



## Instrucciones Generales

**Plataforma y competencia:** El link de acceso se indicará minutos antes de iniciar la competencia. Una vez inicie sesión con sus datos de acceso, tendrá acceso a las siguientes opciones en la plataforma:

- **Score:** En esta sección puede visualizar los resultados parciales actualizados en tiempo real de la competencia.
- **Runs:** En esta sección puede realizar envíos de sus soluciones. Mas adelante se muestra como debe enviarse una solución.
- **Clarifications:** En caso de considerar que un problema no ha sido correctamente explicado, que tiene errores, o que algo no es claro, puede solicitar una clarificación a los jueces (y ver las clarificaciones que otros equipos han solicitado).

**Estructura de un problema:** Cada problema propuesto consta de:

- **Source file name:** indica el nombre que debe tener el archivo que contiene la solución, para los lenguajes c, c++ y java respectivamente. **IMPORTANTE:** Debe tenerse en cuenta que en java el archivo y la clase deben recibir el mismo nombre.
- **Planteamiento:** Descripción del problema a resolver.
- **Input:** Explica el formato en el cual deben ser leídas las entradas desde la entrada estándar. Se garantiza que todos los casos de prueba cumplen con el formato y los límites especificados en el input.
- **Output:** Explica el formato en el cual deben ser escritas las salidas hacia la salida estándar. Debo cumplir exactamente con el formato indicado.
- **Example:** Muestra una entrada y una salida de ejemplo, según el formato indicado.

**Envío de una solución:** Una vez ha terminado su solución, y considerando que esta es correcta, puede proceder a realizar su envío. Algunos puntos importantes a tener en cuenta para quienes usan java:

- El nombre del archivo debe ser tal cual se indica en Source file name (se encuentra en el cuadernillo de ejercicios debajo del título de cada ejercicio), mientras el nombre de la clase debe ser el mismo, sin la terminación en .java. (Si el source file name es "example.java", el archivo debo llamarse "example.java" y la clase "public class example").



# MARATÓN DE PROGRAMACIÓN UFPS 2017

- Si su clase hace parte de un paquete, elimine la línea package antes de enviar su solución.
- No es permitido usar ningún tipo de interfaz gráfica en la solución (No se admite ni siquiera JOptionPane).
- Todas las entradas deben ser leídas desde la entrada estándar o consola (utilizando Scanner o BufferedReader).
- Todas las salidas deben ser escritas a través de la salida estándar o consola (utilizando System.out.print/println/printf o PrintWriter).
- Cada solución debe realizarse en un solo archivo. Al enviar una solución, solo debe enviarse el archivo .java.
- No use en su solución caracteres con tildes, ñ, y demás caracteres que no sean estándar ASCII.

Algunos puntos importantes a tener en cuenta para quienes usan c++:

- La solución debe realizarse en un único archivo .cpp
- No pueden utilizarse librerías externas como boost.
- Las entradas deben leerse desde la entrada estándar (scanf/cin).
- Las salidas deben imprimirse en la salida estándar (printf/cout).
- No use en su solución caracteres con tildes, ñ, y demás caracteres que no sean estándar ASCII.

**Envío de una solución:** Una vez haya cumplido con estos requisitos, siga estos pasos para realizar su envío:

- Diríjase a la sección runs.
- Seleccione la letra que representa el problema.
- Seleccione el lenguaje en el cual ha realizado la solución.
- Adjunte el archivo .java, .cpp o .c según sea el caso.
- Pulse "send".
- Inmediatamente, su envío aparecerá con el aviso "Not answered yet". Esto indica que ha sido enviado con éxito, y está esperando por ser calificado. En unos segundos, o minutos en el peor de los casos el envío será calificado.

**Posibles calificaciones:** Una vez su solución sea calificada, saltará una alerta en el navegador indicando la respuesta. **IMPORTANTE:** A veces la alerta tarda en salir, siempre



# MARATÓN DE PROGRAMACIÓN UFPS 2017

puede verificar la pestaña runs para saber si ya fue calificado en caso de no aparecer dicha alerta.

Las posibles respuestas son:

- **Accepted:** Su solución ha sido calificada como correcta (válida).
- **Wrong Answer:** Su solución se ejecuta con éxito, pero imprime una respuesta errónea (inválido).
- **Time Limit Exceeded:** Su solución se ejecuta con éxito, pero excede el tiempo límite estipulado para el ejercicio (inválido). Cada problema tiene definido un tiempo máximo de ejecución en el servidor. Si su solución es ineficiente, posiblemente excederá este tiempo y no será aceptada.
- **Runtime Error:** Su solución se compila con éxito, pero se rompe durante la ejecución (puede ocurrir por divisiones en cero, acceso a posiciones inexistentes en una estructura de datos, etc.)
- **Compilation Error:** Su solución falla en la compilación. Puede ocurrir por falta de punto y coma, llaves no cerradas, uso de variables no declaradas, entre otros. En Java también puede deberse a un nombre erróneo de la clase o el archivo (inválido).
- **Presentation error:** Su solución se ejecuta con éxito y realiza los procesos correctos, pero tiene un mal formato a la salida (sobran o faltan espacios, sobran o faltan saltos de línea, etc.) (inválido).

**Resultados:** La competencia es ganada por aquel equipo que logre el mayor número de ejercicios resueltos en el menor tiempo posible, con las siguientes reglas:

- Para calcular el tiempo de solución de un ejercicio, se mide el tiempo transcurrido desde el inicio de la competencia, hasta el momento en que se envió.
- Por cada solución que no sea aprobada, se agregan 20 minutos de penalización en caso de resolver ese ejercicio.
- El puntaje final está dado por el número de ejercicios resueltos correctamente, definiendo los empates por la menor suma de tiempos de solución. En otras palabras, gana el equipo que mas problemas resuelva. En caso de empate, gana aquel que los haya resuelto en el menor tiempo (incluyendo penalizaciones).



# MARATÓN DE PROGRAMACIÓN UFPS 2017

**Causales de descalificación:** El no cumplimiento de las siguientes reglas puede causar la descalificación:

- **Utilizar mas de un computador.** Solo se permite el uso de un computador por equipo. En caso de fallas en el computador, contacte al personal encargado de la sala, el cual lo reubicará.
- **Utilizar internet.** El único sitio que puede ser accedido durante la competencia es la plataforma de juzgamiento. Cualquier otro sitio está prohibido.
- **Comunicación entre diferentes equipos.** Durante competencia, no se permite que dos equipos diferentes se comuniquen entre sí. La comunicación sólo es permitida entre miembros del mismo equipo, y el personal de la competencia. Cualquier duda, inconveniente o problema debe ser comunicado al personal de la sala. El personal no responderá preguntas acerca de los ejercicios, solo sobre la plataforma o el juzgamiento.