

Utilizando o sistema URI para AEDS III

Para criar uma conta no URI, acesse <https://www.urionlinejudge.com.br>. A figura 1 mostra a tela inicial que deverá aparecer caso você nunca tenha utilizado o sistema.

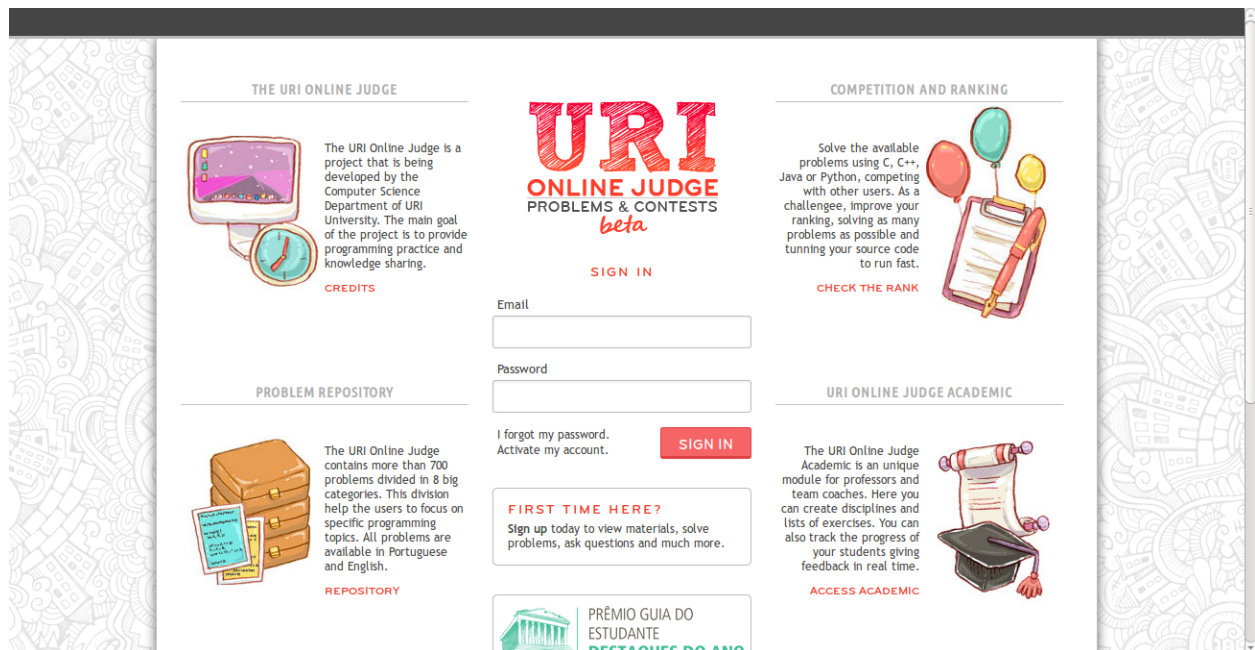
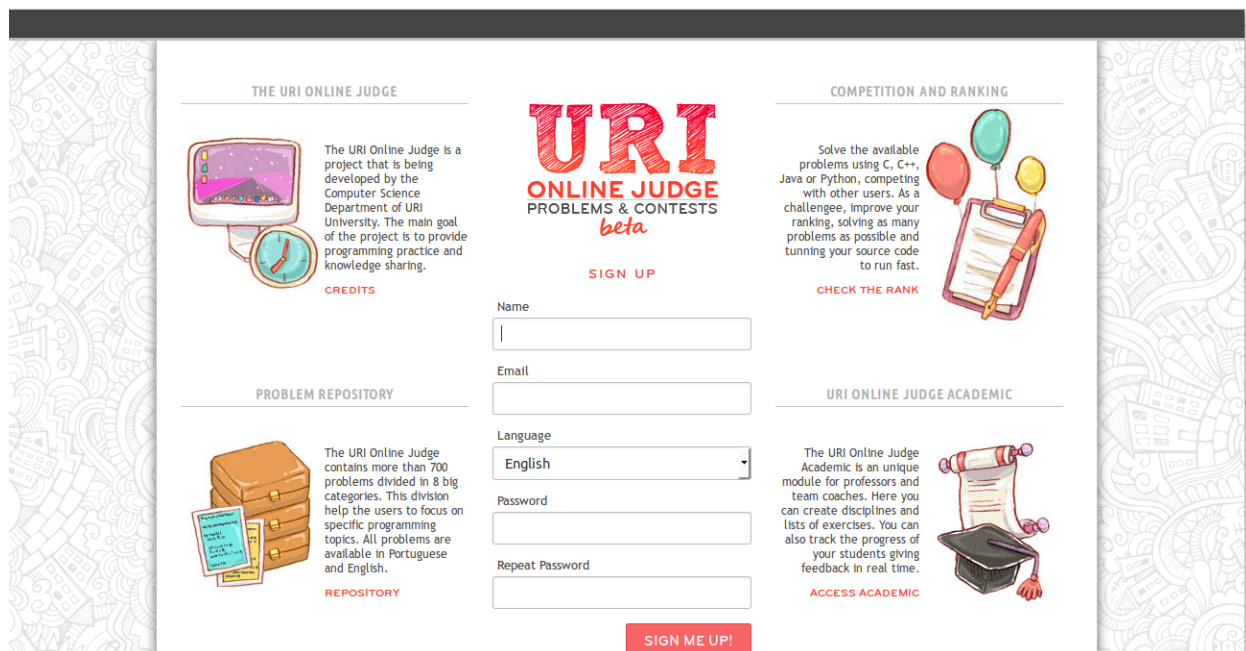


