



**XVII SITES - Seminário Interdisciplinar de Tecnologia e Sociedade**  
**1º Torneio Robocode da UniEvangélica**

**REGULAMENTO**

**CAPÍTULO I**

**Da Apresentação e dos Objetivos**

**Art. 1º.** O 1º Torneio Robocode da UniEvangélica tem como finalidade ampliar os conhecimentos sobre programação entre os alunos do curso de Engenharia de Computação da UniEvangélica e ocorrerá durante o SITES. O Robocode é um jogo de programação onde o objetivo é desenvolver um robocode virtual para lutar contra outros robocodes virtuais. O jogo é uma forma de ajudar com o aprendizado da linguagem Java de uma forma divertida beneficiando os participantes que têm interesse em estender e demonstrar suas habilidades em programação.

A comunidade Robocode mais importante do Brasil é a Liga Brasileira Robocode ([www.robocodebrasil.com.br](http://www.robocodebrasil.com.br)). O desenvolvimento de um robocode é simples e na página oficial da liga são encontrados diversos tutoriais que ajudam na construção de robocodes para uma disputa, outros links também são encontrados na página oficial do projeto ([robocode.sourceforge.net](http://robocode.sourceforge.net)).

A criação de robocodes mais sofisticados são um desafio para os apaixonados por programação. O torneio é diversão garantida para os que estão participando e para os que estão assistindo as disputas.

## **CAPÍTULO II**

### **Das Inscrições e dos Participantes do Torneio**

**Art. 2º.** Alunos que podem participar: qualquer aluno matriculado nos cursos Superiores de Computação da UniEvangélica.

**Art. 3º.** Os participantes devem formar equipes de 2 integrantes. Não serão aceitas inscrições com menos de 2 integrantes ou com mais de 2 integrantes.

**Art. 4º.** A inscrição deverá ser realizada pela internet no link ([sistesunievangelica.com.br](http://sistesunievangelica.com.br)). Só serão válidas inscrições realizadas até a data de **20/11/2017**.

**Art. 5º.** No caso de um participante estar inscrito em mais de uma equipe, somente a última inscrição será válida e as inscrições anteriores serão indeferidas para ambos os participantes.

## **CAPÍTULO III**

### **Da Submissão do Robocode**

**Art. 6º.** Cada equipe inscrita deverá submeter seu robocode até o dia **30/11/2017 23:59:59** (quinta-feira). A submissão deve ser realizada pelo e-mail [robocode.unievangelica@gmail.com](mailto:robocode.unievangelica@gmail.com). O e-mail deve conter:

- I-** O nome da equipe e o nome dos participantes;
- II-** O código fonte da classe em Java que contém o código do Robocode. **A classe deve ter o nome da sua equipe;**
- III-** Uma logo em formato jpg ou png de tamanho mínimo 500 x 500 que irá representar a equipe;

**Art. 8º.** As equipes podem submeter o robocode quantas vezes quiserem, sendo considerado somente o último e-mail enviado.

**Art. 9º.** As equipes que não submeterem o e-mail até a data limite ou que não enviarem os 3 (três) itens solicitados serão desclassificadas.

## **CAPÍTULO IV**

### **Da Classificação para o Torneio**

**Art. 10º.** Os códigos fontes submetidos pelo e-mail serão avaliados por uma banca de examinação. Em caso de plágio de robocodes entre as equipes ou de robocodes disponíveis na internet a equipe será desclassificada.

**Art. 11º.** A entrega de todos os itens e a aprovação para banca classifica a equipe para o torneio.

**Art. 12º.** A classificação será comunicada às equipes em resposta ao e-mail submetido com o código.

## **CAPÍTULO V**

### **Da Realização do Torneio**

**Art. 13.** O torneio será realizado durante o SITES no dia **06/12/2017** em local a ser definido e divulgado no dia do evento.

**Art. 14.** O torneio terá as seguintes etapas:

1º Etapa – Apresentação das equipes que disputaram as batalhas. Uma batalha será realizada entre duas equipes. As batalhas serão sorteadas aleatoriamente em um momento prévio. Cada batalha será composta de 3 rounds.

2º Etapa – Início das batalhas: Os participantes devem estar presentes para explicar como seu robocode funciona. Os oito melhores robocodes que tiverem a pontuação mais alta irão para as quartas de finais.

3º Etapa – Nas quartas de finais as batalhas serão escolhidas de acordo com os resultados das pontuações da disputa da 2ª Etapa:

1QF - 1º x 8º

2QF - 2º x 7º

3QF - 3º x 6º

4QF - 4º x 5º

Os quatro robocodes vencedores destas batalhas irão disputar as semifinais.

4º Etapa – Nas semifinais haverá 2 batalhas com os robocodes vencedores das quartas de finais:

1SF – 1QF x 3QF

2SF – 2QF x 4QF

5º Etapa – Nas finais haverá 2 batalhas, uma entre os robocodes vencedores da semifinal para disputarem 1º e 2º colocados do torneio, e outra entre os robocodes derrotados da semifinal onde o robocode vencedor será determinado o 3º colocado. A equipe com o robocode vencedor será considerada o **campeã do torneio**.

6º Etapa – Uma disputa arena será realizada com todos os robocodes participantes do torneio ao mesmo tempo e a equipe com o robocode vencedor será considerada o **campeã da arena**.

## **CAPÍTULO VI**

### **Dos Prazos**

**Art. 12.** Os prazos do 1º Torneio Robocode da UniEvangélica estão dispostos na tabela abaixo:

<b>Inscrição</b>	Até dia 20 de novembro de 2017.
<b>Submissão do Robocode</b>	Até dia 30 de novembro de 2017.
<b>Realização do Torneio</b>	Dia 06 de dezembro de 2017.

*Parágrafo único.* As datas acima poderão sofrer alterações. Caso isso ocorra, serão divulgadas novas datas sem que haja prejuízo do processo.

## **CAPÍTULO VII**

### **Da Premiação**

**Art. 13.** A premiação ocorrerá da seguinte forma:

§ Os participantes das equipes 1º, 2º e 3º colocados no **Torneio** e os participantes vencedores da **Arena** receberam um **Certificado de Reconhecimento de Mérito**.

§ Todos os premiados receberão os certificados em **homenagem** no encerramento do SITES.

## **CAPÍTULO VIII**

### **Das Considerações Finais**

**Art. 18.** O participante do 1º Torneio Robocode da UniEvangélica poderão contar com o apoio e a orientação da coordenação dos Projetos Interdisciplinares pelo e-mail [robocode.unievangelica@gmail.com](mailto:robocode.unievangelica@gmail.com).

**Art. 19.** Este Regulamento será amplamente divulgado junto aos docentes e discentes do Curso de Engenharia de Computação.

**Art. 20.** Casos omissos, dúvidas, divergências ou situações não previstas neste Regulamento, serão resolvidos pelo Núcleo Docente Estruturante do Curso de Engenharia de Computação do Centro Universitário de Anápolis.

Anápolis, 01 de novembro de 2017.

COMISSÃO ORGANIZADORA DO XVII SEMINÁRIO INTERDISCIPLINAR DE  
TECNOLOGIA E SOCIEDADE.