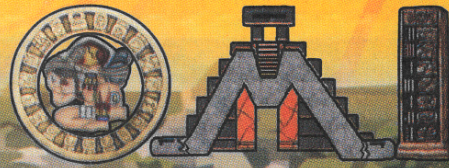


# 15<sup>a</sup>



MÉRIDA  
YUCATÁN 2010

## OLIMPIADA MEXICANA DE INFORMÁTICA

Número 2

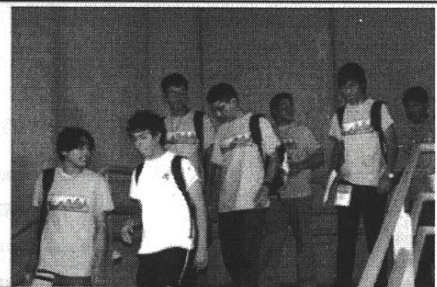
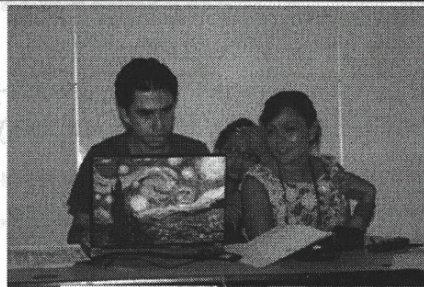
7 de septiembre de 2010

### Primer Exámen... ¡¡Comenzamos!!

Como lo mandan las normas de la OMI, los líderes y delegados bajamos a desayunar a los 6:00 hrs. para estar temprano en la Universidad Marista de Mérida, sede del nuestro evento. Los alumnos llegarían mas tarde, revisamos los problemas de Karel, que en esta ocasión fueron cuatro y comenzó a las 10:35 la sesión de preguntas de los alumnos, que en esta ocasión se extendió dos horas. Por

primera vez se dejó gran parte de esta responsabilidad en los líderes, y podemos decir, que se trató de ser igual con todos los alumnos. Cuando la sesión terminó se invitó a los maestros a asistir al sitio arqueológico de Dzibilchaltún, un muy buen ejemplo de arquitectura maya, el nombre significa "lugar donde hay escritura en las piedras", en alusión a las numerosas estelas

que ahí se encuentran. Después de pasar un muy buen e ilustrativo momento, regresamos a la Universidad para recibir a nuestros alumnos a la salida del examen y disfrutar de una comida ofrecida por la escuela sede.

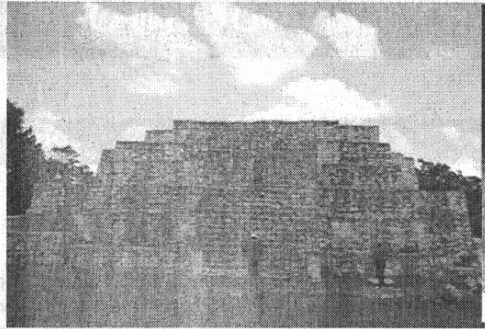


# Péektsil de la OMI 2010

Noticias de la OMI 2010

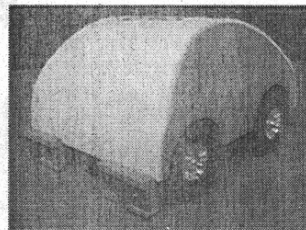


**Dzibilchaltún “lugar donde hay escritura en las piedras”**

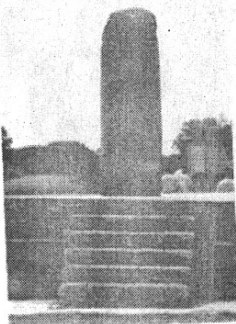
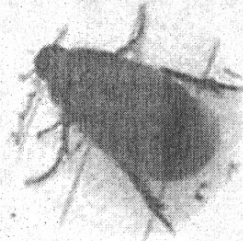


**El Concurso X-Cuclin, todos podrán inscribirse hoy**

- X-Cuclin*
- X-Ooelin*
- X-Cuclin*
- X-Cuclin*
- X-Cuclin*
- X-Cuclin*
- X-Cuclin*
- X-Cuclin*
- X-Cuclin*



El concurso que se planteó en esta ocasión consta de tres etapas. En una primera etapa los equipos contarán con dos horas para familiarizarse con la interface de programación y programar al robot para que siga una línea blanca pintada sobre una superficie de fondo negro, y que al llegar al final de la misma se detengan. Todos los equipos que logren cumplir con el reto pasarán a la segunda etapa, en la cual los participantes deberán modificar la programación de sus robots para que estos puedan tomar decisiones al seguir una línea blanca con bifurcaciones, para lo cual contarán únicamente con una hora, nuevamente los equipos que logren superar este reto pasarán a la etapa final en la cual se colocarán obstáculos sobre la pista que los robots deberán detectar y rodear hasta volver a encontrar la línea blanca, el equipo ganador será aquel que logre cumplir el reto en el menor tiempo posible. A continuación se muestra un ejemplo de la pista que se utilizará.



Estela de Dzibilchaltún

**¿Quieren conocer algunas palabras en maya?**

¡Ya las tienen en sus playeras!, pero tal vez aún no saben su significado:

Mi cabeza fue un xec en el examen

Xec = revoltijo

Estoy poch medalla

Poch = deseoso, deseosa

Si así esta es concurso el xix va a estar mejor

Xix = resto

Ko'ox a Mérida

Ko'ox = vamos

Maare! Me fue rebien en la olimpiada

Maare = expresión de alegría

El nombre de este boletín: Péektsil = noticia

¡Verdad que es fácil! los invitamos a aprender más, pregunten por su pronunciación.