



**Ética, diversidade cultural e empreendedorismo:
integrando saberes, desenvolvendo competências**

REGULAMENTO MPE-JC

1. Objetivos

1.1 A Maratona de Programação da Expotec-JC (MPE-JC) tem por objetivos:

- a.** Estimular o interesse pela Computação e por Ciências em geral.
- b.** Promover a introdução de disciplinas de técnicas de programação de computadores nas escolas de ensino médio e fundamental.
- c.** Proporcionar novos desafios aos estudantes.
- d.** identificar talentos e vocações em Ciência da Computação de forma a melhor instruí-los e incentivá-los a seguir carreiras nas áreas de ciência e tecnologia.

2. Modalidades

2.1 A MPE-JC é realizada em duas modalidades: *Modalidade Noob* e *Modalidade Hard Core*.

2.2 Na Modalidade *Noob*, as tarefas das provas versarão sobre problemas de lógica e problemas de computação (utilizando apenas o VisualG).

2.3 Na Modalidade *Hard Core*, as tarefas da prova versarão sobre problemas de programação, com uso de computador, exigindo conhecimento de estruturas de dados e técnicas de programação.

2.4 Cada equipe pode ser inscrita em apenas uma modalidade.

3. Elegibilidade

3.1 Na modalidades *Noob* é permitida a participação de alunos do 1º e 2º ano do curso de Informática (ou áreas afins) ou de qualquer ano de outros cursos.

3.2 Na modalidade *Hard Core* não há restrições para participação.

4. Inscrições

4.1 As inscrições deverão ser feitas na semana da Expotec-JC até uma hora antes do início da MPE-JC. Na modalidade *Noob* e na *Hard Core* a escola deve disponibilizar um computador por equipe no dia das prova, além de software de ambiente de programação para as linguagens: Portugol (VisualG), Java e Python.

4.2 A inscrição é feita para a equipe, que é composta por no máximo dois integrantes.

5. Provas



Ética, diversidade cultural e empreendedorismo: integrando saberes, desenvolvendo competências

5.1 As equipes receberão uma prova com diversos problemas que devem ser resolvidos em 4 (quatro) horas de competição.

5.2 Os problemas deverão ser resolvidos em alguma das linguagens de programação disponíveis: VisualG, Python ou Java.

5.3 As equipes poderão resolver um problema da prova em uma linguagem de programação e outro problema em outra linguagem, sem qualquer prejuízo.

5.4 As equipes terão à sua disposição 1 (um) computador (cedido pela organização do evento) e podem fazer uso do material escrito/impresso que desejarem. O material escrito (livros e apostilas, por exemplo) é de responsabilidade das equipes. Entretanto, não poderão fazer uso de material armazenado em meio magnético ou ter acesso à Internet durante a competição.

5.5 Quando uma equipe julgar que tem um programa que resolve um problema, ele pode submetê-lo à correção dos juízes, que compilam e executam uma bateria de testes, desconhecida das equipes. Um problema é considerado resolvido se, para todos os testes desta bateria, ele devolver o resultado esperado pelos juízes.

6. Linguagens de Programação

6.1 Na Modalidade *Noob*, os competidores podem submeter soluções na seguinte linguagem de programação:

- VisualG

6.2 Na Modalidade *Hard Core*, os competidores podem submeter soluções nas seguintes linguagens de programação:

- Java
- Python

6.3 Os programas submetidos pelos competidores serão compilados utilizando os seguintes compiladores/interpretadores:

- Python: Interpretador versão 2.7.3 ou superior
- Java: JDK 7 ou superior

6.4 Todos os esforços serão feitos para compilar corretamente os programas submetidos, com os compiladores/interpretadores acima e eventualmente ainda outros. No entanto, programas que após todas as tentativas ainda apresentarem erros de compilação devido ao uso de compiladores diferentes das indicadas serão considerados incorretos.

7. Resultados

7.1 A equipe vencedora da modalidade será a que acertar a maior quantidade de questões da prova.



Ética, diversidade cultural e empreendedorismo: integrando saberes, desenvolvendo competências

7.2 Em caso de empate, será avaliado o menor tempo de submissão das questões.

8. Da composição das regras da MPE-JC

8.1 A organização da competição é responsável pela decisão de qualquer caso não previsto. Os times inscritos permitem o uso e divulgação de suas imagens e dos programas submetidos pela organização da competição.

8.2 As regras em questão são uma adaptação daquelas utilizadas pela Olimpíada Brasileira de Informática (OBI), disponíveis em <http://olimpiada.ic.unicamp.br/info/geral/regulamento>.