

Disciplina: Programação Orientada a Objetos I
Professor: Maicon Rafael Zatelli

Instruções para a Disciplina no URI

Nesta primeira atividade, o objetivo é que você se familiarize com o portal do URI, que usaremos ao longo do semestre. Todas as atividades da disciplina serão desenvolvidas no portal do URI. Assim, caso você nunca utilizou o portal do URI, o primeiro passo é registrar-se no site:

<https://www.urionlinejudge.com.br/judge/en/register>

- **Atenção:** coloque seu **nome completo** no cadastro e **UFSC** como universidade.
- Você pode alterar seu nome no URI pelo menu **Perfil > Configurações**.

Participando da Disciplina

Para participar da disciplina no URI, registre-se no link abaixo:

- <https://www.urionlinejudge.com.br/judge/en/disciplines/join/4342>
- **Atenção às atividades!** A primeira delas já está disponível. Você pode acessá-las por aqui: <https://www.urionlinejudge.com.br/judge/pt/disciplines/view/4342>
- Submeta as soluções dentro do período de aceitação da atividade (não submeta antes ou depois da data/hora inicial e final). Caso você submeteu antes do início da atividade, basta resubmeter a solução novamente (você pode fazer download do seu próprio código fonte e re-enviar).

A chave de acesso para a disciplina é: **R3nPnQz**

Resolvendo Questões no URI

Algumas dicas para resolver as questões do URI.

- A entrada é informada como se fosse o usuário digitando os valores. Assim, leia os valores utilizando operações padrões de entrada e saída na tela (ex: `input()` e `print()`).
- A saída deve ser exatamente dada como especificado, ou seja, se o problema diz que a letra precisa ser maiúscula na saída, então ela deve ser maiúscula. Se diz que precisa ter espaço, então coloque espaço. Se diz para pular de linha, então pule linha. Se pede com arredondamento em 2 casas decimais, então faça isso (complete com 0's se necessário, ex: 2.10).
- O código abaixo é uma ilustração de como resolver as questões no URI. Neste exemplo, soluciono o problema <https://www.urionlinejudge.com.br/judge/en/problems/view/1001>. Tente entender o código e submeter (enviar) a solução abaixo para aprender como funciona. Selecione como linguagem: Python 3.

```
# -*- coding: utf-8 -*-
a = int(input())
b = int(input())
print ("X = " + str(a + b))
```

Para mais informações, reveja os slides da disciplina, em especial os de introdução.