (“Language”) tem efeito em todo o site, bem como o enunciado dos problemas. Dessa forma, escolha aquele o qual você irá estar mais familiarizado (você pode mudar depois nas configurações da conta). Preencha a senha e o e-mail, concorde com os termos e condições do site e clique em “Inscrever-se” (“Sign Up”). Ao clicar, aparecerá a página mostrada na figura 3 pedindo um código para ativar sua conta.

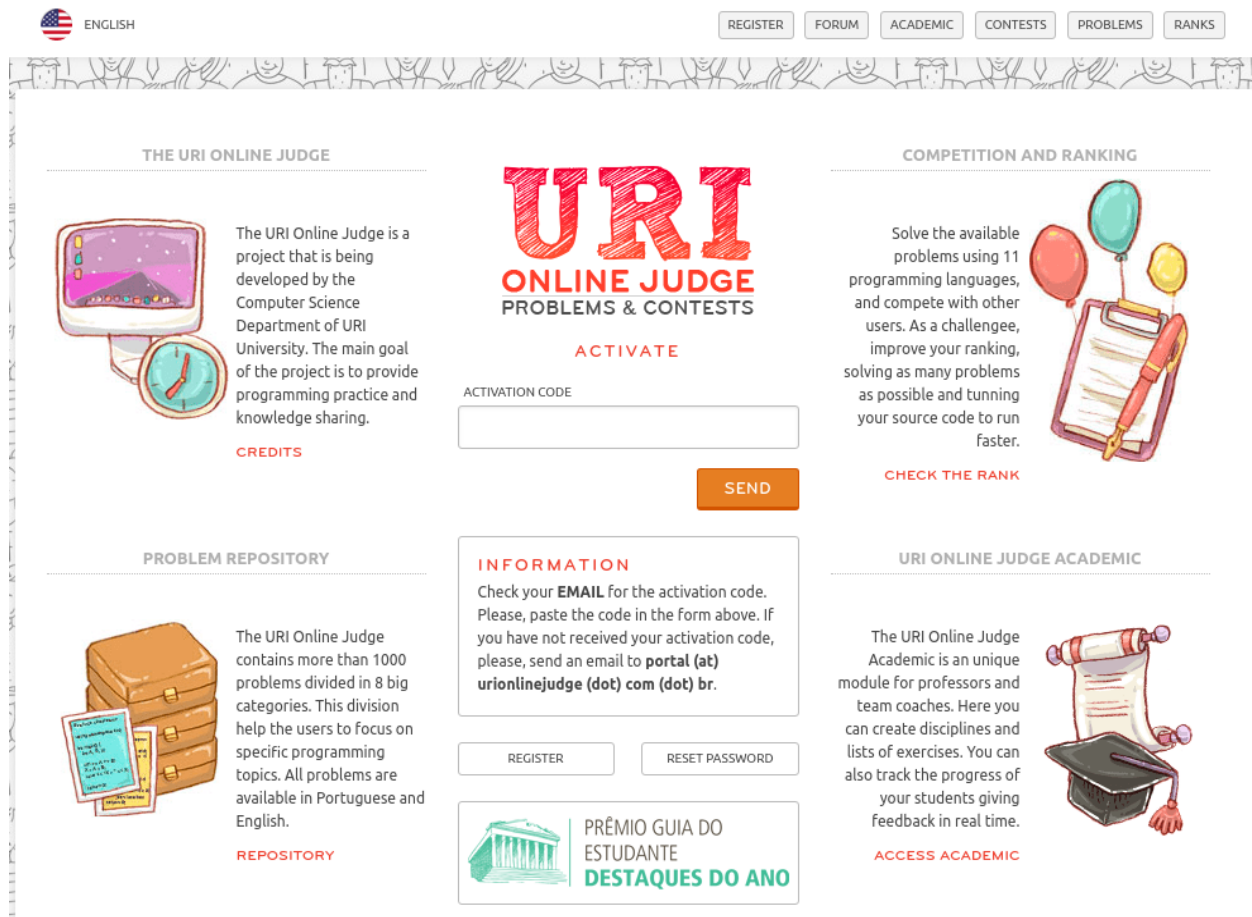


Figura 3: Tela de ativação da conta.

Pegue o código no e-mail que você cadastrou, coloque no campo “Ativar código” (“Activation Code”) e clique em “Ativar” (“Activate”).

**Parabéns, você está cadastrado no URI e pode começar a utilizar o site! :)**

Entre com sua nova conta e um tutorial será iniciado. Você pode seguir o tutorial para conhecer o sistema e suas funcionalidades. Neste tutorial, iremos focar em como você deverá fazer as “Práticas de Algoritmos” (PAs). Para acessar a turma de ”AEDS III”, clique em “Academic”, na barra superior do site, conforme mostrado pela figura 4.

