

Juez en Línea de la UCA

Manual del alumnado

Guía rápida para entregar tus prácticas, entender los veredictos
y sacarle partido a la gamificación (XP, logros, ligas)

Índice

1	Bienvenida	3
2	Primer acceso	3
3	El banco de problemas	8
4	Enviar tu primera solución	9
5	Entender el veredicto	11
6	Ganar XP, logros y subir de nivel	12
7	Liga semanal	14
8	Ruta de aprendizaje	14
9	Ranking y perfil	15
9.1	Tu perfil público	16
10	Tu resumen de fin de curso (Wrapped)	18
11	Ajustes, seguridad y accesibilidad	19
12	La plataforma en el móvil	20
13	Calendario de retos	21
14	Cadena de retos (escape room)	22
15	Entrenamientos y concursos	22
16	Centro de notificaciones	24
17	Referencia completa de progreso y competición	24
17.1	XP, niveles y marcos	24
17.2	Liga semanal	24
17.3	Trayectoria y rangos de rating	25
18	Qué ocurre en un concurso y después	25
19	Glosario rápido	26
20	Preguntas frecuentes	26

1 Bienvenida

Este es tu manual como **alumno o alumna** del Juez en Línea de la UCA. Aquí resolverás problemas de programación, recibirás una corrección automática e inmediata, y podrás ver tu progreso a lo largo del curso.

No hace falta instalar nada. Todo funciona desde el navegador: escribes tu código en el propio editor de la web, lo envías, y en unos segundos sabrás si es correcto.

Las ilustraciones de este manual son capturas reales de la plataforma, tomadas con una cuenta de alumna de demostración.

2 Primer acceso

Tu docente te dará un usuario y una contraseña temporal (o un enlace de registro, según la asignatura). Al entrar por primera vez:

1. Cambia la contraseña temporal desde tu perfil (arriba a la derecha → **Ajustes de la cuenta**).
2. Verás un **tour de bienvenida** de unos pocos pasos que señala las secciones principales (banco de problemas, entrenamientos, tu menú personal). Puedes saltarlo con el botón **Saltar** y volver a verlo más tarde desde la Ayuda.
3. La **portada** es tu punto de partida: reto del día, tu progreso (nivel y XP), el ranking de la clase y, si tu docente lo ha activado, el calendario de retos.

The screenshot displays the JAC (Juez en Línea UCA) dashboard. At the top is a navigation bar with links: Inicio, Banco de problemas, Entrenamientos, Concursos, Tareas, Discusiones, Más, and a user profile section for 'System' and 'lucia'. The main content area is divided into several widgets:

- Frase del día:** A quote by Margaret Hamilton: "No había otra opción que ser pioneros."
- Recomendado para ti:** A recommendation for problem P1002, "Números primos", described as a problem without a solution chosen from categories you are working on.
- Ranking:** A table showing the top users by score:

Puesto	Nombre de usuario	Resueltos
1	sara	5
2	profesor SU	3
3	pablo	3
4	Examen Test ...	3
5	lucia	2
6	david	1
7	carmen	1
- Mapa de actividad:** A grid showing activity levels across different categories.
- Próxima insignia:** A progress bar for the "Imparable" badge, which is 71% complete (5/7).
- Upsolving pendiente:** A list of pending problems to solve, including "Simulacro Ada Byron Test", "8 Resta", "9 Multiplicacion", "Estructuras de datos", "Demo En vivo (freeze activo)", "P1003 Ordenación de un vector", "P1004 Palíndromos", "Demo Resolver (congelado)", and "P1004 Palíndromos".
- Concurso:** A section for contests, including "Simulacro Ada Byron Test", "Road2Ada", and "Prueba".
- Reto del día:** A daily challenge titled "9 Multiplicacion" with the subtopic "Estructuras de datos".
- Problemas recientes:** A list of recent problems, including "Las campanas de Compostela", "Probando", "Multiplicación de números", and "El famoso rbo del Louvre".
- Mi progreso:** A section showing the user's progress, including a level indicator (Level 3), XP (410), and a streak of 0 days.
- Entrenamiento:** A section for training, including a "Prueba" (Test) with 2 sections and 3 problems.
- Reto demo:** A section for a demo challenge, including a "Reto demo" with a progress bar (33%) and a "Dia 1" challenge titled "Ordenación de un vector".

At the bottom of the dashboard, there is a footer with links for Estado, Desarrollo, Soporte, and Acerca de, along with a language selector and a version number (Worker 0, 42ms).

Portada: frase del día, reto destacado, tu progreso (nivel/XP), ranking y calendario.

Si tu docente ha añadido esos widgets, la portada también puede mostrar «**Para hoy**»: recoge tu siguiente paso pequeño en una tarjeta compacta, con un chip que explica de qué tipo de paso se trata (entrenamiento en curso, ruta de aprendizaje, repaso...), una barra de progreso cuando aplica, y te permite abrir el «**Ver plan de hoy**» completo. También puede mostrar «**Para repasar**» (problemas en los que ya has fallado y todavía no has conseguido Accepted). En «Para repasar» verás el motivo de forma explícita (hay un intento previo sin Accepted) y un enlace para abrir de nuevo el enunciado. No es una predicción: describe únicamente ese estado ya existente.

Para hoy

[Ver el plan de hoy →](#)

