



La V Maratón de Programación USC se realizará en el marco de la Feria del Ingenio 2017 de la Facultad de Ingeniería. Esta actividad busca resaltar la importancia del Desarrollo de Software, en los estudiantes de la Facultad de Ingeniería e invitados de otras instituciones.

REGLAMENTO

Sobre la Maratón

- La Maratón de Programación inicia a las 7:30 am y finaliza a las 5:00 pm.
- La Maratón de Programación se divide en dos fases: Entrenamiento y Competencia; ambas de carácter obligatorio.
- El Entrenamiento inicia a las 8:15 am y termina a las 09:45 am.
- La Competencia se divide en: Eliminatorias y Final.
- Las Eliminatorias inician a las 10:15 am y terminan a las 11:45 m.
- La Final inicia a las 2:00 pm y termina a las 4:15 pm.

Sobre los Equipos y Categorías

- La Maratón se llevará a cabo entre equipos conformados por tres integrantes.
- Las inscripciones a la Maratón cierran el 1 de Noviembre.
- El registro de equipos participantes, previamente inscritos vía página Web, se llevará a cabo entre 7:30 a 8:15 am en las salas de cómputo en el bloque 2 cuarto piso del 3 de Noviembre.
- La Maratón tiene 2 categorías: “*Exploradores*” y “*Cazadores*”.
- La categoría *Exploradores* está conformada por estudiantes de los cursos de Algoritmos y Programación I y colegios invitados; con las competencias que les permitan resolver problemas utilizando: condicionales, ciclos, arreglos y funciones.
- La categoría *Cazadores* está conformada por estudiantes de Algoritmos y Programación II y semestres posteriores. Así como también por estudiantes invitados de otras universidades.
- Los equipos de la categoría *Exploradores* no podrán compartir sala de cómputo con equipos de la categoría *Cazadores*.
- Los 3 estudiantes que conforman el equipo pueden pertenecer a cualquier programa de la Universidad, siempre y cuando respeten su categoría. En el caso de colegios invitados o universidades; los 3 deben estar matriculados en la misma institución.
- A cada equipo se le asignará un computador de escritorio en la sala correspondiente; para trabajar durante la Maratón.

Sobre el Lenguaje

- El lenguaje de programación a utilizar es según la categoría: JAVA para Cazadores



y, C para Exploradores. La herramienta de desarrollo puede ser *Eclipse* o *NetBeans* para Cazadores y, CodeLite, Dev C o NetBeans para Exploradores.

Sobre Restricciones

- No está permitido el uso de internet, ni la utilización de medios digitales en cualquiera de sus formatos; ni dispositivos tales como: Tablets, celulares, entre otros. El incumplimiento de lo anterior ocasiona la desclasificación inmediata del equipo.
- Está permitido el uso de ayudas mediante materiales impresos tales como: libros, fotocopias y otros. El material no puede ser prestado entre los equipos; tampoco es permitido hablar con personas distintas a los compañeros de equipo.

Sobre Comportamiento

- Cada participante debe mantener un comportamiento respetuoso para con los organizadores y compañeros; y el equipo es responsable del computador de escritorio que se le asigna.
- Los participantes sólo pueden salir de la sala asignada en los momentos programados por los organizadores del evento.

Sobre Descalificación

- 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.
- Si un integrante del equipo se retira, automáticamente el equipo al que pertenece queda descalificado.
- La copia o plagio provoca la descalificación de los equipos involucrados.
- No cumplir el presente reglamento.
- El uso de Internet así como también el uso de los medios y dispositivos digitales.

Sobre la Competencia

- Durante la Competencia, cada 45 minutos se publicará un nuevo ejercicio. En Eliminatorias son dos ejercicios y en Final son tres.
- Cada equipo debe entrar a la dirección IP entregada. En esta dirección encontrará publicado los ejercicios y a la misma se envían las soluciones.
- Cada problema cuenta con un archivo .ZIP que contiene el enunciado y ejemplos de prueba.
- Cuando el equipo tenga lista la solución deberá subir ÚNICAMENTE el archivo (.JAVA para categoría Cazadores y .C en Exploradores) 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.

- 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 (Eliminatorias y Final).
- Cada equipo sólo puede resolver los problemas de la categoría en la que se inscribió.

Sobre la clasificación

- 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.
- Clasifican a la Final máximo el 60% de los equipos participantes.
- Al finalizar la Competencia, se conocerá el primer lugar de cada categoría.
- Por cada ejercicio resuelto correctamente se entregará 1 sticker a cada participante para que sea coloca en su planilla de problemas resueltos.

Sobre los premios

Este evento no entregará premios.

INSCRIPCIONES

Los equipos, previa aceptación del reglamento aquí expuesto, podrán inscribirse hasta el 1 de Noviembre de 2017. Para la inscripción es necesario diligenciar el formato respectivo. Los equipos de otras instituciones de educación diferentes a la Universidad Santiago de Cali, deberán enviar la carta de la institución a la cual pertenece aprobando la participando del equipo en la V Maratón de Programación, *sin la carta el equipo será descalificado*. Los equipos pueden inscribirse a través de la página Web del evento en:

<http://feriadelingenio.usc.edu.co/index.php/maraton-de-programacion/inscripciones>

La Maratón de Programación se llevará a cabo en las salas de cómputo de la Universidad Santiago de Cali el día 3 de Noviembre de 2017, por tal razón tiene cupos limitados.