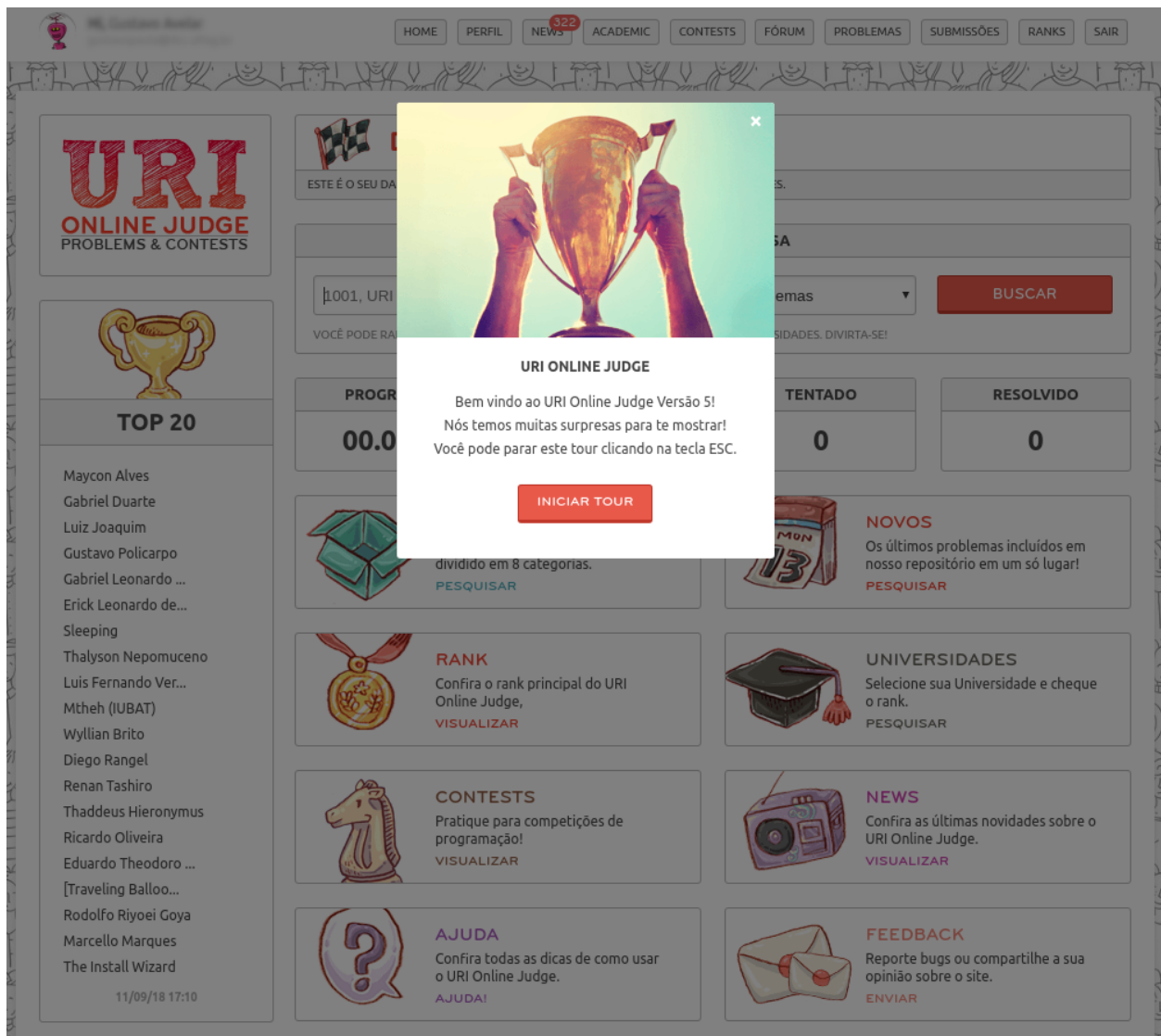


Figura 4: Tela inicial do login “Dashbooard”. Houve mudanças no site, agora são apresentados tutorias de funcionamento durante o primeiro contato com o site.

Irá aparecer um termo de serviço, de acordo com a figura 5.



Figura 5: Termo para participar de turmas online.

Leia, aceite e clique em “Salvar”. Você será redirecionado para suas turmas, de acordo com a figura 6.

