



RETIFICAÇÃO I

REGULAMENTO

2ª Maratona de Programação Intercampi do IFMG

ONDE SE LÊ:

5.3 As inscrições dos alunos deverão ser registradas em um formulário do Google que será disponibilizado aos professores orientadores (coaches) no período de **05/10/2020 a 09/10/2020**. O acesso para preenchimento do formulário deve ser feito com o email institucional do IFMG (id@ifmg.edu.br). Neste formulário os professores deverão informar os seguintes dados dos alunos para cadastramento na plataforma ROBOTEST: Nome completo, email, CPF, RA, Campus do IFMG, Curso e Série/Período.

LEIA-SE:

5.3 As inscrições dos alunos deverão ser registradas em um formulário do Google que será disponibilizado aos professores orientadores (coaches) no período de **05/10/2020 a 15/10/2020**. O acesso para preenchimento do formulário deve ser feito com o email institucional do IFMG (id@ifmg.edu.br). Neste formulário os professores deverão informar os seguintes dados dos alunos para cadastramento na plataforma ROBOTEST: Nome completo, email, CPF, RA, Campus do IFMG, Curso e Série/Período.

ONDE SE LÊ:

6.7 Na 2ª Maratona de Programação Intercampi do IFMG não serão cobrados todos os tópicos que eventualmente podem ser cobrados na OBI em cada um de seus níveis. Durante o período de inscrição será disponibilizado aos professores (coaches) um formulário do Google para levantamento dos tópicos descritos em <https://olimpiada.ic.unicamp.br/info/ementa/geral/> que foram estudados seus alunos.

LEIA-SE:

6.7 Na 2ª Maratona de Programação Intercampi do IFMG não serão cobrados todos os tópicos que eventualmente podem ser cobrados na OBI em cada um de seus níveis. Durante o período de inscrição será disponibilizado aos professores (coaches) um formulário do Google para levantamento dos tópicos (**Categorias de Programas no ROBOTEST**) que foram estudados seus alunos.

ONDE SE LÊ:

6.8 Após o período de inscrições a comissão organizadora irá definir os professores que irão escolher os problemas segundo os dados levantados com o formulário descrito no item anterior.

LEIA-SE

6.8 Durante o período de inscrições a comissão organizadora irá definir os professores que irão escolher os problemas segundo os dados levantados com o formulário descrito no item anterior.

ONDE SE LÊ:

8.1 Os competidores deverão submeter as soluções no ambiente online da 2ª Maratona de Programação Intercampi do IFMG nas seguintes linguagens de programação:

- Python 3

- C / C++
- Java

LEIA-SE

8.1 Os competidores deverão submeter as soluções no ambiente online da 2ª Maratona de Programação Intercampi do IFMG nas seguintes linguagens de programação:

- Python 3
- C / C++
- Java
- **JavaScript**

Comissão organizadora da 2ª Maratona de Programação Intercampi do IFMG,

Outubro de 2020

- Prof. Osvaldo Novais Junior (Coordenador) – Campus Ouro Preto
- Prof. Virgil Almeida – Campus Betim
- Prof. Mauricio Monteiro da Silva – Campus Betim
- Prof. Wesley Gomes de Almeida - Campus São João evangelista
- Prof. Moisés Henrique Ramos Pereira – Campus Ribeirão das Neves
- Prof. Lucas Emiliano de Souza Moreira – Campus Ouro Preto
- Profa. Paôla de Oliveira Souza – Campus Ibirité