

Maratona Conquistense de Computação 2019

Informações Gerais

Uma maratona de programação é uma competição de programação onde os participantes precisam resolver problemas através da construção de softwares a partir de conhecimentos de algoritmos, estruturas de dados, lógica, matemática e de linguagens de programação. Esse estilo de competição promove nos participantes a criatividade e trabalho em equipe para conseguir entender e encontrar soluções que respondam corretamente a todos os testes dentro dos limites de tempo e memória estabelecidos para cada desafio. De maneira geral, vencem os participantes que resolverem a maior quantidade de problemas em menos tempo.

Os estudos nas áreas de conhecimento relevantes às essas competições são de suma importância para o crescimento técnico dos profissionais da computação. O que é levado em consideração por grandes empresas que fazem entrevistas em moldes similares aos dessas competições de programação.

Existem diversas competições similares (presenciais e online) sendo a mais tradicional destas a International Collegiate Programming Contest (ICPC) organizada pela ACM e que é destinada aos melhores times de estudantes universitários de todo o mundo. Para ser uma das poucas equipes a participar dessa competição os times precisam se destacar nas etapas regionais. No Brasil esta etapa é a Maratona de programação realizada pela Sociedade Brasileira de Computação (SBC) que é parte da regional sul-americana e da vaga para o ICPC.

Regras

Formação das Equipes

As equipes podem ser formadas por 1 a 4 competidores sendo um reserva, qualquer pessoa pode participar (estudante de qualquer curso ou não), independente de idade e experiência.

* Preferencialmente equipes completas (3 integrantes). Caso haja mais inscrições do que vagas (60 pessoas), as equipes completas terão preferência.

Formato da Competição

Antes da competição haverá um período denominado warm up com o objetivo de checar todos os preparativos e das equipes se familiarizarem com o ambiente e as ferramentas para a competição.

A competição terá duração de **5 horas**, durante esse tempo as equipes trabalharão para resolver os problemas da prova codificando as soluções em apenas um computador compartilhado por toda a equipe (as provas serão fornecidas de forma impressa, cada competidor terá uma cópia).

A prova será escrita em português. As soluções para os problemas deverão ser codificadas em alguma das linguagens suportadas pelo sistema (**C / C++**, **Java**, **Python**). Os times poderão utilizar diferentes linguagens para diferentes problemas.

Durante a competição as equipes não poderão ter acesso a internet nem a qualquer material em formato digital em caso de descumprimento desta regra a equipe será desclassificada sem reembolso. Poderão se utilizar de qualquer material impresso trazido pela própria equipe.

Alerta: Modelo de julgamento, pontuação e penalidade serão diferentes do tradicional (ICPC).

Leia atentamente a essas informações abaixo.

Será utilizado um sistema de pontuação parcial, nesse formato os testes para cada problema serão divididos em grupos com diferentes níveis de dificuldade (crescente). Para julgar uma solução submetida esta será executada sobre os casos do primeiro grupo de testes, caso a solução responda corretamente a todos os testes deste grupo a equipe ganhará a pontuação parcial correspondente e o mesmo processo se repetirá para o próximo grupo de testes até que não hajam mais testes ou a solução submetida falhe. A pontuação total de um problema (soma da pontuação parcial de cada grupo de testes do problema) será sempre 100. A pontuação de uma equipe será a soma das pontuações conquistadas em cada problema.

Os resultados de uma solução em relação a um teste pode ser: Aceito, Resposta Errada, Tempo limite Excedido, Erro de execução, Erro de compilação, etc.

O time vencedor será aquele que tiver a maior pontuação ao final da competição, **o critério de desempate será quem alcançou aquela pontuação final primeiro.**

Cronograma

- Data da competição: 07/11
- Warm up: 10:00 ~ 12:00
- Competição: 13:00 ~ 18:00

Local

A competição será realizada na Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia UESB, no Campus de Vitoria da Conquista com entrada pela Estr. Bem Querer, modulo 1, sala LA01 (Laboratório de Engenharia de Software).

Inscrições

A inscrição da equipe na competição deverá ser realizada através link abaixo (atenção ao prazo para a inscrição). A taxa de inscrição por equipe será de R\$10,00 (dez reais) independente do número de integrantes, o pagamento desta taxa deverá ser realizado em dinheiro.