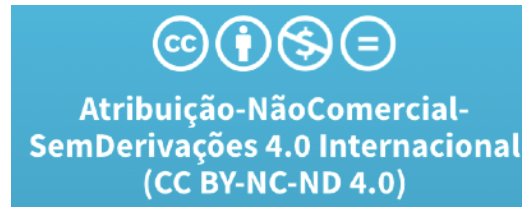


# ACESSANDO O URI

Prof. Rafael G. Mantovani

# Licença

Este trabalho está licenciado com uma Licença CC BY-NC-ND 4.0:



maiores informações:

[https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.pt\\_BR](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.pt_BR)

# Roteiro



- 1** URI
- 2** Exemplo
- 3** Atividades

# Roteiro

- 1** URI
- 2** Exemplo
- 3** Atividades

# URI



- Instruções:

1. Criar usuário no URI: cadastrar com email da UFTPR.
  - Se já tem, só logar
2. Inscrever na disciplina Estrutura de Dados

URI Online Judge is a platform for being the best at solving programming problems and contests. Since its creation, the main goal of URI Online Judge is to provide a place for practice and learning.

## URI ONLINE JUDGE PROBLEMS & CONTESTS

SIGN IN

EMAIL

rafaelmantovani@utfpr.edu.br

PASSWORD

.....

☐ REMEMBER ME (7 DAYS)

SIGN IN

COMPETITIONS

Solve the problems, improve your programming skills, and compete with other users. As a competitive programmer, you should improve your solving as many problems as possible and your source code.

CHECK OUT

URI ONLINE JUDGE

# URI

URI  
ONLINE JUDGE  
PROBLEMS & CONTESTS

Depois de cadastrado, realizar o login na plataforma

EMAIL

rafaelmantovani@utfpr.edu.br

PASSWORD

.....


☐ REMEMBER ME (7 DAYS)

SIGN IN

CHECK

URI OI

[HOME](#) [PERFIL](#) [NEWS](#) [INSTRUTORES](#) [ACADEMIC](#) [CONTESTS](#) [FÓRUM](#) [PROBLEMAS](#)

 **DASHBOARD**


ESTE É O SEU DASHBOARD. AQUI VOCÊ ENCONTRARÁ ALGUMAS COISAS INTERESSANTES.


**BARRA DE PESQUISA**

Problemas ▼

VOCÊ PODE RAPIDAMENTE BUSCAR POR PROBLEMAS, AUTORES, USUÁRIOS E UNIVERSIDADES. DIVIRTA-SE!

PROGRESSO	DIA	RESOLVIDO
00.74%	655	16







# URI



The screenshot shows the URI Online Judge dashboard. At the top, there is a navigation bar with tabs: HOME, PERFIL, NEWS (with a red badge showing 349), INSTRUTORES, **ACADEMIC** (highlighted with a red dashed box), CONTESTS, FÓRUM, and PROBLEMAS. Below the navigation bar is a banner with a checkered flag icon and the word **DASHBOARD**. A yellow callout box with black text points to the **ACADEMIC** tab, containing the text: **Acessar então a aba "ACADEMIC"**. Below the dashboard header, there is a search bar with the text "1001, URI Online Judge, ad-hoc, ..." and a dropdown menu labeled "Problemas" with a downward arrow. Below the search bar, there is a text prompt: "VOCÊ PODE RAPIDAMENTE BUSCAR POR PROBLEMAS, AUTORES, USUÁRIOS E UNIVERSIDADES. DIVIRTA-SE!". At the bottom, there are three boxes showing statistics: **PROGRESSO** (00.74%), **DIA** (655), and **RESOLVIDO** (16).

HOME PERFIL NEWS 349 INSTRUTORES **ACADEMIC** CONTESTS FÓRUM PROBLEMAS

 **DASHBOARD**


ESTE É O SEU

**Acessar então a aba "ACADEMIC"**

1001, URI Online Judge, ad-hoc, ... Problemas ▼

VOCÊ PODE RAPIDAMENTE BUSCAR POR PROBLEMAS, AUTORES, USUÁRIOS E UNIVERSIDADES. DIVIRTA-SE!


PROGRESSO	DIA	RESOLVIDO
00.74%	655	16



[ACESSAR DISCIPLINA](#)

IPAR.

