

Programação Imperativa

LEI (1º ano) – Ano Lectivo 2006/07

3ª fase de avaliação prática

Normas

6 de Junho de 2007

Apresentação e Normas

Esta é a terceira componente de avaliação contínua da disciplina de Programação Imperativa do 1º ano de LEI. É constituída por uma prova prática com a **duração de 2h00**, na qual os grupos (formados por 3/2alunos) têm de resolver 4 problemas que testam a sua destreza no processamento (aquisição, armazenamento e manipulação) de *listas*. O programa em C, que resolve cada problema, deve ser submetido, para avaliação automática, ao sistema Mooshak acessível no URL:

`http://epl.di.uminho.pt/~mooshak`

o qual classifica a submissão de **errada** (*compiler error, presentation error, time exceeded* ou *wrong answer*) ou de **correcta** (*accepted*).

Um programa é considerado correcto se *passar* nos 6 testes a que é submetido, entendendo-se por *passar* produzir um resultado exactamente igual ao previsto; para isto é necessário que o resultado escrito no standard output siga rigorosamente o formato indicado no enunciado (note que a expressão *escreva uma linha* pressupõe que a escrita termine com **newline**). Todos os dados fornecidos ao programa devem ser lidos do standard input sem qualquer pergunta inicial.

Um problema errado, pode ser alterado pelo grupo e re-submetido para nova avaliação.

Para evitar qualquer surpresa na compilação automática do programa, aquando da sua submissão ao sistema de avaliação, informa-se que o **Mooshak compila os programas C** usando o seguinte comando (em que `$file` é o nome do ficheiro contendo o programa submetido):

```
/usr/bin/gcc -Wall -lm -O2 $file
```

Os alunos já devem ter-se registado no sistema **Mooshak**, no *contest* correspondente a esta 3ª prova (designado por **Programação Imperativa (6Junho)**) com o mesmo número de grupo usado na prova anterior e corresponde à inscrição feita no sistema de submissão da página de PI (SSeTPs).

Por cada submissão, o sistema **Mooshak** regista apenas o **login do grupo** (portanto, o número do grupo e não o nome/número de cada um dos seus elementos) e o **IP do computador** do qual foi submetida a resolução do problema. O ficheiro contendo o código C de resposta a cada questão deve ter um nome formado de acordo com a seguinte regra:

```
probXn.c
```

onde **X** é a letra (A, B, C ou D) que identifica cada problema e **n** é o número do grupo.

A classificação final (na escala de 0 a 20) é obtida somando os pontos atribuídos a cada problema correcto. Nesta prova cada problema vale 5 pontos.

Antes de avançar para a folha seguinte, onde encontrará os 3 enunciados, recorda-se que a função `main()` é do tipo `int`, e que deve retornar sempre 0, como se indica a seguir:

```
int main()
{ ..... return(0); }
```