

Concurso IRON CODER - EPN

2a Edición



1.- Indicaciones Generales:

- Cada equipo estará conformado por dos integrantes. Los integrantes deben ser estudiantes universitarios de pregrado.
- Los equipos participantes deberán traer su propio computador para participar. En casos excepcionales de participantes que no tengan un computador propio, deberán ponerse en contacto con la organización del concurso para asignarles uno (hay cupo limitado).
- La organización del concurso proveerá de la explicación necesaria para la resolución de los problemas planteados.
- El concurso estará estructurado en tres fases, una preliminar, una eliminatoria, y la final. Cada fase consistirá en la resolución de un problema.
- El lenguaje de programación a utilizarse será ANSI C.

2.- Lugar:

Escuela Politécnica Nacional – Edificio de Aulas y Relación con el Medio Externo (EARME) – Sala de Convenciones (5º Piso)

3.- Fecha y hora:

Viernes, 29 de julio de 2016

Registro: 08h00 – 08h50

Inicio: 09h00

Finalización: 12h30

4.- Inscripciones:

Las inscripciones se recibirán hasta el lunes 25 de julio de 2016 a las 23h59 (Hora Ecuador Continental) , a través del siguiente enlace:

<http://goo.gl/forms/grQG38dSsKI1PGRD3>

5.- Reglas para el día del concurso:

- Cada miembro del equipo deberá portar un documento de identificación que contenga su fotografía.
- No pueden usar aparatos electrónico de cualquier tipo durante cada una de las fases.
- Se puede usar recursos impresos como libros, manuales o apuntes, previa aprobación de la organización del concurso.

- Para que un equipo entre a concursar en una fase deben estar todos los miembros presentes, y haber aprobado la fase anterior, considerando la explicación dada anteriormente.
- Mientras una fase se esté llevando a cabo, no se permitirá la salida de los miembros de los equipos.
- No se permitirán actos deshonestos, o no éticos.
- Cualquier consideración extra será evaluada por la organización y dada a conocer a todos los equipos.
- El no cumplimiento de las reglas se traducirá en la expulsión del equipo participante.

6.- Indicaciones para las fases

Los conocimientos mínimos requeridos para resolver los problemas son: sentencias de control, funciones/métodos, arreglos y cadenas.

Fase Preliminar:

Se planteará un problema de complejidad media, y los concursantes deberán resolverlo dentro de un intervalo de tiempo de 30 min.

Para que un problema se considere completamente resuelto, el programa deberá ser evaluado y cumplir con todos los casos de prueba propuestos.

Se registrará el orden en el cual los equipos terminen de resolver el problema, y se escogerá la primera mitad de equipos que hayan resuelto completamente el problema.

Fase Eliminatoria:

Se planteará un problema de complejidad media-alta, y los concursantes deberán resolverlo dentro de un intervalo de tiempo de 45 min.

Para que un problema se considere completamente resuelto, el programa deberá ser evaluado y cumplir con todos los casos de prueba propuestos.

Se registrará el orden en el cual los equipos terminen de resolver el problema, y se escogerán los 4 primeros equipos.

Fase Final:

Se planteará un problema de complejidad alta y los concursantes deberán resolverlo dentro de un intervalo de tiempo de 60 min.

Para que un problema se considere completamente resuelto, el programa deberá ser evaluado y cumplir con todos los casos de prueba propuestos.

Los criterios que se considerarán para establecer la calificación final incluyen: el tiempo que les tomó resolver el ejercicio, la eficiencia del código (considerando la cantidad de instrucciones que se ejecutan), y la creatividad de la solución. Cada ítem será calificado sobre 10 puntos.

El equipo que haya obtenido el mayor puntaje será declarado ganador.

Nota Importante: El número de equipos que pase en cada fase podrá variar dependiendo de la cantidad de inscritos; pero al final solo habrá un equipo IRON - CODER.

7.- Ayuda para la preparación:

El martes 26 de julio de 2016 los equipos participantes podrán acceder a una plataforma informática donde tendrán ejercicios de ejemplo para cada una de las fases.

8.- Costos:

La actividad es completamente gratuita.

9.- Premios:

Curso para mejorar tus habilidades de IRON CODER.
Internship Express en KRUGER.

10.- Contacto

En caso de requerir mayor información, puede contactarse con:
concursodetri@epn.edu.ec