

# LINEAMIENTOS CONCURSO DE PROGRAMACIÓN



## Categoría Programación

1. Podrán participar todos los estudiantes de nivel medio superior, superior y posgrado de las áreas de Electrónica, Telecomunicaciones, Computación y afines.
2. Resolver los problemas de manera individual.
3. Subir las soluciones de los ejercicios antes de las 18:00 horas en el día del evento.
4. Tener equipo de cómputo portátil para resolver los retos.
5. El jurado calificador se reserva el derecho de rechazar, anular o descalificar la participación de los participantes en caso de realizar algún plagio.
6. Todos los asuntos no previstos en la presente, serán tratados por el comité organizador el día del evento.

## Registro

1. Fecha límite de registro se encuentra publicada en la convocatoria del evento y se cerrará a las 23:59hrs.
2. Cumplir con la totalidad del registro en la página para que este sea válido.
3. Verificar que el nombre del integrante esté bien escrito. (El comité organizador entregará el reconocimiento con el nombre registrado.)
4. Realizar un segundo registro en la página <https://www.hackerrank.com/hackcaton-xpocet-2018>.
5. El comprobante de registro se obtendrá en la página de XPOCET después de la fecha límite de registro.

## Puntuación

1. Cada reto o problema tiene un puntaje predeterminado.
2. La puntuación de cada participante dependerá de la suma acumulada por los ejercicios resueltos.
3. Si un participante da más de una solución, se tomará la de mayor puntuación obtenida.
4. Se realizará una lista de los participantes con sus respectivos puntajes.
5. Si dos participantes tienen el mismo puntaje, el comité de evaluación determinará el criterio de desempate.

## **Día del Evento**

1. Vestimenta semi-formal.
2. Llegar a las 7:00hrs.
3. Ser puntuales con la instalación (7:30hrs-9:00hrs).
4. Cumplir con el lugar otorgado durante el evento.
5. Acudir con el comprobante de registro.
6. Acudir con extensiones, equipo y/o herramienta necesaria que requiera.
7. No se permitirá la colocación de equipos de sonido.