



Reglamento

OAH 2007



Regulamento

1. Objetivos

1.1 - A Olimpíada de Algoritmos Hostnet (OAH) é uma iniciativa da Hostnet, que tem por objetivos:

- a) estimular o interesse pela matéria em geral;
- b) promover a introdução da disciplina Algoritmos nas escolas de Ensino Médio que não incluem a matéria em seus currículos;
- c) proporcionar novos desafios aos estudantes;
- d) incentivar a competição saudável e criativa;
- e) identificar os grandes talentos e vocações em Tecnologia da Informação (TI) de forma a melhor instruí-los e encaminhá-los para as carreiras acadêmica, científica e tecnológica.

2. Desafio

2.1 - A OAH será realizada em duas etapas. Cada escola deverá inscrever três alunos para a primeira prova, selecionados seguindo critérios internos da instituição de ensino. A Hostnet encaminhará um representante para cada capital do estado inscrito, que aplicará a prova no mesmo horário em todo o país, no dia 10 de outubro, em local que será divulgado logo após o término das inscrições.

2.2 - Após a correção e análise das provas da etapa estadual, as 15 equipes melhores posicionadas no ranking, junto com um professor representante de cada escola finalista, serão chamados para competir na final da Olimpíada, que serão realizadas no dia 31 de outubro, em Foz do Iguaçu, em Itaipu. No máximo, três equipes poderão representar o estado na etapa final.

2.3 – Poderão participar da OAH apenas os estudantes que estiverem regularmente matriculados em suas escolas, cursando o ensino médio no ano letivo de 2008.

2.4 – Só estão habilitadas para participar da OAH as escolas que incluam em seus currículos a disciplina Algoritmos, seja ela técnica ou regular.

3. Inscrições

3.1 - As inscrições deverão ser feitas pelas escolas até o dia 10 de setembro pelo site da OAH (<http://oah.hostnet.com.br>), com a indicação dos três alunos representantes. Para serem habilitadas, as escolas devem dispor de um professor responsável pelas equipes. A relação de escolas será publicada na página da OAH na internet. Podendo haver prorrogação, posteriormente divulgada pela empresa.

3.2 – O professor responsável deverá preencher a relação de alunos inscritos, com suas fichas de inscrição para a organização da OAH até o dia 10 de setembro, responsabilizando-se pela veracidade de informações.



Regulamento

4. Provas

4.1 - A prova da primeira etapa será realizada no dia 10 de outubro de 2008, das 10h às 13h em todas as capitais dos estados com participantes inscritos. A Hostnet irá encaminhar um supervisor de prova com local divulgado após encerrar as inscrições. Este exame será composto por uma questão. O transporte dos três alunos até a capital do estado respectivo será responsabilidade da escola.

4.2 – A prova da segunda etapa será aplicada no dia 31 de outubro de 2008, em horário a ser definido, durante o evento Latinoware, na sede da Itaipu, em Foz do Iguaçu/PR. Um problema de algoritmo deverá ser resolvido pelos 15 (quinze) escolas finalistas, que serão obrigatoriamente de escolas diferentes. As equipes podem participar da Caravana, que conta com transporte de ônibus partindo das principais capitais até Foz do Iguaçu, caso o estado respectivo da escola não esteja incluído no itinerário na Caravana, os custos do transporte até a capital mais próxima do percurso será responsabilidade da escola.

4.3 - De acordo com a pontuação da primeira etapa e análise de provas, a final poderá contar com até 3 (três) escolas do mesmo estado.

4.4 – A organização da OAH pode propor um desafio-surpresa aos finalistas.

4.5 - É obrigatória a apresentação, no dia da prova da segunda etapa, de documento de identificação oficial com foto dos participantes. Todos os alunos devem vestir o uniforme oficial do seus colégios.

4.6 - O competidor deve chegar no local 15 minutos antes da prova, caso chegar atrasado, não poderá participar da competição.

4.7 – Na etapa final, os 45 estudantes e 15 professores representando cada escola terão um serviço de transporte 'Caravana' da empresa Itaipu, e receberão da Hostnet inscrições para participar do Latinoware, realizado de 30 de outubro a 1º de novembro, em Foz do Iguaçu.

4.8 – As hospedagem serão por conta da produção da OAH.

4.9 - No dia da prova será somente permitido o uso de lápis, caneta ou lapiseira, borracha, régua e papel para rascunho. É proibido o uso de calculadoras ou qualquer outro tipo de consulta pelos membros do grupo.



Regulamento

5. Resultados

5.1 - A correção das provas caberá a uma banca examinadora, nomeada pela organização da OAH.

5.2 - O gabarito da prova ficará com a organização da OAH, sendo publicado posteriormente na internet.

5.3 - Os resultados da primeira fase da OAH serão divulgados no dia 15 de outubro de 2008, no site das Olimpíadas.

5.4 - Os resultados da segunda fase da OAH serão divulgados no dia seguinte a prova, no dia 1º de novembro de 2008, durante a programação do Latinoware, em Foz do Iguaçu.

6. Premiação

6.1 - Todos os alunos participantes ganharão certificados de participação com kits da Hostnet. Os participantes também poderão cursar gratuitamente um dos cursos à distância do iPed. Cada participante receberá um ano de hospedagem gratuita na Hostnet no plano mini-PHP.

6.2 – Os 45 estudantes que participarão da fase final, divididos em quinze equipes de três componentes por escola selecionada, ganharão pacotes de cursos à distância do iPed, um domínio .com por um ano e indicações de estágio na área de TI.

6.3 - A equipe que alcançar a melhor nota no desafio da fase final será contemplada com medalhas e um troféu para a escola, que será entregue em cerimônia no Latinoware, em Foz do Iguaçu, em Itaipu, no dia 1º de novembro.

6.4 – Cada um dos três alunos da equipe vencedora vai ganhar um notebook.



Regulamento

7. Disposições Gerais

7.1 - Os participantes, ao se inscreverem na competição, concordam implicitamente com as regras estabelecidas.

7.2 - Nenhum funcionário ou parente de quem trabalhe na Hostnet ou das empresas apoiadoras poderá participar da competição.

7.3 - A organização da OAH terá a última palavra sobre a interpretação deste regulamento.

7.4 – As escolas, professores e alunos participantes concordam em ceder o uso de imagens para divulgação e cobertura jornalística do evento, em fotos e vídeos que poderão ser documentadas durante a competição.

8. Conteúdo Programático

8.1 - Variáveis e declaração de variáveis. Comandos de atribuição. Expressões aritméticas. Operadores e Precedência de operadores. Leitura e escrita.

8.2 - Expressões lógicas e comandos condicionais: Expressões lógicas, conectores lógicos, precedência, tipos booleanos, SE-ENTÃO-SENÃO, blocos de comando.

8.3 - Comandos de Repetição: ENQUANTO, REPETIR.

8.4 - Vetores e comandos de repetição: PARA, declaração de vetores, uso de vetores, manipulação de elementos de vetor.

8.5 - Matrizes: Declaração de matrizes, uso de matrizes, manipulação de elementos de matriz.

8.6 - Procedimentos: Declaração e uso de procedimentos, passagem de parâmetros, escopo de variáveis.

8.7 - Funções: Declaração e uso de funções, passagem de parâmetros, escopo de variáveis.