



Universidad Nacional
Autónoma de México

Club *PU++*

C1ε(η)C1αJ_x



CONVOCATORIA

El club de programación competitiva PU++ con el apoyo de la Facultad de Ciencias, invitan a los estudiantes de la Universidad Nacional Autónoma de México a participar en su **PRIMER CONCURSO DE PROGRAMACIÓN TIPO ACM ICPC** que se llevará a cabo el día **23 de octubre** de 2015 en la Facultad de Ciencias UNAM, Ciudad Universitaria.

El concurso

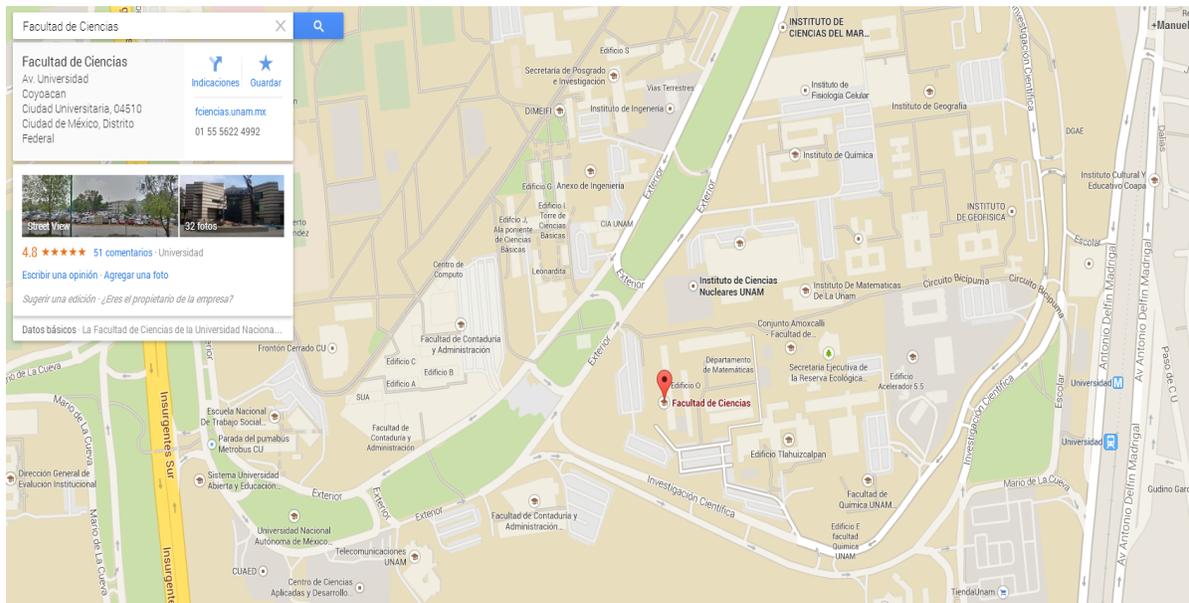
Este año el club PU++ con el apoyo de la Facultad de Ciencias, organizará su primer concurso de programación basado en la dinámica de los concursos tipo ACM-ICPC: <https://icpc.baylor.edu/regionals/rules>, con el objetivo de promover e incentivar a los estudiantes a participar en este evento y representar a la UNAM.

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 pase para competir en la Fase Regional que se celebra en Noviembre y comprende a México y Centro América. 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 el siguiente marzo o a mediados de abril. Para las competencias en este año, la Mundial tendrá lugar en Phuket, Tailandia.

Lugar y Fecha

La competencia será el 23 de octubre de 2015 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 23 de octubre

- 2:00pm - 2:45pm, Registro y acomodo de los participantes, segundo piso del Edificio Tlahuizcalpan.
- 3:00pm - 7:00pm, Concurso presencial*.
- 7:15pm - 7:30pm, Resultados y premiación.

***Laboratorios CC1, CC2, Edificio Tlahuizcalpan, segundo piso.**

Costo de la Inscripción

El concurso será *gratuito*.

Reglas

- Podrán participar estudiantes inscritos formalmente en cualquier institución de la Universidad Nacional Autónoma de México.
- Cada estudiante inscrito debe formar parte de un equipo compuesto de a lo más 3 integrantes.
- El equipo debe estar integrado por estudiantes de la misma institución.

Inscripción

1. Envío de datos

Enviar un correo a clubpumas@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 integrantes.
- Correo electrónico del capitán del equipo.

La fecha límite para la inscripción es el jueves 22 de octubre.

Cupo máximo: 30 equipos.

Dinámica del concurso

Los equipos tendrán asignada una computadora para resolver entre 5 y 7 problemas realizando su implementación pertinente en alguno de los siguientes lenguajes: C,C++,C++11, Java.

Se empleará el juez en línea **OmegaUp**, el cual realizará una evaluación sobre el programa utilizando varios casos de prueba ocultos y finalmente dará 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.
- **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 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. Cada equipo se compromete a cambiar el nombre de usuario por el

nombre del equipo con el que se registró y la contraseña. 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 dio un veredicto favorable, además, por cada envío incorrecto a un problema se agregarán 20 minutos de penalización. Al final del concurso ganará el equipo que haya resuelto el mayor número de problemas, en caso de empate se tomará la suma de tiempos.

CONSIDERACIONES

- La duración del concurso será de 4 horas.
- Queda prohibido usar cualquier tipo de aparato electrónico durante el concurso que no sea la computadora asignada al equipo.
- Cada equipo podrá llevar documentos de apoyo impresos, libros y diccionarios, etc.
- Los miembros del equipo solo pueden comunicarse entre ellos durante el concurso.
- Podrán hacer uso de cualquier software instalado, como calculadora, hoja de cálculo, etc.
- Las únicas paginas que se permitirá consultar en el navegador son las siguientes:
 - <https://omegaup.com/>
 - <http://docs.oracle.com/javase/7/docs/api/>
 - <http://www.cplusplus.com/reference/>

Cualquier equipo que no respete las reglas anteriores o tenga una conducta inapropiada, será expulsado inmediatamente del concurso. Cualquier punto no especificado en esta convocatoria, será resuelta por del Comité Organizador.

Ganadores

Para determinar a los ganadores del concurso, se ordenará 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.

Premios

- Se premiará a los 2 primeros lugares.
- Se otorgará una constancia de participación a todos los equipos participantes.

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/>