

1.0



**RhydoJudge 1.0**  
*Manual do Usuário*

*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 Usuário](#)
  - 2.3. [Questões](#)
    - 2.3.1. [Ver Questões](#)
    - 2.3.2. [Desempenho Geral](#)
    - 2.3.3. [Submeter Solução](#)
  - 2.4. [Help](#)
    - 2.4.1. [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**.

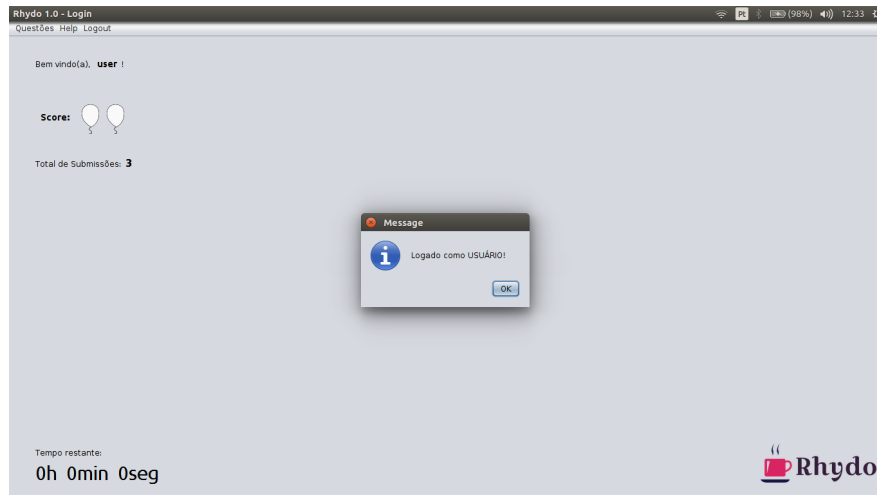


The screenshot shows a web application window titled "Rhydo 1.0 - Login". The background is light gray. In the center, there is a logo consisting of a red coffee cup with two lines of steam above it, followed by the word "Rhydo" in a dark purple serif font. Below the logo, there are two input fields. The first is labeled "Login:" and contains the text "user". The second is labeled "Senha:" and contains four asterisks "\*\*\*\*". Below these fields is a blue button with the text "Acessar" in white.

## 2.2. Primeiras Impressões Usuário – Tela Principal

Ao acessar o sistema como usuário, aparece uma mensagem confirmando o usuário logado. O “Score” do respectivo usuário (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).

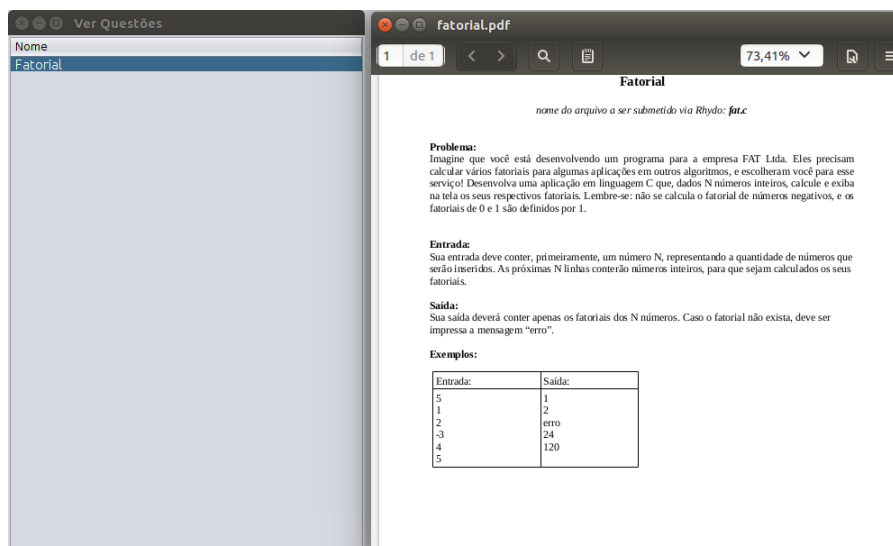
Também é possível observar que na tela inicial de usuário há um menu de opções na seguinte ordem: [Questões](#), [Help](#), [Logout](#).



## 2.3. Questões

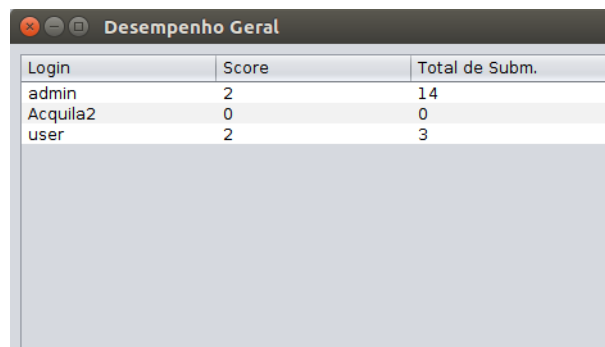
Ao selecionar esta opção do menu, o usuário irá se deparar com mais três opções:

### 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. Submeter Solução



**Rhydo**  
Sistema RhydoJudgeBeta 1.0

Linguagem:

Questão:

Solução:  

**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, 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

### 2.4. Help

#### 2.4.1. Sobre

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