Tu siguiente paso breve

Prueba

Entrenamiento en curso

Tu progreso

1/3

Ordenación de un vector

Ruta de aprendizaje: Estructuras de datos

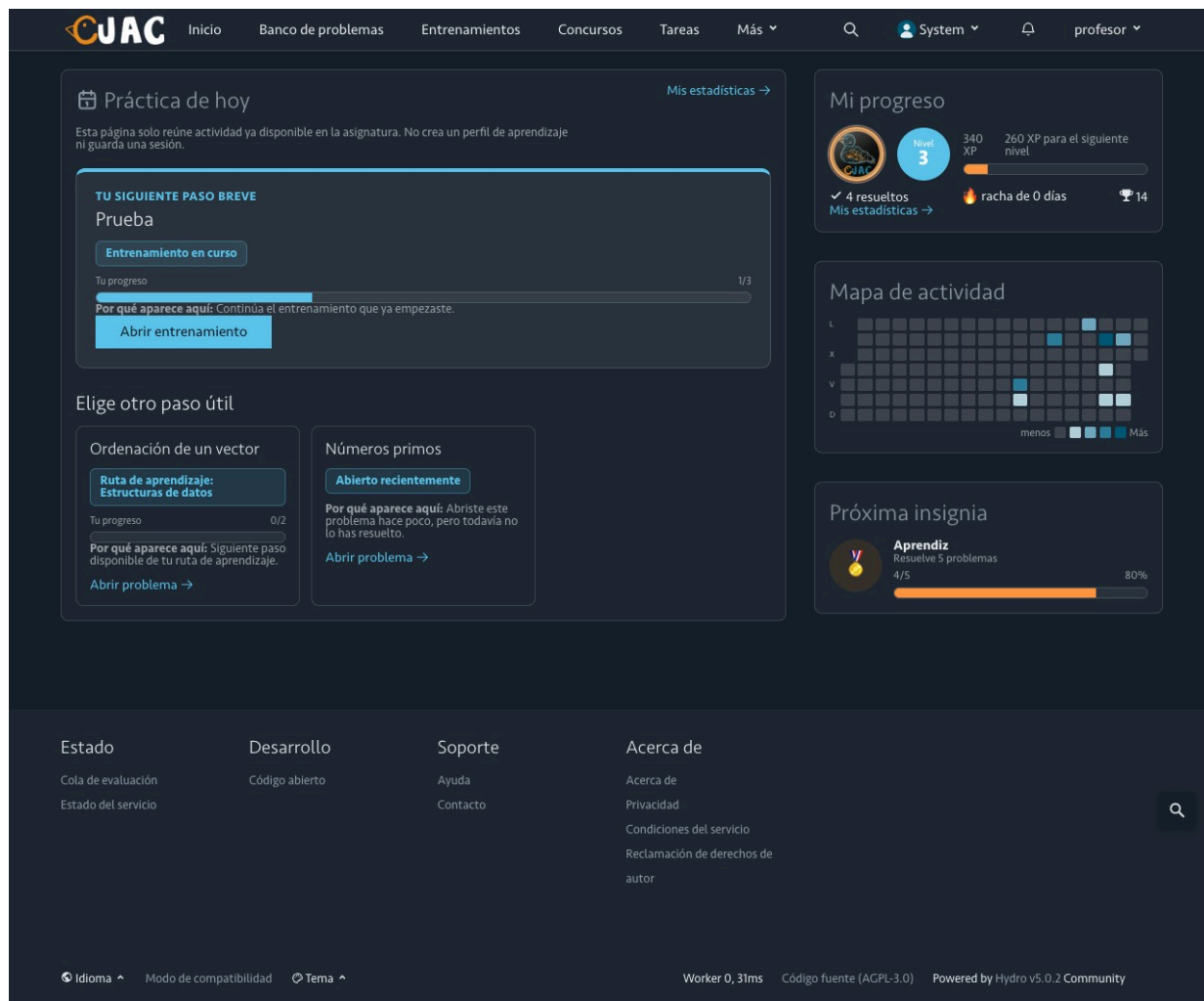
Números primos

Abierto recientemente

La tarjeta «Para hoy»: paso prioritario con su chip y progreso, y hasta dos alternativas.

Desde tu menú personal también puedes abrir **«Práctica de hoy»**. No es un chatbot: organiza las señales ya existentes en tres elecciones guiadas —**Consolidar**, **Avanzar** y **Victoria rápida**— para que puedas escoger según lo que necesitas. «Consolidar» puede intercalar un problema de un nodo anterior de la ruta; «Avanzar» usa el siguiente paso disponible y «Victoria rápida» propone una tarea breve. La página añade tu racha, nivel, mapa de actividad y próxima insignia.

También puedes guardar un **contrato de hábito semanal** (por ejemplo, 3 días y 4 problemas). El progreso se compara únicamente con tu propia meta. Si la asignatura tiene metas colectivas, verás además dos totales anónimos de tu grupo —resoluciones y porcentaje que practica al menos dos días—, sin nombres ni clasificación.



La página «Práctica de hoy» completa: plan del día y, a la derecha, tu contexto de progreso.

Después de enviar una solución de práctica individual, el resultado ofrece un siguiente paso simple: si consigues **Accepted**, «**Ir a Para hoy**» abre el plan completo; si no, «**Volver al problema**» te devuelve al enunciado. No aparece en concursos, tareas, entrenamientos o exámenes, y no guarda nada sobre tu comportamiento.

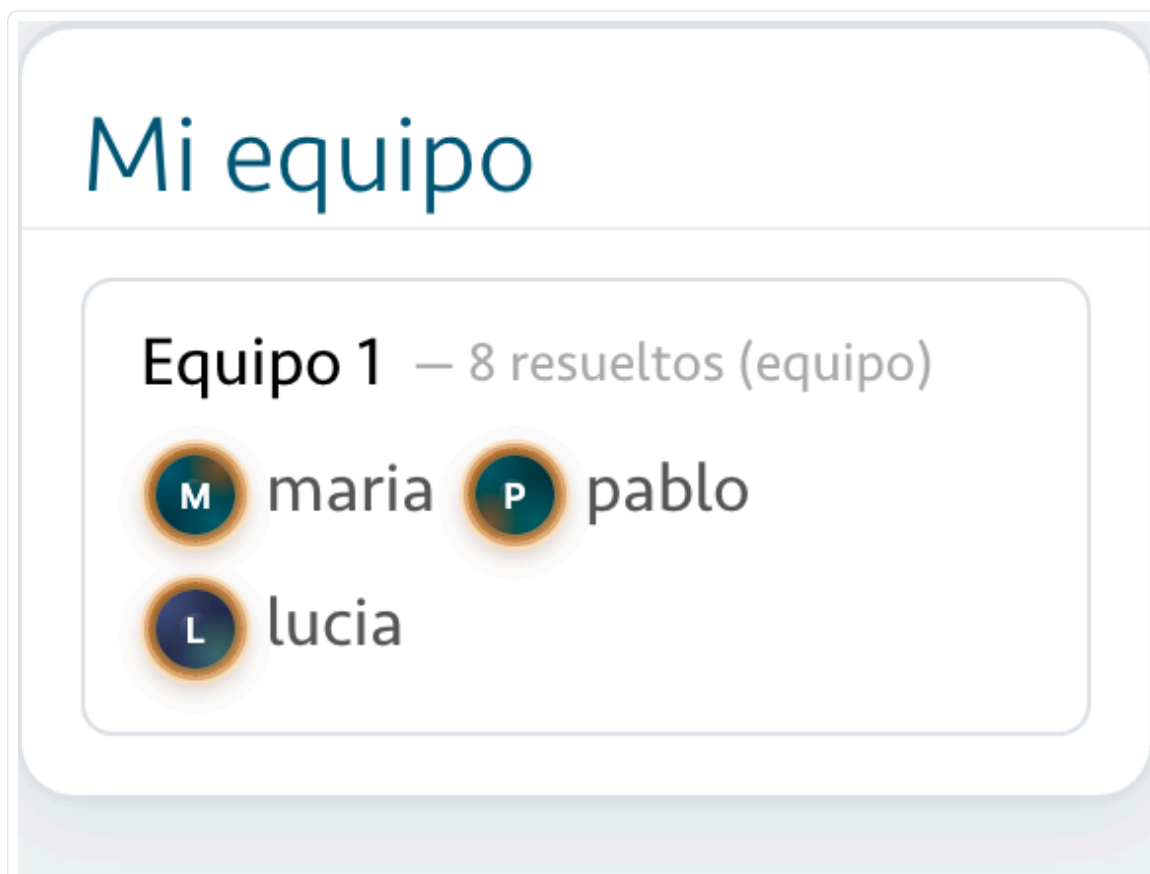
The screenshot shows the Juez en Línea UCA interface. At the top, there's a header with the UCA logo, 'Registros de evaluación', and a 'Más' dropdown. The main content area features a green checkmark and '100 Accepted' status. Below this, a message says 'Siguiendo paso' and 'Esta solución ha sido aceptada. Elige tu siguiente paso de práctica cuando quieras.' with a button 'Ir a Para hoy'. A table shows the result for problem #1: Accepted, 100 points, 1ms time, and 516 KiB memory. Below the table is a code editor with C++ code for multiplying two numbers, a 'Descargar' button, and a 'Copy' button. On the right, a sidebar titled 'Información' lists details: 'Reevaluar', 'Anular puntuación', 'Enviado por profesor', 'Problema 12 Multiplicación de números', 'Lenguaje C++20', 'Longitud del código 187 Bytes', 'Fecha de envío 2026-7-18 10:47:25', 'Evaluado el 2026-7-18 10:47:39', 'Puntuación 100', 'Tiempo total 1ms', 'Hora punta 1ms', and 'Memoria máxima 516 KiB'. At the bottom, there's a 'Comentario del profesor' section with a text input field.

