

## **Introdução**

A I Maratona de Programação da FATEC-Rubens Lara será uma competição de programação aonde os participantes disputarão para completar corretamente o número máximo de tarefas dentro de um determinado intervalo de tempo. Completar uma tarefa se resume a desenvolver um programa que resolva o problema da tarefa.

## **Objetivos**

O principal objetivo da I Maratona de Programação da FATEC Rubens Lara é capacitar os alunos dos cursos de Análise e Desenvolvimento de Sistemas e Sistemas para Internet a participar deste tipo de competição. Este evento também servirá como seletiva para os times da FATEC Rubens Lara que irão participar da 1ª Fase da Maratona de Programação da SBC. Além disso, destacam-se os seguintes objetivos específicos:

- Difundir as competições de programação entre os alunos do curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas e Sistemas para Internet da FATEC;
- Treinar os alunos interessados em participar do evento, aprofundando assim seus conhecimentos em programação, estruturas de dados e teoria dos grafos;
- Promover nos alunos de Análise e Desenvolvimento de Sistemas e Sistemas para Internet a criatividade, a capacidade de trabalho em equipe, a busca de novas soluções de software e a habilidade de resolver problemas sob pressão.
- Criar e manter uma cultura de competição interna (em moldes próprios) e externa (nos moldes da Maratona da SBC e/ou de outras organizações nacionais e/ou internacionais). Esta cultura, além de criar excelente visibilidade para a FATEC, dará um diferencial de formação para um time de alunos especialistas (inclusive como currículo pessoal e de formação).

## **Regras**

O formato da I Maratona de Programação da FATEC-Rubens Lara é o mesmo da Maratona de Programação da SBC. Os alunos devem formar times de três competidores, que tentarão resolver 5 problemas em um intervalo de 3 horas.

Os problemas poderão ser resolvidos em C, C++ ou Java. Para a implementação os times terão à sua disposição um computador e todo o material escrito que desejarem. Entretanto, não poderão fazer uso de material armazenado em meio magnético ou ter acesso à Internet durante a competição.

O time vencedor é aquele que resolver a maior quantidade de problemas nas 3 horas de competição. Empates no número de problemas resolvidos são classificados pelo tempo corrigido. Ganha aquele que tem o menor tempo corrigido. O tempo corrigido do time é dado pela soma dos tempos corrigidos somente dos problemas corretamente resolvidos pelo time. O tempo corrigido

de um problema é dado pelo número de minutos decorridos desde o início da competição até o momento da submissão correta somado com uma penalidade de 20 minutos por submissão incorreta feita anteriormente neste problema. Em caso de empate, será considerado vencedor o time com a primeira submissão correta. Persistindo o empate a organização fará um sorteio entre os times envolvidos.

### **Ambiente Computacional**

O ambiente computacional que estará disponível aos times da I Maratona de Programação da FATEC-Rubens Lara será baseado no sistema operacional Windows e nas IDE's NetBeans, Eclipse e Code::Blocks. Será utilizado o sistema de submissão eletrônica BOCA (<http://www.ime.usp.br/~cassio/boca/>).

### **Data e Local**

Data: 04 de maio de 2013

Horários:

- Sessão de aquecimento (reconhecimento do ambiente computacional): 13:00 as 14:00
- Prova: 14:30 as 17:30
- Local: Laboratórios de Informática da FATEC-Rubens Lara

### **Inscrições:**

As inscrições na I Maratona de Programação da FATEC-Rubens Lara são gratuitas e poderão ser feitas através do e-mail [maratona@fatecrl.edu.br](mailto:maratona@fatecrl.edu.br) até o dia 01/05/2013.

No e-mail deve-se informar:

- O nome do time;
- O nome completo dos três alunos (com a grafia que será usada nos certificados);
- O semestre, curso, instituição, a data de nascimento e o e-mail de cada aluno;
- Caso o time não seja da FATEC Rubens Lara, anexar uma cópia escaneada do comprovante de matrícula de cada aluno na instituição.

As inscrições estarão abertas até o dia 1º de maio de 2013.