

**UNIVERSIDAD SANTIAGO DE CALI**

**FACULTAD DE INGENIERÍA**

**REGLAMENTO**

**X MARATÓN DE PROGRAMACIÓN USC 2022**



El evento maratón de programación de la Facultad de Ingeniería de la USC 2022, tiene como objetivo incentivar en los estudiantes la programación competitiva mediante trabajo colaborativo, crítico y creativo donde promuevan las habilidades y capacidades en ciencias de la computación.

Consiste en una competencia donde los estudiantes demostrarán sus habilidades en la solución de problemas complejos. Los ganadores serán los equipos en los niveles básico y avanzado que logren dar solución a la mayor cantidad de ejercicios propuestos en un tiempo estimado.

**Fecha y lugar del evento:**

**Fecha:** 29 de Octubre 2022

**Día:** Sábado

**Lugar:** Bloque 2 Piso 4 - Salas de cómputo USC

**Horario Fase 1 Entrenamiento:** 7:00 a.m. a 9:00 a.m.

**Horario Fase 2 Competencia:** 9:30 a.m. a 12:00 del mediodía.

**Premiación y Cierre del evento:** 12:30 p.m.

**Sobre la Maratón de Programación 2022:**

1. Para poder participar los interesados deberán diligenciar y aportar toda la información solicitada en el formulario de Inscripción.

2. La Maratón de Programación inicia a las 7:00 a.m. y finaliza a las 12:30 p.m.

3. La Maratón de Programación se divide en dos fases: entrenamiento y competencia; ambas de carácter obligatorio.

4. La fase de entrenamiento inicia a las 7:00 a.m. y termina a las 9:00 a.m.

5. La fase competencia se divide en: Eliminatorias y Final.

6. Las Eliminatorias y Final inician a las 9:30 a.m. y terminan a la 12:00 del mediodía. Para el desarrollo de esta actividad se entrega un grupo de ejercicios que los estudiantes deben resolver en los lenguajes de programación: C, Java solo consola (nada gráfico ni conexión a base de datos) de acuerdo al nivel del equipo.

Cuando se realice un ejercicio, se sube a la plataforma y esta indica si el ejercicio está bien o mal elaborado. Cada vez que un grupo de solución a un problema será notificado y sumará puntos.

Además de la plataforma, se contará con jurados para verificar alguna anomalía con relación a la solución del ejercicio. Los jurados podrán, en situaciones extraordinarias, tomar decisiones como descalificación de un participante o equipo y finalización de la competencia, si así lo decide.

Las quejas sobre las decisiones del jurado podrán ser presentadas ante el comité organizador.

7. La fase de competencia: se compone de Eliminación y Final. La eliminación de los equipos se realizara con el sistema todos contra todos en cada uno de los niveles. Por lo tanto, los equipos que hayan logrado resolver los problemas planteados de manera correcta en el menor tiempo de llegada de los archivos en la plataforma continúan en la maratón hasta finalizar con los dos últimos equipos por cada nivel de la competencia.

8. La socialización de los equipos finalistas y ganadores será a las 1 2:30 p.m.

11. Premiación y cierre del evento: 12:30 p.m.

### **Sobre los Equipos y los Niveles de la Maratón**

1. La Maratón se llevará a cabo entre equipos conformados por tres (3) integrantes.

2. Las inscripciones a la Maratón cierran el **XX** de octubre a las 10:00 pm.

3. El registro de los equipos participantes, previamente inscritos, se llevará a cabo el sábado 29 de octubre entre 7:00 a.m. y 8:30 a.m.

4. La Maratón tiene 2 categorías o Niveles: "Nivel Básico" y "Nivel Avanzado".

5. El Nivel Básico está conformada por estudiantes de los cursos de Algoritmos y Programación I de los semestres I a IV con las competencias que les permitan resolver problemas utilizando: condicionales, ciclos, arreglos, funciones en lenguaje de programación C.

6. El Nivel Avanzado está conformada por estudiantes de Algoritmos y Programación II de los semestres posteriores al IV.

7. Los equipos que resulten de los posgrados de la facultad de Ingeniería deben participar en el nivel avanzado.

8. Cada uno de los integrantes de cada equipo participante pueden pertenecer a cualquier programa de la facultad de Ingeniería, siempre y cuando respeten su categoría.

