MARATONES DE PROGRAMACIÓN

La Maratón de Programación es un evento de tipo competitivo, en el que grupos de estudiantes de diferentes semestres de los programas de ingeniería de sistemas y electrónica, se enfrentan a problemas de programación, con el fin de resolver el mayor número de ellos en el menor tiempo posible.

Durante este evento los participantes son retados a solucionar un conjunto de problemas, haciendo uso de algún lenguaje de programación y se evalúan básicamente tres aspectos:

Velocidad + Eficacia + Eficiencia.

Entre los objetivos que persigue este evento puede destacarse:

- Estimular el conocimiento de lenguajes de programación.
- Incentivar la destreza en el manejo de algoritmos.
- Desarrollar las técnicas de trabajo en equipo.
- Diversión y reto personal.
- Participar en representación de la Institución en maratones inter-institucionales, nacional, regional latinoamericana, y mundial.

1 CATEGORÍAS.

Nivel 1	Todos los semestres

Categoría única.

Se debe cumplir con los siguientes requisitos

- Grupos de estudiantes

Los grupos participantes serán de tres (3) personas.

No se permitirá la participación de personas de categorías superiores en categorías inferiores y viceversa.

- **Condiciones**

La lista de ganadores se dará de acuerdo a los resultados arrojados por la página de A2oj.

- Idioma

Los ejercicios de la maratón de programación se distribuirán en idioma inglés.

- Lenguajes de programación

Los lenguajes permitidos son:

- C++
- Java

Material permitido

Los participantes pueden llevar al sitio del evento material impreso, como libros, manuales, código fuente de algoritmos y diccionarios.

No se permitirá el uso de material almacenado en medios magnéticos, celulares, USB, portátiles, tablets, ni tendrán acceso a internet durante la competencia.

- Puntuación

De manera general, la puntuación final será de acuerdo a lo arrojado por la página de A2oj, que es el mismo utilizado en maratones regionales y/o nacionales de las páginas de los jueces en línea del UVA, PKU, TJU, SPOJ.

El primer criterio para clasificar a los equipos será el número de problemas resueltos correctamente. Una solución será considerada incorrecta si:

- El programa no compila correctamente.
- Si ocurre un error durante la ejecución.
- El programa proporciona una respuesta incorrecta a alguna de los casos de prueba, descritos en los retos.
- El formato de salida difiera del especificado en la redacción del problema en los datos de prueba suministrados con el enunciado.

Si se carga en la página (A2oj) https://a2oj.com/, soluciones incorrectas el equipo recibe penalización.

Si el primer criterio lleva a un empate, los equipos que han obtenido sus soluciones en el menor tiempo total serán mejor calificados. El tiempo total es la suma de los tiempos arrojados por la página de evaluación en el envío de cada uno de los ejercicios. La página A2oj es el recurso tecnológico que

evalúa la exactitud de las soluciones presentadas para cada problema. Por los criterios anteriores, no existe riesgo de empate.

2 INSCRIPCIONES

Inscripción vía correo electrónico institucional (Universidad Católica de Colombia) utilizando el formato Google Docs. En el formulario correspondiente a cada concurso se estipula la Política de protección de datos (Acuerdo 002 de 04 de septiembre de 2013), que a la letra dice: "Autorizo en los términos de la Ley 1581 de 2012 y demás normas concordantes, de manera libre, previa y voluntaria a la Universidad Católica de Colombia, para el tratamiento de los datos personales suministrados a través de este formulario, así como al manejo de las imágenes que se generen en el marco del desarrollo de los concursos académicos de la Semana de Ingeniería que se llevarán a cabo los días 30 de septiembre, 1, 2, 3 y 4 de octubre de 2019, de conformidad con las finalidades mencionadas en el MANUAL DE POLÍTICA DE TRATAMIENTO DE DATOS PERSONALES DE LA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE COLOMBIA (Acuerdo 002 del 04 de septiembre de 2013, emitido por la Sala de Gobierno de la Universidad)".

La promoción se realizará a partir del 10 de septiembre del 2019. El plazo para el pago de la inscripción es el día 25 de septiembre de 2019. La inscripción se formaliza con los datos que se pidan en el formulario online y el respectivo pago de la inscripción. La inscripción tendrá un costo de $40.000° cuarenta mil pesos m/cte. por equipo, la cual se consigna a través de la cuenta de ahorros 278-80826-6 del Banco de Occidente cuenta a nombre de la Universidad Católica de Colombia.

La copia de la consignación debe ser enviada a más tardar el día 25 de septiembre al correo: semanadeingenieria@ucatolica.edu.co es requisito fundamental para oficializar su inscripción.

La inscripción se realizará a través del siguiente link

3 PREMIACIÓN

Se premiarán los dos mejores trabajos en bonos de Almacenes Éxito.

Primer puesto $ 250.000 (doscientos cincuenta mil pesos m/cte.)
Segundo puesto $ 150.000 (ciento cincuenta mil pesos m/cte.)

Los profesores, a su criterio y acorde al desempeño observado por los organizadores, podrán dar una nota de reconocimiento en el seguimiento de su asignatura, a los ganadores de la maratón.

La premiación respectiva se hará en el acto de clausura del V CONIITI 2019.

4 FECHAS Y LUGARES DEL CONCURSO

La maratón se realizará en las instalaciones de la sede del Claustro de la Universidad Católica de Colombia, laboratorio de sistemas 3 piso, el día lunes 30 de septiembre del 2019, en las siguientes franjas:

- La fase de prueba del sistema de calificación y evaluación “Warm Up” se llevará a cabo en la franja de 09:00 a 12:00.
- La fase de competencia “Programming Contest” se llevará a cabo en la franja de 13:00 a 17:00.

La lista de ganadores se dará de acuerdo a los resultados arrojados por la página de A2oj.

5. JURADOS

Este concurso por estar soportado en la plataforma tecnológica es calificado desde allí por lo que no requiera jurados adicionales.

Nota: La realización del concurso está sujeto al número de inscripciones (13 grupos inscritos).