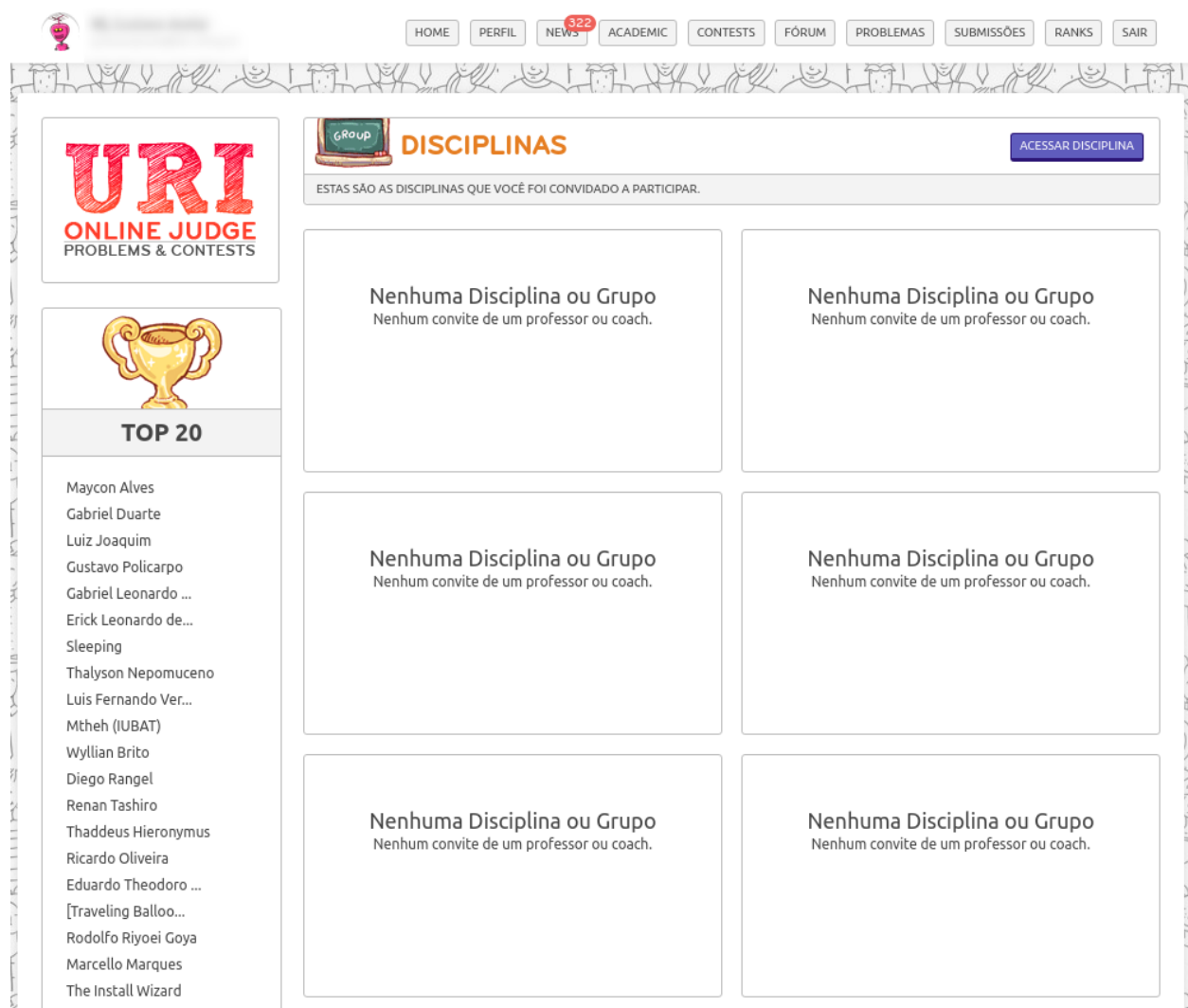


Figura 6: Tela de turmas.

Você não possui nenhuma turma pois ainda não foi convidado para nenhuma.

A figura 7 apresenta a página inicial após a resolução de um exercício básico (número 1001).



The screenshot shows the URI Online Judge dashboard. At the top, there is a navigation bar with links: HOME, PERFIL, NEWS (with a red notification bubble showing '322'), ACADEMIC, CONTESTS, FÓRUM, PROBLEMAS, SUBMISSÕES, RANKS, and SAIR. Below the navigation bar is a decorative banner with a pattern of small icons.

The main content area is divided into several sections:


- URI ONLINE JUDGE PROBLEMS & CONTESTS**: A logo on the left side.
- TOP 20**: A list of top performers, including Maycon Alves, Gabriel Duarte, Luiz Joaquim, Gustavo Policarpo, Gabriel Leonardo ..., Erick Leonardo de..., Sleeping, Thalyson Nepomuceno, Luis Fernando Ver..., Mtheh (IUBAT), Wyllian Brito, Diego Rangel, Renan Tashiro, Thaddeus Hieronymus, Ricardo Oliveira, Eduardo Theodoro ..., and [Traveling Balloo...].
- DASHBOARD**: A section with a checkered flag icon and the text "ESTE É O SEU DASHBOARD. AQUI VOCÊ ENCONTRARÁ ALGUMAS COISAS INTERESSANTES."
- BARRA DE PESQUISA**: A search bar with the text "1001, URI Online Judge, ad-hoc, ..." and a dropdown menu set to "Problemas". A red "BUSCAR" button is next to it. Below the search bar, it says "VOCÊ PODE RAPIDAMENTE BUSCAR POR PROBLEMAS, AUTORES, USUÁRIOS E UNIVERSIDADES. DIVIRTA-SE!".
- PROGRESSO**: A box showing "00.05%".
- DIA**: A box showing "0".
- TENTADO**: A box showing "1".
- RESOLVIDO**: A box showing "1".
- PROBLEMAS**: A box with an open box icon and the text "Pesquise em nosso repositório, dividido em 8 categorias. PESQUISAR".
- NOVOS**: A box with a calendar icon and the text "Os últimos problemas incluídos em nosso repositório em um só lugar! PESQUISAR".
- RANK**: A box with a medal icon and the text "Confira o rank principal do URI Online Judge, VISUALIZAR".
- UNIVERSIDADES**: A box with a graduation cap icon and the text "Selecione sua Universidade e cheque o rank. PESQUISAR".
- CONTESTS**: A box with a chess knight icon and the text "Pratique para competições de programação! VISUALIZAR".
- NEWS**: A box with a boombox icon and the text "Confira as últimas novidades sobre o URI Online Judge. VISUALIZAR".