Figura 1: Tela inicial do URI.

Clique em "First Time Here" para ir para a tela de cadastro, conforme mostrado na figura 2.



The URI Online Judge is a project that is being developed by the Computer Science Department of URI University. The main goal of the project is to provide programming practice and knowledge sharing.

CREDITS

PROBLEM REPOSITORY

The URI Online Judge contains more than 700 problems divided in 8 big categories. This division help the users to focus on specific programming topics. All problems are available in Portuguese and English.

REPOSITORY

URI
ONLINE JUDGE
PROBLEMS & CONTESTS
beta

SIGN UP

Name

Email

Language
English

Password

Repeat Password

SIGN ME UP!

COMPETITION AND RANKING

Solve the available problems using C, C++, Java or Python, competing with other users. As a challengee, improve your ranking, solving as many problems as possible and tuning your source code to run fast.

CHECK THE RANK

URI ONLINE JUDGE ACADEMIC

The URI Online Judge Academic is an unique module for professors and team coaches. Here you can create disciplines and lists of exercises. You can also track the progress of your students giving feedback in real time.

ACCESS ACADEMIC

Figura 2: Tela de cadastro.

Coloque seu nome completo e UFMG no campo University ("Universidade"). Caso contrário, não seremos capazes de lhe incluir na turma de AEDS III. Se você colocar a universidade erroneamente, irá demorar um tempo para mudá-la. Dessa forma, coloque corretamente. O campo "Language" (idioma) tem efeito em todo o site, bem como o enunciado dos problemas. Dessa forma, escolha aquele o qual você irá estar mais familiarizado (você pode mudar depois nas configurações da conta). Preencha a senha e o email e clique em "Sign Me Up!". Ao clicar, aparecerá a página mostrada na figura 3 pedindo um código para ativar sua conta.

