



ACM INTERNATIONAL COLLEGIATE PROGRAMMING
CONTEST
BOCA TEAM GUIDE

BOCA Online Contest Administrator

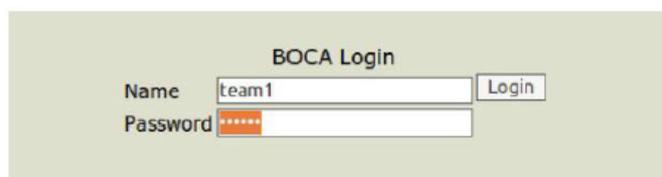
BOCA es un programa creado para controlar un campeonato como el ACM ICPC. La interacción entre los equipos y el sistema se realiza usando un navegador. En las siguientes páginas se describe su interfaz y funciones principales.

Es importante que los equipos prueben el software en la sesión de práctica o *warmup* antes del torneo oficial, de ese modo si hay alguna incidencia o problema éste sea reportado a tiempo. Se espera que los equipos envíen tanto soluciones correctas como incorrectas, siempre y cuando no se intenten llevar a cabo operaciones de carácter malicioso en el sistema. También deberán enviar alguna clarificación o pregunta y un archivo a imprimir.

A esta altura se asume que el equipo ya ha iniciado sesión usando el navegador y la URL provista por la organización para acceder a BOCA. La página de inicio de sesión contiene los campos *username* y *password*, los cuales son entregados por la organización. Usualmente el nombre de usuario y la contraseña siguen el formato *teamX*, donde X es el número del equipo. No se debe por ningún motivo intentar iniciar sesión con la cuenta de otro equipo distinto al asignado ya que esto podría llevar a la descalificación o amonestación del equipo infractor.

Iniciar sesión

Al ingresar a BOCA desde el navegador se muestra una pantalla para el inicio de sesión, donde se debe ingresar usando el nombre de usuario y la contraseña entregados por la organización del campeonato.



The image shows a login form titled "BOCA Login". It contains two input fields: "Name" with the value "team1" and "Password" with masked characters "*****". A "Login" button is positioned to the right of the Name field.



1. **Problems** En esta pestaña el equipo ve los problemas del campeonato, junto con una descripción de cada problema (si es que no se entrega una versión impresa). La columna *basename* indica a los equipos el nombre del archivo que debe ser usado para cada uno de los problemas. Este nombre tiene que ser seguido por la correspondiente extensión (c, cpp, java, py). Para el caso de un problema en Java la columna *basename* además de indicar el nombre del archivo indica el nombre de la clase que contiene el método *main*.

Problem #	Name	Fullname	Descfile
1	A 	a	a.txt

2. **Runs** En esta pestaña se muestra la información de los envíos del equipo, además de la opción de enviar nuevos problemas. Es importante que el equipo seleccione de manera correcta la forma de realizar un envío:

- a) Use para el nombre del archivo el definido en la columna *basename* de la pestaña *Problems*. Tenga especial cuidado de que el archivo tenga la extensión correcta de acuerdo al lenguaje elegido.
 - 1) La extensión para un programa escrito en C es `.c`
 - 2) La extensión para un programa escrito en C++/C++11 es `.cpp`
 - 3) La extensión para un programa escrito en Java es `.java`
 - 4) La extensión para un programa escrito en Python3 es `.py`

- b) Escoja el lenguaje y problema correctos. Es común que lleguen envíos con un nombre de archivo incorrecto, lenguaje que no corresponde con la extensión del archivo o que se escoja un problema que no corresponde al archivo de código fuente que se envía.
- c) Asegúrese que su programa lea desde la entrada estándar y escriba hacia la salida estándar. Evite escribir cualquier cosa hacia la salida de error estándar. Además asegúrese que su programa siempre retorne cero al final de la ejecución.

Run #	Time	Problem	Language	Answer	File
1	1	A	Java	NO-PE	a.java
2	21	A	Java	NO-PE	a.java
3	23	A	Java	NO-PE	a.java
4	89	A	Java	NO-PE	a.java
5	92	A	Java	YES	a.java

To submit a program, just fill in the following fields:

Problem:

Language:

Source code:

