

# CodIGO's

## BASES DEL CONCURSO

# Concurso de Programación CodiGO's – 2024

Bienvenidos al primer concurso de programación **CodiGO's – 2024**, estamos emocionados de invitar a los talentosos programadores de las diferentes instituciones educativas de nuestro país a este emocionante evento. Durante este concurso, se pondrán a prueba sus habilidades, creatividad y capacidad para resolver problemas complejos bajo presión. Aquí tendrán la oportunidad de demostrar su dominio en diversas áreas de la programación, desde algoritmos hasta estructuras de datos. CodiGO's - 2024 tiene por objetivo fomentar el diseño y confección de programas informáticos que prioricen el tiempo de ejecución de algoritmos empleando las técnicas de programación.

## I. Lineamientos Generales del Concurso:

### a. Artículo 1.- De la Composición de los Equipos.

Cada equipo debe estar compuesto por mínimo de 2 y un máximo 3 estudiantes de una misma institución. Los integrantes deberán acreditar ser estudiantes matriculados de forma regular en el semestre 2024-II y deberán demostrar haber ingresado entre los semestres 2020-I al 2023-II. Cada equipo deberá estar a cargo de un tutor acreditado como docente a tiempo completo de la institución a la que pertenecen los alumnos, el que solo podrá participar en las gestiones y la preparación, pero no en la competencia. Previo al comienzo de la competencia a cada equipo se le asignará un número identificador, el cual será el empleado para identificar a cada equipo.

### b. Artículo 2.- Del Lugar del Concurso.

La competencia se realizará en Laboratorios de la Facultad de Ingeniería de la Universidad San Ignacio de Loyola, el día y hora que se establecerá y se comunicará a los equipos inscritos con antelación. A estos ambientes ingresarán

solo los miembros de los equipos (sin tutor) y no tendrán ningún tipo de contacto con el exterior hasta la finalización del concurso.

### **c. Artículo 3.- De la Duración del Concurso.**

La competencia tendrá una duración máxima de 5 horas. Una vez concluido el plazo no se podrá entregar ningún otro programa y el orden de mérito se establecerá en base a los programas entregados hasta ese momento. Se sugiere a los equipos intervinientes llegar con la suficiente antelación para estar en condiciones de comenzar a programar en la hora establecida. Una vez iniciada la competencia no se permitirá a nadie el ingreso al laboratorio donde ésta se realiza, excepto aquellos que el comité organizador de la competencia designe para verificar el cumplimiento de estas normas.

### **d. Artículo 4.- De la Realización del Concurso.**

El concurso consistirá en la confección de programas para la solución de una batería de ejercicios. Los programas deben ser resueltos de manera tal que minimicen el tiempo de ejecución mediante el empleo de técnicas para optimización de la eficiencia de los algoritmos. Para ello los equipos estarán sujetos a las siguientes reglas:

- Cada equipo dispondrá de una sola computadora que será la única que podrán usar durante el concurso y deberán emplear el sistema operativo GNU/Linux y los editores, las librerías y los compiladores proveídos para realizar la competencia por los organizadores.
- Se podrán utilizar los lenguajes C o C++.
- No se contará con ninguna conexión a internet.
- Solo se permitirá el uso del reloj de la computadora para medir el tiempo durante la realización de la prueba.
- Está permitido solo la utilización de documentación impresa en papel, tales como libros, fotocopias y apuntes.
- No se permiten el uso de: notebook, palmtop, agenda electrónica, traductor electrónico, calculadora, reloj, calculadora, discman, teléfono celular u otro dispositivo electrónico que no sea la computadora asignada por los organizadores.
- No se pueden hacer llamados telefónicos durante la competencia ni emplear teléfonos móviles, los que deberán ser entregados a los custodios organizadores al momento de entrar a la sala de competencia.
- No se pueden usar ningún dispositivo de almacenamiento externo, como diskette, CD, DVD, pendrive, tarjetas de memoria, reproductor de MP3 o cámara digital, ni de comunicación, salvo lo suministrado por los organizadores en su computador asignado.

- No se podrá usar documentación dispuesta en forma electrónica, salvo la suministrada por los organizadores.
- Se podrán realizar impresiones de códigos fuente durante la competencia. La cantidad de impresiones estará limitada a 10 páginas.

Los equipos que violen alguna de las reglas establecidas en el presente artículo serán descalificados.

**e. Artículo 5.- De la Batería de Ejercicios del Concurso.**

La batería de ejercicios será seleccionada por el jurado, el cual estará conformado por aquellos docentes de cátedra que designe el comité organizador. Los grupos participantes deberán subir su código fuente con las soluciones a los ejercicios propuestos (los programas) al Servidor que los organizadores habilitarán para tales fines, donde serán compilados y ejecutados en forma automática y los resultados obtenidos se compararán con los resultados esperados. Si los resultados fueran correctos se dará por presentado el problema y el programa no podrá ser modificado. Si los resultados fueran erróneos los programas serán rechazados.

**f. Artículo 6.- Del Jurado y Evaluación.**

En caso de cualquier controversia que surja del resultado del concurso o de ambigüedades o empates, el jurado será la única instancia encargada de emitir fallo y su veredicto será inapelable.

**g. Artículo 6.- De la Calificación.**

La calificación se realizará según la rúbrica que será alcanzada antes de iniciar el concurso. Los equipos podrán modificar y volver a presentar sus programas las veces que deseen mientras dure la competencia, pero no podrán presentarlo nuevamente una vez terminado el tiempo del concurso.