Tras un `Accepted` de práctica individual, el resultado ofrece «Ir a Para hoy».

El **reto del día** tiene además un podio opcional de rendimiento. Antes de resolverlo solo verás cuántas personas han participado; tras conseguir `Accepted`, se desbloquean las clasificaciones provisionales de **ejecución más rápida** y **menor uso de memoria** para el lenguaje de tu último envío aceptado. Nunca se compara Python contra C++ u otros lenguajes. Al cerrar el día, si hay al menos una persona participante, puede conseguir +2 puntos de Trayectoria por cada corona; un margen pequeño permite compartirla cuando las mediciones son prácticamente iguales. Esta información aparece tanto en la portada como dentro del propio enunciado del reto activo; allí también verás tu posición y tu mejor marca en cada categoría. Si ya habías resuelto ese problema antes de que fuera el reto actual, la interfaz te indicará que debes volver a conseguir `Accepted` durante el día para participar; tus soluciones anteriores siguen disponibles.

Si prefieres practicar sin compararte, activa «**Ocultar comparaciones competitivas**» en **Ajustes de la cuenta** → **Preferencias**. En el reto diario verás únicamente tus mejores marcas, sin participantes, podio, puestos o coronas visibles. El cálculo de tu actividad y de las recompensas no cambia: esta elección solo transforma lo que tú ves.

Si tu club o asignatura trabaja por **equipos** (2-3 alumnos), la portada puede incluir también «**Mi equipo**»: tus compañeros de equipo y lo que lleváis **resuelto entre todos** — cuenta con que cualquiera del equipo haya conseguido el `Accepted`, cada quien sigue enviando y evaluándose por su cuenta. Solo ves tu propio equipo, nunca los de los demás. Si aún no perteneces a ninguno, el widget te lo dice — pídeselo a tu docente.



Widget «Mi equipo» en la portada.

3 El banco de problemas

Es el catálogo de ejercicios de tu asignatura. Cada fila indica si ya lo **resolviste** (✓ verde), lo **intentaste sin conseguirlo** (x rojo) o **aún no lo probaste** (○). La columna de dificultad te ayuda a elegir por dónde empezar, y a la derecha puedes filtrar por categoría (bucles, arrays, estructuras de datos...).

Editor en línea: enunciado a la izquierda, código y selector de lenguaje a la derecha.

F9 prueba una entrada; F10 corrige el problema. «Ejecutar pretest» usa únicamente los datos que escribas en «Entrada» y te enseña la salida real del programa. Como no conoce la salida esperada, no puede decidir si la respuesta es correcta: «Ejecución completada (la salida no se ha comprobado)» solo significa que el programa terminó sin errores. Pulsa **Enviar** (F10) para obtener el veredicto real del problema.

Modo examen. Si tu docente activa este modo en un problema (por ejemplo, durante una prueba presencial), verás un aviso arriba del todo y no podrás pegar código ni usar el menú contextual del ratón en esa página. Es intencionado: solo afecta a ese problema concreto, no al resto del banco.

También puedes **descargar el enunciado en PDF** o **copiar el problema** para trabajarlo sin conexión, y consultar las **discusiones** si otros compañeros ya han preguntado algo sobre ese ejercicio.

Tu código se guarda solo. Mientras escribes, el editor recuerda tu progreso en este navegador — por problema y por lenguaje: si cambias de C++ a Python y vuelves, cada uno conserva lo último que escribiste en él, en vez de mezclarse.

5 Entender el veredicto

Unos segundos después de enviar, verás uno de estos veredictos (en inglés, es la convención habitual en cualquier juez en línea):

Veredicto	Qué significa
Accepted	Tu solución es correcta y cumple los límites de tiempo/memoria.
Wrong Answer	El programa terminó, pero la salida no coincide con la esperada en algún caso.
Time Limit Exceeded	Tardó demasiado — revisa la eficiencia de tu algoritmo.
Runtime Error	El programa se interrumpió (división por cero, acceso fuera de rango...).
Memory Limit Exceeded	Usó más memoria de la permitida.
Compile Error	El código no compiló; revisa el mensaje de error del compilador.

The screenshot shows the JAC web interface. At the top is a navigation bar with links: Inicio, Banco de problemas, Entrenamientos, Concursos, Registros de evaluación, Más. On the right, there's a user profile 'System' and a notification bell. Below the navigation bar is a search and filter section with buttons for 'Filtrar' and 'Restablecer'. The main area displays a table of submissions with the following columns: Estado, Problema, Enviado por, Tiempo, Memoria, Lenguaje, and Fecha de envío. The table contains 15 rows of data, showing various submission statuses like 'Accepted', 'Wrong Answer', and 'Format Error' for different problems and users.