Figura 7: Tela inicial do login, após resolução do problema 1001 URI.


Entretanto, devemos participar da turma de AEDS3 do semestre. Para isso, siga as instruções abaixo.

Para isso, **você deve mandar uma mensagem no fórum da disciplina no moodle, chamado "Registro no URI"**. Junto da mensagem, mande o seu nome, número do seu registro para lhe cadastrarmos e também o seu e-mail (e-mail utilizado para cadastro no site URI).


Para encontrar o seu número de registro, clique em "Perfil" na barra superior, em seguida em "Configurações" ("Settings"). Seu número de registro estará disponível conforme mostrado na figura 8. Para facilitar sua vida na submissão dos problemas, mude o campo "Programming Language" (Linguagem de programação) para C e clique em "Salvar" ("Save").


[HOME](#)
[PERFIL](#)
[NEWS](#)
[ACADEMIC](#)
[CONTESTS](#)
[FÓRUM](#)
[PROBLEMAS](#)
[SUBMISSÕES](#)
[RANKS](#)
[SAIR](#)







**FAÇA O TOUR**  
Veja as novas funcionalidades!




**EU NO RANK**  
Encontre-me no rank geral!




**RESPOSTAS**  
O que isso significa?




**FAQS**  
Precisa de ajuda?



**TENTADO**  
Problemas ainda não resolvidos.



**FÓRUM**  
Busque por ajuda no Fórum.



**DESATIVAR**  
Desativar a sua conta.

## CONFIGURAÇÕES

ADMINISTRE SUAS PREFERÊNCIAS DE CONTA.

INFORMAÇÃO PESSOAL

NOME

IDENTIFICAÇÃO

284992

EMAIL

ATUALIZE MEU ENDEREÇO DE EMAIL.

ATUALIZAR MINHAS CONFIGURAÇÕES DE SEGURANÇA (SENHA).

ÍCONE DE PERFIL

Gravatar

GÊNERO

-

INFORMAÇÃO EDUCACIONAL

UNIVERSIDADE

---

UNIVERSITY IDENTIFICATION

ANO DE GRADUAÇÃO

2029

VOCÊ NÃO ENCONTROU SUA UNIVERSIDADE? CLIQUE AQUI.

CLIQUE AQUI PARA MUDAR SUA UNIVERSIDADE.

PREFERÊNCIAS DO SITE

LINGUAGEM DO SITE

Português

FUSO HORÁRIO

UTC/GMT -03:00 America / Sao Paulo

PAÍS

-

LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO PADRÃO

C++17

**PREFERÊNCIAS**

☒ MOSTRAR TEMPLATE DO CÓDIGO FONTE


Eu quero ver o template do código fonte na página de submissão.

**LOCALIZAÇÃO**


Figura 8: Tela de configurações.

Uma vez que for cadastrado na turma de AEDS III, aparecerá o convite (figura 9) para você entrar na turma. Aceite o convite, clicando em “Aceitar” e depois abra a turma clicando em “Abrir”.





**URI**  
ONLINE JUDGE  
PROBLEMS & CONTESTS



**TOP 20**

- Maycon Alves
- Gabriel Duarte
- Luiz Joaquim
- Gustavo Policarpo
- Gabriel Leonardo ...
- Erick Leonardo de...
- Sleeping
- Thalyson Nepomuceno
- Luis Fernando Ver...
- Mtheh (IUBAT)
- Wyllian Brito
- Diego Rangel
- Renan Tashiro
- Thaddeus Hieronymus
- Ricardo Oliveira
- Eduardo Theodoro ...
- [Traveling Balloo...
- Rodolfo Riyoei Goya
- Marcello Marques
- The Install Wizard

11/09/18 17:10

HOME

PERFIL

NEWS 322

ACADEMIC

CONTESTS


FÓRUM

PROBLEMAS

SUBMISSÕES

RANKS

SAIR


**DISCIPLINAS**


ACESSAR DISCIPLINA

ESTAS SÃO AS DISCIPLINAS QUE VOCÊ FOI CONVIDADO A PARTICIPAR.

