



PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE CAMPINAS
CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS, AMBIENTAIS E DE TECNOLOGIA –
CEATEC

FACULDADE DE ANÁLISE DE SISTEMAS
e
FACULDADE DE ENGENHARIA DE COMPUTAÇÃO

1ª Maratona de Programação da PUC-Campinas

Data: 05 de setembro de 2019

Local: Laboratórios de Informática do CEATEC (prédio H15) – Campus I
PUC-Campinas.

Introdução

A Maratona de Programação da PUC-Campinas é destinada a alunos do Ensino Médio com interesse na área de Computação e afins (Engenharia de Computação, Sistemas de Informação, Gestão de TI e Jogos Digitais). A competição promove o desenvolvimento de competências e habilidades, que possibilitem exercer a criatividade, a capacidade de trabalho em equipe, a busca de novas soluções de software e a resolução problemas sob pressão. Neste sentido, são trabalhadas ainda as competências necessárias para que o aluno do ensino médio prospere na área, em um curso de nível superior e obtenha êxito no mercado profissional.

As inscrições devem ser realizadas em:

<https://forms.gle/b2HK37LYZ5KLxpFx5>

Objetivos

- Motivar a aquisição, desenvolvimento e consolidação de conhecimentos na área de Computação e afins.
- Aumentar o interesse dos alunos do Ensino Médio e de cursos pré-vestibulares pela área de exatas.
- Promover uma maior aproximação entre a Universidade e os alunos do Ensino Médio e de cursos pré-vestibulares, permitindo um melhor conhecimento da PUC-Campinas.

Regulamento

1. A Maratona de Programação da PUC-Campinas ocorrerá apenas se houver mais de duas equipes participantes durante o desafio.
2. Os times representam instituições de ensino, aqui chamadas de escolas. Uma escola é definida pela instituição e a cidade de onde vem. (Anglo – Campinas e Anglo-São Paulo, por exemplo)
3. Um time é formado por um coach e três alunos regularmente matriculados em sua instituição.
 - a. Uma mesma instituição pode ter vários times participantes do concurso.
 - b. Cada time é composto por três alunos e, no MÁXIMO, um reserva.
 - c. A participação do reserva na competição se dará apenas em caso de algum problema ocorrer com um dos participantes antes da realização do concurso. A substituição deverá ser comunicada à Organização até, no máximo, a véspera da competição.
 - d. Um time com dois ou menos componentes não poderá se qualificar para fases posteriores. Assim, se algo ocorrer a um dos membros e a equipe não tiver um reserva, esta equipe está desclassificada.
4. O coach será o representante do time junto à organização do concurso e deverá ser um docente dessa escola ou poderá ser indicado (através de um formulário) para a função por um representante dessa escola.
 - a. O mesmo coach pode representar vários times de uma escola.
 - b. Uma mesma escola pode ter vários coaches.
5. Durante a maratona, será permitido resolver os problemas propostos com as linguagens: C, Java, JavaScript, Python.
6. A pontuação é definida pela quantidade de exercícios solucionados pela equipe.
 - a. Em caso de empate, será levado em consideração o tempo que cada equipe levou para solucionar os problemas de forma geral, considerando milissegundos na contagem.
7. Não é permitida a comunicação entre as equipes durante a competição.
8. Não é permitido o acesso a internet e dispositivos que tenham acesso a internet durante o concurso.
 - a. É permitido que cada equipe leve quantos materiais físicos queiram. (Livros, resumos impressos ou a mão, anotações e etc) .
9. Em caso de algum problema técnico em seu equipamento ou para submissão das soluções, chame alguém da organização.
10. Qualquer tentativa de cola resultará na desclassificação da equipe.