



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA
CAMPUS MONTEIRO**

EDITAL Nº 054/2017

II MARATONA TEAR DE PROGRAMAÇÃO 2017

A Direção Geral do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba Campus Monteiro, por meio da coordenação do CST em Análise e Desenvolvimento de Sistemas, no uso de suas atribuições, resolve tornar público, Edital de inscrições para a II Maratona TEAR de Programação 2017, conforme disposições a seguir.

1. OBJETIVOS

- 1.1. Promover nos estudantes, através da competição, a criatividade, a capacidade de trabalho em equipe, a busca de novas soluções de software e habilidade de resolver problemas em situação de pressão.
- 1.2. Incentivar os estudantes a buscarem conhecimentos teóricos e práticos relacionados à área de computação e treinar equipes de estudantes do IFPB Campus Monteiro para participar das competições internas e das Maratonas de Programação promovidas nacionalmente pela Sociedade Brasileira de Computação (SBC).

2. PARTICIPANTES

- 2.1. Poderão se inscrever na maratona os estudantes regularmente matriculados no Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas do Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia da Paraíba, Campus Monteiro.
- 2.2. As equipes serão compostas por exatos 3 estudantes.
- 2.3. Um dos 3 membros será o líder da equipe, e vai ser através dele que toda comunicação oficial pertinente ao evento será realizada.
- 2.4. Se no evento da maratona algum membro faltar, a equipe não será desclassificada e pode participar com o(s) membro(s) restante(s).
- 2.5. O membro que faltar será considerado excluído da equipe e não terá direito a dividir premiação obtida pela equipe e certificado de participação.
- 2.6. A quantidade máxima de equipes ainda será definida de acordo com a disponibilidade da infraestrutura que será utilizada na maratona.
- 2.7. Caso a quantidade de equipes inscritas seja superior a quantidade de vagas de equipes disponíveis, serão priorizadas as equipes que se inscreveram primeiro.

3. INSCRIÇÕES

- 3.1. As inscrições serão realizadas no período de 03 a 10 de outubro, exclusivamente via internet, através do seguinte formulário: <https://goo.gl/forms/crUISYiEyX1sd1pf2>
- 3.1.1 Este formulário será compartilhado na lista oficial de e-mails dos estudantes do curso e no site do IFPB Campus Monteiro.
- 3.1.2 No formulário deverá ser informado o nome e a matrícula dos integrantes, além do nome da equipe.
- 3.2. Só serão homologadas as inscrições de equipes que preencherem de forma válida no formulário todas as informações solicitadas. Caso os dados de alguma inscrição necessitem ser ajustados, os membros podem submeter uma nova inscrição (retificadora), no dia em que o resultado parcial das inscrições homologadas for divulgado. Esta última submissão de inscrição, caso ocorra, é a que será considerada pelo item 2.7.
- 3.3. Além de preencher o formulário de inscrição, o líder da equipe deverá preencher o ANEXO I e protocolar para a Coordenação do Curso Superior de Tecnologia em ADS do IFPB, Campus Monteiro.
- 3.3.1 A homologação da inscrição não está condicionada ao preenchimento do ANEXO I. No entanto, a equipe campeã só receberá o prêmio mencionado no item 6 caso o líder da equipe tenha assinado e protocolado o referido termo de compromisso.
- 3.4. No dia 11/10 será divulgado o resultado parcial das inscrições homologadas.
- 3.4.1 As equipes que não tiverem a sua inscrição homologada terão a oportunidade de fazer nova inscrição neste dia (inscrição retificadora), com os devidos ajustes necessários.

dePaul.

- 3.4.2 O prazo de recurso será o dia 13/10.
- 3.5. No dia 14/10 será divulgado o resultado final das inscrições homologadas.
- 3.6. As inscrições são gratuitas.

4. LOCAL E DATA

- 4.1. A competição será realizada nos laboratórios do IFPB Campus Monteiro.
- 4.2. O aquecimento da competição será realizado na data de 20/10/2017 às 9 horas.
- 4.3. A competição em si será realizada na data de 20/10/2017, com início às 13 horas.
- 4.3.1 Todos os participantes devem estar presentes no local do evento às 12h30 para chamada e checagem.

