
Administração Central

MARATONA

ROBÓTICA PAULA SOUZA



1. Objetivo

- 1.1. O principal objetivo desta prática é propiciar um ambiente onde os alunos possam testar seus conhecimentos em programação de computadores, em diversas linguagens de programação e ao mesmo tempo competir com outros alunos de outras unidades de ensino do Centro Paula Souza.
- 1.2. Como objetivos secundários estão: a interação e troca de experiências entre os alunos aplicando esta prática nos próprios componentes curriculares, ou seja, a programação de computadores e o aprendizado na resolução de problemas do dia a dia, via recursos de computação.
- 1.3. A competição se destina à alunos de Ensino Médio e Técnico Profissionalizante, tipicamente da área de computação (Desenvolvimento de Sistemas, Informática, Informática em Internet, Redes de Computadores, Manutenção de Computadores, Jogos Digitais dentre outros relacionados a área).

2. Data e Local

- 2.1. A 8ª Maratona de Programação do Centro Paula Souza será realizada em apenas uma fase nesse 2º Semestre de 2021, no dia 30/10/2021 (sábado), das 8h às 12h, sendo coordenada pela equipe da Robótica Paula Souza, utilizando o software BOCA instalado na Oracle Cloud.
- 2.2. As inscrições dos alunos deverão ser realizadas até o dia 10/10/2021, através do site da Robótica Paula Souza www.robotica.cpscetec.com.br por um(a) professor(a) da unidade escolar, no menu *Sistema, Login*. Caso o professor não seja cadastrado, basta acessar *Sistema, Cadastro Prof.*
- 2.3. Nessa edição, os alunos irão competir da sua casa, ou de outro local que lhe convir.
- 2.4. Recomenda-se que todos os alunos estejam prontos a partir das 8h30 para checagem do seu ambiente de competição.

3. Inscrições dos Alunos

- 3.1 Cada unidade poderá inscrever quantos alunos desejar devendo ter um professor responsável para representá-lo.
- 3.2 Os alunos representarão suas unidades de ensino e deverão estar regularmente matriculados em cursos do Ensino Médio ou Técnico da mesma unidade e no ano letivo corrente.

3.3 Nessa edição não teremos o papel de professor responsável durante o evento.

4. Formato do concurso

- 4.1. Os alunos receberão uma prova com 10 (dez) problemas em português, que deverão ser resolvidos durante 3 (três) horas de competição.
- 4.2. O envio do caderno de problemas será feito apenas em meio digital por e-mail ao aluno inscrito. Além disso, cada um dos problemas estará disponível na plataforma BOCA, assim que a competição iniciar.
- 4.3. Os problemas deverão ser resolvidos em alguma das seguintes linguagens de programação: Java, Python, C ou C++. Os alunos poderão resolver um problema em uma linguagem de programação e outro em outra linguagem, sem qualquer prejuízo.
- 4.4. Para a implementação, o aluno deverá usar seu computador pessoal e todo o material escrito/impresso que desejar. Nessa edição poderão fazer uso de material armazenado em meio magnético ou ter acesso à Internet durante a competição.
- 4.5. O programa resultado da solução de um problema, deverá ser capaz de realizar a leitura padrão (buffer de teclado) e a saída deve ser escrita também na saída padrão (monitor). Não serão aceitas soluções com interface gráfica, nem com interação com usuário. Apenas dados nas entradas e saídas. Em caso de dúvidas, recomendamos acessar as lives da Maratona de Programação, disponibilizadas em www.robotica.cpscetec.com.br/maratona.
- 4.6. Quando um aluno julgar que conseguiu desenvolver um programa que resolve um problema, pode submetê-lo à correção dos juízes, que o compilam e executam para uma bateria de testes, desconhecida dos alunos.
- 4.7. Um problema é considerado resolvido se, para todos os testes da bateria, ele devolve o resultado esperado. Para cada submissão o aluno recebe uma resposta, que pode ser satisfatória (e o problema está resolvido pelo aluno) ou indica algum erro ocorrido, como resposta errada: tempo de execução excedido, erro de execução, erro de compilação etc. Vale ressaltar que os juízes não avaliam a codificação feita, e não atendem solicitações de explicações específicas de erros.
- 4.8. O aluno vencedor será aquele que resolver a maior quantidade de problemas nas 3 (três) horas de competição. Empates no número de problemas resolvidos são classificados pelo tempo corrigido. Ganha aquele que tem o menor tempo corrigido.
- 4.9. O tempo corrigido do aluno é dado pela soma dos tempos corrigidos somente dos problemas corretamente resolvidos pelo aluno.
- 4.10. 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 subtraído de uma ou mais penalidades de 10 (dez) minutos por submissão incorreta feita anteriormente neste problema.
- 4.11. Em caso de empate, será considerado vencedor, o aluno cuja última submissão correta tenha sido feita mais cedo.
- 4.12. Persistindo o empate, passará à penúltima submissão correta e assim por diante. Se persistir o empate a organização fará um sorteio entre os alunos envolvidos.

4.13. A organização da competição é responsável pela decisão de qualquer caso não previsto. Os alunos inscritos permitem o uso e divulgação de suas imagens e dos programas submetidos pela organização da competição.

5. Premiação

5.1 Os vencedores receberão certificados. Todos os participantes receberão certificados de participação.

6. Recursos

6.1. O aluno poderá recorrer à organização do evento caso julgue que tenha sido prejudicado durante a competição.

6.2. Qualquer recurso deverá ser inicialmente enviado ao diretor da Maratona até o final do evento. O Comitê Diretor da Maratona de Programação decidirá sobre o caso antes da divulgação dos resultados. Os resultados da Maratona serão divulgados apenas quando todos os recursos tiverem sido julgados.

6.3. Um recurso deve estar baseado em uma ou mais das circunstâncias a seguir: violação de uma regra, má conduta de um aluno ou má conduta da administração do concurso com intenção de prejudicar. As decisões dos juízes são finais. Não cabe recurso quanto a um julgamento de um problema.

6.4. Qualquer dúvida a respeito das regras deverá ser encaminhada ao Comitê Diretor da Maratona de Programação.

6.5. Toda comunicação será feita via *Clarifications*, disponível no software de controle da Maratona, BOCA.

7. Recursos e Viabilidade

7.1. Nessa edição não serão utilizados recursos das escolas.

7.2. Os professores que desejarem acompanhar o placar da competição, poderão fazê-lo utilizando o login de Score, que será enviado aos professores indicados.

7.3. Os juízes, que fazem parte da Equipe Robótica Paula Souza, julgarão os programas submetidos e divulgarão suas decisões de forma online na plataforma da competição, caso haja algum problema com a plataforma de autojulgamento ou para dirimir alguma dúvida que julguem necessário.

Qualquer dúvida favor entrar em contato o quanto antes!

Estudem, Treinem e Participem!!!

Robótica Paula Souza
suporte.ti@robotica.cpscetec.com.br

Apoio:

ORACLE
Academy