Consurso Maratón de Programación de Computadores

Dirección: Wilmer Garzón Alfonso y Claudia P Santiago Cely

Fecha: 30 de Septiembre de 2023
Lugar: Laboratorio de Informática – Bloque B
Hora: 11am - 6pm

11:00 a.m.	Recepción de los participantes
12:00 m.	Alistamiento. Revisión del ambiente de trabajo
1:00 a 6:00 p.m.	Competencia

Objetivos

Ofrecer a los estudiantes un reto para la resolución creativa de problemas con el uso de programas de computador por medio de una sana competencia de equipo.

Participantes

Equipos de hasta tres estudiantes de la ESCUELA o de otras instituciones participantes que cumplan con las condiciones definidas para cada categoría.

Requisitos

Ser estudiante de colegio o de institución de educación superior con interés, gusto y experiencia mínima en la programación de computadores y los retos algorítmicos.

Categorías

Básica. Para estudiantes que estén cursando los primeros cursos de programación (PIMB y PIMO, o equivalentes); exclusivamente para estudiantes de la ESCUELA y de colegio.

Avanzada. Para estudiantes que hayan terminado los primeros cursos de programación o equivalente. Esta categoría está abierta a estudiantes de la E SCUELA o de Instituciones participantes.

Bases del concurso

- El concurso consistirá en desarrollar en un lenguaje 3GL (C, C++, Java o Python) sobre sistema operativo Unix (AIX o Linux) o Windows, las soluciones a los problemas propuestos.
- La Escuela proporcionará el hardware, software y demás elementos de trabajo.
- Usted tendrá acceso a la documentación de los lenguajes de programación.
- Los participantes no podrán ingresar ninguna clase de material digital, ni equipo de cómputo, ni celular, esto es causal de inhabilidad.
- Se permite unicamente material impreso.
- Se suministrará un computador por equipo.

Puntuación y sanciones

El equipo ganador será aquel que resuelva el mayor número de problemas en el menor tiempo, aprobando la evaluación definida por el jurado calificador. Se tomarán como base de calificación los criterios definidos por la ACM para este tipo de concursos.

Se premiará al primer equipo, o a los dos primeros, sólo si el número de grupos participantes es mayor o igual que diez. Si la cantidad de problemas resueltos es inferior al 50% de los propuestos, el primer lugar se declarará desierto.

Instrucciones Adicionales Maratón de Programación:

- Cada grupo recibirá un nombre de usuario y la clave para el juez en línea (DomJudge), que estará relacionado con el nombre del equipo para el envío de los resultados.
- El día de la competencia se le informará la dirección IP a la cual debe acceder para cargar su solución a cada problema.
- El único mecanismo de comunicación con el jurado es por medio del sistema.
- Lea los mensajes cuidadosa y completamente los enunciados. Si necesita una aclaración, utilice la opción “Clarifications” para ingresar su pregunta.
- Se recibirán mensajes de aclaración durante las primeras 2 horas de competencia.
- La respuesta a una aclaración se enviará únicamente al grupo que hace la pregunta. Si el jurado lo considera apropiado, enviará la pregunta y la respuesta a todos los grupos.
- La respuesta a las aclaraciones se hará en el orden de llegada al jurado. No envíe una pregunta por segunda vez a menos que ya haya recibido respuesta y ésta no aclare lo suficiente.
- Los ejemplos que se incluyen en cada uno de los problemas se consideran parte de la especificación y sirven para aclarar dudas. Siga las especificaciones de la salida y utilícelas como guía.
- El nombre de cada archivo fuente debe ser el que se especifica en el enunciado (bajo el nombre del problema) con la respectiva extensión.
- Para la revisión de un ejercicio, éste debe ser enviado por medio del sistema, en la opción submit. Se debe seleccionar el problema, el lenguaje en el que los solucionó y un único archivo de código fuente (.c, .cpp, .java, .py), y dar clic en Submit. Luego se enviará a su cuenta un mensaje indicando si pasó o no las pruebas del jurado.
- El archivo fuente será compilado por el jurado antes de hacer las pruebas correspondientes.
- La revisión a los programas se hará en el orden en el que éstas lleguen al buzón del jurado.
- Se registrará como hora de finalización de cada problema, aquella que quede registrada en el sistema sólo si la ejecución del programa supera satisfactoriamente las pruebas.
- El jurado utilizará su propio banco de pruebas para evaluar sus programas. Que su programa funcione con los ejemplos suministrados en la especificación, no garantiza que funcione con los casos de prueba del jurado.
- El día de la competencia tendrá acceso a la documentación de los diferentes lenguajes de programación.