



# Programação Competitiva - Turma A

## Plano de Ensino

*Profs. Guilherme N. Ramos  
e Rodrigo Bonifácio*

### 1 Objetivos

A disciplina de Programação Competitiva visa aprofundar em tópicos essenciais para uma sólida formação na área de Computação, com forte ênfase na resolução de problema em termos algorítmicos, apresentando técnicas de programação para competições, com foco na Maratona de Programação da Sociedade Brasileira de Computação.

### 2 Programa

- Estruturas de Dados
- Ordenação
- Strings
- Combinatória
- Retrocesso
- Travessia de Grafos
- Algoritmos de Grafos
- Programação Dinâmica

### 3 Procedimentos de Ensino

- Atividades Teóricas: aulas expositivas e aulas de exercícios.
- Atividades Práticas: aulas práticas e simulados.

### 4 Avaliação

#### 4.1. Do Aluno:

- Assiduidade
- Simulados (individuais e em times) avaliados pelo “juiz” (máquina)

#### 4.2. Da Disciplina:

- Questionário de avaliação da UnB ao final do semestre.

### 5 Bibliografia

Skiena, Steven S., Revilla, Miguel A., *Programming Challenges (The Programming Contest Training Manual)*. Upper saddle river: Prentice Hall

### 6 Observações

- 6.1. Calendário de simulados: 21/8, 4/9, 18/9, 2/10, 16/10, 30/10, 13/11, 4/12.
- 6.2. Não serão realizadas provas de reposição, em nenhuma hipótese. Casos específicos serão analisados pelos Professores.