

ELEMENTOS A TENER EN CUENTA PARA LA PLANEACIÓN DE UN MARATÓN DE PROGRAMACIÓN



Índice

1.	Organizador del evento	2
2.	Computador.....	2
3.	Servidor DOMJudge.....	2
4.	Administrador	3
5.	Jurado	3
6.	Público.....	4
7.	Reglas:	4

Para la planificación de un concurso de maratones de programación se debe tener en cuenta:

1. Organizador del evento

- Realizar una preinscripción de los equipos que participarán, con el fin de registrarlos (crear cuenta y contraseña) con antelación a la plataforma.
- Escoger a los jurados con anticipo para realizar un acercamiento (capacitación) con la interfaz web del software, con el fin de responder a inquietudes.
- El organizador del evento debe llevar a cabo un descanso no obligatorio, con el fin de repartir algún tipo de aperitivo a los equipos participantes.
- Escoger a una determinada cantidad de personas para que recorran los salones donde se realiza el evento. Esto con el fin de garantizar el juego limpio y permitirles a los equipos solucionar inquietudes si las hay.
- Se recomienda la configuración de una seguridad adicional que solo permita el acceso a la interfaz web de los equipos, así como bloquear el acceso a otros servicios (ssh, mail, talk, etcetera) y restringir el acceso de periféricos al ordenador de los equipos. DOMJudge no proporciona este servicio.
- Entregar un globo por cada ejercicio realizado, con el fin de entusiasmar al competidor, y vivificar el espíritu competitivo.
- Tener un host de respaldo con la configuración de la competencia, con el fin de estar preparado ante cualquier eventualidad que se presente.

2. Computador

Esta será la estación de trabajo del equipo, donde desarrollaran las soluciones y enviaran el algoritmo para ser evaluado. El computador debe poseer un compilador para cada lenguaje de programación, así como entornos de desarrollo. De igual forma debe haber un navegador previamente instalado para poder acceder a la interfaz web de la competencia. Recordar que debe estar conectado a la misma topología de red del servidor.

3. Servidor DOMJudge

Este servidor es el que va a recibir los códigos que el equipo desarrolle, por lo cual debe garantizar; escalabilidad, fiabilidad y seguridad.

4. Administrador

La persona encargada de instalar, configurar y realizar las operaciones necesarias para el óptimo desarrollo del servidor. Las tareas que le corresponden son:

- Adicionar y editar contests
- Crear y editar problemas y casos de prueba
- Crear equipos
- Administrar la contraseña de los equipos
- Revisar la configuración del sistema
- Refrescar el scoreboard
- Re-juzgar sometimientos
- Reiniciar juzgamientos pendientes
- Levantar el judgedaemon

De igual forma el jurado es capaz de realizar las mismas funciones del administrador (se debe configurar). Se recomienda que los jueces sean externos para conservar el espíritu de igualdad y juego limpio.

5. Jurado

El jurado o miembros del jurado son las personas que van a estar monitoreando el concurso, necesitaran una estación de trabajo (computador) con un navegador instalado para poder acceder a la interfaz web de la competencia. Cabe aclarar que DOMJudge no debe correr sobre estas máquinas. Los jurados encargados son responsables de:

- Chequear submissions
- Atender las clarificaciones (no deben ayudar de ninguna forma en la solución de problemas de la competencia)
- Chequear el scoreboard
- Inspeccionar el estado de los equipos

Se recomienda que haya al menos un jurado en la competencia y preferiblemente uno por cada veinte equipos que participen en la misma.

6. Público

Es toda la comunidad de personas que son ajenas al administrador, jurado y equipos. La única función que desempeña es el de visualizar el scoreboard público.

7. Reglas:

- El uso de elementos electrónicos como celulares, dispositivos de almacenamiento extraíbles, reproductores, auriculares, calculadoras, entre otros se encuentra prohibido dentro de la competencia.
- En un equipo no debe existir más de tres personas.
- Solo se permite el uso de una sola máquina por equipo.
- El acceso a páginas web se encuentra restringido a excepción de las indicadas durante el evento.
- No se puede comer ni beber dentro del salón.
- No se permite que los equipos hablen entre sí en medio de la competencia.
- La copia de código de fuentes externas como páginas web o redes sociales se considera trampa
- El uso de material impreso se encuentra habilitado, libros, códigos impresos, textos matemáticos, diccionarios, etcétera.