2018

2 ESTUDANTES

2 HOMEWORK



**ALG. ESTRUT. DE DADOS III (2018/2)**

by Wagner Meira Jr

ABRIR

1 OF 1

ANTERIOR

PRÓXIMO

Figura 9: Tela de turmas com convites.

Na nova tela que aparecer (figura 10, será mostrada a tarefa a ser realizada e seu devido prazo. **Importante mencionar que cada tarefa só poderá ser visualizada durante um certo período, que está definido no moodle da disciplina.**

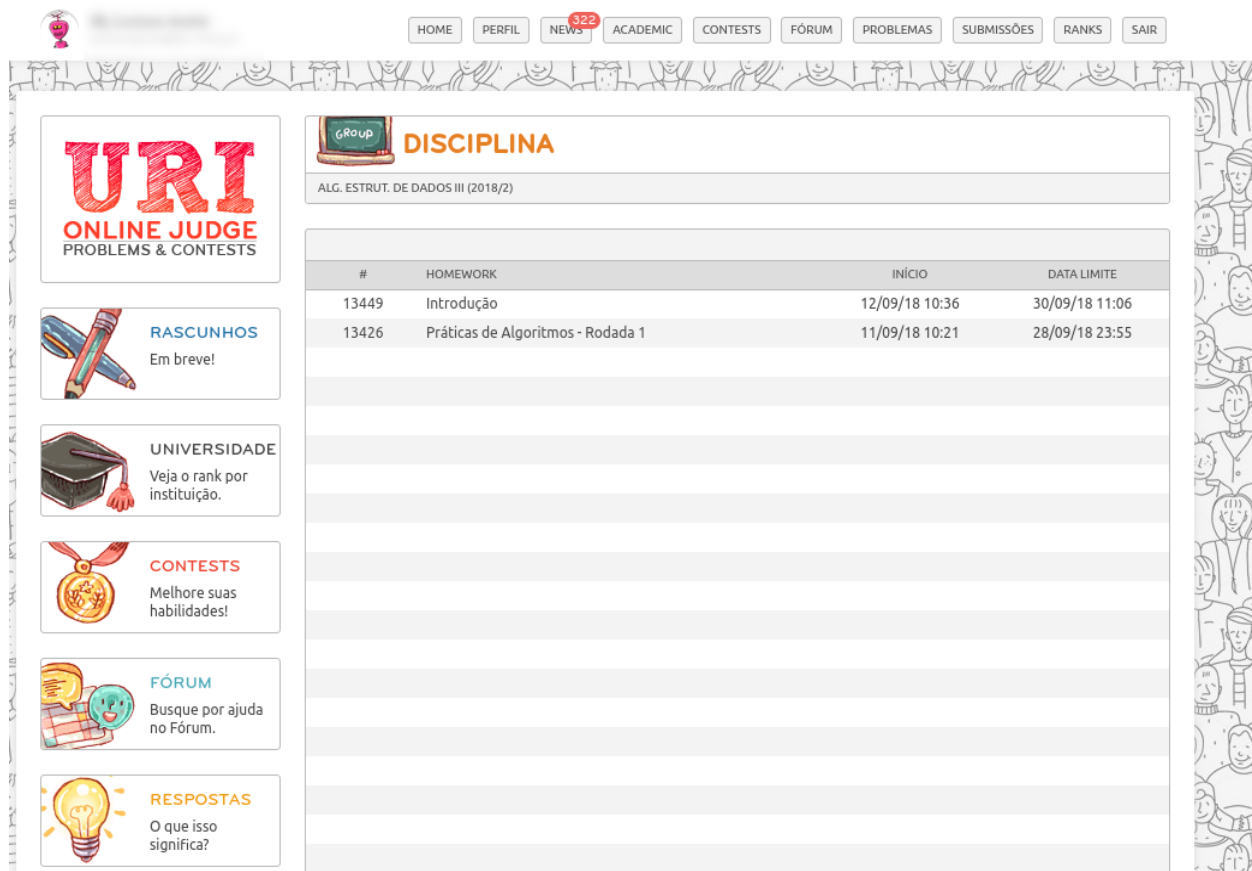




Figura 10: Tela de tarefas da turma.

Clique na tarefa e será mostrada a lista de exercícios que você deverá fazer, conforme a figura 11.



**URI**  
ONLINE JUDGE  
PROBLEMS & CONTESTS

**DATA LIMITE**



**20 dias**

01/10/18 15:26

**TOP 20**

- Maycon Alves
- Gabriel Duarte
- Luiz Joaquim
- Gustavo Policarpo
- Gabriel Leonardo ...
- Erick Leonardo de...

