

**BASES**

**PRIMER CONCURSO DE PROGRAMACIÓN**

**UCENPROGRA**

La Escuela de Computación e informática de la Universidad Central, invita a participar a todos los miembros de la Facultad de Ingeniería en el: “I Concurso de Programación” **UCENPROGRA.**

## Resumen

---

La Competencia denominada **PrograUcen** de la Escuela de Computación e Informática, tiene por objetivo fomentar las habilidades de programación rápida entre los estudiantes en un lenguaje fácil y amigable, garantizando iguales oportunidades a cada uno.

La iniciativa es dirigida por el profesor **Alejandro Sanhueza** de la Escuela de Computación e informática, quién recibirá las inscripciones a partir del 29/Ago/2014 hasta el 09/Sept/2014. La competencia – primera etapa – se realizará el 10/Sep/2014.

## Participantes

---

- Todos los participantes deben ser alumnos que actualmente estén cursando alguna de las carreras de la FING.
- Los participantes deben haber aprobado al menos una asignatura de la línea de Programación (Introducción a la Ingeniería en Computación, Introducción a la Programación, por ejemplo).

## Inscripción

---

- Los Alumnos interesados en la competencia deberán inscribir su participación con la Secretaría de la Escuela y enviar un correo al profesor Alejandro Sanhueza al mail: [alejandro.sanhueza@ucentral.cl](mailto:alejandro.sanhueza@ucentral.cl).
- Los Alumnos competidores deberán presentarse en el Laboratorio (LETIC) el día de la competencia con 20 minutos de anticipación efectuando la debida confirmación.
- Los Alumnos podrán participar de la competencia individual o por equipo
- En la competencia por equipos no será necesario que se encuentre la totalidad de los integrantes, pudiendo así algún alumno que esté en la competencia por equipo, ausentarse para competir en la competencia individual en algún minuto.
- En el caso de la competencia por equipos, estos deberán ser de 2 ó 3 integrantes sin importar si son del mismo nivel o carrera.
- En el caso de la competencia por equipos, los alumnos además de llenar la ficha, deberán indicar un nombre de Equipo y colores del “Tanque” a desarrollar.
- Las inscripciones serán recibidas hasta el 9 de septiembre de 2014, hasta las 12:00hrs.

## Competencia Individual

---

- En el caso de la competencia Individual, ésta se desarrollará en 3 rondas.
- En la primera ronda cada alumno deberá resolver 3 ejercicios de programación encontrando un valor de resultado único, estos ejercicios serán entregados al alumno a través de un sistema para el juego. Para acceder a c/u, deberá terminar el anterior.
- Todos los alumnos recibirán los mismos ejercicios, sin embargo c/u deberá resolver y contestar individualmente, respondiendo con el resultado obtenido y el código usado.
- Los contenidos de los ejercicios serán matrices, series y cálculos matemáticos.
- El lenguaje de competencia será JAVA y el IDE puede ser Netbeans como BlueJ.
- En el caso de existir un número de participantes mayor a la capacidad del laboratorio, se llevará a cabo una segunda etapa de primera ronda.
- Los tiempos menores en resolver los ejercicios de la primera ronda clasificarán (el número de clasificados dependerá del número de inscritos).
- Existirá una comisión de profesores para responder consultas, revisar códigos y velar por el cumplimiento de las bases y el correcto comportamiento de los competidores.
- En el caso de alguna anomalía técnica, la comisión de profesores tomará la decisión de continuidad del alumno dependiendo de los tiempos de competencia, siendo la primera opción la no continuidad de éste. Los tiempos serán controlados por sistema.

## Competencia por Equipos

---

- En el caso de la competencia por equipos, los inscritos deberán trabajar con ROBOCODE y enfrentarse a los demás equipos en una competencia de permanencia.
- Los equipos podrán trabajar antes de la competencia en su aplicación y llegar preparados para ese día.
- La competencia se desarrollará en 2 rondas donde la primera eliminará a un número de equipos (depende del número de inscritos) y permitirá al resto trabajar en sus aplicaciones para afrontar la segunda ronda.
- Si el número de equipos supera la capacidad del laboratorio, se desarrollará distribución por sorteo de grupos donde clasificarán los que tengan mayor permanencia en el juego.

## Premiación

---

- La Competencia Final y Premiación de la misma, tanto individual como por equipos, se realizará con participación de las autoridades de la Escuela y de la Facultad, en fecha y hora por confirmar.