



**República de Moçambique
Ministério da Ciência e Tecnologia**

Regras de Competição nas Olimpiadas Moçambicanas de Informática (OMI)

1.Tarefas

As tarefas nas OMI consistem em usar a linguagem de programação Pascal, para implementar algoritmos. Eficiência tem um papel importante nalgumas tarefas. Quando a eficiência de um algoritmo é importante, certas soluções correctas, mas ineficientes, podem receber 50% de pontos.

O programa fonte providenciado pelo contestante deve estar contido num único ficheiro fonte. As instruções da tarefa definirão:

- Formatos de dados de entrada e saída,
- Cadeia de valores de entrada (quando aplicável)
- Qualquer outra restrição do programa.

1.1 Dados de entrada e saída

O formato e limites de dados de entrada e saída serão especificados na descrição da tarefa. A saída deverá ser formatada estritamente de acordo com as instruções específicas da tarefa.

2.Procedimentos da Competição

2.1 Calendário da Competição

A competição será realizada no dia 22 de Outubro de 2005, pelas 9 horas. A competição terá a duração de três (3) horas.

2.2 Ambiente de competição

A competição terá lugar num ambiente em que cada contestante terá a sua disposição um computador para realizar as tarefas. Avaliação e classificação serão feitas manualmente pela equipe técnica responsável.

Cada computador da competição terá instalado o Windows. Um compilador e editor da ferramenta de programação Pascal. Estas ferramentas serão usadas para desenvolver soluções para as tarefas dadas. Não há restrição quanto ao número de vezes em que um programa é editado, compilado e corrido o computador.

Os computadores não terão acesso à Internet. Qualquer tentativa de acesso a outro competidor ou Internet será considerado fraude e o contestante será desclassificado.

2.3 Durante a Competição

Na sala de competição, serão providenciados papel branco, lápis e borracha. Só é permitida a entrada na sala de competição dos seguintes utensílios:

- Casaco e
- Relógios.

Qualquer tentativa de trazer algum outro item para a sala de competição será considerado fraude. É estritamente proibido trazer:

- qualquer equipamento como, teclados, ratos, calculadoras, computadores,
- qualquer livro, manual ou material impresso,
- qualquer meio de armazenamento de dados (ex., diskettes, CD-ROMs, *pen drives*, *compact flash/smart cards*),
- qualquer dispositivo de comunicação (e.g., celulares, rádios de qualquer tipo).

Qualquer material electrónico ou impresso providenciado pelos organizadores durante a competição podem ser usados pelos contestantes (ex., guia de utilizador para uso do sistema, ou qualquer documentação electrónica ou manual de referência instalado).

2.4 Início da Competição

No dia da competição os contestantes deverão apresentar-se 30 minutos antes da hora marcada para o início, munidos do seu documento de identificação. Depois da entrada deverão manter-se sentados sem mexer nos seguintes itens:

- computador,
- teclado,
- rato,
- outro material da competição incluindo o tarefa.

O início da competição será dado com um sinal, depois do qual o contestante pode usar qualquer dos itens acima.

2.5 Questões sobre a tarefa

Durante a primeira hora da competição, os contestantes podem submeter perguntas escritas com respeito a quaisquer ambiguidades ou clarificação de itens sobre as tarefas. As questões devem ser submetidas num formulário próprio. A equipa técnica responderá a qualquer questão posta pelo contestante.

2.7 Submissão das Soluções

Após terminar a resolução de uma tarefa, o contestante deverá gravar o seu programa fonte na directoria do seu computador especificada pelo enunciado da tarefa. Caso não siga esta regra a sua resolução não será avaliada.

2.8 Assistência

Haverá pessoal para assistir os contestantes na entrega dos materiais da prova, acompanhar ao WC e dar água, e assistir nas tarefas com computador e rede. Nenhum contestante pode usar o comando 'ping' ou tentar corrigir algum tarefa com a rede.

2.9-Fim da competição

Serão dados três avisos de fim da competição: 15 minutos, 5 minutos e 1 minuto antes do fim. Cada aviso será verbal e escrito no quadro. O fim da competição será anunciado verbalmente. Nesse momento, os contestantes devem imediatamente parar de escrever e esperar nos seus lugares sem tocar em nada. Outro anúncio será dado convidando a sair da sala.

3. Classificação

O ficheiro fonte submetido será recompilado, verificando:

- os erros de compilação,
- as saídas
- restrições do tempo de compilação e
- o tamanho do ficheiro.

Cada caso de teste consiste de, pelo menos, um teste de execução. Cada limite aplica-se independentemente para cada teste de execução. Pontos para um caso de teste são anotados se, e apenas se, todos os testes de execução do caso de teste são bem sucedidos, i. e., nenhum limite é excedido e as saídas produzidas são correctas.

Os programas submetidos não devem fazer qualquer chamada do sistema a não ser ler da entrada standard, escrevendo para a saída standard e funções de relógio.

Os programas submetidos não são permitidos a:

- acesso a rede,
- abrir e criar ficheiros,
- atacar o sistema de segurança,
- executar outros programas,
- mudar permissões de sistema de ficheiros,
- ler informação do sistema de ficheiros,

Todas as acções acima são consideradas fraude, e podem resultar em desqualificação.

4.Código de Conduta

Se algum contestante

- interferir em actividades de outros contestantes,
- danificar facilidades da competição ou avaliação,
- aceder à rede ou qualquer computador a não ser o seu próprio durante a competição por qualquer meio,
- subverter a segurança de qualquer computador (ex., tornar qualquer material acessível à rede através do seu computador),
- interferir na execução da competição de alguma forma,
- comunicar de alguma forma com alguém que não o staff da competição durante a competição (mesmo providenciar ou receber informação ou materiais),
- ou tentar fazer algo acima

será considerado fraude e pode resultar em desqualificação.

Fraude será considerada seriamente e regras serão estritamente forçadas. Qualquer contestante que faça fraude de alguma forma será imediatamente desqualificado. É muito importante as escolas falarem aos contestantes sobre fraude, instruindo-os para não usarem de fraude, explicando-os as regras relevantes e verificando se todos os contestantes compreenderam-nas.