



1.0

**RhydoJudge 1.0**  
*Manual do Administrador*

*Desenvolvido por Aquila Santos Rocha e Carlos Henrique Rorato Souza*  
*Universidade Federal de Goiás, Instituto de Informática*  
*2017*

# Sumário

1. [O que é o Rhydo?](#)
2. [Funcionamento do Sistema](#)
  - 2.1. [Tela de login](#)
  - 2.2. [Primeiras Impressões - Administrador](#)
  - 2.3. [Questões](#)
    - 2.3.1. [Ver Questões](#)
    - 2.3.2. [Desempenho Geral](#)
    - 2.3.3. [Submissão](#)
      - 2.3.3.1. [Submeter Solução](#)
      - 2.3.3.2. [Definir Tempo Máximo](#)
  - 2.4. [Usuários](#)
  - 2.5. [Help](#)
    - 2.5.1. [Sobre](#)

## 1. O que é o Rhydo?

O Rhydo é um sistema de Judge offline para competições de programação e submissão de exercícios em geral. Suporta soluções submetidas em linguagem C e C++, é construído em JAVA, com o motor RhydoJudge 1.0 desenvolvido também em JAVA, e seu banco de dados é o MySQL.

O sistema permite o cadastro de usuários e questões, submissão e julgamento das soluções, além da verificação de desempenho individual (pessoal) e coletivo (ranking).

Foi desenvolvido em 2017 pelos alunos Acquila Santos Rocha e Carlos Henrique Rorato Souza, estudantes do curso de Ciência da Computação, do Instituto de Informática, UFG, como projeto de aplicação da disciplina de Programação Orientada a Objetos.

## 2. Funcionamento do Sistema

### 2.1. Tela de Login

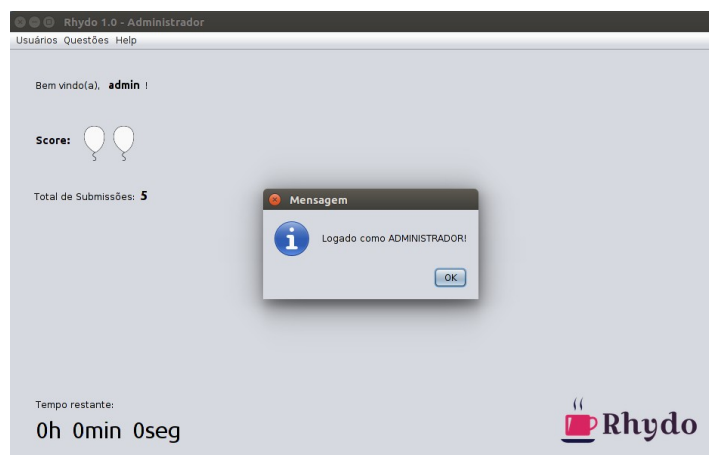
Na tela de login devem ser inseridos o nome de usuário e a senha correspondente, que já estejam cadastrados por um dos administradores do sistema. Com os dados inseridos, clicar em **Acessar**, ou pressionar a tecla **Enter**.



## 2.2. Primeiras Impressões – Administrador – Tela Principal

Ao acessar o sistema como administrador, aparece uma mensagem confirmando o usuário logado. Seu “Score” (quantidade de questões que ele acertou) é quantificado pelos balões que aparecem na tela. Logo abaixo é mostrada a quantidade de submissões (total de envios – erros e acertos), seguida do tempo restante para o envio das soluções (no canto inferior esquerdo da tela). No sistema Rhydo, é permitido também aos administradores submeterem suas soluções para os problemas cadastrados.

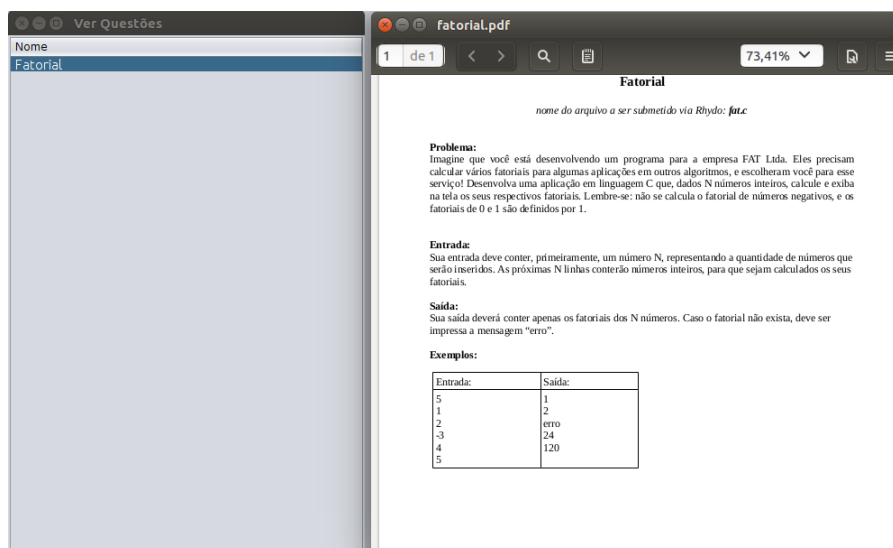
Também será possível observar que na tela inicial de usuário há um menu de opções na seguinte ordem: [Usuários](#), [Questões](#), [Help](#), [Logout](#).