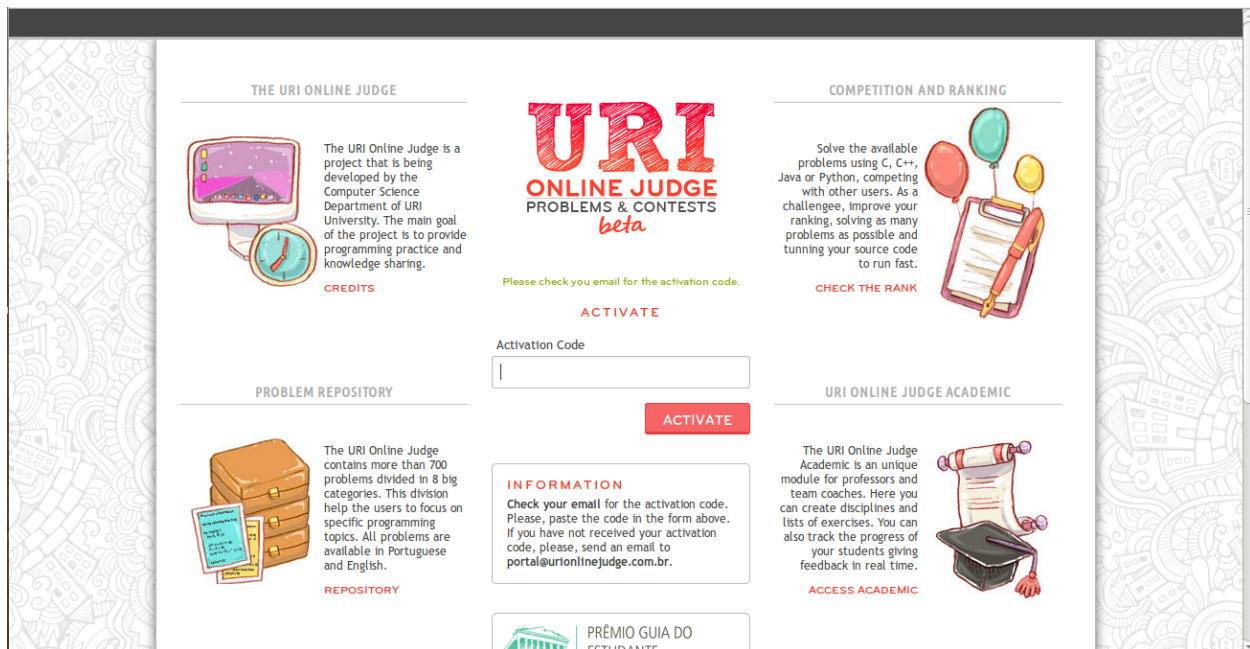


Figura 3: Tela de ativação da conta.

Pegue o código no email que você cadastrou, coloque no campo "Activation Code" e clique em "Activate". Parabéns, você está cadastrado no URI e pode começar a utilizar o site! :)

Entre com sua nova conta e um tutorial será iniciado. Você pode seguir o tutorial para conhecer o sistema e suas funcionalidades. Neste tutorial, iremos focar em como você deverá fazer as "Práticas de algoritmos". Para acessar a turma de "AEDS III", clique em "Academic", na aba superior do site, conforme mostrado pela figura 4.

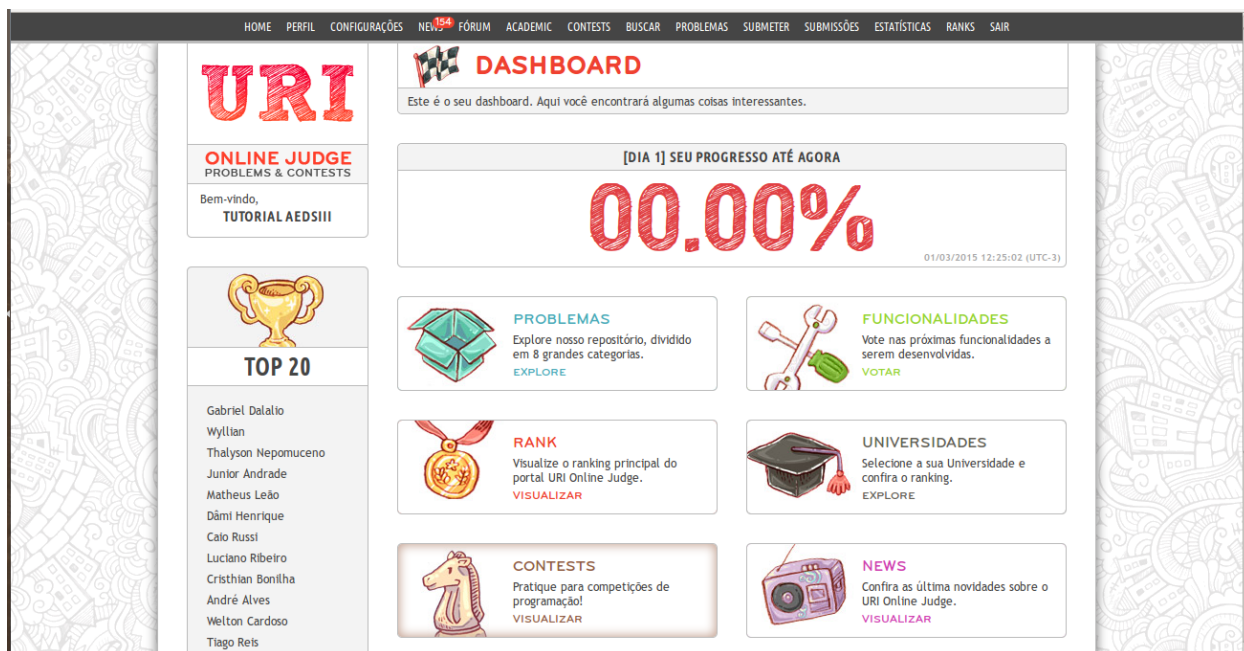


Figura 4: Tela inicial do login.

