

Cuarta maratón de programación de los cursos de Algoritmos.

Categoría Turing

Instrucciones

1. URL del juez: <https://acm.javeriana.edu.co/maratones/2016/Dijkstra/>

Maratón de Programación Interna de Algoritmos

Es un espacio de sana competencia donde los estudiantes de los cursos de algoritmos trabajan en equipos para resolver la mayor cantidad de ejercicios en el menor tiempo posible.

Los ejercicios propuestos en la maratón combinan pensamiento lógico, habilidades algorítmicas y deben ser resueltos a través de un programa de computador escrito en lenguaje Java bajo unas condiciones especificadas desde el inicio de la competencia.

Cada equipo estará conformado por máximo dos estudiantes quienes deben elegir un nombre que los identifique para registrarse en la maratón. El evento cuenta con tres categorías cada una con su propio conjunto de problemas y orientada a un grupo particular de estudiantes.

La participación de los estudiantes es en equipos de dos personas. Cada equipo debe tener un nombre que lo identifique en la maratón y debe ser definido en el momento de la inscripción. La organización de la competencia entregará premiación a los tres primeros equipos de cada categoría. La participación en la maratón no es obligatorio y, debido a restricciones de espacio, los cupos son limitados.

Reglamento:

1. SEDE Y FECHA

La maratón interna de algoritmos de la universidad Icesi se realiza en la universidad Icesi en las salas de cómputo 202C y 203C. Para el primer semestre de 2016, ésta se realizará el Viernes 13 de Mayo de 2016.

2. CATEGORÍAS

La maratón interna se desarrollará en 3 categorías, en ellas podrán participar estudiantes que estén cursando a lo sumo el curso descrito en la categoría, estas son:

- **Categoría Dijkstra.** Para los estudiantes de Algoritmos y Programación I - Fundamentos de programación en diseño.

- **Categoría Turing.** Para los estudiantes de Algoritmos y Programación II - Diseñando con Algoritmos.
- **Categoría Borg.** Para los estudiantes de Algoritmos y Estructuras de Datos y semestres posteriores.

En cuanto a restricciones de género no hay ninguna, todas las categorías son abiertas por lo que los equipos pueden ser 2 personas del mismo género, o mixto.

3. REGISTRO DE PARTICIPACIÓN

Podrán participar los estudiantes de la universidad Icesi inscribiéndose por medio de un formulario web que se les hará llegar via correo electrónico.

4. MÍNIMOS PARA LA REALIZACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

Para que exista competencia el número mínimo deberá ser de cinco (5) equipos en la categoría correspondiente.

5. PREMIACIÓN

En la maratón interna de Icesi se estarán disputando, 3 Medallas de oro, 3 medallas de plata y 3 medallas de bronce. Las cuales serán distribuidas 1 por categoría.

La premiación oficial para la maratón interna de algoritmos es la siguiente:

1er Puesto: Medalla Dorada, Bono Ventolini, Matrícula Preferencial

2do Puesto: Medalla Plateada, Bono Cafetería Icesi

3er Puesto: Medalla de Bronce.

6. CONDICIONES PARA SER ACREEDOR A LA PREMIACIÓN

La “Matrícula Preferencial” es la ayuda que le brinda la universidad Icesi a las personas que la representan en competencias, la cual consiste en dar prioridad durante la semana de matrículas a los deportistas, para que de esta manera puedan matricular los cursos de su semestre sin afectar sus horarios de entreno. Así es como se incentivan a los deportistas a seguir participando por la universidad en los diferentes torneos que se realizan durante la jornada académica.

Ya que este reconocimiento es uno de los más grandes que se puede dar a nivel académico, para que el estudiante sea acreedor de ella debe cumplir las siguientes condiciones:

- A. Obtener el primer puesto en la categoría inscrita.
- B. Su equipo debe haber resuelto al menos un problema en la maratón.
- C. No puede ser repitente del curso
- D. No puede haber cancelado el curso en semestres anteriores.
- E. No puede estar en prueba académica.
- F. No puede tener procesos disciplinarios pendientes.

G. Debe asistir el próximo semestre al club de programación.

Tabla de Contenido

- Problema A: Contactos de celular
- Problema B: Fibonacci cuenta 1
- Problema C: Sistema de identificación de patrones, innecesario
- Problema D: Orden
- Problema E: Salva tu nota
- Problema F: Atrapado en la isla

Problema <Letra>: <Nombre>

<base name>

<Autor>

[illegible]

Entrada

[illegible]

Salida

[illegible]

Ejemplo

Entrada	Salida