

III BXComp

3º Campeonato de Programação para Calouros do Curso de Sistemas de Informação
2013

Manual sobre o BOCA

No BXComp, utiliza-se o sistema BOCA. Nele você terá acesso aos problemas propostos para a etapa, realizará as submissões das soluções e poderá consultar a classificação da etapa. Esta é a página inicial do sistema:



Figura 1 – Página inicial do sistema BOCA

No topo da página, na barra azul, você pode ver o nome de sua equipe (à esquerda), o tempo restante da etapa (à direita) e, logo abaixo, as abas do sistema que, apesar de serem oito, serão necessárias apenas três delas, as quais serão detalhadas abaixo:

Problems: Ao clicar nesta aba, você visualizará os problemas propostos pela organização para aquela etapa. Ao clicar no nome de um dos exercícios, será iniciado o download de um arquivo compactado contendo o enunciado em .pdf e um arquivo .java, no qual deverá ser implementada a sua resolução.

Problem #	Name	Fullname	Descfile
1	teste	teste	teste.zip
2	exemplo	exemplo	exemplo.zip

Figura 2 – Aba Problems

Runs: Será através desta aba que você, competidor, irá realizar a submissão de sua resolução para julgamento. Aqui você também será informado da avaliação que o corretor dará para a sua resolução. Para realizar uma submissão, você deve escolher o problema da solução que será enviada; o campo linguagem deverá sempre ter a linguagem JAVA selecionada, que é a padrão do campeonato; por último, selecione o arquivo .java com a sua resolução. É importante que esse arquivo seja o mesmo, ou possua o mesmo nome do que foi baixado junto com o enunciado do desafio.

Run #	Time	Problem	Language	Answer	File
2	259	seculos	C	Not answered yet	seculo.c

To submit a program, just fill in the following fields:

Problem:

Language:

Source code: No file chosen

Figura 3 – Aba Runs

Score: Por fim temos o Score, última aba com alguma utilidade para o competidor. Nela será exibido o desempenho das equipes participantes em uma dada etapa. Você poderá ver uma tabela contendo uma coluna com o nome da equipe e uma coluna para cada desafio da etapa. Se uma equipe conseguiu solucionar o problema, uma bexiga estará presente na linha correspondente à equipe e à coluna do desafio resolvido. Além disso, também estarão presentes o número de submissões (incorretas mais a correta, se houver) e o tempo transcorrido (aparecerá um “-” caso a equipe não o tenha resolvido, mas tenha feito submissões) para resolução deste problema. A última coluna mostra o total de problemas resolvidos e o tempo total gasto. Note que o tempo total é a somatória dos tempos de todos os problemas resolvidos. Por exemplo, em uma etapa com três desafios, uma equipe resolve um deles aos 30 minutos, outro após 60 minutos e o último com 100 minutos transcorridos, resultando em 190 minutos, valor que ultrapassa os 120 minutos disponíveis em uma etapa. Esse comportamento é normal, uma vez que o tempo de resolução de todos os desafios é contado a partir do começo de cada etapa. Nós usaremos este procedimento para contabilizar o tempo em nossa classificação geral.

#	User	Name	Meteoro	Piramide	Total
1	Unagi	Unagi	1/43	2/35	2 (104)
2	ASDF Group	ASDF Group	1/44	2/72	2 (116)
3	Asteristico	Asteristico	2/50	3/58	2 (148)
4	DigimonPietri	DigimonPietri	1/65	1/85	2 (150)
5	PizzaPower	PizzaPower	5/65	4/97	2 (162)
6	Rush	Rush	1/-	2/62	1 (62)
7	QuartetoCompilastico	QuartetoCompilastico		7/64	1 (64)
8	Lantra	Lantra	1/69	2/-	1 (69)
9	BIOS	BIOS		3/71	1 (71)
10	P.O.G.	P.O.G.	10/-	3/86	1 (86)
11	DefaultTeam	DefaultTeam	2/89	1/-	1 (89)
12	AnilSurvive	AnilSurvive		2/114	1 (114)
13	BackString Boys	BackString Boys			0 (0)
14	Cabare	Cabare			0 (0)
15	Dupla de Tres	Dupla de Tres			0 (0)
16	Gustavo Lima mais 3	Gustavo Lima mais 3			0 (0)
17	Manolos	Manolos			0 (0)
18	NotANumber	NotANumber		5/-	0 (0)
19	so de brincs	so de brincs			0 (0)
20	Voadora de Dois Pes	Voadora de Dois Pes			0 (0)

Figura 4 – Aba Score