



CIC0169 - Programação Competitiva - Turma A

Plano de Ensino 2022/2

Atualizado em 25/09/2022

Prof. Dr. Vinícius Ruela Pereira Borges

viniciusrpb@unb.br

<http://viniciusrpb.github.io/>

1 Dados gerais

Pré-requisitos: CIC0004 - Algoritmos e Programação de Computadores

Carga horária: 2 horas teóricas, 2 horas práticas

Dia e hora: 2ª-feira e 4ª-feira, 16:00h - 17:50h

2 Objetivos

A disciplina Programação Competitiva tem como objetivos:

- introduzir as plataformas e ferramentas para programação competitiva;
- analisar e discutir algoritmos e técnicas de programação necessários para resolução de problemas desafiadores que aparecem em competições de programação;
- tomar decisões sobre o melhor método para a solução de um problema, quais as estruturas de dados adequadas e qual a implementação mais eficiente para a resolução correta do problema.

3 Ementa

Noções de complexidade de algoritmos. Fundamentos das linguagens de programação C e C++. Alocação dinâmica de memória. Operadores Bitwise e Bitmasks. Estruturas de dados lineares (lista, pilha, filas) e não-lineares (árvores binárias de busca). Soma de prefixos e Codificação Delta. Paradigmas de resolução de problemas: busca completa, divisão e conquista e algoritmos gulosos. Dois ponteiros.

4 Ementa e Tópicos

A ementa da disciplina é dividida nos seguintes tópicos para organização da disciplina no modo remoto:

- Apresentação da disciplina;

- Noções de complexidade de algoritmos;
- Fundamentos das linguagens de programação C e C++;
- Operações Bitwise e Bitmasks;
- Estruturas de Dados:
 - Lineares: lista, filas e pilha;
 - Não-Lineares: árvores binárias de busca.
- Soma de prefixos e Codificação Delta;
- Paradigmas de resolução de problemas:
 - Busca completa (Busca em Largura, Busca em Profundidade, Backtracking, Busca Implícita em Grafos);
 - Divisão-e-conquista (Merge Sort, Busca Binária);
 - Algoritmos gulosos (Problemas clássicos, two Pointers);

5 Metodologia

A plataforma educacional Aprender3¹ será utilizada para apoiar a disciplina, isto é, para disponibilização do material didático, vídeos, informes, comunicados e notas. A comunicação entre o professor e os alunos ocorrerá **oficialmente** pelo Fórum de Avisos do Aprender3. Nesse sentido, o(a) aluno(a) possui total responsabilidade por verificar regularmente esse fórum.

Para acesso ao Aprender3/Moodle da turma, o(a) aluno(a) deve se cadastrar como usuário (basta preencher o formulário de cadastramento na página <http://aprender3.unb.br>), ou caso já esteja cadastrado, o(a) aluno(a) deve se inscrever² utilizando a chave de inscrição:

ProgComp_20222

A plataforma de programação competitiva oficial da disciplina será o Codeforces, em que serão disponibilizados os exercícios práticos, as listas de exercícios avaliativas, as avaliações e os contests. O Beecrowd Judge poderá ser utilizado para sugestões de problemas e como uma ferramenta secundária ao Codeforces.

Aulas

O curso consiste de aulas teóricas e práticas. As aulas teóricas abordam o conteúdo contemplado na ementa, em que o foco consiste em apresentar os fundamentos das técnicas de programação competitiva e resolução de problemas pelo professor. Já as aulas práticas ocorrem em laboratório e se baseiam em mashups (simulação de uma competição de programação) avaliativos.

6 Sistema de Avaliação

As atividades avaliativas da disciplina “Programação Competitiva” compreendem os *mashups* (M), listas de exercícios (LE) e a participação em contests (Contests).

¹<https://aprender3.unb.br/course/view.php?id=xxxxxx>

²A página da disciplina no Aprender3 receberá novas inscrições a partir de 22/10/2022.

6.1 Mashups

Mashups são pequenas competições que serão realizadas semanalmente ou quinzenalmente no horário da aula na forma **presencial**. Cada *mashup* será constituído por 4 a 6 problemas, que podem pertencer a diversos tópicos relacionados com Programação Competitiva.

