

EDITAL DESAFIO DE PROGRAMADORES

1. SOBRE O DESAFIO DE PROGRAMADORES

O Desafio de Programadores é um evento realizado pela AASECOMP UFSCar, com apoio do Prof. Dr. Diego Furtado Silva e da B2W Digital, em que os participantes devem tentar resolver o maior número possível de problemas dentro de um tempo limite.

2. SOBRE A COMPETIÇÃO

A competição ocorrerá no dia 13 de setembro de 2019 das 08h00 às 12h30. Durante a competição as equipes receberão uma prova com 12 problemas e deverão resolver o maior número possível deles dentro das 4 horas separadas para o Desafio. Cada equipe terá à sua disposição uma máquina (computador de mesa) e materiais impressos (livros, manuais, listagens) para ajudar com o desafio.

2.1 Equipes

Os participantes poderão competir em equipes formadas por até 3 integrantes, que por sua vez, devem estar inscritos como participantes da X SECOMP e cada competidor pode participar apenas de uma única equipe durante toda a competição. O número máximo de equipes é de 30.

2.2 Inscrições

As inscrições para o evento serão realizadas por meio de um formulário disponibilizado no site da AASECOMP UFSCar (<https://secompufscar.com.br/desafio>) a partir do dia 30 de agosto a 06 de setembro, enquanto houverem vagas. Para cada equipe, somente um dos membros deverá fazer a inscrição da equipe completa no formulário, o qual deverá ser preenchido de acordo com as instruções contidas mesmo.

2.3 Premiação

A premiação será feita em dinheiro para os primeiro e segundo colocados de cada nível, conforme abaixo:

2.3.1 Nível Avançado

- 1º Lugar: R\$800,00
- 2º Lugar: R\$600,00

2.3.2 Nível Intermediário

- 1º Lugar: R\$300,00
- 2º Lugar: R\$200,00

2.3.3 Nível Iniciante

- 1º Lugar: R\$120,00
- 2º Lugar: R\$80,00

2.4 Regras

- As linguagens de programação permitidas serão: C, C++, Java, Python 3 e Kotlin, podendo ser usadas de acordo com a escolha da equipe, baseado no problema em questão.
- Quando a equipe julgar ter um programa que resolva o problema, deve submetê-lo à correção dos juízes do Desafio de Programadores, que compilarão e executarão o programa, realizando uma bateria de testes desconhecida aos integrantes da equipe. O problema é considerado resolvido se, e somente se, o programa retornar o resultado esperado para todos os casos de teste.
- As equipes concorrerão entre si de acordo com o nível escolhido.
- A vencedora será a equipe com o maior número de problemas resolvidos.
- Em caso de empate, será considerado o tempo gasto por ambas as equipes, sendo que cada erro de resposta acrescerá 20 minutos ao tempo total dela.
- É permitido a utilização de IDEs e que a equipe utilize de materiais impressos (livros, manuais, listagens) durante a prova.

É expressamente proibido, acarretando a desclassificação da equipe:

- A utilização de materiais armazenados em qualquer meio digital.
- Trocar informações com membros de outras equipes.
- Acessar outros sites ou páginas, além da página da competição na plataforma utilizada para o desafio.

2.5 Divisão por níveis

O Desafio de Programadores da X SECOMP dividirá em 3 níveis de prova, sendo esses: iniciante, intermediário e avançado. As equipes deverão escolher, durante a inscrição, a dificuldade em que irão concorrer e, durante a competição, todas as equipes terão o mesmo objetivo, resolver a maior quantidade de problemas no menor tempo possível.

A prova será a mesma para todas as equipes, diferindo apenas em que os problemas a serem resolvidos se aproximam da dificuldade selecionada.

3. DISPOSIÇÕES LEGAIS

Os participantes inscritos na competição concordam com este edital em sua integridade.

Quaisquer descumprimentos em relação ao estabelecido neste edital acarretará nas devidas providências legais, que serão tomadas pela AASECOMP UFSCar. As equipes inscritas permitem o uso e divulgação de suas imagens, para eventuais registros na semana, e programas submetidos pela AASECOMP UFSCar e pela organização do Desafio. .

São Carlos, 28 de agosto de 2019