

Regras da Maratona de Programação

Apresentamos abaixo as regras, em forma de um "programa", para verificar se o competidor é ou não elegível:

* [regras de participação]

se

o competidor já participou de duas finais mundiais, ele não é elegível.

se

o competidor já participou de cinco regionais, ele não é elegível.

serão aceitos apenas os 25 primeiros inscritos na competição.

* [período de elegibilidade]

se o competidor iniciou seus estudos universitários no ano 2005 ou anos anteriores E o competidor nasceu em 1986 ou anos anteriores), ele não é elegível;

* caso contrário, o competidor é elegível.

Cada competidor receberá uma folha com o(s) problema(s) a ser(em) resolvido(s).

- Em cada uma das etapas da Maratona de Programação os competidores receberão uma prova com o(s) problema(s) que deve(m) ser resolvido(s) durante o tempo determinado na competição. As provas serão escritas em português. Os problemas deverão ser resolvidos em alguma das linguagens de programação disponíveis (C, C++ ou Java). Os competidores podem utilizar de linguagens de programação diferentes para resolver problemas distintos, sem qualquer prejuízo. Para a implementação os competidores terão à sua disposição um computador com o software instalado e poderão levar livros de programação, desde que estes não tenham seu interior rabiscado (destacado) com qualquer tipo de observação. Entretanto, não poderão fazer uso de material armazenado em meio magnético ou ter acesso à Internet durante a competição.
- Quando um competidor julgar que tem um programa que resolve um problema, ele pode submetê-lo e retirar-se do local de prova, para que os juízes possam realizar uma bateria de testes no intuito de avaliar a qualidade do programa submetido. Um problema é considerado resolvido se, para todos os testes da bateria, ele devolve o resultado esperado pelos juízes. Para

cada submissão o competidor recebe uma resposta, que pode ser satisfatória (e o problema está resolvido) ou indica algum erro ocorrido, como: resposta errada, tempo de execução excedido, erro de execução, erro de compilação, etc.

- Na primeira etapa, o competidor terá um tempo de 20 min para resolver o problema. Passarão para a próxima etapa os 13 primeiros a resolverem o problema (no caso de haverem mais competidores com o problema resolvido no tempo determinado). No caso de não haver 13 competidores com o problema resolvido, passarão os 13 que tiverem chegado mais perto da solução do problema ou tiveram uma quantidade de erros menores.
- Na segunda etapa, o competidor terá um tempo de 50 min para resolver o problema. Passarão para a próxima etapa os 5 primeiros a resolverem o problema (no caso de haverem mais competidores com o problema resolvido no tempo determinado). No caso de não haver 5 competidores com o problema resolvido, passarão os 5 que tiverem chegado mais perto da solução do problema ou tiveram uma quantidade de erros menores.
- Na terceira etapa (final), o competidor terá um tempo de 3 hs para resolver três problemas. Aquele que resolver primeiro será declarado campeão da Maratona de Programação. Caso ninguém resolva os problemas no tempo determinado, o mesmo será estendido por mais 1 hora até que apareça o primeiro competidor a resolvê-lo.
- As considerações sobre o problema estar ou não resolvido já foi listado nas regras anteriormente.
- A primeira e segunda etapas ocorrerão no primeiro dia do evento (26/10/2010), das 14:00hs às 15:30hs.
- A terceira etapa (final) ocorrerá no segundo dia do evento (27/10/2010), das 08:00hs às 11:30hs.
- A Maratona de Programação será sediada em um dos laboratórios de computação pertencente à Universidade Federal de Goiás/Campus Catalão, localizado na Av. Dr. Lamartine Pinto de Avelar Nº 1120, no Bloco J, sala 10 (Laboratório de Informática).

- Todos os inscritos devem estar obrigatoriamente presentes no local da Maratona no exato instante do início da competição, do contrário, serão penalizados com a desclassificação.
- Serão proibidos o uso de qualquer dispositivo eletrônico que não tenha sido fornecido pelos juízes da competição, sob pena de desclassificação.
- Empates quanto ao término de um problema serão analisados julgando a exata execução do problema. Caso dêem a resposta correta, será analisado como classificação o tempo de execução do problema.
- A premiação será feita apenas para o primeiro colocado, com a entrega de um Monitor LCD Samsung 17”, Modelo SyncMaster 733NW.