Estado	Problema	Enviado por	Tiempo	Memoria	Lenguaje	Fecha de envío
✓ 100 Accepted	P1001 Suma de dos números	carmen	2ms	13.1 MiB	C++20	hace 13 horas
✗ 0 Wrong Answer	P1001 Suma de dos números	carmen	1ms	14.1 MiB	C++20	hace 18 horas
✗ 0 Wrong Answer	P1001 Suma de dos números	carmen	3ms	14.1 MiB	C++20	hace 18 horas
✗ 0 Format Error	P1002 Números primos	sara	-	-	C++20	hace 18 horas
✓ 100 Accepted	P1001 Suma de dos números	lucia	1ms	20.7 MiB	C++20	hace 1 semana
✓ 100 Accepted	P1001 Suma de dos números	lucia	1ms	19.8 MiB	C++20	hace 1 semana
✗ 0 Wrong Answer	7 Suma	profesor	1ms	19.8 MiB	C++20	hace 1 semana
✗ 0 Wrong Answer	7 Suma	profesor	-	20.7 MiB	C++20	hace 1 semana
✓ 100 Accepted	P1001 Suma de dos números	profesor	-	20.7 MiB	C++20	hace 1 semana
✓ 100 Accepted	P1001 Suma de dos números	lucia	-	20.7 MiB	C++20	hace 1 semana
✗ 0 Wrong Answer	P1001 Suma de dos números	lucia	-	20.7 MiB	C++20	hace 1 semana
✗ 0 Wrong Answer	7 Suma	lucia	1ms	19.8 MiB	C++20	hace 1 semana
✗ 0 Wrong Answer	7 Suma	lucia	1ms	19.8 MiB	C++20	hace 1 semana
✗ 0 Wrong Answer	9 Multiplicacion	profesor	1ms	15.1 MiB	C++20	hace 2 semanas

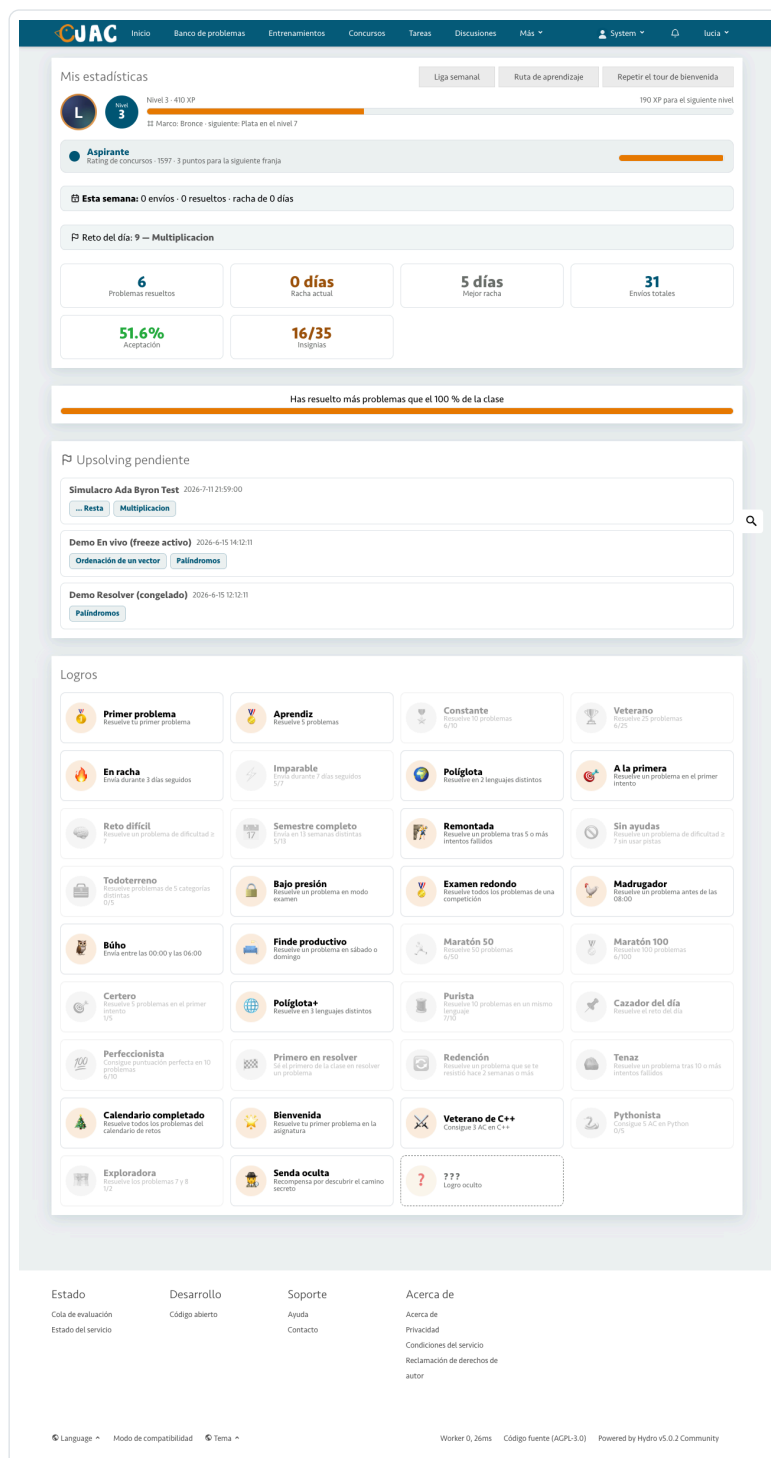
Lista de envíos con veredictos, y ayuda de depuración cuando algo falla.

Ayuda de depuración. Cuando un envío no es Accepted, el sistema añade pistas sobre la causa más probable (por ejemplo, un problema de formato de salida). Los errores de compilación más habituales (falta un `;`, un `#include`, una variable sin declarar...) también se explican en lenguaje llano, no solo con el texto crudo del compilador. No sustituye a pensar la solución, pero te ahorra vueltas cuando el fallo es un detalle menor.

6 Ganar XP, logros y subir de nivel

Cada problema resuelto (correctamente, con `Accepted`) suma **puntos de experiencia (XP)**. Los problemas más difíciles dan más XP. Acumular XP te hace subir de **nivel** y desbloquea un **marco** cosmético para tu avatar; ciertos hitos (resolver tu primer problema, mantener una racha de envíos, resolver de madrugada...) desbloquean **insignias** coleccionables.

Además del nivel por XP, tu perfil tiene una pestaña **Trayectoria**: un rating de concursos al estilo Codeforces/ICPC que solo cambia al participar en concursos puntuables (`Rated`) — sube o baja según tu puesto en ese concurso, no según cuántos problemas sueltos resuelvas.



Panel «Mis estadísticas»: nivel/XP y marco, rating de Trayectoria, racha, métricas, «Upsolving pendiente» y logros conseguidos/ bloqueados.

- **Racha:** si envías al menos una solución (acertada o no) varios días seguidos, tu racha crece. Se rompe si pasas un día sin enviar nada.
- **Liga semanal:** cada semana compites en una división junto a un grupo de compañeros según tu XP. Terminar arriba de la tabla te asciende de división la semana siguiente; quedar abajo te hace descender. Es un aliciente para practicar con regularidad, no una nota — tu docente decide si la usa como tal.
- **Radar de competencias:** un gráfico que muestra en qué categorías (bucles, arrays...) tienes más o menos problemas resueltos, para saber dónde te conviene practicar más.

- **Upsolving pendiente:** los problemas que no resolviste en un concurso ya terminado (real o virtual) siguen apareciendo en un listado aparte como recordatorio, hasta que los resuelvas por libre. Si el concurso fue por equipos, tu docente puede además asignar cada problema pendiente a una persona responsable con fecha límite («**Mi upsolving**», dentro del propio concurso) — se marca «Resuelto» solo cuando consigues `Accepted` de verdad, nunca a mano.