**2019**  
21 ESTUDANTES  
2 HOMEWORK

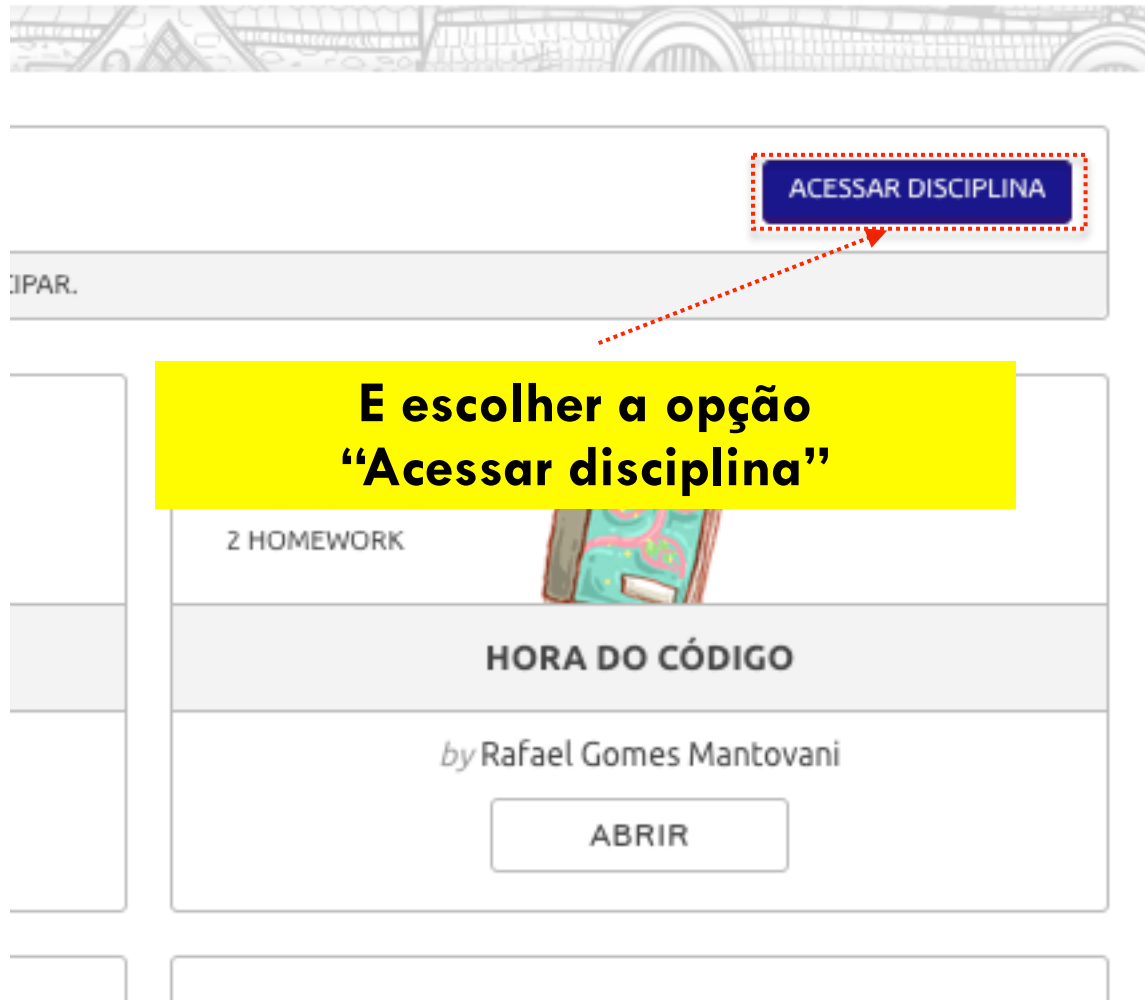


**HORA DO CÓDIGO**

*by* Rafael Gomes Mantovani

ABRIR

# URI



 **ACESSAR**

INSIRA A CHAVE PARA ACESSAR A DISCIPLINA

**INFORMAÇÃO DA DISCIPLINA**

Ao aceitar o convite você está **permitindo** o professor a:

- Monitorar seu progresso nas listas de exercícios
- Visualizar todas as submissões para as listas
- Dar feedback para as suas soluções


ID DISCIPLINA

KEY

VOCÊ DESEJA PERMITIR O ACESSO?

