



Instruções gerais para a competição

- A submissão de soluções é feita através do navegador. É preciso logar no sistema BOCA com o usuário e senha dados. Após logar pela primeira vez, troque a senha em Options.
- As linguagens aceitas pelo BOCA são: C, C++, Java, Python 2.7 e Python 3. As versões de compiladores e interpretadores disponíveis são: Python 2.7.12, Python 3.5.2, GCC 5.4, G++ 5.4 e Java 1.8.0_191.
- Lembre-se de usar o nome do arquivo de código-fonte conforme indicado embaixo do título dos problemas ou conforme o **"Basename"** na aba "Problems". Isso é especialmente necessário para programas em Java! Ainda em relação a Java, não declare **"Package"** em hipótese alguma. Lembre que você deverá ler e escrever na entrada e saída padrão (stdin e stdout).
- Após resolver um problema, envie o código-fonte da solução em Runs. Lembre-se de selecionar o problema e a linguagem de programação corretamente. Sua solução deverá estar contida em um único arquivo e lembre-se de colocar as extensões corretas (.c, .cpp, .java, .py2, .py3).
- Os juízes do evento então irão julgar sua resposta e caso acerte, você receberá um balão no sistema junto com YES em Runs. Esse balão também aparece no Score, junto a sua classificação no placar. No caso de empate em número de questões resolvidas, a equipe com menor tempo total obterá uma melhor colocação.
- Os juízes, por outro lado, também podem decidir que sua solução não foi aceita. Nesse caso, a resposta será NO em runs. Cuidado: a cada vez que o sistema julga sua resposta como errada (NO), 20 minutos são acrescentados no tempo total da equipe. Pense duas vezes antes de enviar uma solução!
- Quando faltar 1 hora para o término da prova, o Score não será mais atualizado com as respostas das equipes.
- Durante a cerimônia de encerramento, os vencedores serão divulgados.
- Não hesite em comunicar a organização, seja por chat da live no canal do PET Eng Comp Ufes no YouTube ou via e-mail (topcomufes@gmail.com), para esclarecer problemas técnicos. Caso não obtenha resposta, utilize o botão S.O.S. em Tasks.
- Você pode tirar dúvidas gerais ou relacionadas a algum problema da prova. Para tal, vá em **Clarifications**. Caso esta esteja relacionada a algum problema, selecione-o no momento do envio. Caso algum juiz julgue necessário, sua dúvida será respondida.

Boa Prova,
Equipe PET Engenharia de Computação