5. CARACTERÍSTICAS E REGRAS DA COMPETIÇÃO

- 5.1. A maratona de programação é um evento que reúne equipes de programadores com o intuito de resolver problemas de programação desafiadores em diversos níveis.
- 5.2. A maratona de programação vai seguir regras semelhantes a da Maratona de Programação Nacional da SBC.
- 5.3. As tarefas consistem em desenvolver um programa que resolva determinado problema. Como exemplo de tarefa, poderia se apresentar um problema no qual se dá como entrada um valor N e o programa deve fornecer como resposta a soma dos números de 1 a N.
- 5.4. O programa é desenvolvido sem interface gráfica e deve fazer a leitura dos parâmetros de entrada do problema a partir da entrada padrão. A resposta, por sua vez, deve ser enviada para a saída padrão.
- 5.5. As equipes receberão um caderno de questões com 06 problemas, que deverão ser respondidos em até 03 horas de competição.
- 5.5.1 O caderno de questões possui problemas com diferentes níveis de dificuldade.
- 5.6. Os programas deverão ser desenvolvidos nas linguagens de programação Python (versão 3.x) ou Java (versão 8). As equipes poderão resolver um problema da prova em uma linguagem de programação e outro problema em outra linguagem, caso queiram.
- 5.7. Para a implementação, as equipes terão à sua disposição um computador e todo material escrito que levarem consigo. Os computadores que serão utilizados na maratona serão devidamente configurados com as ferramentas necessárias (compiladores, IDEs, editor de texto) e somente deverão ser utilizadas as ferramentas que forem instaladas pela comissão organizadora.
- 5.8. É vedado o uso de material armazenado em meio digital, acesso à Internet, celulares, tablets, pagers e qualquer forma de comunicação com o meio externo à competição durante a realização da mesma. Caso algum membro de equipe participante seja flagrado utilizando-se dos itens proibidos, a equipe será desclassificada.
- 5.9. É vedada qualquer comunicação entre as equipes. Os participantes podem discutir apenas entre os membros integrantes de sua equipe.
- 5.10. Quando uma equipe julgar que tem um programa que resolve um problema, ela pode submetê-lo à correção dos juízes, que compilam e executam este programa para uma bateria de casos de teste desconhecida das equipes.
- 5.10.1 A forma de submissão ainda será definida pela comissão organizadora e será informada para as equipes na fase de Aquecimento.
- 5.11. Um problema é considerado resolvido se, para todos os casos de teste da bateria, ele devolve o resultado esperado pelos juízes. Para cada submissão, a equipe recebe uma resposta, que pode ser satisfatória (e o problema está resolvido pela equipe) ou indica algum erro ocorrido, como: resposta errada, tempo de execução excedido, erro em tempo de execução, erro de compilação, etc.
- 5.12. A equipe vencedora é aquela que resolve a maior quantidade de problemas no tempo destinado para a competição.
- 5.12.1 Empates no número de problemas resolvidos são classificados pelo tempo corrigido. Ganha aquela que tem o menor tempo corrigido. O tempo corrigido da equipe é dado pela soma dos tempos corrigidos somente dos problemas que a equipe resolveu corretamente. 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.
- 5.12.2 Se ainda assim houver empate, será considerada vencedora a equipe 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 as equipes envolvidas.
- 5.13. A competição será dividida em 2 fases, o Aquecimento e a Competição.
- 5.13.1 **Aquecimento** - nesta fase, as equipes serão capacitadas na utilização do software que utilizarão na competição para submeter os programas que solucionam os problemas. A presença dos participantes na fase de Aquecimento é obrigatória.



- 5.13.2 **Competição** - nesta fase, as equipes terão acesso ao caderno de questões e terão que resolver os problemas no tempo de duração destinado para a competição.
- 5.14. Para fins de treinamento, a comissão organizadora sugere as seguintes plataformas em português: <https://www.urionlinejudge.com.br/>, <http://br.spoj.com/>.
- 5.15. Toda e qualquer reclamação referente a maratona de programação será julgada pela comissão organizadora, sendo esta a portadora da decisão final.

6. PREMIAÇÃO

- 6.1. Todas as equipes participantes receberão certificado de participação.
- 6.2. A equipe campeã irá ganhar como prêmio um **iPad Mini 2 - WiFi 3G - 32GB - 7.9" (ME824BR/A)**.
- 6.2.1 Será considerada equipe campeã aquela que, ao final da competição, resolver pelo menos um problema e ficar em primeiro lugar no ranking.
- 6.2.2 O líder da equipe campeã fica responsável por dividir o prêmio entre os demais membros em comum acordo. O recebimento do prêmio fica condicionado à assinatura de um termo de compromisso pelo líder (ANEXO I).
- 6.3. A premiação da equipe campeã será realizada no Teatro Jansen Filho, às 16h30.

7. DISPOSIÇÕES FINAIS

- 7.1. Os casos omissos neste edital serão resolvidos pela comissão organizadora, sendo esta a portadora da decisão final.

8. CRONOGRAMA

Descrição	Período
Inscrições	03/10 a 10/10
Divulgação das inscrições homologadas - Resultado parcial	11/10
Inscrição retificadora	11/10
Recurso	13/10
Divulgação das inscrições homologadas - Resultado final	14/10
Aquecimento	20/10 das 9h às 10h30
Chamada e Checagem	20/10 às 12h30
Competição	20/10 das 13h às 16h
Premiação	20/10 às 16h30, no Teatro Jansen Filho

Monteiro, 03 de Outubro de 2017.


Glaucydete Coutinho Neves Rafael
Diretora Geral Substituta
Campus Monteiro
Portaria nº 274/2017-DG



ANEXO I - TERMO DE COMPROMISSO

Eu, _____ (nome do
estudante líder), CPF _____, RG _____,
declaro que compreendo e aceito as normas do EDITAL N° 054/2017, bem como me comprometo,
conforme item 6.2.2, a dividir igualmente o prêmio em comum acordo com os demais membros da minha
equipe, caso nossa equipe seja uma das vencedoras.

Por ser verdade, assino o presente Termo.

Monteiro/PB, ____ de outubro de 2017.

Assinatura do Estudante Líder