

V BXComp

5º Campeonato de Programação para Calouros do Curso de Sistemas de Informação - 2015

Manual sobre o BOCA

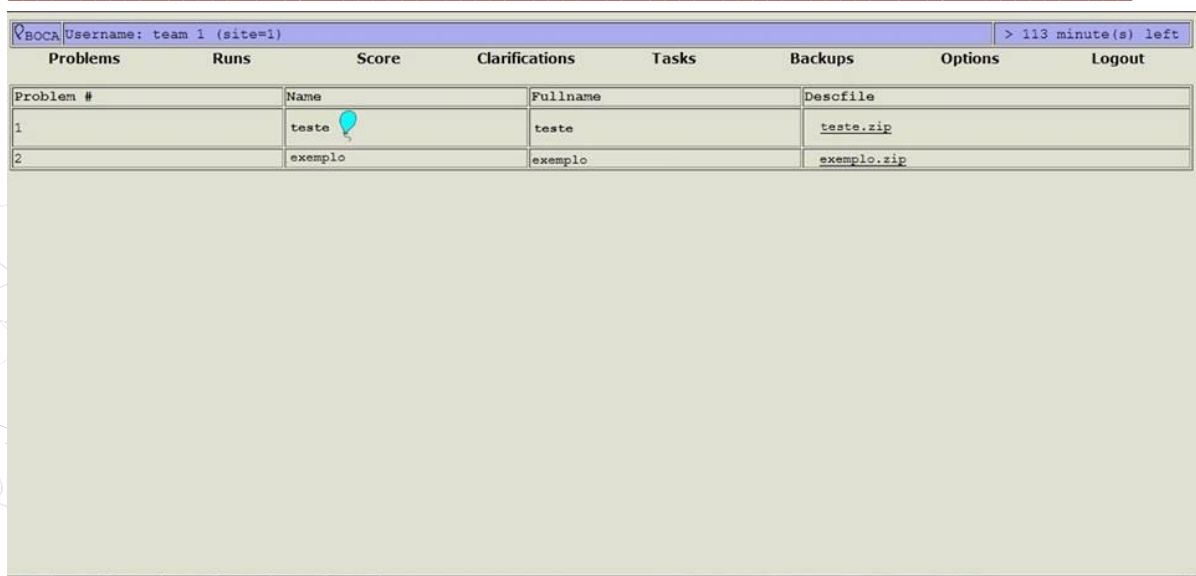
No BXComp, utiliza-se o sistema BOCA para a dinâmica de proposição, submissão e correção dos desafios durante o campeonato. Nele, você terá acesso aos desafios propostos para a etapa, realizará as submissões das soluções e poderá consultar a classificação da etapa. Esta é a página inicial do sistema:



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. Apesar de serem oito, serão necessárias apenas três delas, as quais serão detalhadas abaixo:

Problems: Ao clicar nesta aba, você visualizará uma tabela com os desafios propostos pela organização para aquela etapa. Cada linha desta tabela corresponde a um desafio. Ao clicar no arquivo presente na coluna “*Descfile*” de um dos desafios, 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. Para realizar uma submissão, você deve escolher o desafio referente à solução que será enviada; o campo linguagem deverá sempre ter a linguagem JAVA selecionada, que é a padrão do campeonato; e, por último, você deve selecionar o arquivo .java com a sua resolução. É importante que esse arquivo seja o mesmo, ou possua exatamente o mesmo nome do que foi baixado junto com o enunciado do desafio.

Também é por meio desta aba que você será informado sobre a avaliação que o corretor dará para a sua resolução, que é feita por meio de vários casos de teste, comparando-se as respostas esperadas para cada um deles com as respostas dadas pela solução da sua equipe. As avaliações fornecidas pelo corretor aparecem na coluna “Answer”, que pode apresentar as seguintes frases (destacadas em negrito e seguidas pelos seus respectivos significados):

Not answered yet - a submissão ainda não foi julgada pelo corretor;

Accepted!! - a solução proposta pela equipe está correta;

