



REGULAMENTO

Competição de Programação 2018

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.

Valorizando a participação tanto de alunos que estejam começando na Computação quanto dos alunos mais experientes, os participantes serão divididos entre as Ligas Padawan e Jedi, numa alusão aos filmes Star Wars. Mais detalhes sobre as ligas constam a seguir, no item IV DAS EQUIPES deste regulamento.

DO CONCURSO

Art. 1º A COMPETIÇÃO DE PROGRAMAÇÃO 2018 será realizada no dia 10 de novembro de 2018.

Art. 2º A COMPETIÇÃO DE PROGRAMAÇÃO 2018 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.



§ 1. As equipes podem ser integradas por: (i) alunos regularmente matriculados em Cursos de Graduação ou Pós-Graduação da Universidade Feevale; ou (ii) egressos 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 NÃO pode ser superior a 50% por equipe.

III

DAS INSCRIÇÕES E DA SELEÇÃO DAS EQUIPES

Art. 6º As inscrições para participar da COMPETIÇÃO TI 2018 poderão ser realizadas de 24 de outubro a 07 de novembro de 2018, 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 contato@dac-feevale.com e/ou competicaoprogramacao@feevale.br com a Ficha de Inscrição devidamente preenchida, contendo os nomes completos e contatos de todos os componentes. O e-mail deve ser enviado até o dia 07/11/2018.

II – Cada integrante da equipe deverá efetuar o pagamento de 15,00 (quinze reais) referente a taxa de inscrição. Um integrante da equipe pode realizar o pagamento para os demais integrantes, desde que respeitando o valor de 15,00 por participante. O pagamento deve ser realizado para o Diretório Acadêmico da Computação. A forma de pagamento pode ser combinada com os membros do Diretório Acadêmico da Computação através do e-mail contato@dac-feevale.com.

Art. 7º A confirmação de participação da equipe ocorrerá a partir da confirmação do pagamento da taxa de inscrição de todos integrantes da equipe

IV

DAS EQUIPES

Art. 8º As equipes serão divididas em duas categorias (chamadas de ligas), de acordo com o nível de experiência de seus participantes na área de programação. Os participantes serão divididos entre as Ligas Padawan e Jedi, numa alusão aos filmes Star Wars.

§ 1. A liga Padawan é destinada aos alunos que estão começando na programação. A liga Jedi é destinada aos participantes mais experientes.

§ 2. Um participante será considerado Padawan se, e somente se, ainda não tiver cursado ou não tiver começado a cursar a disciplina de Programação III. Em qualquer outra condição, o participante será considerado um Jedi.



§ 3. O participante pode se inscrever como Jedi, mesmo que não tenha cursado a disciplina de Programação III.

§ 4. Uma equipe que tenha todos os seus participantes inscritos como Padawan irá concorrer na Liga Padawan.

§ 5. Uma equipe que tenha todos os seus participantes inscritos como Jedi irá concorrer na Liga Jedi.

§ 6. Uma equipe pode ter participantes inscritos como Padawan e outros inscritos como Jedi. Nestes casos, a equipe irá concorrer na liga Padawan somente se tiver um único participante inscrito como Jedi. Caso contrário, a equipe irá concorrer na liga Jedi.

Art. 9º 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. 10º No dia da competição, no horário de início da Competição, as equipes que não estiverem presentes com todos os seus integrantes inscritos estarão automaticamente desclassificadas.

V DO JULGAMENTO

Art. 11º 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. 12º 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 DA PREMIAÇÃO

Art. 13º As duas equipes melhores colocadas em cada uma das Ligas receberão premiação.

VII PROGRAMAÇÃO

09:00 – 09:30 – Credenciamento e Abertura

09:30 – 11:15 – Aquecimento

11:15 – 12:00 – Intervalo

12:00 – 17:00 – Competição

VIII DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 14º Itens não previstos neste regulamento serão decididos pela comissão organizadora e não serão passíveis de recursos.