**HOMWORK**

INTRODUÇÃO @ ALG. ESTRUT. DE DADOS III (2018/2)

**INFORMAÇÃO**

DISCIPLINA: Alg. Estrut. de Dados III (2018/2)  
 PROFESSOR: Wagner Meira Jr <meira@dcc.ufmg.br>  
 HOMEWORK: Introdução  
 EXERCÍCIOS: 1 problemas  
 INÍCIO: 11/09/18 14:56  
 ACEITAR: [C](#) [C99](#)

**INSTRUÇÕES**

Exercício simples para aprender o funcionamento do URI

**PROGRESSO**

#	PROBLEMA	SUBMISSÃO	ACEITO	NÍVEL
1	1001 Extremamente Básico	-	-	1

Figura 11: Tela de exercícios da tarefa.

a

Observe que existe um campo com as “Instruções” do problema. Caso houver alguma instrução adicional, **faça-a ou isso poderá fazê-lo perder pontos**. Lembre-se que os professores têm acesso ao código-fonte do aluno. Clique no problema para abri-lo (figura 12).



[HOME](#)
[PERFIL](#)
[NEWS](#)
[ACADEMIC](#)
[CONTESTS](#)
[FÓRUM](#)
[PROBLEMAS](#)
[SUBMISSÕES](#)
[RANKS](#)
[SAIR](#)



1001



- Descrição
- Tela Cheia
- Enviar
- Blocos NEW!
- Ranking
- Fórum
- uDebug

INICIANTE

URI Online Judge | 1001

Extremamente Básico

Adaptado por Neilor Tonin, URI  Brasil

Timelimit: 1

Leia 2 valores inteiros e armazene-os nas variáveis **A** e **B**. Efetue a soma de **A** e **B** atribuindo o seu resultado na variável **X**. Imprima **X** conforme exemplo apresentado abaixo. Não apresente mensagem alguma além daquilo que está sendo especificado e não esqueça de imprimir o fim de linha após o resultado, caso contrário, você receberá *"Presentation Error"*.

**Entrada**

A entrada contém 2 valores inteiros.

**Saída**

Imprima a mensagem "X = " (letra X maiúscula) seguido pelo valor da variável **X** e pelo final de linha. Cuide para que tenha um espaço antes e depois do sinal de igualdade, conforme o exemplo abaixo.

Exemplos de Entrada	Exemplos de Saída
10 9	X = 19
-10 4	X = -6
15 -7	X = 8

Figura 12: Tela de enunciado de problemas.

Leia o enunciado. Clique em “Submeter” (“Submit”) para ir para a tela mostrada na figura 13.

**URI**  
ONLINE JUDGE  
PROBLEMS & CONTESTS

**1001**

- Descrição
- Tela Cheia
- Enviar
- Blocos **NEW!**
- Ranking
- Fórum
- uDebug

INICIANTE

**ENVIAR**

ENVIE SUA SOLUÇÃO PARA UM DOS PROBLEMAS DISPONÍVEIS.

PROBLEMA

1001

LINGUAGEM

C++17 (g++ 7.3.0, -std=c++17 -O2 -lm) [+0s]

SOURCE CODE

```

1 #include <iostream>
2
3 using namespace std;
4
5 int main() {
6
7     /**
8      * Escreva a sua solução aqui
9      * Code your solution here
10     * Escriba su solución aquí
11     */
12
13     return 0;
14 }

```

ATENÇÃO: PARA SUBMISSÕES EM JAVA, O NOME DA CLASSE DEVE SER MAIN

**ENVIAR**

Figura 13: Tela de submissão de problemas.

Nesta tela, você deverá digitar o código fonte (em “C”). O código é feito em um arquivo só e isso só é aceitável no URI. Nos “Trabalhos Práticos”, a modularização têm nota. Verifique se o campo “Language” (linguagem) está com a linguagem “C”. Se você alterou nas configurações da conta, provavelmente estará. Se não, **mude!!!**. É importante mencionar que qualquer outra linguagem será desconsiderada para a nota, mesmo você fazendo o código correto. Para enviar o código, clique em “Send” (enviar). Após enviar, aparecerá uma barra verde superior escrita “Código recebido” (“Code received....”) (figura 14).