Nada de esto sustituye a la evaluación de tu docente. Es una capa de motivación adicional — algunas asignaturas la usan activamente, otras la dejan como algo opcional para quien quiera un aliciente extra.

7 Liga semanal

Si tu asignatura la tiene activada, cada semana compites por XP en una **división** con compañeros de nivel parecido; los primeros ascienden y los últimos descienden. Se cierra cada lunes a las 00:00 (hora peninsular).

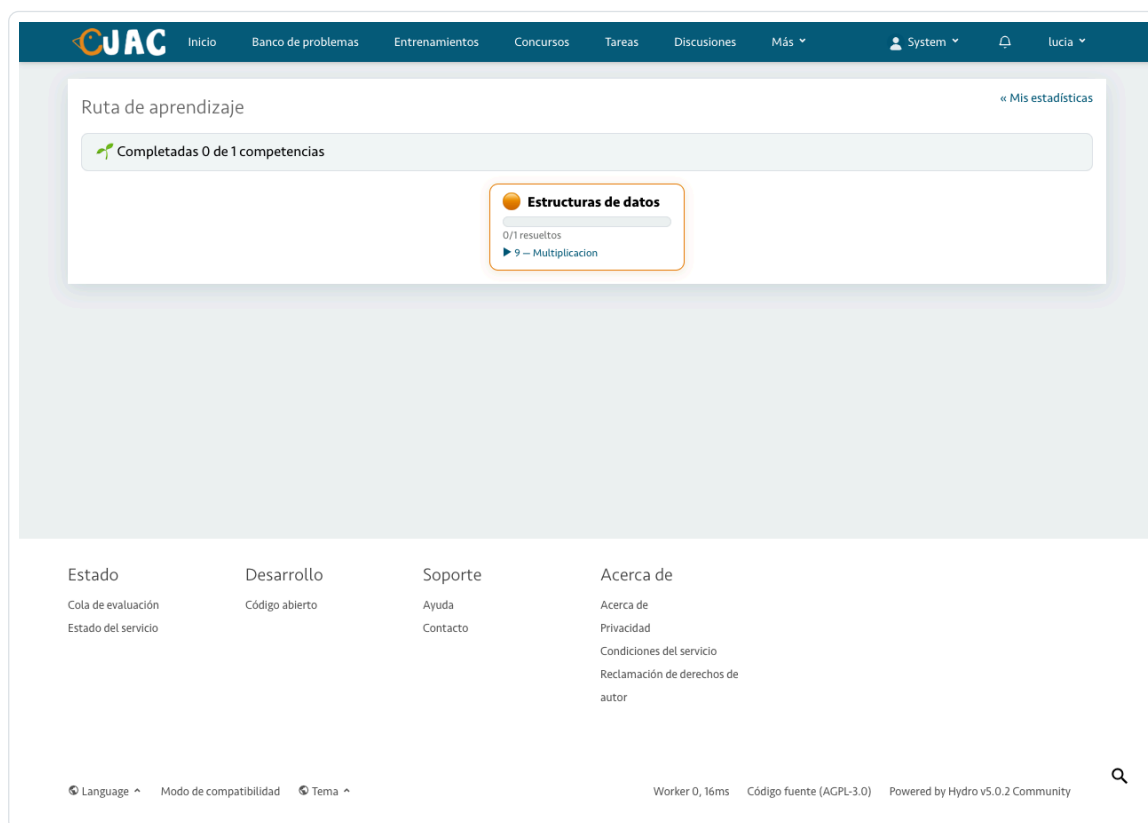
Liga semanal: tu división, la tabla de la semana y las zonas de ascenso/descenso.

8 Ruta de aprendizaje

Un árbol visual de competencias (por ejemplo: arrays → ordenación → búsqueda binaria) donde cada nodo se desbloquea al resolver suficientes problemas del anterior. Es una guía de por dónde seguir practicando. La parte superior destaca tu siguiente tema, explica los prerrequisitos que ya has completado (o que se trata del primer paso) y te permite abrir su problema de entrada. Los nodos bloqueados indican los pasos concretos que aún faltan; no es una predicción sobre ti, sino la lectura visible de la ruta de la asignatura y tus `Accepted` ya existentes.

Si el docente activa la **maestría por niveles**, cada nodo continúa después del primer logro: **bronce** al alcanzar el umbral, **plata** al resolver otro problema distinto al menos 3 días después y **oro** al transferir lo aprendido a un tercer problema distinto al menos 7 días más tarde. Bronce desbloquea el siguiente nodo; oro indica que el nodo está consolidado.

En los problemas individuales de práctica aparece también una guía breve «**Antes de enviar**»: revisar los ejemplos, comprobar los límites y probar un caso propio. Es el mismo recordatorio para todas las personas y no se marca ni se guarda; no aparece durante concursos, tareas, entrenamientos o exámenes.



Ruta de aprendizaje con nodos desbloqueables.

9 Ranking y perfil

La **clasificación del curso** ordena por problemas resueltos (con podio para el top 3). Puede estar oculta o anonimizada según lo decida tu docente.

Con «**Ocultar comparaciones competitivas**» activado, esta página muestra solo tu número de problemas resueltos. «Top de la semana» se convierte en «Tu semana» con tu propia XP, y la liga oculta compañeros, puesto, división y zonas de ascenso o descenso. Puedes volver al modo normal en cualquier momento; la preferencia no cambia la experiencia de nadie más.

[Inicio](#)
[Banco de problemas](#)
[Entrenamientos](#)
[Concursos](#)
[Tareas](#)
[Ranking](#)
[Más](#)

System

 lucia

Ranking

1

S

sara

5 resueltos

2

profesor

3 resueltos

3

P

pablo

3 resueltos

Puesto	Nombre de usuario	Resueltos
4	ET Examen Test (examentest) LV 4	3
5	L lucia LV 6	2
6	D david	1
7	C carmen LV 2	1

Estado

Desarrollo

Soporte

Acerca de

Cola de evaluación

Estado del servicio

Código abierto

Ayuda

Contacto

Acerca de

Privacidad

Condiciones del servicio

Reclamación de derechos de autor

Language

Modo de compatibilidad

Tema

Worker 0, 21ms

Código fuente (AGPL-3.0)

Powered by Hydro v5.0.2 Community

Clasificación del curso con podio top-3.

9.1 Tu perfil público

Tu perfil (/user/:uid) muestra tu avatar, una franja horizontal con hasta cuatro **logros destacados** (o aleatorios si no eliges ninguno) y seis pestañas: **Trayectoria** (rating de concursos), **Problemas resueltos**, **Actividad** (mapa de calor), **Concursos**, **Actividad reciente** y **Soluciones recientes**.

