

1.3 Roteiro de prova

Cortesia da PUC-RJ (adaptado).

300 minutos: INÍCIO DE PROVA

- Abram os seus cadernos de prova e dividam-se para procurar o problema mais fácil: um integrante procura no início, o outro no meio, e o terceiro no fim.
- Quando surgir um problema fácil, todos discutem se ele deve ser o primeiro problema a ser resolvido.
- Quando o primeiro problema for escolhido, quem digita mais rápido o implementa, possivelmente trocando de lugar com quem está no computador.
- Se surgir um problema ainda mais fácil que o primeiro, passe a implementar esse problema.
- Enquanto um integrante resolve o primeiro problema, os outros leem os demais.
- A medida em que os problemas forem lidos (com atenção, sem pular detalhes), preencham a tabela de problemas.
 - AC: recebeu YES (Accepted)? Marque (pinte) a letra do problema na tabela.
 - Ordem: ordem de resolução dos problemas (pode ser infinito).
 - Escrito: se já há código escrito neste problema, mesmo que no papel.
 - Leitores: pessoas que já leram o problema.
 - Complexidade: complexidade da solução implementada.
 - Resumo: resumo sobre o problema.
- Assim que o primeiro problema começar a ser compilado, quem está na frente do PC avisa os outros dois para escolherem o próximo problema mais fácil.
- Assim que o primeiro problema for submetido, mande imprimir o código-fonte e saia do computador.
- Quem for para o computador implementa o segundo problema mais fácil.
- Fora do computador, os outros dois integrantes escolhem a ordem e os resolvidores dos problemas, com base no tempo de implementação.
- Se ninguém tiver alguma ideia para resolver um problema, empurrem-o para o final (ou seja, a ordem desse problema será infinito).
- Quando o segundo problema for submetido (primeiro para avaliação e depois para impressão), saia do computador e reveja a ordenação dos problemas com quem ficou fora do computador.

200 minutos: MEIA-PROVA

- A equipe deve resolver no máximo três problemas ao mesmo tempo.

- Escreva o máximo possível de código no papel.
- Depure com o código do problema e prints de debug (cerr, fprintf(stderr, ...), etc).
 - Explique seu código para outra pessoa da equipe.
 - Acompanhe o código linha por linha, anotando os valores das variáveis e redesenhando as estruturas de dados à medida que forem alteradas.
- Momentos nos quais quem estiver no computador deve avisar os outros membros da equipe:
 - Quando estiver pensando ou debugando.
 - Quando estiver prestes a submeter, para que os outros membros possam fazer testes extras e verificar o formato da saída.
- Logo após submeter, imprima o código.
- Jogue fora as versões mais antigas do código impresso de um programa.
- Jogue fora todos os papéis de um problema quando receber Accepted.
- Mantenha todos os papéis de um problema juntos.

100 minutos: FINAL DE PROVA

- A equipe deve resolver apenas um problema no final da prova.
- Use os balões das outras equipes para escolher o último problema:
 - Os problemas mais resolvidos provavelmente são mais fáceis que os outros problemas.
 - Uma equipe mais bem colocada só é informativa quando as demais não o forem.
- Quem digita mais rápido é quem deve ficar o tempo todo no computador.
- Os outros dois colegas sentam ao lado e ficam dando sugestões para o problema.

60 minutos: PLACAR CONGELADO

- Prestem atenção nas melancias e nas comemorações das outras equipes: os balões continuam vindo (até faltar 30 minutos para o final da prova)

30 minutos: SEM MAIS BALÕES

- Quando terminar um problema, teste com o exemplo de entrada, submeta e só depois pense em mais casos de teste.
- Nos últimos cinco minutos, faça alterações pequenas no código, remova os prints de debug e submeta.