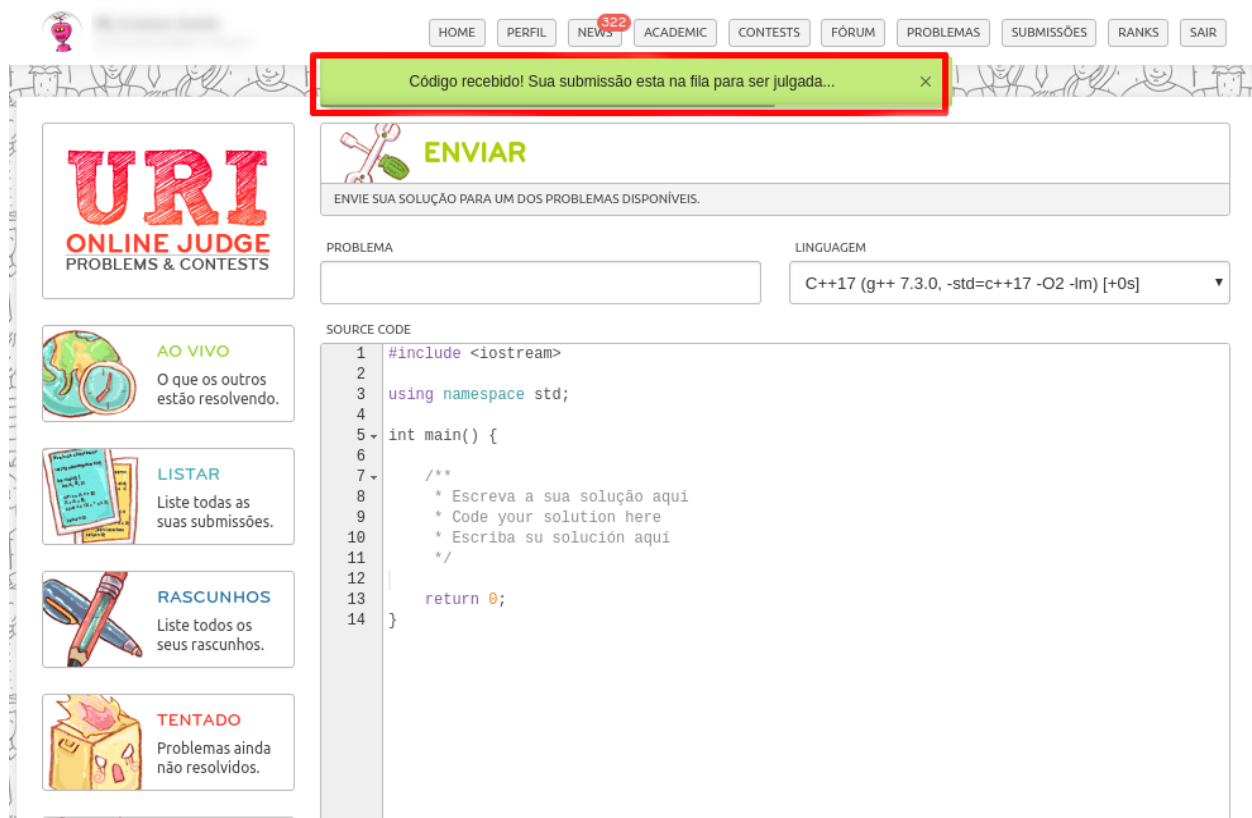





Figura 14: Tela de submissão de problemas após o código ser enviado.


Clique em “Clique aqui” (“Click here” para verificar o status da sua solução. Ao clicar, você será redirecionado para o corretor automático, conforme a figura 15, e poderá verificar o status da sua solução.


[HOME](#)
[PERFIL](#)
[NEWS](#)
[ACADEMIC](#)
[CONTESTS](#)
[FÓRUM](#)
[PROBLEMAS](#)
[SUBMISSÕES](#)
[RANKS](#)
[SAIR](#)







**AO VIVO**  
O que os outros estão resolvendo.




**LISTAR**  
Liste todas as suas submissões.




**RASCUNHOS**  
Liste todos os seus rascunhos.




**TENTADO**  
Problemas ainda não resolvidos.




**FAQS**  
Precisa de ajuda?



**RESPOSTAS**  
O que isso significa?



**FÓRUM**  
Busque por ajuda no Fórum.



**CARREGANDO...**  
DESCUBRA O QUE OS OUTROS USUÁRIOS ESTÃO RESOLVENDO NESTE INSTANTE!

#	PROBLEMA	USUÁRIO	RESPOSTA	LINGUAGEM	TEMPO	RANK	HORA
11535784	2161	Am I me?	Accepted	Python 3	0.036	?	18:47:44
11535783	1041	Diego Fonseca	Wrong answer (40%)	C#	0.028	?	18:47:28
11535782	2157	leonardo	Wrong answer (100%)	C++	0.000	?	18:47:27
11535781	1014	moacir	Presentation error	Java	0.072	?	18:47:26
11535780	1061	Mariana	Wrong answer (5%)	C++17	0.000	?	18:47:21
11535779	1038	Gabriel Alves de Oliveira	Accepted	C	0.000	?	18:47:13
11535778	1065	Matheus	Accepted	Python 3	0.016	?	18:47:12
11535777	1095	Jay	Accepted	C	0.000	?	18:47:11
11535776	1007	Simone Santos	Accepted	JavaScript	0.080	?	18:47:11
11535775	1064	kelvin	Wrong answer (5%)	Java	0.060	?	18:47:08
11535774	1050	J Durco	Presentation error	C99	0.000	?	18:47:06
11535773	1051	Gabrielly Fernandes	Accepted	C	0.000	?	18:47:04
11535772	1007	CALDERON GABRIEL JOSE...	Accepted	Java 8	0.112	?	18:47:00
11535771	1555	Brenda Serrão Braga	Wrong answer (100%)	C	0.000	?	18:46:58
11535770	1014	Sajid	Accepted	C	0.000	?	18:46:57
11535769	1017	Sugata Saha	Accepted	Java	0.056	?	18:46:55
11535768	1240	Atila Rangel	Wrong answer (5%)	C++	0.012	?	18:46:55
11535767	1064	Felipe Lima	Accepted	C	0.000	?	18:46:51
11535766	1001	Joao Pedro	Compilation error	C#	0.000	?	18:46:50
11535765	1044	Fabricio da Silveira	Accepted	C++17	0.000	?	18:46:47
11535764	1169	Mateus da Silva Gonçalves	Wrong answer (15%)	C	0.000	?	18:46:35
11535763	1004	Marcus Reis	Accepted	C#	0.024	?	18:46:32
11535762	1052	Mariana	Accepted	C++17	0.000	?	18:46:31
11535761	1038	Gabriel Alves de Oliveira	Presentation error	C	0.000	?	18:46:29
11535760	1847	Leticia Marcorin	Wrong answer (5%)	C	0.000	?	18:46:28
11535759	1004	Gabriel Pinheiro	Runtime error	C	0.000	?	18:46:22

