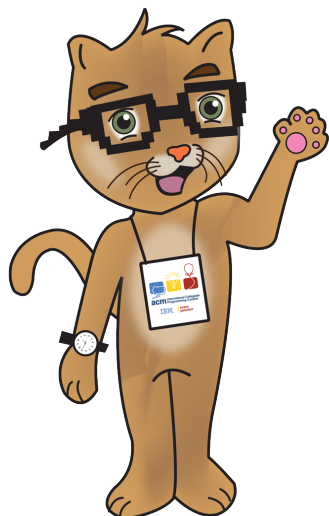




Universidad Nacional
Autónoma de México

Club *PU++*

CIENCIAS_x



CONVOCATORIA

El club de programación competitiva PU++ con el apoyo de la Facultad de Ciencias y el patrocinio de Microsoft y Oracle, invitan a todos los estudiantes de nivel superior en especial a los alumnos de la Universidad Nacional Autónoma de México a participar en su 2º CONCURSO DE PROGRAMACIÓN que se llevará a cabo el día **14 de Octubre** de 2016 en las instalaciones de la Facultad de Ciencias UNAM, Ciudad Universitaria.

El concurso

El club PU++ con el apoyo de la Facultad de Ciencias, organizará su segundo concurso de programación basado en la dinámica de los concursos tipo ACM-ICPC: <https://icpc.baylor.edu/regionals/rules>, con el objetivo de incentivar y motivar a estudiantes de todas las carreras, para que formen sus equipos y representen a la Facultad de Ciencias en la competencia internacional de programación ACM-ICPC.

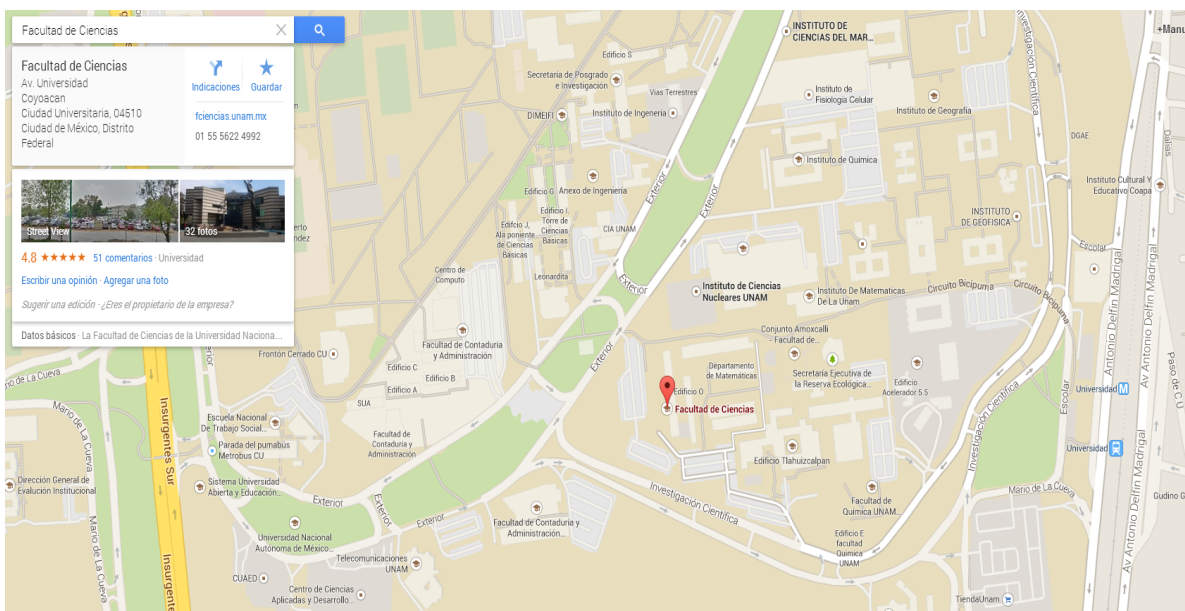
El concurso ACM-ICPC, es la competencia más importante y con mayor prestigio en el ámbito de la programación que se lleva a cabo entre equipos de estudiantes que representan a las instituciones de educación superior. Entre marzo y octubre de cada año se realizan concursos preliminares a nivel nacional y los equipos mejor posicionados ganan un boleto para competir en la Fase Regional (comprende a México y Centroamérica) que se celebra a principios de Noviembre. Finalmente, los dos o tres mejores equipos (dependiendo del desempeño

alcanzado) tienen la oportunidad de avanzar al “ACM International Collegiate Programming Contest World Finals”, por lo general realizado entre los meses de marzo y abril del siguiente año. Para las competencias del presente ciclo, la Mundial tendrá lugar en Rapid City, USA.

Lugar y Fecha

La competencia será el 14 de Octubre de 2016 en las instalaciones de la Facultad de Ciencias UNAM, ubicada en:

Av. Universidad 3000, Circuito Exterior S/N, Delegación Coyoacán, C.P. 04510, Ciudad Universitaria, D.F., México.



Programa

Viernes 14 de Octubre

- 12:50pm - 1:30pm, Registro y acomodo de los participantes, segundo piso del Edificio Tlahuizcalpan.
- 1:35pm – 1:50pm Breve platica informativa de la dinámica del concurso.
- 2:00pm - 5:55pm Concurso presencial (**Laboratorios CC1, CC2, Edificio Tlahuizcalpan**)
- 6:00pm Resultados y premiación.

