

INFORMACIÓN RELEVANTE 2do CONCURSO DE PROGRAMACIÓN UDEC

Te invitamos a participar del **2º Concurso de Programación UdeC**, organizado por el Departamento de Ingeniería Informática y Ciencias de la Computación, con apoyo de Codechef.

La inscripción la puedes realizar cualquier estudiante regular de la Universidad de Concepción, con conocimientos en programación de computadores, llenando el formulario que se encuentra en la dirección: <https://goo.gl/forms/bpKRQpiYwbJN7VhB3> previo registro de usuario en la plataforma de Codechef: <https://www.codechef.com/user/register>.

La inscripción podrá realizarse hasta el día 10 de junio a la media noche.

El torneo de programación se desarrollará el sábado 16 de junio de 2018, entre las 10 y las 15 horas, en los laboratorios de computación de la Facultad de Ingeniería.

La URL del torneo, que contiene toda la información relevante, es:

<https://www.codechef.com/TUC2018>.

A cargo de esta actividad se encuentran los académicos del DIICC, Roberto Asín (rasin@inf.udec.cl) y Diego Seco (dseco@udec.cl), a los que se puede contactar en caso de tener cualquier duda.

El concurso consiste en la resolución de varios ejercicios de programación, utilizando únicamente lenguajes C, C++, Java y Python validados por un juez virtual, siguiendo reglas similares a las de los concursos internacionales de programación competitiva como la ACM-ICPC: https://es.wikipedia.org/wiki/Competici%C3%B3n_Internacional_Universitaria_ACM_de_Programaci%C3%B3n, con la particularidad de que este concurso es individual.

Se darán premios diferenciados en cuatro categorías: **Principiantes, Intermedio, Expertos y No-Informáticos** a las que los participantes serán asignados en base a sus conocimientos de algorítmica avanzada y experiencia previa en programación competitiva.

Como se cuenta con cupos limitados, los concursantes recibirán un correo confirmando su participación y la(s) categoría(s) en la(s) que podrían competir. La notificación se realizará el día 11 de junio.

Los estudiantes con gusto por la programación, independientemente de su experiencia o lenguajes de programación que conozcan, pueden entrenarse para el día del concurso revisando material en los siguientes enlaces. Los concursantes podrán ingresar a la competencia cualquier material impreso que deseen. Sin embargo, no podrán hacer uso de recursos digitales. Pese a que los enlaces que se proveen utilizan problemas en idioma inglés, los problemas del concurso estarán en español.

<https://codechef.com> Patrocinador del Torneo de Programación UdeC 2018

<https://www.gnu.org/software/gnu-c-manual/gnu-c-manual.html> (Referencia general de C)

<http://www.cplusplus.com/reference/> (Referencia general de C++)

<http://www.inf.udec.cl/~leo/lengprog2010> (Clases del Profe Leo Ferres)

<http://rt.etfbl.net/op/crefcad.pdf> (Referencia resumida de C)

<http://campamento2015.progcomp.cl/material> (Material Campamento de Programación Competitiva 2015)

<http://campamento2016.progcomp.cl/material> (Material Campamento de Programación Competitiva 2016)

<http://campamento2017.progcomp.cl/material> (Material Campamento de Programación Competitiva 2017)

<https://www.youtube.com/channel/UCmVg7YyMS8H-65WCmkVHB9g/videos> (Canal de youtube de Programación Competitiva Chile)