

Concurso IRON CODER - EPN

3a Edición



1.- Indicaciones Generales:

- Cada equipo estará conformado por dos integrantes. Los integrantes deben ser estudiantes universitarios de pregrado.
- La organización del concurso proveerá de la explicación necesaria para la resolución de los problemas planteados.
- El concurso estará estructurado en una sola fase, donde se plantearán problemas de diferente dificultad.
- El lenguaje de programación a utilizarse será ANSI C.

2.- Lugar:

Escuela Politécnica Nacional – Facultad de Ingeniería Eléctrica Y Electrónica –
Laboratorio de Informática (6º Piso)

3.- Fecha y hora:

Viernes, 20 de julio de 2017
Registro: 08h20 – 08h50
Inicio: 09h00
Finalización: 11h00

4.- Inscripciones:

Las inscripciones se recibirán hasta el Domingo 16 de julio de 2017 a las 23h59 (Hora Ecuador Continental) , a través del siguiente enlace: <https://goo.gl/s1FXY6>

5.- Reglas para el día del concurso:

- Cada miembro del equipo deberá portar un documento de identificación que contenga su fotografía y otro que certifique ser estudiante de pregrado.
- Se puede usar recursos impresos como libros, manuales o apuntes.
- Para que un equipo entre a concursar deben estar todos los miembros inscritos presentes.
- Mientras el concurso se esté llevando a cabo, no se permitirá la salida de los miembros de los equipos.
- No se permitirán actos deshonestos, o no éticos, lo que provocará la descalificación de los equipos.
- Cualquier consideración extra será evaluada por la organización y dada a conocer a todos los equipos.

6.- Indicaciones sobre el concurso

En el concurso se propondrán varios problemas con diferentes grados de dificultad, y se dará un tiempo adecuado para su resolución. Los equipos concursantes recibirán puntos por cada problema resuelto en función de su grado de dificultad. El equipo que más puntos obtenga en el tiempo asignado para el concurso será el ganador. Un jurado calificador experto verificará que el problema haya sido resuelto probando el código enviado contra un banco de casos de prueba. En caso de existir un empate el jurado dirimirá en base a criterios de eficiencia y algoritmo utilizado.

Para resolver los problemas, los equipos deben programar usando lenguaje C. No se requiere ser un experto, pero sí conocer algunos de los siguientes temas: estructuras de control, funciones, vectores, matrices, punteros, estructuras, listas, algoritmos de ordenamiento y búsqueda.

7.- Costos:

La actividad es completamente gratuita.

8.- Premios:

Serán premiados los integrantes de los dos primeros lugares y, recibirán un diploma de reconocimiento al ser los ganadores. Los demás equipos participantes recibirán un diploma de reconocimiento por su participación.

10.- Contacto

En caso de requerir mayor información, puede contactarse con:

concursodetri@epn.du.ec