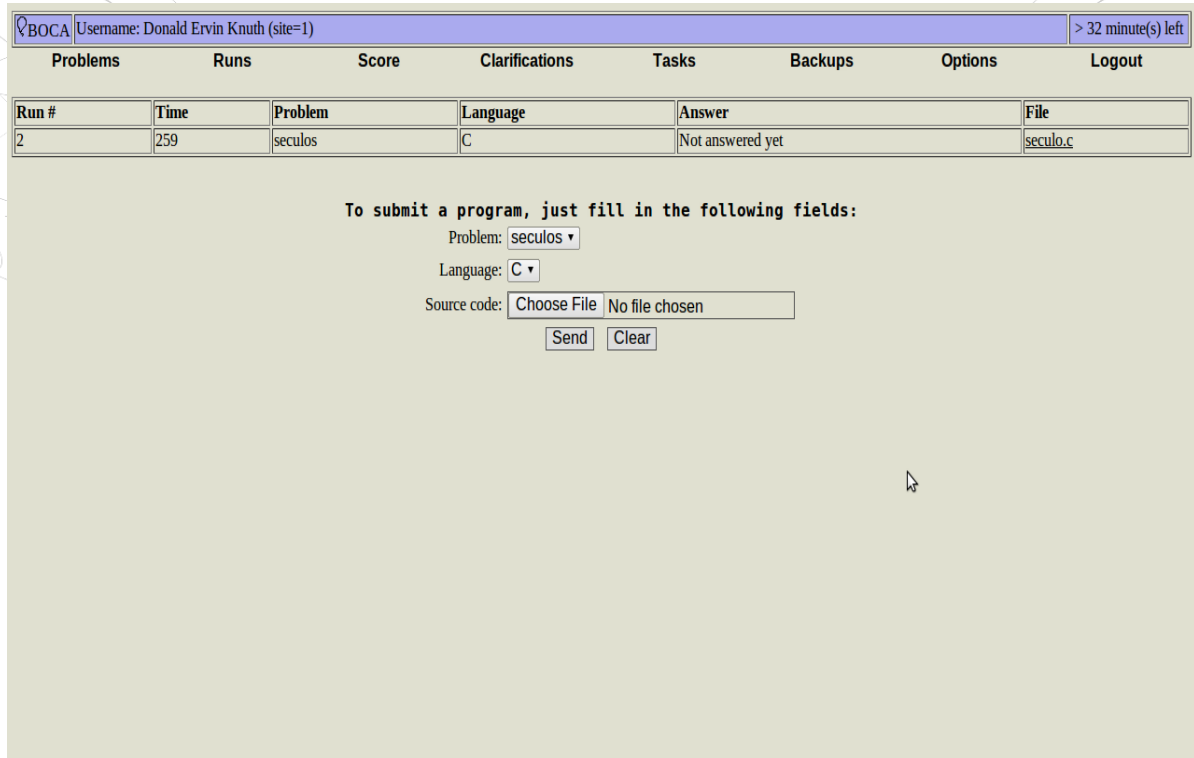
Wrong Answer - há um ou mais casos de teste para os quais a solução proposta pela equipe não retornou a resposta esperada;

Presentation Error - a resposta fornecida pela solução da equipe corresponde à resposta esperada para os casos de teste, mas apresenta erros de formatação (tabulações, espaços ou linhas a mais ou a menos do que deveria);

Compilation Error – ocorreu um erro durante a compilação da solução. Alguns exemplos que podem ocasionar esse erro são: o nome da classe ser diferente do nome do desafio; uma variável do tipo inteiro receber uma String; fazer a chamada a um método inexistente; não importar a classe Scanner; um método não retornar algo que deveria; etc.

Runtime Error – ocorreu um erro em tempo de execução. Alguns exemplos que podem ocasionar esse erro são: o nome do arquivo .java ser diferente do nome do desafio; estourar um array ou tentar acessar uma posição que não existe; divisões por zero; etc.

Time Limit - a solução proposta apresenta um loop infinito.



BOCA Username: Donald Ervin Knuth (site=1) > 32 minute(s) left

| Problems | Runs | Score | Clarifications | Tasks | Backups | Options | Logout |
|----------|------|---------|----------------|------------------|----------|---------|--------|
| 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: seculos ▾

Language: C ▾

Source code:

Figura 3 – Aba Runs

Score: Por fim, temos o Score, última aba com alguma utilidade para o competidor durante o BXComp. 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 desafio, 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 desafio. A última coluna mostra o total de desafios resolvidos e o tempo total gasto. Note que o tempo total é a somatória dos tempos de todos os desafios 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 | 1/69 | 2/35 | 2 (104) |
| 2 | ASDF Group | ASDF Group | 1/44 | 2/72 | 2 (116) |
| 3 | Asteristico | Asteristico | 2/90 | 3/58 | 2 (148) |
| 4 | DigimonPietri | DigimonPietri | 1/65 | 1/65 | 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 | AuilSurvive | AuilSurvive | | 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 | Woadora de Dois Pes | Woadora de Dois Pes | | | 0 (0) |

Figura 4 – Aba Score

