



Concurso de Programación de la Región Cañada Cprog-UNCA 2013



El Cprog – UNCA 2013, en su categoría superior, se llevará a cabo el 26 de abril de 2013 en las instalaciones de la Universidad de la Cañada, en Teotitlán de Flores Magón, Oaxaca.

El concurso

- Se plantearán **tres problemas** escritos en español.
- Los problemas se les proporcionarán a los equipos en sobres sellados con el nombre o número de su equipo, y podrán abrirlos únicamente hasta que se declare oficialmente iniciado el concurso, so pena de descalificación automática.
- Las soluciones se enviarán por medio del cliente PC² a los jueces para ser evaluadas. Una solución enviada se denominará **corrida**. Cada corrida puede ser **aceptada** o **rechazada**, y se le notificará a cada equipo sobre sus resultados. Un problema se considera **resuelto** si, y sólo si, alguna de sus corridas es aceptada. Las corridas **rechazadas** pueden ser marcadas como:
 - **Error en tiempo de ejecución (run-time error)**. Esto corresponde (generalmente) a que el programa no compila o que termina anormalmente.
 - **Límite de tiempo excedido (time-limit exceeded)**. El programa demora más de lo permitido en devolver una salida y terminar.
 - **Respuesta incorrecta (wrong answer)**. El programa compila, produce una salida y termina, pero la salida es incorrecta para la entrada de los jueces.
- La notificación de las respuestas aceptadas podrá ser suspendida en un tiempo apropiado para que los resultados finales permanezcan secretos. Se hará un anuncio general durante la competencia para tal efecto. La notificación de respuestas rechazadas continuará hasta el final de la competencia.
- Un concursante puede enviar una reclamación de error o ambigüedad en el planteamiento de un problema mandando una **solicitud de aclaración (clarification request)** a través del cliente PC². Si los jueces concuerdan en que existe una ambigüedad o error, se mandará la **aclaración** a todos los concursantes. Bajo ninguna circunstancia los jueces resolverán dudas cara a cara con los equipos.



Concurso de Programación de la Región Cañada Cprog-UNCA 2013



- El tiempo de la competencia puede extenderse a juicio de los organizadores debido a dificultades imprevistas, y se notificará la prórroga oportuna y uniformemente.
- Ningún entrenador de un equipo participante podrá ser juez ni propondrá problemas para el concurso.

Puntajes

- Los jueces son los únicos responsables de determinar si los problemas fueron resueltos correctamente, y de proclamar al ganador. Tienen la facultad de ajustar o resarcir condiciones o eventos imprevistos. Su fallo es **inapelable**.
- Los equipos se califican de acuerdo con el mayor número de problemas resueltos. Los equipos que resuelven el mismo número de problemas desempatan con el menor **tiempo total** y, en caso de ser necesario, con el tiempo **más temprano** de envío de la última corrida aceptada.
- El **tiempo total** es la suma del **tiempo consumido** para resolver cada problema. El **tiempo consumido** para un problema resuelto es el tiempo transcurrido entre el inicio de la competencia hasta el envío de la primera corrida aceptada, más 20 minutos de penalización por cada corrida rechazada previamente. Los problemas no resueltos **no** acumulan tiempo consumido.
- En caso de que ningún equipo resuelva problema alguno durante el tiempo oficial del concurso, los jueces emitirán un problema adicional de desempate y decidirán en ese momento el tiempo adicional que se asignará para resolverlo y poder declarar un ganador.

Entorno de programación

- El lenguaje de programación del concurso es C/C++.
- Los jueces habrán resuelto todos los problemas en C/C++.
- Cada equipo contará con una máquina que tendrá instalados el compilador El compilador que se utilizará será MinGW y el cliente de PC² para enviar sus soluciones.



Concurso de Programación de la Región Cañada Cprog-UNCA 2013



- Los participantes podrán traer un **diccionario sin anotaciones** y una **calculadora científica no programable**.
- Salvo por el material de referencia (que se especifica más abajo) y el diccionario, los participantes no podrán introducir otros materiales impresos o versiones legibles por computadora de software o datos al área del concurso. Tampoco pueden portar computadoras o tabletas, celulares de cualquier tipo o memorias portátiles.
- Los equipos pueden utilizar un solo juego de hasta 25 páginas de **material de referencia**, impresas **por un solo lado**, en **tamaño carta**, con páginas numeradas y el **nombre de su equipo e institución de procedencia en cada una de ellas**. Pueden incluir comentarios escritos a mano únicamente en el anverso. Deberán traer una versión impresa en una carpeta etiquetada con su nombre de equipo e institución, engrapada o engargolada. También pueden traer una versión digital idéntica a la versión escrita, grabada en un disco compacto rotulado con su nombre de equipo e institución, que entregarán al momento de registro a los organizadores en caso de requerir una copia de emergencia.

Atentamente

Comité Organizador.