



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA**

XIV Semana de Educação, Ciência e Tecnologia - SECT/2019

IV Workshop de Inovação

V OLIMPÍADA DE REDES DE COMPUTADORES DO IFPB – CAMPUS JOÃO PESSOA

Regulamento

1. OBJETIVO

A V Olimpíada de Redes de Computadores do Campus João Pessoa do IFPB é uma competição que visa analisar nível de conhecimento adquirido pelos alunos, bem como a capacidade de aplicar este conhecimento na resolução de problemas em cenários que simulem um ambiente real.

2. EQUIPE

Os participantes devem estar matriculados em:

A. Um dos cursos abaixo:

- **Curso Superior de Tecnologia em Redes de Computadores**
- **Curso Superior de Tecnologia em Sistemas para Internet**
- **Curso Superior de Tecnologia em Telecomunicações**
- **Bacharelado em Engenharia Elétrica**
- **Curso FIC em Redes de Computadores**
- **Curso Técnico em Informática**

B. Projeto de extensão vigente.

3. INSCRIÇÕES

As inscrições de equipes para a competição devem ser realizadas exclusivamente pelo site oficial da competição: <https://forms.gle/LUb5Dzv6VLdyEJke9> ,

4. FASES DA COMPETIÇÃO

A competição deve acontecer em duas fases: a primeira fase será eliminatória e deve ser composta por questões teóricas e desafios em ambientes simulados (Cisco Packet Tracer GNS3); a segunda fase será classificatória e deve ser composta por desafios em equipamentos reais.

a. ELIMINATÓRIA

A fase eliminatória deve acontecer no período da **manhã do dia 26/11/2019**, das **08:00h às 11:30h**. Cada equipe deve receber até 03(três) desafios e 02(duas) questões teóricas, da seguinte forma:

- A. Inicialmente, cada equipe recebe o primeiro desafio que deve ser resolvido em um ambiente **SIMULADO** no tempo máximo de 30 minutos. Este desafio deve ter o nível de dificuldade **FÁCIL**;
- B. Em qualquer minuto dos 30 (trinta) primeiros, todas as equipes devem observar num telão a primeira questão disponibilizada, que deve ser resolvida imediatamente. A primeira equipe que se apresentar a frente do telão e responder corretamente (em voz alta) a questão, ganha a pontuação referente ao nível da questão. Esta questão deve ter o nível de dificuldade **FÁCIL**. Se a equipe errar a questão, perde a pontuação referente ao nível da questão;
- C. No minuto 31(trinta e um), cada equipe recebe o segundo desafio que deve ser resolvido em um ambiente **SIMULADO** no tempo máximo de 60 minutos. Este desafio deve ter o nível de dificuldade **MÉDIO**.
- D. No minuto 91(noventa e um), cada equipe deve receber o terceiro que deve ser resolvido no tempo restante. Este desafio deve ter o nível de dificuldade **DIFÍCIL**;
- E. Em qualquer minuto do tempo restante, todas as equipes devem observar num telão a segunda questão disponibilizada, que deve ser resolvida imediatamente. A primeira equipe que se apresentar à frente do telão e responder corretamente (em voz alta) a questão, ganha a pontuação referente ao nível da questão. Esta questão deve ter o nível de dificuldade **MÉDIO**. Se a equipe errar a questão, perde a pontuação referente ao nível da questão;

OBS1: Caso a equipe consiga completar os desafios antes do tempo estipulado (ou desistir), poderá solicitar a entrega do próximo desafio. **O tempo de resolução dos desafios será utilizado como critério de desempate, na qual, a execução correta do desafio com o menor tempo irá ser contemplado como vencedor.**

b. CLASSIFICATÓRIA

A classificatória deve acontecer no período da **tarde do dia 26/11/2019, das 14:00 às 18:00.**

- A. Cada equipe recebe o quarto desafio que deve ser resolvido em um 180(cento e oitenta) minutos. Este desafio deve ter o nível de dificuldade **DIFÍCIL**;
- B. Em qualquer minuto desta fase, todas as equipes devem observar num telão a terceira questão disponibilizada, que deve ser resolvida imediatamente. A primeira equipe que se apresentar a frente do telão e responder corretamente(em voz alta) a questão, ganha a pontuação referente ao nível da questão. Esta questão deve ter o nível de dificuldade **DIFÍCIL**. Se a equipe

5. CONTEÚDOS

Os conteúdos que serão abordados na competição são:

- Modelo OSI e TCP/IP;
- Endereçamento IPv4 e IPv6;
- Sub-redes IPv4;
- Virtual Local Area Network (VLAN);
- Roteamento InterVLAN;
- Spanning Tree Protocol (STP);
- Port Security;
- Agregação de Link (Etherchannel);
- Roteamento Estático IPv4 e IPv6;
- Roteamento RIP (IPv4 e IPv6)
- Roteamento OSPF área única (IPv4 e IPv6);
- Roteamento EIGRP (IPv4 e IPv6);
- First Hop Redundancy Protocol;
- DHCP e DHCPv6;
- Network Address Translation (NAT);
- Access Control List (ACL);
- GNU/Linux Debian
 - Apache
 - SSH
 - Samba
 - Certificado Digital (Openssl)
- Microsoft Windows 2012 Server
 - Active Directory
 - DNS
 - DHCP
 - FTP/IIS

6. SOFTWARE

Cada equipe receberá dois computadores com os seguintes softwares:

- Sistema Operacional: Windows 7 Professional;
- Cisco Packet Tracer(Student Version 6.3);

- GNS3;
- Oracle VirtualBox

7. CERTIFICADOS E PREMIAÇÕES

8. CALENDÁRIO

Inscrições	De 01/11 até 15/11
Confirmação da Aceitação dos Times Inscritos	Até 20/11
Competição	26/11 (das 08:00 às 18:00)
Resultado e Premiação	29/11

MÁRCIO EMANUEL UGULINO DE ARAÚJO JÚNIOR
COORDENADOR GERAL DO EVENTO