



## **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](mailto:contato@dac-feevale.com) e/ou [competicaoprogramacao@feevale.br](mailto: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](mailto: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.