

Bases y normas del concurso de programación durante el TryIt!

DA Y ACM-UPM

27 de febrero de 2021

1. Información General

Este concurso de programación se llevará durante el *Congreso TryIt!*, en concreto, el **Jueves 18 de Marzo de 2021**, comenzando a las **10:00** y finalizando a las **14:00**.

Los lenguajes disponibles para solucionar los diferentes problemas son Java (*javac 11.0.9*), C (*gcc version 8.3.0 (Debian 8.3.06)*) y C++ (*g++ (Debian 8.3.06) 8.3.0*). Todas las soluciones han de funcionar en entornos linux y para las versiones de cada lenguaje especificadas anteriormente. Las soluciones que se enviarán al juez online mediante la certificación, que será un usuario elegido por el equipo y una contraseña, proporcionada por parte de la organización.

El concurso se compondrá de 10 problemas de diferente dificultad, teniendo que resolver el máximo número de problemas, en la mayor rapidez en las 4 horas disponibles.

El juez, una vez reciba el fichero con el código entregado por un equipo, lo compilará y lo ejecutará, comprobando si genera errores o si la solución generada es correcta y, si lo es, medirá el tiempo de ejecución. Podéis leer el formato y las diferentes respuestas que el juez os dará en el siguiente enlace: <https://judge.upm.acm.org/doc/manual/team/domjudge-team-manual.pdf?v=7.3.2>

2. Normas

1. Cada equipo se compondrá de 3 personas obligatoriamente, las cuales, **obligatoriamente**, tiene que ser alumnos de la Universidad Politécnica de Madrid.
2. Los equipos podrán utilizar el sistema de su preferencia para la comunicación entre miembros. Además se anima a los usuarios a utilizar un repositorio Git privado para subir las soluciones.
3. La organización se reserva el derecho de modificar el nombre de un equipo si así lo considera.

4. El juez online solo aceptará soluciones a los diferentes problemas que se hayan programado en **Java**, **C** o **C++**. El código se considerará válido si se puede ejecutar en un sistema Linux y con las versiones de los compiladores especificadas en el apartado 1.
5. La detección de algún participante que haya usado el correo de la Universidad Politécnica de Madrid de algún amigo/conocido para inscribirse en el concurso de programación implicará la **descalificación inmediata** del equipo al que pertenezca.
6. Los participantes, incluso de forma telemática, mantendrán un **comportamiento civilizado**. Los organizadores se reservan el derecho de actuar de la forma que juzguen más adecuada ante comportamientos inadecuados.
7. Está **terminantemente prohibido copiar** soluciones o código de fuentes externas. Si se detectan soluciones copiadas, ya sean de fuentes externas o de otros equipos del concurso, el equipo que haya copiado (y del que se ha copiado, si así procede), **serán descalificados del concurso**.
8. Los participantes solo podrán comunicarse con los miembros de su equipo, no pudiendo comunicarse ni con integrantes de otros equipos ni con personas ajenas al concurso. **Si se detecta comunicación alguna con personas fuera del equipo, dicho equipo será descalificado**.
9. Sobre la propiedad intelectual. Las soluciones de cada problema pertenecen al equipo que las realiza. **ACM capítulo de estudiantes no las compartirá sin el consentimiento del equipo propietario**.

3. Inscripción

Las inscripciones de los equipos se **abrirán** el Lunes 1 de Marzo de 2021, y se **cerrarán** el Domingo 14 de Marzo de 2021, periodo en el cual cada equipo se inscribirá a través del formulario proporcionado por los organizadores.

La inscripción de un equipo la hará una sola persona, la cual proporcionará la información de los tres participantes del equipo.

Dicha información será:

- Nombre del equipo
- Dirección de correo de la UPM de cada participante
- Nombre completo de cada participante

Además, si se quiere, se podrá contestar una pequeña encuesta sobre el nivel de cada integrante en la programación competitiva. Encuesta que ayudará a los organizadores a la hora de llevar a cabo futuras ediciones.

4. Premios

El concurso tendrá 3 equipos ganadores, que serán los que más puntuación tengan al finalizar el concurso, en base al número de problemas resueltos y la rapidez en la que los han resuelto.

Los premios son:

- Primer puesto: 3 tarjetas de Amazon de 25 euros (una por integrante).
- Segundo puesto: 3 tarjetas de Amazon de 20 euros (una por integrante).
- Tercer puesto: 3 tarjetas de Amazon de 10 euros (una por integrante).