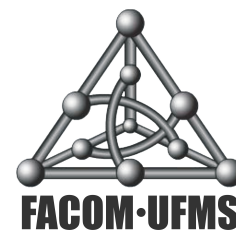


Programação de Computadores I - T2

Profa. Luciana Montera

Faculdade de Computação - UFMS

<http://boca.facom.ufms.br/civilt2>



BOCA - Instruções Gerais

- Acesse a página do BOCA e faça o login. O seu nome de usuário (*username*) e senha (*userpassword*) serão fornecidos pela professora.
- Ao logar, você verá as seguintes opções: **Problems**, **Runs**, **Score**, **Clarifications**, **Tasks**, **Backups**, **Options** e **Logout**. Seguem explicações referentes a algumas das opções descritas:
 - **Problems**: Ao clicar nesta opção, você verá a lista de problemas que devem ser resolvidos (Atividade). Cada problema é identificado por um número (*Problem #*), nome (*Name*), pelo nome do arquivo .c que você deve criar ao submeter uma solução para o problema (*Fullname*) e pela descrição (ou enunciado) do problema (*Descfile*). Na maioria das nossas Atividades, a descrição de todos os problemas irá se encontrar em um único arquivo pdf localizado no *Descfile* do *Problem 1*.
 - **Runs**: Ao clicar nesta opção você será capaz de fazer a submissão das suas implementações referentes aos exercícios postados (opção **Problems**). Cada implementação deve ser submetida separadamente, ou seja, para cada problema implementado, deve-se submeter o arquivos **nome.c** correspondente, onde o **nome** deve ser igual ao nome informado no enunciado do exercício (ver *Descfile* e *Fullname*). Para fazer uma submissão, basta clicar no botão “Arquivo” e escolher o arquivo onde você fez a implementação correspondente.
 - **Score**: Nesta opção você poderá ver sua “situação” em relação aos problemas da atividade: quais problemas você já submeteu, quais submissões estavam corretas, etc.
 - **Options**: Esta opção permite que você altere a sua senha. Anote em um papel a sua nova senha e depois mude-a. **IMPORTANTE**: não altere o seu *username*.