3. **Score** En esta pestaña se muestra el marcador del campeonato. Se debe hacer notar que el marcador no es actualizado durante la etapa final del campeonato. Lo anterior es indicado en forma oportuna por la organización. Para poder ver las respuestas a los envíos el equipo debe hacer click en la pestaña *Runs* y observar la lista de envíos. Es importante que el equipo no detenga su trabajo esperando por una respuesta, ya que ésta podría demorar algún tiempo. En la última parte del campeonato, el marcador no es actualizado, ni los envíos son respondidos (usualmente los últimos 15 minutos y es informado por la organización). Para cada envío las siguientes son las respuestas posibles:
- a) **YES** Indica que el código compiló, se ejecutó correctamente dentro del tiempo máximo de ejecución definido por los jueces y además generó una salida que coincide exactamente con la salida esperada.
 - b) **NO, Wrong Answer** Indica que el código compiló, se ejecutó correctamente dentro del tiempo máximo de ejecución definido por los jueces, pero generó una salida que no coincide con la esperada.
 - c) **NO, Time-limit Exceeded** Indica que si bien el código compiló correctamente, su tiempo de ejecución superó el tiempo máximo fijado por los jueces.
 - d) **NO, Runtime Error** Indica que si bien el código compiló correctamente, su ejecución se detuvo debido a algún error durante la ejecución.
 - e) **NO, Compilation Error** Indica que el código no pudo ser compilado y por lo tanto nunca se pudo ejecutar. El equipo debe preocuparse antes de hacer un envío que el código compile correctamente localmente (y en caso de presentar algún problema con los compiladores pedir ayuda a la organización).
 - f) **NO, Presentation Error** Indica que el código compiló, se ejecutó correctamente y dentro del tiempo máximo definido por los jueces, pero la salida generada no coincide con la esperada (salvo pequeños detalles tales como diferencia entre letras mayúsculas y minúsculas, espacios en blanco o saltos de línea).
 - g) **NO, Classname mismatch** Indica que el nombre del archivo (y clase en el caso de Java) no coincide con el especificado en la columna *basename*.
4. **Clarifications** En esta pestaña los equipos pueden enviar preguntas los jueces respecto a los problemas, sus descripciones o cualquier otro aspecto del campeonato. Si la pregunta es específica para un problema en particular, el equipo debe seleccionar el problema desde la lista desplegable. En caso contrario, la opción *General* debe ser usada. Para escribir la pregunta se debe usar el campo de texto presente en la interfaz. También están disponibles en esta pestaña las respuestas a las preguntas que fueron formuladas por el equipo, las formuladas por otros equipos y cuyas respuestas, de acuerdo a los jueces, deben ser conocidas por todos los equipos. Algunas reglas:

- a) Los equipos sólo pueden hacer preguntas relacionadas con los problemas usando esta interfaz y no hablar directamente con la organización u otros equipos.
- b) Es de exclusiva responsabilidad del equipo el revisar la pestaña *Clarifications* durante el desarrollo del campeonato para así poder revisar si es que hay una respuesta. Los jueces pueden enviar clarificaciones de carácter general a los equipos, las cuales aparecerán en la misma pestaña.

Time	Problem	Question	Answer
NO CLARIFICATIONS AVAILABLE			
To submit a clarification, just fill in the following fields			
Problem:	A ▾		
Clarification:	<input type="text"/>		
		<input type="button" value="Send"/>	<input type="button" value="Clear"/>

5. **Tasks** En esta pestaña el equipo puede enviar archivos a imprimir y también solicitar ayuda de algún miembro de la organización (usando el botón S.O.S). Para imprimir un archivo, sólo se debe seleccionar desde el disco duro y hacer click en el botón *Send*. La ayuda proporcionada por la organización sólo tiene que estar relacionada con problemas con los computadores o algún otro problema físico de los participantes.

Task #	Time	Description	File	Status
NO TASKS FOUND				
To submit a file for printing, just fill in the following field:				
File name:	<input type="text"/>			<input type="button" value="Examinar..."/>
		<input type="button" value="Send"/>	<input type="button" value="Clear"/>	
If you needed staff assistance, please click on the button above and wait.				
<input type="button" value="S.O.S."/>				

6. **Backups** En esta pestaña es posible enviar archivos al servidor de BOCA para mantener un respaldo. Lo anterior es particularmente útil si ocurre que el computador del equipo presenta algún problema. Esta funcionalidad proporciona al equipo la capacidad de respaldar y recuperar la información. Sólo se permiten archivos de tamaño reducido (por lo que se recomienda sólo respaldar códigos fuentes, archivos de entrada, etc. y de ser posible comprimiendo todo en un único archivo tar.gz o zip).

Bkp #	Time	File
NO BACKUPS AVAILABLE		
To erase a file, click on its number. To download a file, click on its name. To submit a new backup file, just fill in the following fields:		
File (size restrictions apply):	<input type="text"/>	
		<input type="button" value="Examinar..."/>
<input type="button" value="Send"/>		

7. **Options** Si bien en esta pestaña se puede usar para cambiar el nombre de usuario, nombre de equipo y contraseña, se recomienda no cambiar absolutamente nada porque cada nombre de equipo y contraseña son únicos.



The image shows a web form with the following fields and values:

- Username: team1
- User Full Name: Nombre de Equipo
- User Description: Nombre de Equipo - Universidad
- Old Password: (empty)
- New Password: (empty)
- Retype New Password: (empty)

A "Send" button is located at the bottom right of the form.

8. **Logout** En esta pestaña se le permite al equipo cerrar/terminar la sesión en BOCA.