[Inicio](#)
[Banco de problemas](#)
[Entrenamientos](#)
[Concursos](#)
[Tareas](#)
[Discusiones](#)
[Más](#)

System
lucia

lucia

UID: 6, Registrado el hace 1 mes, último inicio de sesión hace 14 segundos, última actividad ahora mismo.
Ha resuelto 6 problemas, RP: 31.13 (n.º 1)

Logros

+12
Ver todos los logros

Trayectoria
Problemas resueltos
Actividad
Concursos
Actividad reciente
Soluciones recientes

1597
Aspirante - 1 concursos puntuables

Concurso	Puesto	Cambio de rating
Simulacro Ada Byron Test	#1	1500 → 1597

Mi perfil
Mensajes
Ajustes del dominio
Mis dominios
Mis ficheros
Ajustes de la cuenta
Preferencias
Seguridad

7 Enviado

6 Aceptado

0 Me gusta en soluciones

3 Nivel

Estado
Cola de evaluación
Estado del servicio

Desarrollo
Código abierto

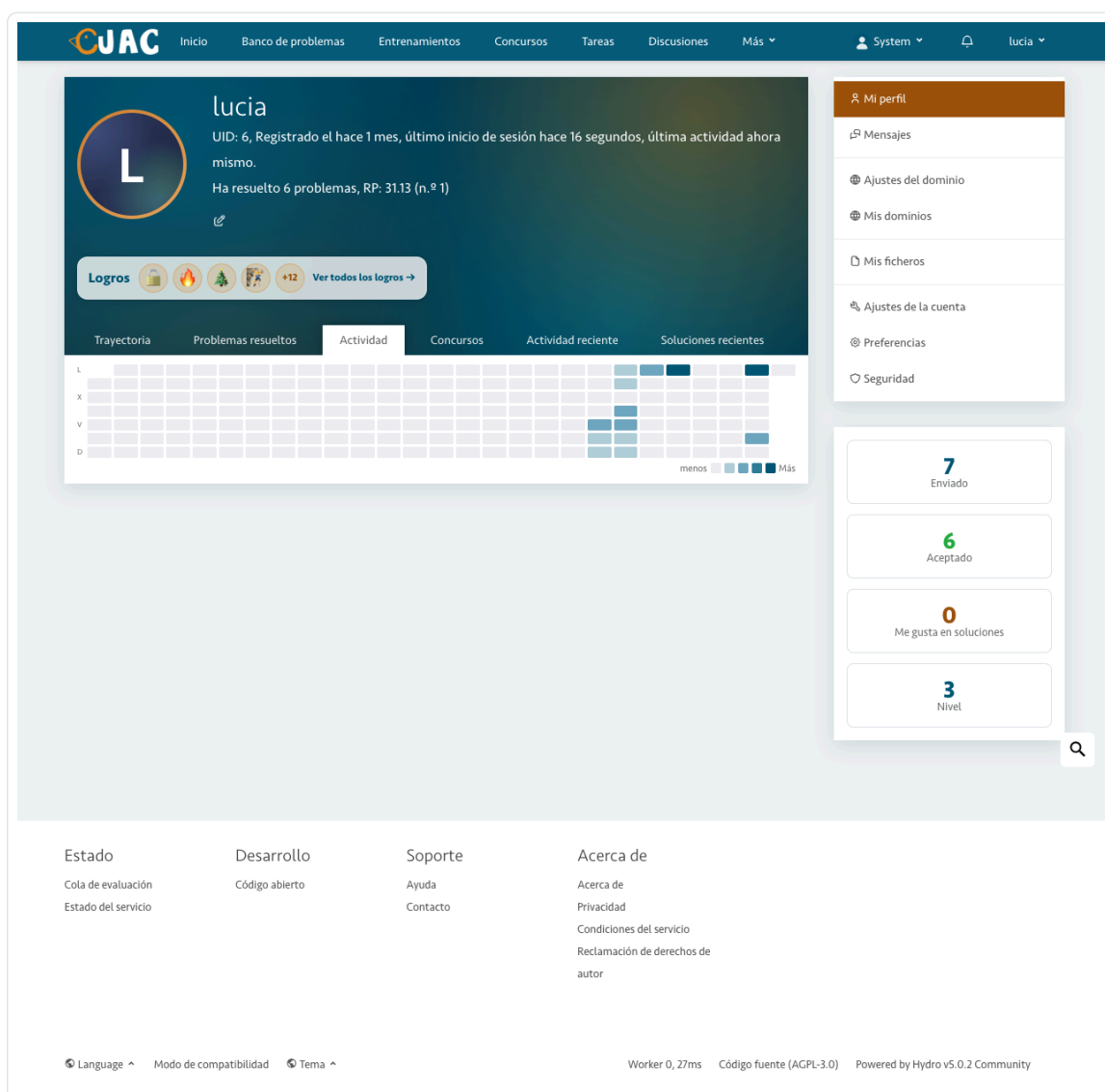
Soporte
Ayuda
Contacto

Acerca de
Acerca de
Privacidad
Condiciones del servicio
Reclamación de derechos de autor

Language
Modo de compatibilidad
Tema

Worker 0, 42ms
Código fuente (AGPL-3.0)
Powered by Hydro v5.0.2 Community

Perfil público: cabecera con logros destacados y pestaña «Trayectoria».



Pestaña «Actividad» del perfil (mapa de calor).

Tu biografía y tu número de estudiante no se muestran en el perfil público — solo tú los ves, en **Ajustes de la cuenta**. El perfil está pensado para exponer lo mínimo necesario.