Ir  aparecer um termo de servi o, de acordo com a figura 5.

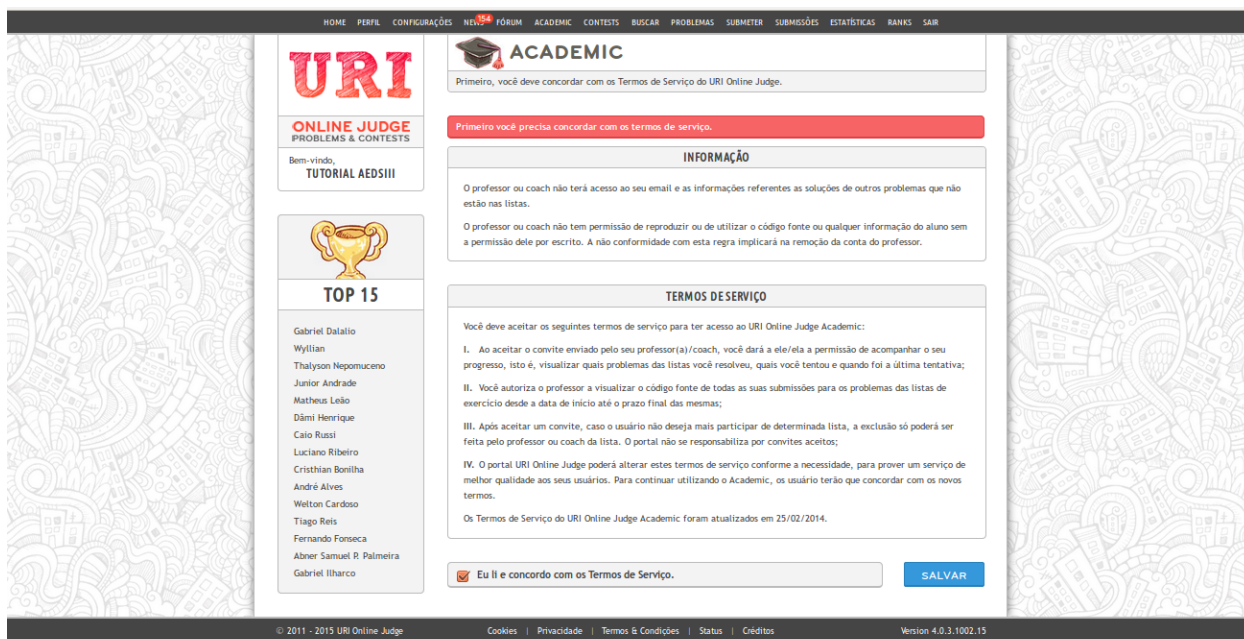


Figura 5: Termo para participar de turmas online.

Leia, aceite e clique em "Salvar". Voc  ser  redirecionado para suas turmas, de acordo com a figura 6.

