Como sempre parecem descrever aqueles que realizam seus sonhos, também aconteceu conosco aquela fortuita sucessão de eventos que, pontuais, pouco representavam, mas que como um todo construíram uma grande e bela história de amizade e superação, que deu como fruto essa imaginativa e distinta maratona de programação.

Pretendendo fazer jus a todos os componentes daquilo que constitui esse tipo de competição, idealizamos uma junção literal entre a “maratona” e a “programação”. Nosso grupo primeiramente entra em contato com determinado número de instituições de ensino, que abrigarão os computadores onde transcorrerá o desafio. O número de grupos é proporcional à quantidade de estabelecimentos que se propuseram a participar, se são, portanto, cinco locais, então no início da maratona cada um dos grupos está em um dos pontos de competição.

Para cada uma das equipes será apresentado um determinado exercício, resolvendo-o e receberão uma senha e a próxima localização para onde deverão se deslocar em ordem de terem acesso à questão subsequente (cujo acesso depende da tal senha). Assim todos os participantes devem dedicar-se não só à rápida resolução dos exercícios como também ao eficiente deslocamento entre os locais.

Somando à dinâmica da maratona e também há o conceito de exercícios bônus, que serão apresentados a todos os grupos. Se decidirem completa-lo e receberão uma localização secundária, nesta estarão itens bônus para auxiliarem as equipes.

Um exemplo destes itens é um rádio de comunicação, que poderá favorecer as equipes da seguinte forma: dividindo seus membros em subgrupos, uns poderão direcionar-se a um local estratégico onde, comunicados pelo rádio sobre a localização e a senha da próxima questão, estarão mais próximo do local e poderão chegar lá mais rapidamente, adiantando a resolução da questão.

Outros itens são: um mapa com a descrição da ordem de estabelecimentos que cada grupo deverá seguir, uma dica para resolução de algum dos algoritmos, entre outros.

Todas as localizações, das instituições ou secundárias, serão transmitidas ao GPS de cada um dos grupos, porém, caso não possam guiar-se por elas, poderão utilizar-se das informações que vem a elas anexas, estas funcionam como micro desafios que devem ser resolvidos para que, através das placas distribuídas na área de desafio, eles possam entender para onde seguir. Um exemplo dessa mecânica seria: “Qual o nome do estado em que permanece o *Flip-Flop* se todas as entradas forem 0?”; com a resposta correta o grupo saberá que a localização que procuram é aquela que as placas apontam com o nome *Hold*.

Regras:

O uso de celulares ou de quaisquer outros aparelhos eletrônicos é proibido.

Para cada um dos grupos será distribuído um GPS para localização, mas pela área de competição e estarão espalhadas vagas placas de direcionamento.

Cada equipe deverá ter 5 integrantes.

Introdução: Uma maratona de programação, é uma competição em que equipes de programadores se reúnem para resolver problemas em um curto espaço de tempo. Essas competições são comuns entre estudantes e profissionais de áreas de computação, como ciência da computação, engenharia de software e matemática. Durante a maratona, os participantes são desafiados a criar soluções eficientes, estimulando a criatividade, o trabalho em equipe e a habilidade de desenvolver softwares sob pressão. Este projeto visa a criação de uma plataforma dedicada à organização de maratonas de programação, oferecendo uma interface para realizar inscrições e dar informações relevantes.

Objetivo: Esse projeto tem como objetivo o desenvolvimento de um WebSite/Plataforma, voltado para uma organização de maratonas de programação. O site vai se preocupar em apresentar as maratonas mais conhecidas, fornecendo informações, dar detalhes sobre as mesmas e uma área de inscrições de equipe. Para isso, nosso grupo fará uso do editor de código-fonte Visual Studio, tendo o CSS (Cascading Style Sheets) que é um mecanismo para adicionar estilos a uma página web, aplicado diretamente nas tags HTML (HyperText Markup Language) para a formação do site.