LIVE @ URI

Figura 15: Tela de status do corretor automático.

Os significados dos status seguem abaixo:

- **Accepted:** O código passou em todos os casos de teste.
- **Compilation Error:** O código teve um erro de compilação.
- **Wrong Answer (X%):** O código compilou mas errou X% dos casos de teste.
- **Runtime Error:** O código teve um erro em tempo de execução. Por exemplo, o código pode estar imprimindo a resposta certa mas um `free()` em um lugar errado pode ocasionar um "segmentation fault" e gerar o erro.
- **Presentation Error:** A saída do código não está no formato da especificação mas está correta. Verifique se o erro não é uma quebra de linha no final da saída.



- **Time limit exceeded:** Todo problema tem um tempo limite no corpo de sua descrição. Caso você estoure-o, terá esse erro mesmo que seu código esteja correto. Isso obriga ao participante pensar em formas mais inteligentes de resolver um determinado problema. Se você estiver tendo esse erro, deduza o custo do seu algoritmo e veja se existem formas melhores de fazê-lo.

Para verificar se tudo deu certo, volte nos exercícios da turma de AEDSIII e verifique se o problema está com um “check box” verde ao lado, conforme a figura 16.

The screenshot shows the URI Online Judge interface. At the top is a navigation bar with links: HOME, PERFIL, NEWS (322), ACADEMIC, CONTESTS, FÓRUM, PROBLEMAS, SUBMISSÕES, RANKS, and SAIR. Below the navigation bar is a decorative banner. The main content area is divided into several sections:

- URI ONLINE JUDGE PROBLEMS & CONTESTS** (Logo)
- DATA LIMITE** (Clock icon): 18 dias, 30/09/18 11:06
- TOP 20** (Trophy icon): List of top performers: Maycon Alves, Gabriel Duarte, Luiz Joaquim, Gustavo Policarpo, Gabriel Leonardo ..., Erick Leonardo de...
- HOMWORK** (Rolling pin icon): INTRODUÇÃO @ ALG. ESTRUT. DE DADOS III (2018/2)
- INFORMAÇÃO**:
  - DISCIPLINA: Alg. Estrut. de Dados III (2018/2)
  - PROFESSOR: Wagner Meira Jr <meira@dcc.ufmg.br>
  - HOMEWORK: Introdução
  - EXERCÍCIOS: 1 problemas
  - INÍCIO: 12/09/18 10:36
  - ACEITAR: C, C99
- INSTRUÇÕES**: Exercício Básico para aprender o funcionamento do Sistema URI
- PROGRESSO**: A green progress bar indicates 100% completion.
- Table of Submissions**:
 

#	PROBLEMA	SUBMISSÃO	ACEITO	NÍVEL
1	1001 <input checked="" type="checkbox"/> Extremamente Básico	01	11546510	1

Figura 16: Tela de exercícios das tarefas com progressos.

Caso estiver com um “X” vermelho, quer dizer que você não acertou 100%. Caso não tiver nada, o URI não recebeu seu código.

**Importante:** O URI guarda apenas sua última solução. Suponha que você fez tudo corretamente em “C” e, por algum motivo, resolveu testar com python. O sistema irá armazenar o código python e sua solução será considerada na linguagem python, que não é considerada para a avaliação. Para sua própria segurança, não mexa no código após o mesmo estiver correto. Se precisar mexer, faça uma outra conta e use-a.

Para finalizar, **NÃO COPIE** tarefas dos seus colegas: o URI possui um sistema de anti-plágio. Códigos suspeitos terão os autores convidados para uma entrevista surpresa

após as aulas para perguntas sobre a “Prática de algoritmos” em questão. Caso o aluno se recuse a ir na entrevista ou não consiga responder as perguntas solicitadas, irá tirar nota 0 nas “Práticas de algoritmos” do módulo e sofrerá processo disciplinar que pode levar ao desligamento da universidade. Evitem contrangimentos!