**SIM**

# URI

 **ACESSAR**

INSIRA A CHAVE PARA ACESSAR A DISCIPLINA

**INFORMAÇÃO DA DISCIPLINA**

Ao

- **Aqui, inserir o código e a senha de acesso da disciplina**
- Visualizar todas as submissões para as questões
- Dar feedback para as suas soluções

ID DISCIPLINA

KEY

VOCÊ DESEJA PERMITIR O ACESSO?

**SIM**

 **ACESSAR**

INSIRA A CHAVE PARA ACESSAR A DISCIPLINA

**INFORMAÇÃO DA DISCIPLINA**

Ao aceitar o convite você está **permitindo** o professor a:

- Monitorar seu progresso nas listas de exercícios
- Visualizar todas as submissões para as listas
- Dar feedback para as suas soluções

ID DISCIPLINA

**5354**

KEY

**sR0bnyp**

VOCÊ DESEJA PERMITIR O ACESSO?

**SIM**



POWERED BY URI ONLINE JUDGE



## RASCUNHOS

Em breve!



## UNIVERSIDADE

Veja o rank por instituição.



## DISCIPLINA

ED62A - ESTRUTURA DE DADOS

#	HOMEWORK	INÍCIO	DATA LIMITE
23341	Revisão	22/02/2021 14:00	01/03/2021 13:30




POWERED BY URI ONLINE JUDGE



**RASCUNHOS**  
Em breve!



**UNIVERSIDADE**  
Veja o rank por instituição.



**DISCIPLINA**  
ED62A - ESTRUTURA DE DADOS

**Se tudo der certo, estamos  
então na disciplina de ED  
no URI. Agora é só resolver  
os exercícios :)**

		DATA LIMITE
23	4:00	01/03/2021 13:30



# Roteiro

- 1 URI
- 2 Exemplo
- 3 Atividades

# Ex01

URI Online Judge | 1001

## Extremamente Básico

Adaptado por Neilor 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 mensagem "X = " (letra X maiúscula) seguido pelo valor da variável **X** e pelo final de linha. Cuide para que tenha um espaço antes e depois do sinal de igualdade, conforme o exemplo abaixo.

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

# Ex01

## SUBMISSÃO # 15209263

PROBLEMA: 1001 - Extremamente Básico  
RESPOSTA: **Accepted**  
LINGUAGEM: C (gcc 4.8.5, -O2 -lm) [+0s]  
TEMPO: 0.000s  
TAMANHO: 165 Bytes  
SUBMISSÃO: 14/08/19 14:48:09