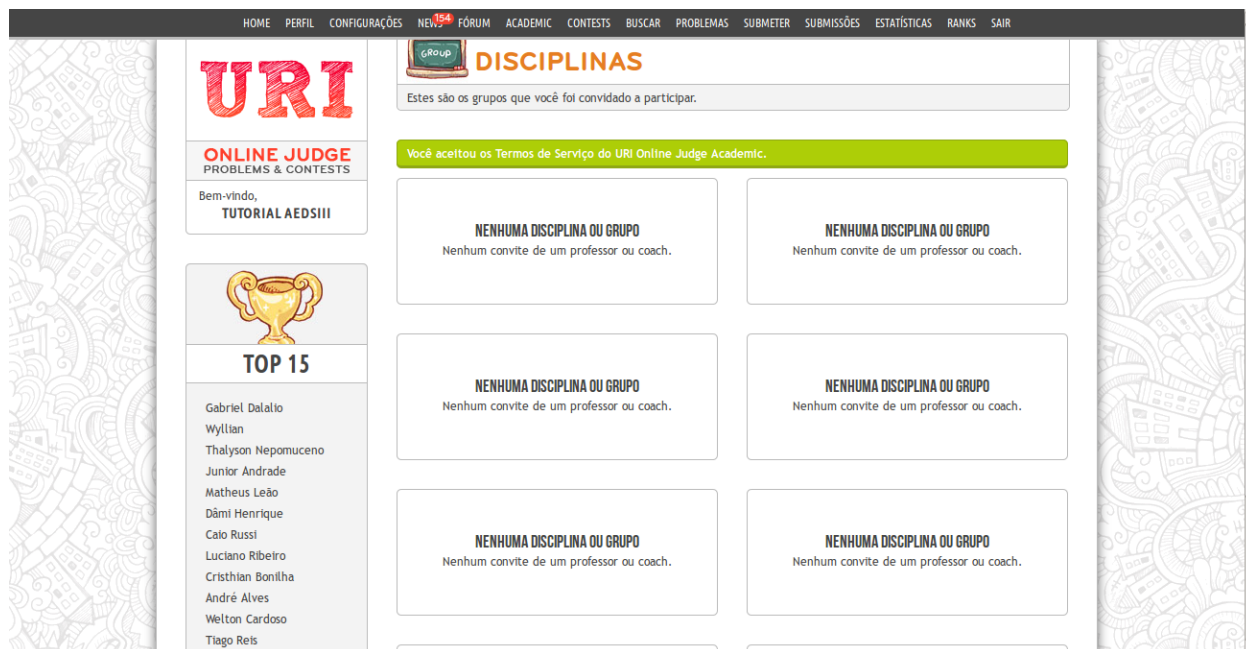


Figura 6: Tela de turmas.

Você não possui nenhuma turma pois ainda não foi convidado para nenhuma. Espere 24 horas para receber o convite. Caso você não receba dentro deste prazo, você deve mandar uma mensagem no fórum da disciplina no moodle, chamado "Registro no URI". Junto da mensagem, mande o número do seu registro para lhe cadastrarmos. Para encontrar o seu número de registro, clique em "Settings" (Configurações) na aba superior. Seu número de registro estará disponível conforme mostrado na figura 7. Para facilitar sua vida na submissão dos problemas, mude o campo "Programming Language" (Linguagem de programação) para C e clique em "Save" (Salvar).

Figura 7: Tela de configurações.

Uma vez que for cadastrado na turma de AEDS III, aparecerá o convite (figura 8) para você entrar na turma. Aceite o convite, clicando em "Aceitar" e depois abra a turma clicando em "Abrir".

Figura 8: Tela de turmas com convites.

Na nova tela que aparecer (figura 9, será mostrada a tarefa a ser realizada e seu devido prazo. **Importante mencionar que cada tarefa só poderá ser visualizada durante**

um certo período, que está definido no moodle da disciplina.

URI
ONLINE JUDGE
PROBLEMS & CONTESTS

Bem-vindo,
TUTORIAL AEDSIII

TOP 20

- Gabriel Dalalio
- Wyllian
- Thalysom Nepomuceno
- Junior Andrade
- Matheus Leão
- Dâmi Henrique
- Calo Russi
- Luciano Ribeiro
- Cristhian Bonilha
- André Alves
- Welton Cardoso
- Tiago Reis

DISCIPLINAS
Algoritmos e Estruturas de Dados III por Wagner Meira Jr

#	Homework	Início	Prazo
1594	Prática de algoritmos 1	03/02/2015 19:00	09/03/2015 17:00

Figura 9: Tela de tarefas da turma.

Clique na tarefa e será mostrada a lista de exercícios que você deverá fazer, conforme a figura 10.

URI
ONLINE JUDGE
PROBLEMS & CONTESTS

Bem-vindo,
TUTORIAL AEDSIII

HOMEWORK
Prática de algoritmos 1 @ Algoritmos e Estruturas de Dados III

INFORMAÇÃO

Disciplina: Algoritmos e Estruturas de Dados III
Professor: Wagner Meira Jr <meira@dcc.ufmg.br>
Homework: Prática de algoritmos 1
Exercícios: 1 problemas
Início: 03/02/2015 19:00 BRT (UTC-3)
Considerar: Submissions in C Only

PRAZO

8 dias
09/03/2015 17:00

INSTRUÇÕES

Nenhuma instrução adicional.

PROGRESSO

#	Problema	Submissões	Aceito	Nível
1	1001 Extremamente Básico	1	1642048	1

Figura 10: Tela de exercícios da tarefa.

