

1°er Maratón interna Universidad ECCI / III Jornada de Seguridad de la Información - #ECCISEC

**Dirección de Ingeniería de Sistemas de la Universidad ECCI
Semillero de Investigación SIRSEG / Grupo de programación
competitiva UECCI**

Jueves, 9 de mayo de 2019 Bogotá, Colombia

Reglas

1. Durante la competencia está prohibido el uso de elementos electrónicos tales como celulares, dispositivos de almacenamiento extraíbles, reproductores de música, auriculares, entre otros. De ser encontrado con alguno de estos, el participante será retirado del recinto y perderá el derecho a continuar en la competencia por intento de fraude.
2. El ingreso a páginas web distintas a la plataforma oficial de la competencia será penalizado con la descalificación inmediata de la competencia.
3. El consumo de bebidas y alimentos dentro de las aulas no está permitido.
4. Durante la competencia los equipos no podrán hablar ni intercambiar material entre ellos. De ser sorprendidos por primera vez incumpliendo esta normal, se les hará una advertencia pero si ya es la segunda vez serán descalificados de la competencia.
5. La copia de código de fuentes externas como páginas web o redes sociales se considera plagio.
6. Está permitido el uso de material como libros de texto, códigos impresos, textos matemáticos, diccionarios, entre otros.
7. Cada equipo tendrá a su disposición una sola máquina durante la competencia.
8. En la competencia los equipos serán conformados por dos o tres competidores. No se permitirán competidores solitarios.

Cosas a tener en cuenta

1. Por cada ejercicio que el sistema califique y de cómo veredicto CORRECT o ACCEPTED se le otorgara al equipo un globo del color correspondiente al ejercicio, este será pegado a la maquina en que el equipo está participando.
2. El nombre de los archivos fuentes son Main, teniendo en cuenta la extensión de cada lenguaje. Solo debe enviar el archivo fuente del ejercicio, no todo el proyecto.

Lenguaje	Nombre del archivo
JAVA	Main.java
PYTHON	Main.py
C++	Main.cpp

JS	Main.js
LUA	Main.lua
KOTLIN	Main.kt
NOTA: En el caso específico de JAVA no se usa Package, coloque su archivo fuente en el default package	

3. Faltando 40 minutos para terminar la competencia, el scoreboard se congela para aumentar el espíritu competitivo durante los últimos minutos. Pero el sistema seguirá enviando a cada equipo el resultado de sus ejercicios.

4. Luego de la competencia se reunirán todos los competidores para ver el resultado final de los últimos 40 minutos

5. Existen 4 tipos de casos de prueba:

Tipo de caso	Descripción	Ejemplo
Caso único	Solo se utilizara una entrada por problema	$N == 1$
Caso bandera	El ejercicio seguirá ejecutándose hasta que una condición se cumpla	Mientras N sea diferente de 0
Caso fijo	Hay un número limitado de casos y el programa se ejecutara hasta que se cumpla este numero	Mientras N sea menor a 10 Acumulando 1 por ciclo
Caso ilimitado o fin de archivo	El ejercicio seguirá leyendo y procesando entradas hasta que se encuentre el banderín EOF, se considera ese tipo como ilimitado.	Mientras siga habiendo entradas

6. Puede solicitar aclaraciones por la pestaña **Clarifications**, pero debe ser claro con su pregunta, si tiene que ver con la resolución del ejercicio el juez le responderá que lea cuidadosamente el problema, utilice esta herramienta para situaciones técnicas o dudas con la plataforma.

7. Cada equipo tiene asignado un nombre de usuario y una contraseña la cual se debe conservar hasta el final de la competencia.

8. El sistema juzgador utilizado se llama DOMJudge, sistema utilizado en las competencias de programación mundiales de la ACM-ICPC, el sistema toma su archivo fuente y lo ejecuta con un set de resultados que ya este posee (No siempre es el mismo que se muestran en los ejemplos de entrada y salida), este verifica que se cumplan todos los requisitos del problema y retorna un veredicto al equipo competidor.

9. Los ejercicios tienen un tiempo límite de ejecución, si al enviar el ejercicio al juzgador la respuesta es TIME LIMIT, su algoritmo no es lo suficientemente rápido para resolver el problema, intente reducir ciclos y mejorar la entrada de datos.

10. Las maquinas se encuentran monitoreadas durante toda la competencia, por lo que si no cumple alguna de las reglas puede ser amonestado o incluso descalificado.