

IV Maratona de Programação da FATEC-Rubens Lara

Introdução

A IV 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 IV 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. 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, teoria dos grafos e geometria computacional;
- 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 de Programação 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 IV 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 IV Maratona de Programação da FATEC-Rubens Lara será baseado no sistema operacional Windows 7 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: 25 de outubro de 2014

Horários:

- Sessão de aquecimento (reconhecimento do ambiente computacional): 13:00 as 13:30
- Prova: 14:00 as 17:00

Local: Laboratórios de Informática da FATEC-Rubens Lara

Inscrições

As inscrições na IV Maratona de Programação da FATEC-Rubens Lara poderão ser feitas através do formulário disponível na seguinte URL:

- https://docs.google.com/forms/d/1Q-kWh-R14bE6DzDFW5P3OjpLfknhd7NzaXRgMnV_Hs/viewform

As inscrições estarão abertas até o dia 23 de outubro de 2014.