Observe que existe um campo com as "Instruções" do problema. Caso houver alguma

instrução adicional, **faça-a ou isso poderá fazê-lo perder pontos**. Lembre-se que os professores têm acesso ao código-fonte do aluno. Clique no problema para abri-lo (figura 11).

The screenshot shows the URI Online Judge interface for problem 1001. The left sidebar contains the URI logo, navigation links (Descrição, Tela Cheia, Submeter, Ranking, Fórum, Toolkit), and a Facebook link. The main content area displays the problem title '1001', a description in Portuguese, and a table of input/output examples. The footer includes copyright information and version details.

Adaptado por Neillor Tonin, URI Brasil
Timelimit: 1

Leia 2 valores inteiros e armazene-os nas variáveis **A** e **B**. Efetue a soma de **A** e **B** atribuindo o seu resultado na variável **X**. Imprima **X** conforme exemplo apresentado abaixo. Não apresente mensagem alguma além daquilo que está sendo especificado e não esqueça de imprimir o fim de linha após o resultado, caso contrário, você receberá *"Presentation Error"*.

Entrada
A entrada contém 2 valores inteiros.

Saída
Imprima a variável **X** conforme exemplo abaixo, com um espaço em branco antes e depois da igualdade.

Exemplos de Entrada	Exemplos de Saída
10 9	X = 19
-10 4	X = -6
15 -7	X = 8

© 2011 - 2015 URI Online Judge Cookies | Privacidade | Termos & Condições | Status | Créditos Version 4.0.3.1002.15

Figura 11: Tela de enunciado de problemas.

Leia o enunciado. Clique em "Submit" (Submeter) para ir para a tela mostrada na figura 12.

The screenshot shows the URI Online Judge submission page for problem 1001. The top navigation bar includes links for HOME, PERFIL, CONFIGURAÇÕES, and a notification for 154 new forum posts. The left sidebar is identical to Figure 11. The main content area features a 'SUBMITTER' header, a problem selection dropdown (set to 1001), a language dropdown (set to C (gcc 4.8.2, -O2 -lm)), and a code editor with a C program template.

HOME PERFIL CONFIGURAÇÕES **154** FÓRUM ACADEMIC CONTESTS BUSCAR PROBLEMAS SUBMITTER SUBMISSÕES ESTATÍSTICAS RANKS SAIR

URI
ONLINE JUDGE
PROBLEMS & CONTESTS
Bem-vindo,
TUTORIAL AEDSIII

1001
Descrição
Tela Cheia
Submeter
Ranking
Fórum
Toolkit
Iniciante

SUBMITTER
Envie sua solução para um dos problemas disponíveis.

Problema: 1001 Linguagem: C (gcc 4.8.2, -O2 -lm)

Código Fonte

```
1 #include <stdio.h>
2
3 int main() {
4
5     /**
6      * Escreva a sua solução aqui
7      * Code your solution here
8      * Escriba su solución aquí
9      */
10
11     return 0;
12 }
```

Figura 12: Tela de submissão de problemas.

Nesta tela, você deverá digitar o código fonte (em "C"). O código é feito em um arquivo só e isso só é aceitável no URI. Nos "Trabalhos Práticos", a modularização têm nota. Verifique se o campo "Language" (linguagem) está com a linguagem "C". Se você alterou nas configurações da conta, provavelmente estará. Se não, **mude!!!**. É importante mencionar que qualquer outra linguagem será desconsiderada para a nota, mesmo você fazendo o código correto.

Para enviar o código, clique em "Send" (enviar). Após enviar, aparecerá uma barra verde superior escrita "Code received. ... "(Código recebido ...) (figura 13).