Para propósitos de avaliação, serão contabilizados apenas os exercícios resolvidos corretamente (Accepted) em cada *mashup* no tempo válido do mashup. A nota final do *mashup* M será calculada conforme a equação abaixo:

$$M = \frac{1}{K} \sum_{i=1}^K M_i, \quad (1)$$

em que M_i é a nota obtida do i -ésimo *mashup* dentre os K mashups realizados no decorrer do semestre. Cada mashup terá sua nota calculada com valores entre zero e 10, com base na quantidade de vereditos *Accepted* recebidos. Soluções corretas submetidas após o fim do mashup não serão aceitas para contabilização de nota.

6.2 Listas de Exercícios

As listas de exercícios (LE) serão disponibilizadas no grupo da disciplina no site do Codeforces após a realização das aulas teóricas associadas aos temas da disciplina. Cada lista de exercícios ficará disponível por 15 dias após seu início na página do grupo no Codeforces.

Para propósitos de avaliação, serão contabilizados apenas os exercícios resolvidos corretamente (Accepted) em cada lista. Problemas cujas soluções forem submetidas após encerrado o período de 15 dias de disponibilização da lista não serão contabilizados na nota de cada lista de exercícios. A nota final da lista de exercícios *LE* será calculada conforme a equação abaixo:

$$LE = \frac{1}{N} \sum_{i=1}^N L_i, \quad (2)$$

em que N é a quantidade de listas de exercícios, sendo que cada lista L_i possui nota máxima 10.

IMPORTANTE: As listas de exercícios não serão reabertas após serem finalizadas em hipótese nenhuma.

6.3 Contests

O(a) aluno(a) deverá participar de 3 (três) competições (Contests) no site Codeforces ou AtCoder, ou em competições remotas organizadas pelos grupos MaratonasDF e UnBalloon, devendo-se resolver corretamente, ao menos, um problema dentre todas as questões. A nota Contests tem valor máximo de 10,0 pontos, logo a participação em cada contest conforme os critérios estabelecidos contabiliza 5,0 pontos cada. Diversos contests são regularmente divulgados nos sites mencionados e o(a) aluno(a) poderá escolher o momento mais apropriado para participar de alguns deles. Já para as maratonas de programação realizadas pelo grupo MaratonasDF, o(a) aluno(a) deverá enviar o certificado de participação para o professor para propósitos comprobatórios.

Participações virtuais ou aquelas realizadas após a finalização de um contest no Codeforces não serão contabilizadas.

6.4 Menção final

Se $LE \geq 5,0$, $Contests \geq 5,0$ e $Mashups \geq 5,0$, a média final (MF) será calculada considerando as avaliações a serem realizadas durante o semestre:

$$MF = \frac{5,0 \times Mashups + 3,5 \times LE + 1,5 \times Contests}{10,0}, \quad (3)$$

caso contrário, a média final (MF) será calculada como:

$$MF = \min(Mashups, LE, Contests). \quad (4)$$

Conforme o regimento da Universidade de Brasília, a menção final do(a) aluno(a) será determinada associando-se NF de acordo com os critérios abaixo:

Menção final	MF
SS (Superior)	$9,0 \leq MF \leq 10,0$
MS (Médio Superior)	$7,0 \leq MF < 9,0$
MM (Médio)	$5,0 \leq MF < 7,0$
MI (Médio Inferior)	$3,0 \leq MF < 5,0$
II (Inferior)	$0 \leq MF < 3,0$

O(a) aluno(a) que não obtiver frequência mínima de 75% em relação ao número total de aulas estará reprovado(a) por faltas, recebendo menção final SR, independentemente do valor da Nota Final NF .

7 Ética acadêmica

Todos os códigos-fontes submetidos nas avaliações serão passarão por verificação de plágio utilizando-se um software de detecção de similaridade entre códigos-fontes. Por isso, o(a) aluno(a) que copiar ou plagiar código-fonte proveniente de repositórios da Internet ou de seus colegas, seja nas listas de exercícios, nos mashups ou nos Contests, será automaticamente reprovado(a) na disciplina por questões éticas. Nesse caso, o(a) aluno(a) receberá a menção final II.

8 Bibliografia

BÁSICA

- Halim S., Halim F., Competitive Programming 4: The New Lower Bound of Programming Contests, 2021.
- Laaksonen A., Competitive Programmer's Handbook, disponível online, 2018.
- Skiena S., Revilla M., Programming Challenges: The Programming Contest Training Manual, Springer-Verlag, 2003.

COMPLEMENTAR

- Cormen T., Algoritmos: Teoria e Prática. 3a ed., Elsevier Campus, Rio de Janeiro, 2012
- Paul Zeitz, The Art and Craft of Problem Solving, John Wiley & Sons, 1999