

REGULAMENTO

Revezamento 3 x Código



Na edição SIMULA Jr, a prova de revezamento 3 x código compreende os seguintes assuntos em Java: estrutura de uma classe, importação de classes e pacotes, criação e manipulação de objetos, tipos de dados, uso de operadores, construtores de decisão e de repetição, manipulação de arranjos e leitura/escrita via console.

A prova de revezamento 3 x código tem o objetivo de premiar a excelência técnica, a capacidade de trabalhar em equipe e de lidar com desafios em um curto intervalo de tempo. A prova é disputada por equipes de **três** integrantes que têm, no total, **uma hora e vinte minutos** para o planejamento e a implementação de uma solução para o problema proposto no início da competição. Após o início da competição, as equipes não terão acesso à Internet.

Ao receberem o problema, as equipes têm **quinze minutos** para planejar uma solução e definir a ordem de participação dos membros da equipe durante o revezamento. A cada intervalo de **quinze minutos**, haverá o revezamento entre os componentes da equipe. Portanto, cada integrante da equipe tem **quinze minutos** para implementar sua parte, sozinho! A passagem do “bastão” é representada pela entrega do pendrive ao próximo representante da equipe. Nele serão armazenados os códigos-fontes desenvolvidos até o momento. A passagem do pendrive é a única forma de comunicação entre os participantes durante o revezamento.

As soluções propostas serão julgadas por especialistas em desenvolvimento na linguagem Java, com o objetivo de premiar as **três melhores soluções** com base nos seguintes critérios de avaliação:

- Atendimento aos requisitos do problema
- Qualidade do código-fonte gerado
- Documentação
- Trabalho em equipe

Às demais equipes, será concedida medalha de honra ao mérito pela participação.