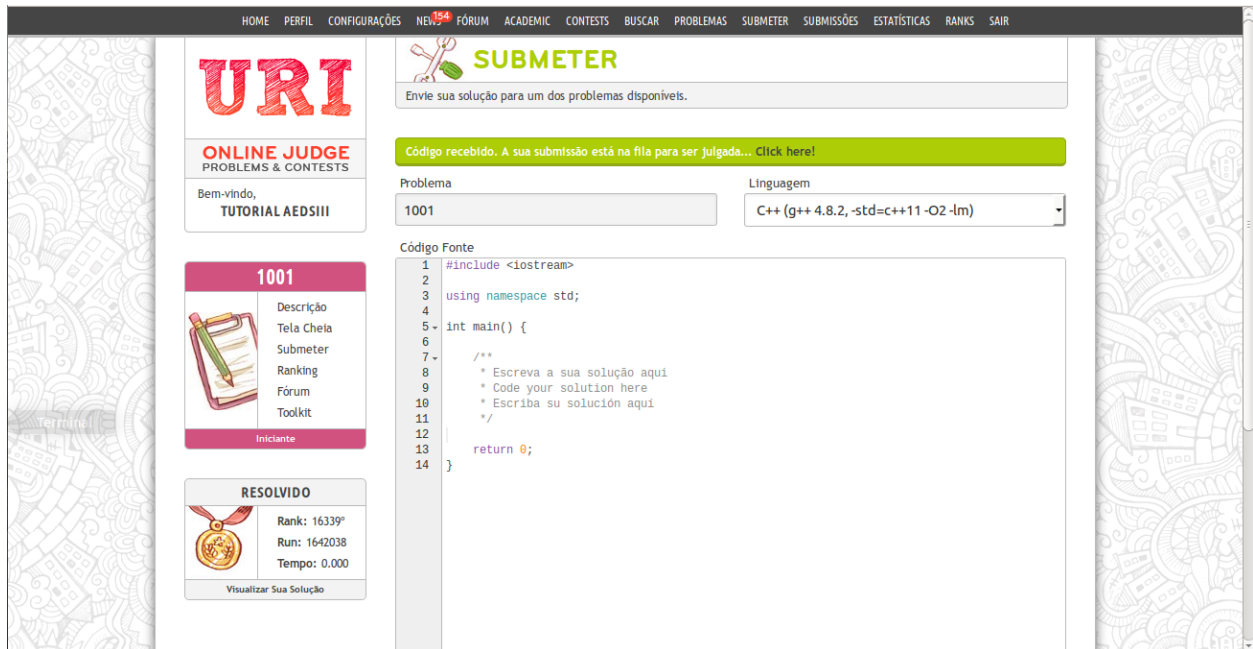


Figura 13: Tela de submissão de problemas após o código ser enviado.

Clique em "Click here" (Clique aqui) para verificar o status da sua solução. Ao clicar, você será redirecionado para o corretor automático, conforme a figura 14, e poderá verificar o status da sua solução.

The screenshot shows the URI Online Judge interface. On the left, there are navigation links: HOME, PROFILE, SETTINGS, NEWS, FORUM, ACADEMIC, CONTESTS, SEARCH, PROBLEMS, SUBMIT, SUBMISSIONS, STATISTICS, RANKS, and SIGN OUT. Below these are sections for 'UR I ONLINE JUDGE PROBLEMS & CONTESTS', 'Welcome, TUTORIAL AEDSIII', 'LIST' (List all your submissions), 'LIVE' (What others are solving), 'TRIED' (Problems not solved yet), and 'FORUM' (Get help to solve problems). The main content area displays a table of submissions.

#	Problem	User	Answer	Language	Runtime	Rank	Time
1642038	1001	Tutorial AEDSIII	Accepted	C++	0.000	15324 ^o	13:14:46
1642037	1115	Felipe c	Presentation error	C	0.000	-	13:14:25
1642036	1006	Tainah Garcia	Wrong answer (100%)	C++	0.000	-	13:14:18
1642035	1098	mariam ashraf fekry	Wrong answer (10%)	C++	0.000	-	13:14:12
1642034	1006	Tainah Garcia	Wrong answer (100%)	C++	0.000	-	13:13:21
1642033	1773	Tiago Togores	Wrong answer (80%)	C++	0.088	-	13:13:09
1642032	1020	José Lucas	Accepted	C++	0.000	6855 ^o	13:13:08
1642031	1098	mariam ashraf fekry	Wrong answer (10%)	C++	0.000	-	13:13:07
1642030	1001	Tutorial AEDSIII	Wrong answer (100%)	C++	0.000	-	13:13:04
1642029	1002	Ryllari Marques	Accepted	C++	0.000	7960 ^o	13:12:46
1642028	1098	mariam ashraf fekry	Wrong answer (10%)	C++	0.000	-	13:12:32
1642027	1006	Tainah Garcia	Wrong answer (100%)	C++	0.000	-	13:12:20
1642026	1006	Md. Ferdous	Accepted	C	0.000	715 ^o	13:12:20
1642025	1017	muntasir_nabil	Accepted	C	0.000	501 ^o	13:11:47
1642024	1041	Caroline Gomes	Wrong answer (30%)	C++	0.000	-	13:11:15
1642023	1006	Tainah Garcia	Wrong answer (100%)	C++	0.000	-	13:10:48
1642022	1006	Tainah Garcia	Compilation error	C++	0.000	-	13:10:14
1642021	1041	Caroline Gomes	Wrong answer (70%)	C++	0.000	-	13:10:07
1642020	1174	Marcos Ferreira	Wrong answer (10%)	C	0.000	-	13:09:53
1642019	1040	Fernando	Wrong answer (40%)	C++	0.000	-	13:09:53
1642018	1041	Caroline Gomes	Wrong answer (30%)	C++	0.000	-	13:09:30
1642017	1773	Tiago Togores	Runtime error	C++	0.000	-	13:09:29

