

Seletiva SI-EACH-USP para Maratona de Programação

Objetivo: selecionar as três equipes melhor preparadas de alunos de SI para participarem da etapa Regional da Maratona de Programação.

Data e Local da Seletiva: sábado, dia 25 de maio de 2013, das **9:00h às 12:30h** no laboratório 7 de Sistemas de Informação (caso o laboratório esteja em reforma será utilizado outro laboratório).

Inscrição: até 23 de maio de 2013, via e-mail para o Prof. Luciano Digiampietri (digiampietri@usp.br) da seguinte forma:

Assunto: Seletiva Maratona de Programação 2013

Corpo do e-mail: nome e número USP de cada um dos integrantes da equipe: três titulares e, opcionalmente, um suplente (se houver suplente, informar no e-mail qual dos integrantes é o suplente [o suplente só poderá participar da prova na ausência de um dos membros titulares]).

Regras para participar da seletiva (mesma regra utilizada na Maratona de Programação): cada competidor, antes desta competição, pode ter participado de **no máximo uma final mundial** do concurso da ACM, de no máximo 4 (quatro) regionais sul-americanas do concurso (ou seja, da Maratona de Programação). Além disso, deve ter iniciado seus estudos universitários no ano de **2009** ou anos posteriores (a contar do início do primeiro curso universitário do aluno), **OU ter nascido em 1990** ou anos posteriores.

Formato da seletiva: os times (compostos por 3 integrantes) receberão uma prova com diversos problemas que devem ser resolvidos durante as 3 horas e meia de competição. Os problemas deverão ser resolvidos em alguma das linguagens de programação disponíveis: C, C++ ou Java. Se desejarem, os times poderão resolver um problema da prova em uma linguagem de programação e outro problema em outra linguagem, sem qualquer prejuízo. Para a implementação os times terão à sua disposição um computador e todo o material escrito que desejarem. Entretanto, não poderão fazer uso de material armazenado em meio magnético ou ter acesso à Internet durante a competição.

Quando um time julgar que tem um programa que resolve um problema, ele pode submetê-lo à correção do juiz, que compila e executa 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 pelo juiz. 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.

O time vencedor é aquele que resolve a maior quantidade de problemas nas 3 horas e meia 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.

Resultados: os resultados da seletiva serão apresentados assim que a prova for encerrada. Os três times melhor classificados serão convidados a se inscrever na etapa Regional da Maratona de Programação caso haja uma cede na cidade de São Paulo. Caso um destes times opte por não se inscrever, o próximo time na classificação da seletiva será convidado a fazer isto.

Número mínimo de inscritos: caso haja menos de três times inscritos na seletiva, esta será cancelada e estes times poderão se inscrever na etapa Regional da Maratona de Programação.

Organizador: Prof. Dr. Luciano Antonio Digiampietri.

A organização da competição é responsável pela decisão de qualquer caso não previsto.