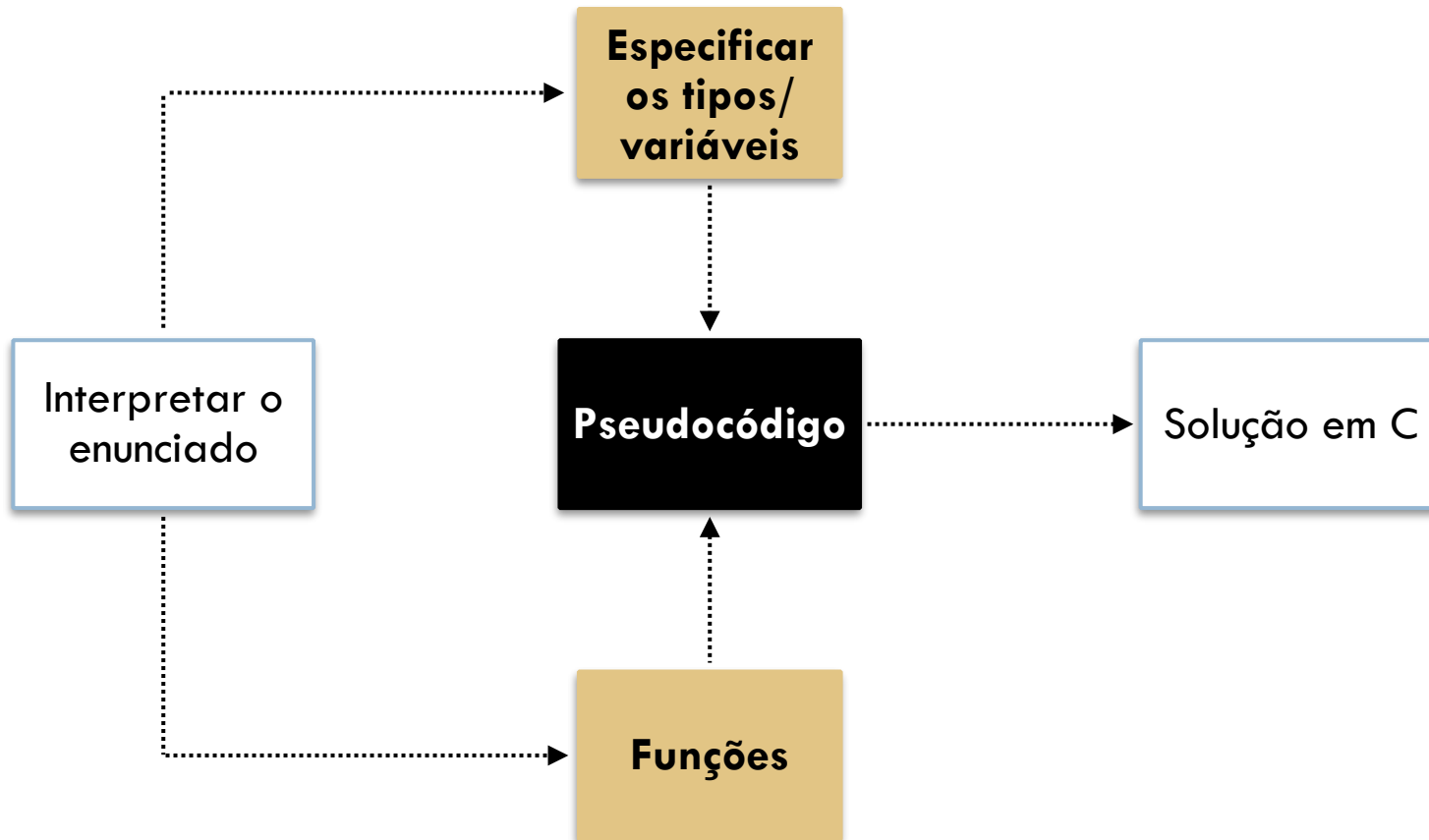
## CÓDIGO FONTE

```
1  #include <stdio.h>
2
3  int main() {
4
5      int a, b, x;
6      scanf("%d", &a);
7      scanf("%d", &b);
8      x = a + b;
9      printf("X = %d\n", x);
10
11     return 0;
12 }
```

# Roteiro

- 1 URI
- 2 Exemplo
- 3 Atividades

# Atividades



# Atividades

#		PROBLEMA	SUBMISSÃO	ACEITO	NÍVEL	PESO
1	1001	Extremamente Básico	-	-	4	100
2	1002	Área do Círculo	-	-	4	100
3	1019	Conversão de Tempo	-	-	1	100
4	1038	Lanche	-	-	1	100
5	1040	Média 3	-	-	5	100
6	1071	Soma de Impares Consecutivos I	-	-	2	100
7	1074	Par ou Ímpar	-	-	2	100
8	1079	Médias Ponderadas	-	-	1	100
9	1142	PUM	-	-	1	100
10	1179	Preenchimento de Vetor IV	-	-	2	100

# Atividades

#		PROBLEMA	SUBMISSÃO	ACEITO	NÍVEL	PESO	
1	1001	Extremamente Básico	-	-	4	100	
2	1002	Área do Círculo	-	-	4	100	
3	1019	Conversão de Tempo	-	-	1	100	
4	1038	Lanche	-	-	1	100	
5	1040	Média	Mãos a obra!!!			5	100
6	1071	Soma de Impares Consecutivos I	-	-	2	100	
7	1074	Par ou Ímpar	-	-	2	100	
8	1079	Médias Ponderadas	-	-	1	100	
9	1142	PUM	-	-	1	100	
10	1179	Preenchimento de Vetor IV	-	-	2	100	

# Perguntas?

Prof. Rafael G. **Mantovani**

[rafaelmantovani@utfpr.edu.br](mailto:rafaelmantovani@utfpr.edu.br)