



**acm** International Collegiate  
Programming Contest

**2017 IBM** | event  
sponsor

# Maratona de Programação da SBC 2017

Sub-Regional Brasil do ACM ICPC

*9 de Setembro de 2017*

## Informações e Instruções

Neste documento você encontrará:

- Tempos limites de execução de cada problema (seção 1).
- Informações sobre o ambiente de teste (seção 2).
- Instruções para uso do sistema de submissão Boca (seção 3).

## 1 Limites de tempo

Os tempos abaixo são dados em segundos:

Problema	Nome	C/C++	Java	Python
A	Acordes intergaláticos	1	3	3
B	Brincadeira	1	1	6
C	Cigarras periódicas	1	1	1
D	Despojados	1	1	1
E	Escala musical	1	1	1
F	Fase	1	1	1
G	Ginástica	1	1	4
H	Hipercampo	1	1	1
I	Imposto real	1	1	1
J	Jogo de Boca	1	1	1
K	K-ésimo	1	1	1
L	Laboratório de biotecnologia	7	10	10
M	Máquina de café	1	1	1

## 2 Informações sobre o ambiente de testes

### 2.1 Limites de memória

C,C++,Python: 1GB

Java: 1GB + 20MB pilha

### 2.2 Outros limites

Source file size: 100KB

Output size: 1MB

### 2.3 Comandos de compilação

C: `gcc -static -O2 -lm`

C++: `g++ -std=c++11 -static -O2 -lm`

Java: `javac`

### 2.4 Java

- Não declare ‘package’ no seu programa java.
- Note que a convenção para o nome do arquivo fonte deve ser obedecida, o que significa que o nome de sua classe pública deve ser uma letra maiúscula (A, B ou C).

- Comando para executar uma solução java: `java -Xms1024m -Xmx1024m -Xss20m`

## 2.5 C/C++

- Seu programa deve retornar zero, executando, como último comando, `return 0` ou `exit(0)`.

# 3 Instruções para uso do sistema de submissão Boca

## 3.1 Submissão de soluções

Para submeter suas soluções, você deve usar a interface de linha de comando (a submissão não é através da interface Web). Instruções:

- Abra o aplicativo Terminal.
- Digite o comando para submissão:

```
boca-submit-run USUÁRIO SENHA PROB LING ARQ
```

onde

- *USUÁRIO* é o usuário que seu time recebeu.
- *SENHA* é a senha que seu time recebeu.
- *PROB* é a letra identificadora do problema que você quer submeter (letra maiúscula A, B, C...).
- *LING* é a linguagem de programação usada no seu programa (C, C++11, Java, Python2 ou Python3).
- *ARQ* é o arquivo-fonte com o texto de seu programa.

## 3.2 Resultado da submissão

Para consultar o resultado da submissão, você deve usar a interface Web do Boca:

- Abra o aplicativo Firefox.
- Faça login como time (usuário e senha como recebidos).
- Acesse a aba 'Runs'.

### 3.3 Esclarecimentos sobre os problemas

Para solicitar esclarecimentos sobre os enunciados dos problemas, você deve usar a interface Web do Boca:

- Abra o aplicativo Firefox
- Faça login como time (usuário e senha como recebidos).
- Acesse a aba 'Clarifications'. Escolha o problema correspondente e digite a pergunta.

### 3.4 Placar

Para visualizar o placar com a classificação dos times, você deve usar a interface Web do Boca:

- Abra o aplicativo Firefox
- Faça login como time (usuário e senha como recebidos).
- Acesse a aba 'Score'. Você escolher entre o placar local da sua sede (ou supersede se for o caso) e o placar geral, com todos os times do Brasil.