Costo de la Inscripción

El concurso será *gratuito*.

Reglas

- Podrán participar todos los estudiantes inscritos formalmente en cualquier institución de educación superior.
- Cada estudiante inscrito debe formar parte de un equipo compuesto de a lo más 3 integrantes.
- El día del evento se podrán formar nuevos equipos siempre y cuando la capacidad del evento lo permita.

Inscripción

La fecha límite para realizar su inscripción con la finalidad de recibir constancia de participación, es el día miércoles 12 de Octubre.

1. Envío de datos

Enviar un correo a clubpumasm@gmail.com con los siguientes datos:

- Nombre de la escuela que representa.
- Nombre del equipo
- Nombre, número de cuenta, carrera y semestre de cada uno de los participantes.
- Correo electrónico del integrante que fungirá como capitán del equipo.

Cupo máximo: 30 equipos.

* Es necesario que el día del evento todos los participantes lleven una credencial vigente.

Dinámica del concurso

Los equipos tendrán asignada una computadora para resolver entre 7 y 9 problemas, realizando su implementación pertinente en alguno de los siguientes lenguajes: C,C++,C++11, Java (versión 7), Haskell (GHC 7.6), Python (v. 2.7), Ruby (1.9).

Se empleará el juez en línea **OmegaUp** el cual realizará una evaluación del programa, utilizando varios casos de prueba ocultos para finalmente proporcionar un veredicto, dentro de los cuales se encuentra:

- **Respuesta Correcta:** Tu programa pasó todos los casos de prueba
- **Limite de Salida Excedido:** Tu programa imprime más de lo que se esperaba.
- **Respuesta Incorrecta :** Tu programa no paso ningún caso de prueba.

- **Respuesta Parcialmente Correcta:** Tu programa tuvo éxito en algunos casos de prueba pero no en todos.
- **Tiempo Excedido:** Tu programa no respeta el tiempo de ejecución establecido.
- **Memoria Excedida:** Tu programa utiliza más memoria del límite definido.
- **Error de compilación:** Tu código tiene al menos un error de sintaxis.
- **Error de ejecución:** Hubo un problema al ejecutar tu código, por ejemplo, se intentó acceder a un posición no válida en un arreglo.

El día del concurso será asignado a cada equipo un usuario y contraseña para que puedan ingresar a la plataforma. El juez en línea guarda la IP con la que se inició sesión por primera vez, así que si se intenta acceder desde alguna otra computadora la cuenta se bloqueará de forma inmediata.

Para cada problema resuelto, se tomará el tiempo desde que inició el concurso hasta que el juez dió un veredicto favorable, además, por cada envío incorrecto a un problema se agregarán 10 minutos de penalización al tiempo global del equipo. Al final del concurso se ordenarán los equipos de acuerdo al número de problemas resueltos y en caso de empate se tomará la suma de tiempos.

CONSIDERACIONES

- La duración del concurso será de 3 horas y 55 minutos.
- Queda prohibido usar cualquier tipo de aparato electrónico durante el concurso que no sea la computadora asignada al equipo.
- Se podrá llevar cualquier cantidad de documentos de apoyo impresos, código, libros y diccionarios, etc.
- Los miembros del equipo sólo pueden comunicarse entre ellos durante el concurso.
- Podrán hacer uso de cualquier software instalado en la computadora, como calculadora, hoja de cálculo, etc.
- Las únicas páginas que se permitirá consultar en el navegador son las referentes a la documentación de las bibliotecas estandar, por ejemplo:
 - <http://docs.oracle.com/javase/7/docs/api/>
 - <http://www.cplusplus.com/reference/>
 - <https://downloads.haskell.org/~ghc/latest/docs/html/libraries/>

Todos los equipos se comprometen a cuidar las instalaciones y no introducir ningún tipo de alimento a los laboratorios. Cualquier equipo que no respete las reglas anteriores o tenga una conducta inapropiada, será expulsado inmediatamente del concurso. En caso de que se presente algún punto no especificado en esta convocatoria, será resuelta por del Comité Organizador y su decisión será inapelable.

Ganadores

Para determinar a los ganadores del concurso se ordenará para cada una de las divisiones la lista de los equipos de acuerdo al número de problemas resueltos de forma descendente y en caso de empate se utilizará la suma de los tiempos de forma ascendente. Si ningún equipo resuelve al menos un problema con 100 puntos, se considerará que no existen ganadores.

Premios

Para este concurso los equipos se van a dividir en dos grupos, A y B. Un equipo pertenece al grupo A, si todos sus integrantes se encuentran cursando oficialmente hasta el quinto semestre de su respectiva carrera; en caso contrario el equipo pertenecerá a la división B. Es necesario que los equipos en la división A lleven algún documento que acredite el semestre que cursan. Se podrán aceptar credenciales en donde se mencione la generación de ingreso a la licenciatura.

- Se premiará a los dos mejores equipos en cada división,
- Se otorgará una constancia de participación por equipo a aquellos que hayan formalizado su inscripción antes del día miércoles 12 de octubre.

Los premios son sorpresa y son patrocinados por:



Más información

- Página oficial del ACM-ICPC : <http://icpc.baylor.edu/welcome.icpc>
- Sitio web del club pu++, Facultad de Ciencias, UNAM:
<http://sistemas.fciencias.unam.mx/~acm2014/>
- <http://blog.omegaup.com/category/omegaup/omegaup-101/>

¡NO FALTES! HABRÁ BOTANA