## 2.3. Questões

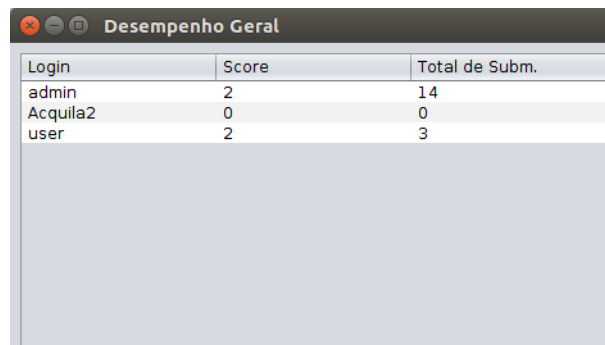
Ao selecionar esta opção do menu, o usuário irá se deparar com mais três opções:

### 2.3.1. Ver Questões



Quando selecionada esta opção, o usuário é capaz de ver as questões cadastradas no sistema. Ao selecionar uma questão, abrirá um arquivo PDF relativo a ela, como demonstrado na figura.

### 2.3.2. Desempenho geral



Login	Score	Total de Subm.
admin	2	14
Acquila2	0	0
user	2	3

Quando selecionada essa opção, o usuário é capaz de verificar o desempenho de todos os competidores, ordenado em ordem alfabética, por score ou pelo total de submissões.

### 2.3.3. Submissão

#### 2.3.3.1. Submeter Solução



**Submeter Solução**

 **Rhydo**

Sistema RhydoJudgeBeta 1.0

Linguagem: C

Questão: Fatorial

Solução: jila/Documentos/fat.c

Submeter Sair

**Resultado:** YES

Quando selecionada esta opção será aberta uma janela onde devem ser selecionados a linguagem de programação usada na resolução do exercício, um exercício cadastrado no sistema e finalmente o arquivo com a resolução do exercício selecionado.

Primeiramente, o motor RhydoJudge 1.0 irá tentar compilar o arquivo mandado. Caso não seja possível, na caixa de Resultado será exibida a mensagem:

## **NO – COMPILATION ERROR**

Depois de compilado (caso ele possa ser compilado), vem a checagem dos casos de teste. Caso as saídas estejam exatamente iguais às saídas cadastradas no sistema, a caixa de Resultado exibirá:

## **YES**

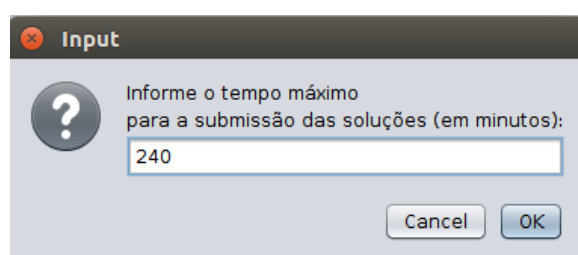
Caso alguma das saídas resultantes da compilação da solução submetida apresentar qualquer erro de formatação em relação às saídas pré-definidas, o resultado do julgamento será

## **YES – BUT PRESENTATION ERROR**

Caso alguma das saídas resultantes da compilação da solução submetida não esteja em conformidade com a saída pré definida para a questão solicitada, o resultado do julgamento será

## **NO – WRONG ANSWER**

### ***2.3.3.1. Definir Tempo Máximo***



Nessa janela deverá ser informada a quantidade máxima, em minutos, para a resolução dos exercícios. Estará sendo mostrado, no canto inferior da tela, para todos os usuários, quanto tempo falta para a finalização das submissões, a partir da quantidade em minutos informada.



## **2.4. Usuários**

Nessa seção o administrador é capaz de organizar os usuários e administradores da maneira que preferir, podendo assim **cadastrar, excluir ou atualizar** um usuário/administrador.

Id	Login	Senha	Tipo	Score	Total Su...
1	admin	admin	1	2	14
8	Acquila2	123	2	0	0
9	user	user	2	3	4

**Cadastro:** Para o cadastro preencha os campos *Login* e *Senha*, selecione a hierarquia do novo usuário (*Administrador/Usuário*).

Caso desejado podem ser alterados a quantidade de submissões e o total de submissões do novo usuário.

Após estes passos basta selecionar a opção **Cadastrar**.

**Excluir:** Para excluir um usuário basta selecionar o usuário/administrador desejado na lista e selecionar a opção **Excluir**.

**Atualizar:** Selecione o usuário/administrador desejado na lista, modifique os campos necessários e selecione a opção **Atualizar**.

## 2.5. Help

### 2.5.1. Sobre

Aqui são informados alguns dados acerca do programa, sua versão, linguagens suportadas, dentre outros.

