

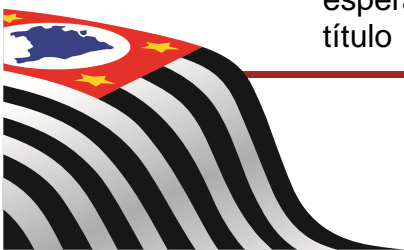
MANUAL DOS ERROS COMUNS COMETIDOS PELOS TIMES CETEC CPS ETECs

Objetivo

O objetivo desse manual é propiciar o entendimento aos professores e alunos que participarão ou participaram dos torneios de Maratona de Programação das ETECs produzidos pela Equipe do Projeto Robótica Paula Souza, da Cetec Capacitações do Centro Paula Souza, mostrando os erros mais comuns cometidos pelos times, visando diminuir ao máximo os erros básicos cometidos na entrega das soluções aos problemas apresentados.

Principais Erros Cometidos

- 1) Os problemas precisam ser resolvidos de acordo com o solicitado na tarefa, conforme os parâmetros especificados na Entrada e Saída;
- 2) As entradas e saídas não devem ter nenhum tipo de interação com usuário. Ou seja, não devem apresentar mensagens pedindo ou mostrando informações dos dados necessários;
- 3) Qualquer caractere fora de posição na saída, ou mesmo a mais, como por exemplo, um espaço no final de uma linha, é considerado um erro;
- 4) A plataforma Autojudge utiliza um arquivo de entradas maior que o exemplo apresentado no problema, assim, as soluções não podem contemplar apenas os dados dos exemplos, e sim uma quantidade maior de casos de testes, que serão sempre encerrados por uma linha contendo o número zero;
- 5) Linhas a mais no final da saída também são considerados como erro;
- 6) Os times precisam tomar cuidado com os envios, pois cada tentativa considerada errada pelos juízes os penalizam em 10 minutos, tempo esse que será acrescido na primeira entrega correta daquele problema;
- 7) Caso não saiba resolver um problema, evite fazer envios com brincadeiras aos juízes, pois isso desclassifica o time;
- 8) Outro erro comum é o envio dos arquivos com nome diferente do esperado. No texto do problema, a primeira informação logo abaixo do título é o nome do arquivo que precisa ser enviado. No Java é



MANUAL DOS ERROS COMUNS COMETIDOS PELOS TIMES CETEC CPS ETECs

necessário que o nome tenha a primeira letra em maiúscula. Nas demais linguagens não. No entanto, o nome precisa ser o mesmo que o especificado no problema. Qualquer nome diferente, é considerado como erro pelos juízes, mesmo a solução estando correta.

- 9) Como boa estratégia de competição, recomenda-se que os códigos padrões sejam levados impressos, já que nenhum componente de armazenamento eletrônico é permitido, e digitados logo no começo da competição. Enquanto isso, dois outros componentes do time, fazem uma leitura rápida dos problemas, tentando inferir qual(is) problema(s) é(são) o(s) mais fácil(eis) de resolver. A ideia é resolvê-los parcialmente no papel e só depois usar o computador para digitá-los e testá-los. O que geralmente se percebe é que os alunos vão para competição sem nenhuma estratégia de trabalho.
- 10) Se um problema estiver muito difícil de resolver, deve ser deixado para o final. É mais produtivo resolver os mais fáceis primeiro, pois a classificação se dá por número de problemas resolvidos e depois por tempo de entrega. Ou seja, o time que resolver mais problemas e que entregar no menor tempo possível, será o vencedor.
- 11) Se um problema foi enviado e retornou com Erro depois de avaliado pelos juízes, requer uma atenção maior do time. Só deverá ser enviado novamente se o time tiver certeza de tê-lo resolvido. Lembrando que cada envio errado, é penalizado em 10 minutos.
- 12) Os juízes não respondem perguntas específicas sobre eventuais erros nos programas. Assim, não adianta perder tempo com *Clarifications* desse tipo, pois não serão respondidas.



Apoio:

ORACLE Academy