



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE MINAS GERAIS  
CAMPUS SÃO JOÃO EVANGELISTA**

## **REGULAMENTO DA IV MARATONA DE PROGRAMAÇÃO**

A Coordenação do Curso de Bacharelado em Sistemas de Informação do *Campus* São João Evangelista torna público a realização da IV Maratona de Programação (MP). O presente certame destina-se a integrar os alunos do Curso de Bacharelado em Sistemas de Informação e áreas afins e assim, estimular desafios aos estudantes para identificar os grandes talentos e vocações na área de programação.

### **1. DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES**

O objetivo da MP é despertar nos alunos o interesse pelas disciplinas voltadas a área da programação, através de uma atividade que envolve desafio, engenhosidade e uma saudável competição. Várias instituições de ensino do Brasil desenvolvem concursos locais para escolher os melhores times para participar de Maratonas de Programação regionais, nacionais e internacionais. A competição promove nos alunos a criatividade, a capacidade de trabalho em equipe, a busca de novas soluções de software e a habilidade de resolver problemas sob pressão.

### **2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

A Maratona de Programação – MP tem como objetivos específicos:

- a) Estimular o interesse pelas disciplinas de lógica e programação;
- b) Proporcionar novos desafios aos estudantes;
- c) Aproximar a instituição para qualificação constante dos estudantes;
- d) Identificar os grandes talentos e vocações na área de programação de forma a melhor instruí-los e encaminhá-los para as carreiras (acadêmica, científica e tecnológica).

### **3. MODALIDADE**

A prova da **maratona é composta por apenas um nível** e exige conhecimento em lógica de programação e pelo menos uma linguagem de programação; é necessário prover computadores para os participantes na ocasião da prova. Os computadores utilizados serão dos laboratórios de informática do Prédio II do *Campus*, sendo proibido o uso de computador pessoal.

Ela é composta de tarefas de programação com níveis variados de dificuldade: há tarefas mais fáceis, em que o conhecimento mínimo de programação é suficiente, e algumas tarefas mais difíceis, que exigem conhecimento mais avançado de programação, com noções de estruturas de dados.

Os times serão compostos por dois ou três alunos, que tentarão resolver durante 4 horas o maior número possível dos problemas que serão entregues no início da competição. A equipe poderá ser composta por alunos de turmas distintas. Estes alunos terão à sua disposição apenas um

computador e material impresso (somente livros, que eles mesmos terão que trazer) para vencer a batalha contra o relógio e os problemas propostos.

No início do evento os grupos irão tentar resolver um desafio teste para verificar o funcionamento da ferramenta de desenvolvimento. Caso haja falha na ferramenta o grupo poderá trocar de computador e fazer o teste desafio novamente. Se com o decorrer do evento houver falha no software utilizado a comissão não se responsabilizar e assim, o grupo não poderá questionar.

#### **4. COMPILADORES E LINGUAGENS DE PROGRAMAÇÃO USADOS**

Os ambientes de programação (IDE) para utilização na prova de programação são:

- Notepad++
- Netbeans;
- Code::Blocks.

As linguagens de programação que os alunos poderão utilizar: C, C++ e Java.

#### **5. INSTRUÇÕES PARA COMPETIDORES**

As inscrições serão efetuadas na Coordenação de Curso por todos os competidores e estes inscritos formarão suas equipes. Um integrante do grupo passará os dados dos demais integrantes a coordenação de curso. Cada grupo terá um nome, que ficará a cargo dos alunos na criação e a comissão do evento avaliará se será aceito ou rejeitado. Em caso de rejeição do nome o grupo terá que alterar e novamente a comissão avaliará para assim, poder participar da competição.

#### **6. INSTRUÇÕES PARA PROFESSORES**

Serão selecionados dois professores por laboratório para fiscalização da maratona. Em caso de uso indevido de material ou alunos que atrapalhem o andamento da competição ou desacatem os fiscais, os mesmos serão automaticamente eliminados, não cabendo recurso de contestação. As questões serão corrigidas pelo software **BOCA**, e o placar será projeto para que o competidor acompanhe a classificação.

#### **7. PREMIAÇÃO**

Todos os participantes do Curso de Bacharelado em Sistemas de Informação receberão certificados de participação com duração de 4 horas, podendo ser computados como atividade complementar. As três melhores equipes receberão medalhas de ouro (primeiro lugar), prata (segundo lugar) e bronze (terceiro lugar). A equipe campeã receberá um certificado especial.

## 8. CRONOGRAMA DE ATIVIDADES

Período e Local de Inscrição para o curso superior	De 04/09/2017 a 15/09/2017. O formulário será disponibilizado na sala da coordenação pedagógica (sala dos estagiários). Para esta etapa o estudante precisa ter feito inscrição na Semana de Informática.
Divulgação das inscrições deferidas do curso superior	18/09/2017
Dia e horário para a realização da Prova para todos os níveis	19/09/2017 – Horário: 13:00 às 17:00 (IV Maratona de Programação)
Premiação	21/09/2017

## 9. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

9.1 Todos os resultados serão divulgados na página do Instituto (<http://portal.sje.ifmg.edu.br>) e/ou no Portal do Curso de Sistemas de Informação (<http://si.sje.ifmg.edu.br/>) e/ou (<http://semanainfo.sje.ifmg.edu.br/>)

9.2 Não caberá recurso contra o resultado final.

9.3 Os participantes, ao inscreverem-se na competição, concordam implicitamente com as regras estabelecidas.