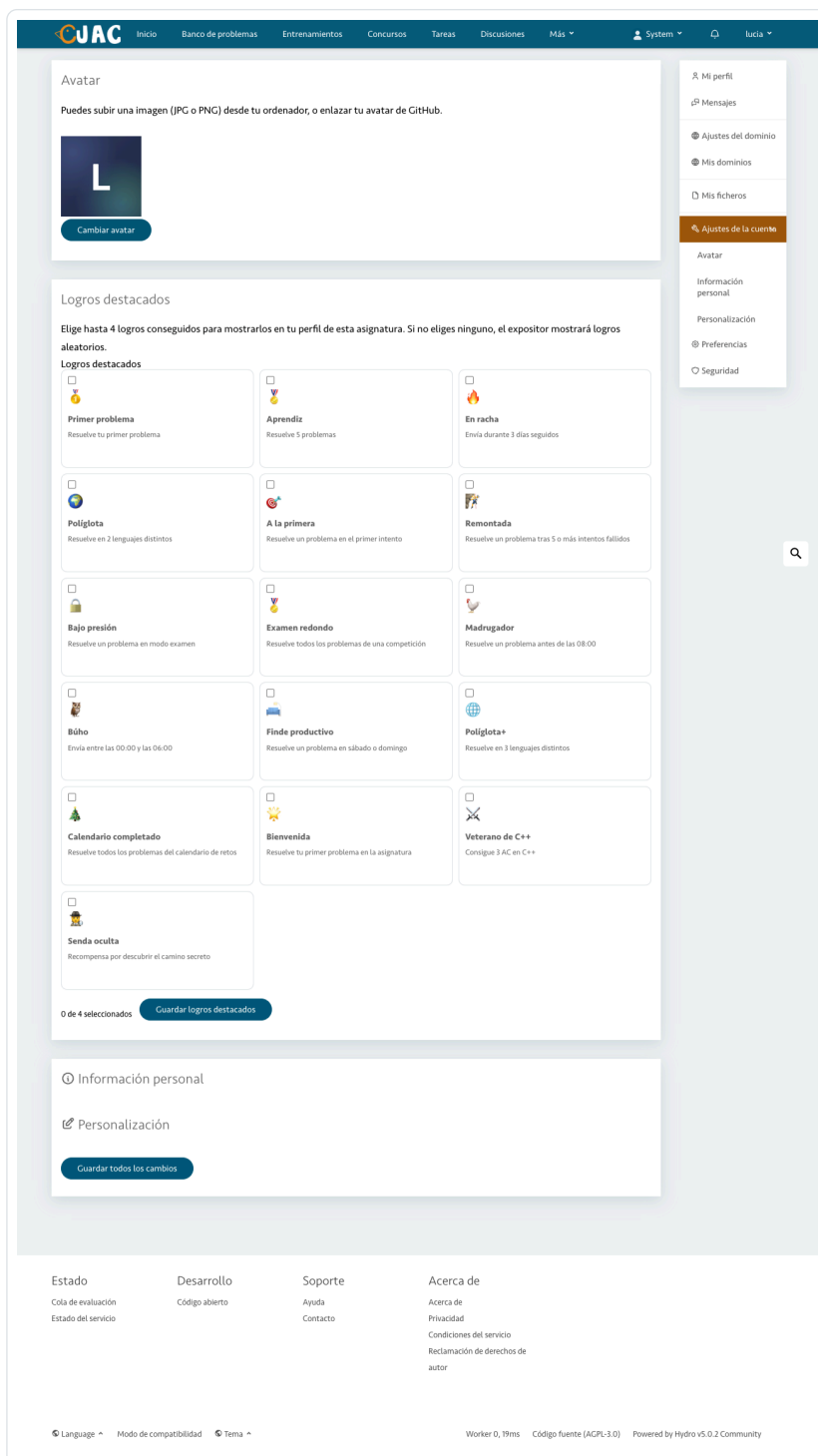
10 Tu resumen de fin de curso (Wrapped)

Desde **Mis estadísticas** → «**Mi resumen del curso**» puedes ver tu **Wrapped**: un relato animado, diapositiva a diapositiva, con lo más destacado de tu año — problemas resueltos, tu racha más larga, precisión, lenguaje favorito, categoría en la que más te has movido, logros conseguidos (y el más raro de tu colección), nivel alcanzado, tu marco de avatar y, si tu asignatura usa Trayectoria/concursos puntuables, tu rating y tu mejor puesto. Es solo tuyo — nadie más puede verlo, ni siquiera con tu identificador de usuario.

Puedes volver a verlo cuando quieras con «**Ver mi resumen otra vez**», y descargar la diapositiva final como imagen con «**Descargar tarjeta**» si quieres guardarla o compartirla tú mismo/a.

11 Ajustes, seguridad y accesibilidad

En **Ajustes de la cuenta** puedes subir tu **avatar** (imagen propia o el de tu cuenta de GitHub) y elegir hasta **cuatro logros destacados** para la franja de tu perfil público; si no eliges ninguno, se muestran logros aleatorios.



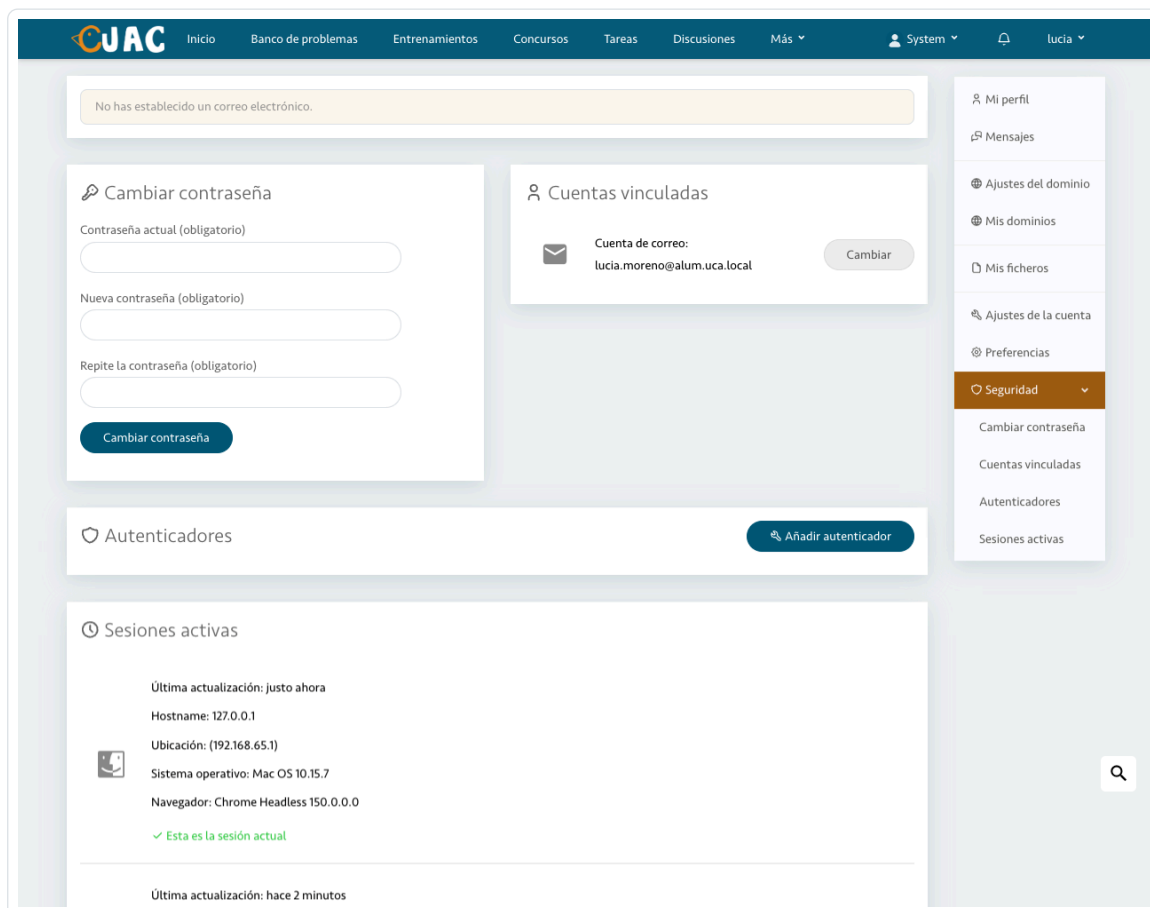
Ajustes de la cuenta: avatar y selector de logros destacados.

