

EAP - OLIMPIADA DE PROGRAMAÇÃO

VINÍCIUS PACHECO, GUSTAVO FAO, BRUNO

PRÉ-EVENTO

- BUSCAR PATROCINADORES

- DEFINIR/FAZER AS QUESTÕES

- PREPARAR AMBIENTE

 - PREPARAR FÍSICO (LABORATÓRIO)

 - PREPARAR AMBIENTE DE SUBMISSÃO

 - TESTAR AMBIENTE DE SUBMISSÃO

- COFFE BREAK

 - PESQUISAR CUSTOS

 - DEFINIR O QUE VAI SER SERVIDO - TIPOS DE COMIDA E BEBIDAS

 - PESQUISAR FORNECEDORES

 - FAZER A COMPRA DAS COMIDAS E BEBIDAS

- CONTABILIZAR GASTOS

- DEFINIR PREMIAÇÃO

 - PESQUISA DE PREÇOS

 - PESQUISA DE PRÊMIOS

 - PESQUISA DE FORNECEDORES

 - FAZER A COMPRA DA PREMIAÇÃO

EXECUÇÃO

- MONITORAR PARTICIPANTES

- SERVIR E RETIRAR COFFE BREAK

- CONFERIR INSCRITOS

PÓS-EVENTO

- ORGANIZAR, REVISAR E LIMPAR OS AMBIENTES UTILIZADOS

- VERIFICAR GANHADORES

- ENTREGAR PREMIAÇÃO

- FECHAMENTO DE CONTAS