Figura 14: Tela de status do corretor automático.

Os significados dos status seguem abaixo:

- **Accepted:** O código passou em todos os casos de teste.
- **Compilation Error:** O código teve um erro de compilação.
- **Wrong Answer (X%):** O código compilou mas errou X% dos casos de teste.
- **Runtime Error:** O código teve um erro em tempo de execução. Por exemplo, o código pode estar imprimindo a resposta certa mas um `free()` em um lugar errado pode ocasionar um "segmentation fault" e gerar o erro.
- **Presentation Error:** A saída do código não está no formato da especificação mas está correta. Verifique se o erro não é uma quebra de linha no final da saída.
- **Time limit exceeded:** Todo problema tem um tempo limite no corpo de sua descrição. Caso você estoure-o, terá esse erro mesmo que seu código esteja correto. Isso obriga ao participante pensar em formar mais inteligentes de resolver um determinado problema. Se você estiver tendo esse erro, deduza o custo do seu algoritmo e veja se existem formas melhores de fazê-lo.

Para verificar se tudo deu certo, volte nos exercícios da turma de AEDSIII e verifique se o problema está com um "check box" verde ao lado, conforme a figura 15.

URI
ONLINE JUDGE
PROBLEMS & CONTESTS

Bem-vindo,
TUTORIAL AEDSIII

TOP 20

- Gabriel Dalalio
- Wyllian
- Thalyson Nepomuceno
- Junior Andrade
- Matheus Leão
- Dami Henrique
- Caio Russi
- Luciano Ribeiro
- Cristhian Bonilha
- Welton Cardoso
- André Alves
- Tiago Reis
- Fernando Fonseca
- Abner Samuel P. Palmeira
- Gabriel Ilharco

HOMEWORK
Prática de algoritmos 1 @ Algoritmos e Estruturas de Dados III

INFORMAÇÃO

Disciplina: Algoritmos e Estruturas de Dados III
 Professor: Wagner Meira Jr. <meira@dcc.ufmg.br>
 Homework: Prática de algoritmos 1
 Exercícios: 1 problemas
 Início: 03/02/2015 19:00 BRT (UTC-3)
 Considerar: Submissions in C Only

PRAZO

8 dias
 09/03/2015 17:00

INSTRUÇÕES

Nenhuma instrução adicional.

PROGRESSO

#	Problema	Submissões	Aceito	Nível
1	1001 Extremamente Básico	1	1642048	1

Figura 15: Tela de exercícios das tarefas com progressos.

Caso estiver com um "X" vermelho, quer dizer que você não acertou 100%. Caso não tiver nada, o URI não recebeu seu código.

Importante: O URI guarda apenas sua última solução. Suponha que você fez tudo corretamente em "C" e, por algum motivo, resolveu testar com python. O sistema irá armazenar o código python e sua solução será considerada na linguagem python, que não é considerada para a avaliação. Para sua própria segurança, não mexa no código após o mesmo estiver correto. Se precisar mexer, faça uma outra conta e use-a.

Para finalizar, **NÃO COPIE** tarefas dos seus colegas: o URI possui um sistema de anti-plágio. Códigos suspeitos terão os autores convidados para uma entrevista surpresa após as aulas para perguntas sobre a "Prática de algoritmos" em questão. Caso o aluno se recuse a ir na entrevista ou não consiga responder as perguntas solicitadas, irá tirar nota 0 nas "Práticas de algoritmos" do módulo e sofrerá processo disciplinar que pode levar ao desligamento da universidade. Evitem contrangimentos!