### **Sobre el Lenguaje de Programación:**

El lenguaje de programación a utilizar para el Nivel Básico será C y para el Nivel Avanzado Java. La herramienta de desarrollo puede ser Eclipse o NetBeans para el Nivel Avanzado y CodeLite o Dev C para el Nivel Básico.

### **Sobre las Restricciones:**

1. Cualquier participante que mantenga una actitud poco decorosa o una actitud antideportiva como lenguaje violento o burlas ante el equipo organizador y oponente.
2. Que alguno de los participantes utilice dispositivos electrónicos utilizando internet como material de consulta. No se admite soluciones que se encuentren en la internet.
3. Los participantes sólo pueden salir de la sala asignada en los momentos programados por los organizadores del evento.

### **Sobre la Descalificación:**

1. El equipo debe registrarse antes de iniciar el entrenamiento, si el equipo no está completo o llega después del inicio de esta fase, no podrá participar y será descalificado.
2. Si un integrante del equipo se retira, automáticamente el equipo al que pertenece queda descalificado.

3. La copia o plagio provoca la descalificación de los equipos involucrados.
4. No cumplir el presente reglamento.

### **Sobre la Competencia:**

1. Durante la competencia cada 30 minutos se publicará un nuevo ejercicio.
2. En la fase de competencia: eliminatorias y final se proponen 5 ejercicios en cada nivel básico y avanzado.
3. Cada equipo debe entrar a la dirección IP entregada. En esta dirección encontrará publicado los ejercicios y a la misma se envían las soluciones.
4. Cada problema cuenta con un archivo .ZIP que contiene el enunciado y ejemplos de prueba.
5. Cuando el equipo tenga lista la solución deberá subir ÚNICAMENTE el archivo con el código fuente (archivos en JAVA o C ) en el que desarrolló la solución, la herramienta compilará el ejercicio y si éste no compila le mostrará los mensajes de error; si compila ejecutará las pruebas previstas para el ejercicio. Si el ejercicio pasa todas las pruebas, éste queda registrado como completado correctamente registrándose también la hora de entrega.
6. Si la solución aún no es correcta, cada equipo puede enviar nuevas versiones de su solución para revisión hasta cinco minutos antes de la finalización de la fase de competencia.
7. Cada equipo sólo puede resolver los problemas de la categoría en la que se inscribió.

### **Sobre la Clasificación y Puntuación:**

1. Durante la competencia, se asignará un punto por cada problema resuelto correctamente. En caso de empate, el criterio de desempate es la hora de entrega de la solución correcta.
2. Durante la fase de competencia clasifican los equipos participantes de cada nivel (básico y avanzado) se enfrentan en un sistema de todos contra todos. Los equipos de cada nivel que registren menor tiempo y problema resuelto correctamente pasan a participar del siguiente problema de programación. Saldrá de la competencia el equipo que registre mayor tiempo así su problema sea correcto.
3. Al finalizar la competencia, se conocerá el primero y segundo lugar de cada categoría.

#### **Sobre los Premios:**

Se realizará la siguiente premiación para cada integrante de cada equipo ganador:

- 1. Primer Lugar Nivel Básico: Smartwatch**
- 2. Segundo Lugar Nivel Básico: Parlantes**
- 3. Primer Lugar Nivel Avanzado: Smartwatch**
- 4. Segundo Lugar Nivel Avanzado: Parlantes**

#### **INSCRIPCIONES**

1. Los equipos, previa aceptación del reglamento aquí expuesto, podrán inscribirse desde el **13 de octubre hasta el 23 de octubre de 2022 a las 10:00 pm**. Para la inscripción es necesario diligenciar de forma completa el formato respectivo.
2. Los equipos deben inscribirse diligenciando el siguiente formulario.  
Formulario para inscribir los equipos: <https://>

Nota: para inscribir los equipos de la USC se requiere que inicie sesión con su cuenta de correo electrónico institucional. Para los equipos externos a la USC (Colegio o Institución educativa) preferiblemente correos institucionales.

**Contacto solo para resolver dudas:**

**Ricardo Prieto:** [dir.sistemas@usc.edu.co](mailto:dir.sistemas@usc.edu.co)