



I BXComp

1º Campeonato de Programação para Calouros do Curso de Sistemas de Informação 2011

Manual de Orientações do Sistema de Submissão (BOCA)

O sistema de submissão de desafios que será utilizado no campeonato será o Sistema BOCA. Cada equipe receberá da comissão organizadora um *login* e uma *senha* para efetuar *login* no sistema. O acesso à interface do sistema será através do endereço: <http://143.107.58.16>.

Do Sistema de Submissão BOCA

- Aba **Options**

Nessa opção poderão ser vistas as informações: **Username**, **User full name** e **User description** da equipe. Também será possível trocar a senha da equipe no sistema digitando-se a senha antiga e a nova (duas vezes). Para efetuar a troca da senha, basta preencher os campos corretamente e clicar no botão **Send**. TROQUE SUA SENHA NO PRIMEIRO ACESSO! Seja consciente e responsável sobre a segurança da mesma. Não nos responsabilizamos por senhas perdidas ou esquecidas.

- Aba **Problems**

Ao entrar nessa opção, a equipe poderá visualizar os desafios da etapa. Para cada desafio estará disponível um arquivo.

- Aba **Runs**

Ao entrar nessa opção, a equipe poderá submeter as suas soluções e receber as respostas dos juízes. Para submeter uma solução, a equipe deverá selecionar o problema para o qual a solução foi feita, a linguagem utilizada e depois carregar o arquivo contendo a solução. Depois disso, basta clicar no botão **Send** para enviar sua solução. O botão **Clear** permite apagar os dados selecionados.

Para receber as respostas dos juízes, a equipe deverá clicar em **Runs** e esperar que a lista contendo as respostas recebidas para cada solução submetida seja atualizada (caso haja mais de um desafio, não perca tempo esperando, comece o próximo desafio).

A seguir apresentamos uma tabela com as respostas que poderão ser dadas pelos juízes:

Resposta	Description
YES: Certo	Seu programa foi aceito!
NO: Resposta Errada	Resposta Errada para os testes dos juízes.
NO: Erro de Compilação	Seu programa tem erros de sintaxe.
NO: Erro de Execução	Durante o teste ocorreu um erro de execução (causado pelo seu programa) na máquina dos juízes.



NO: Looping	Looping infinito.
-------------	-------------------

- Aba **Score**

Nessa opção será mostrado o placar atualizado da competição.

- Aba **Clarifications**

Essa opção permite que a equipe faça perguntas aos juízes a cerca de um problema específico ou de algum aspecto geral da prova. Neste campeonato **não** será usado, qualquer dúvida em relação ao sistema deverá ser tirada com os fiscais presentes na sala.

- Aba **Tasks**

Ao entrar nessa opção, o time poderá enviar arquivos para impressão. **Não** será usado nesta competição.

- Aba **Backups**

Nesta opção você pode ir atualizando seu programa para, qualquer eventual problema, ele esteja salvo no servidor.

- Aba **Logout**

Essa opção permite sair do sistema.