



REGULAMENTO

Competição de Programação 2017

Programação de Computadores é uma frequente necessidade no mundo moderno. Com a evolução tecnológica e abertura dos mercados, os dispositivos computacionais alcançaram praticamente todas as áreas de conhecimento. Por outro lado, esta mudança de contexto reforçou a necessidade por mão de obra qualificada em desenvolvimento de software. Computadores, em um sentido físico, não resolvem problemas. A inteligência embarcada no software é que poderá alcançar um determinado objetivo.

Tendo em vista este cenário, o evento é uma oportunidade para fomentar o interesse dos participantes em adentrar e/ou evoluir no universo de Programação. Considerado a essência de um software, habilidades em análise e construção de Algoritmos constituem um forte diferencial para os profissionais de TI.

DO CONCURSO

Art. 1º A COMPETIÇÃO DE PROGRAMAÇÃO 2017 será realizada no dia 04 de novembro de 2017.

Art. 2º A COMPETIÇÃO DE PROGRAMAÇÃO 2017 tem por objetivo motivar os participantes aos estudos de Algoritmos e Lógica de Programação, através de uma competição onde as equipes são expostas a problemas computacionais e tem um determinado tempo e requisitos para construir a solução de cada um deles.

Art. 3º Dos objetivos específicos da competição: promover a integração da comunidade universitária; despertar a curiosidade dos acadêmicos; aproximar Comunidade Universitária e Empresas de Tecnologia; identificar novos talentos que demonstrem habilidades no trabalho em equipe, colaboração, organização, motivação e foco; promover a aproximação dos acadêmicos com temas relevantes e atuais da área da computação.

Art. 4º Tipos de problemas aplicados durante a competição: os problemas computacionais a serem solucionados na competição abordam temas como estruturas de dados, lógica algorítmica e linguagens de programação.

II

DAS VAGAS

Art. 5º As inscrições observarão um número limite de no máximo 13 equipes (times).

§ As equipes podem ser integradas por: (i) alunos regularmente matriculados em Cursos de Graduação ou Pós-Graduação da Universidade Feevale; ou (ii) ser egresso de Cursos de Graduação ou Pós-Graduação da área de Computação da Universidade Feevale; ou (iii) interessados na área de TI em geral.



§ 2. Cada equipe deve ter no mínimo 2 acadêmicos regularmente matriculados em cursos de Graduação ou Pós-Graduação da Universidade Feevale. Ou seja, o percentual de egressos de cursos de Graduação ou Pós-Graduação da área da Computação da Universidade Feevale ou de não alunos NÃO pode ser superior a 50% por equipe.

III

DAS INSCRIÇÕES E DA SELEÇÃO DAS EQUIPES

Art. 6º As inscrições para participar da COMPETIÇÃO DE PROGRAMAÇÃO 2017 poderão ser realizadas de 16 de outubro a 31 de outubro de 2017, ou até que o número de vagas disponíveis seja atingido, observando os seguintes passos:

I – O líder da equipe deverá enviar um e-mail para edvar@feevale.br com a Ficha de Inscrição devidamente preenchida, contendo os nomes completos e contatos de todos os componentes, além do nome do grupo e comprovações de matrícula do semestre vigente ou cópia do certificado de conclusão de curso de Graduação ou Pós-graduação em cursos da área da Computação. O e-mail deve ser enviado até o dia 31/10/2017.

II – Cada integrante da equipe deverá entregar 4 Kg de alimentos não perecíveis na Secretaria do ICET (Instituto de Ciências Exatas e Tecnológicas). Um integrante da equipe pode realizar a entrega dos alimentos para os demais integrantes, desde que respeitando a quantidade mínima de 4 Kg por participante.

Art. 7º A confirmação de participação da equipe ocorrerá a partir da confirmação de entrega dos alimentos de todos integrantes da equipe.

IV

DAS EQUIPES

Art. 8º Cada equipe será formada por 3 ou 4 acadêmicos. A equipe será responsável por seu próprio processo gerencial, cabendo a ela decidir os papéis de cada integrante e a metodologia adotada para o desenvolvimento da solução. As equipes poderão ser formadas por egressos e alunos dos diferentes cursos da área da Computação, de diferentes semestres, conforme regras detalhadas no Art. 5º.

Art. 9º No dia da competição, findado o horário do credenciamento disponibilizado no link: <http://www.feevale.br/cursos-e-eventos/6-competicao-de-programacao>, as equipes que não estiverem presentes com todos os seus integrantes inscritos estarão automaticamente desclassificadas.



V

DO JULGAMENTO

Art. 10º Quando um time julgar que tem um programa que resolve um problema, ele pode submetê-lo à correção dos juízes, que compilam e executam este programa para uma bateria de testes desconhecida dos times. Um problema é considerado resolvido se, para todos os testes da bateria, ele devolve o resultado esperado pelos juízes. Para cada submissão o time recebe uma resposta, que pode ser satisfatória (e o problema está resolvido pelo time) ou indica algum erro ocorrido, como: resposta errada, tempo de execução excedido, erro de execução, erro de compilação, etc.

Art. 11º O time vencedor é aquele que resolve a maior quantidade de problemas nas 5 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 primeira 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 cuja última submissão correta tenha sido feita mais cedo. Persistindo o empate, passará à penúltima submissão correta e assim por diante. Se persistir o empate a organização fará um sorteio entre os times envolvidos.

VI

DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 12º Itens não previstos neste regulamento serão decididos pela comissão organizadora e não serão passíveis de recursos.