En **Ajustes de la cuenta** → **Preferencias** también puedes guardar tu propia **plantilla de código por lenguaje** (por ejemplo, tu cabecera habitual en C++): se carga automáticamente al abrir un problema

en ese lenguaje, salvo que el propio problema ya traiga una plantilla puesta por el docente, que tiene prioridad.

En esa misma pantalla, «**Ocultar comparaciones competitivas**» ofrece un modo personal y reversible: conserva tu progreso, XP y recompensas, pero sustituye las clasificaciones del curso, el reto diario, el top semanal y la liga por información exclusivamente propia.

En **Ajustes de la cuenta** → **Seguridad** puedes cambiar la contraseña y cerrar sesiones abiertas. En **Preferencias** puedes ajustar el idioma y dos opciones de accesibilidad: **tamaño de fuente** (100–200%) y **alto contraste**. El editor de código tiene además un modo para lectores de pantalla (Ctrl+F1 / Cmd+F1).



Seguridad personal: contraseña y sesiones activas.

12 La plataforma en el móvil

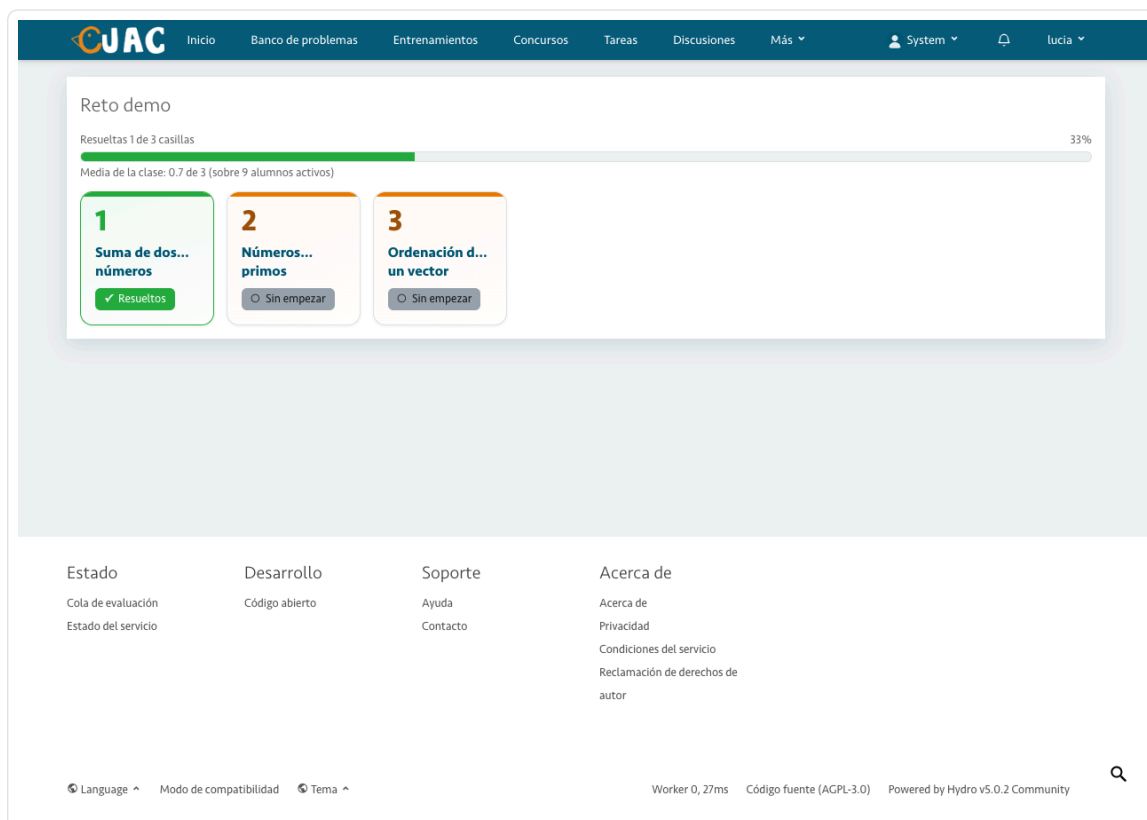
Todo funciona también en pantallas pequeñas: la portada se apila en una columna, las tablas anchas se desplazan lateralmente y tus logros se muestran en dos columnas compactas.



«Mis estadísticas» en un móvil (375 px).

13 Calendario de retos

Si tu docente lo activa, verás un **calendario de casillas** que se van desbloqueando **un día tras otro** (de forma acumulativa: el día 3 están abiertas las casillas 1, 2 y 3). Cada casilla suele enlazar a un problema distinto.



Calendario de retos: verde = ya resuelto, naranja = abierto y pendiente, gris = todavía bloqueado.

14 Cadena de retos (escape room)

Si tu docente activa una cadena, encontrarás una secuencia de problemas con candados. Resuelve el reto actual con **Accepted**: entonces aparece una llave personal de seis caracteres. Escríbela en «Desbloquear siguiente» para abrir el próximo reto. Las llaves dependen de tu cuenta y no sirven para otro alumno. Si acumulas el número de fallos configurado, puede aparecer «Saltar este reto»; un reto saltado no cuenta como resuelto para la insignia final. La insignia «Cadena completada» solo se concede al resolver todos los problemas sin saltar.

15 Entrenamientos y concursos

- **Entrenamientos:** listas de problemas organizadas por tu docente (por ejemplo, por tema o por tarea de la asignatura), con tu progreso dentro de cada una.
- **Concursos:** eventos con una ventana de tiempo limitada y una clasificación en vivo. Puedes participar solo/a o en equipo, según cómo lo configure tu docente. Durante el concurso, la clasificación puede estar «congelada» (no se actualiza en los últimos minutos) para mantener la emoción hasta el final. En concursos presenciales, tu docente puede repartir también un **cuadernillo impreso** con todos los enunciados del evento.
- **Editorial:** la solución oficial de un problema (si tu docente la ha escrito) se desbloquea al conseguir **Accepted** o cuando terminan todos los concursos que lo incluyen.
- **Preguntar al jurado:** durante un concurso ACM/XCPC en curso, si tu equipo tiene dudas sobre un enunciado, «Preguntar al jurado» (en el menú del concurso) abre un canal privado que solo ven tu equipo y el jurado. El jurado puede responderte en privado o, si la duda interesa a todo el mundo, publicar la pregunta y su respuesta para el resto de participantes.

- **Participación virtual:** si un concurso ya ha terminado y no lo hiciste en su momento, puedes rehacerlo contra el reloj con una ventana de tiempo personal — tus envíos no cuentan para el marcador oficial ni para el rating, pero sí sirven para practicar y quedan fuera de tu «Upsolving pendiente». Si ya participaste de verdad, también puedes repetirlo después en modo virtual («Repetir en modo virtual») sin que tu asistencia, puesto ni rating reales se vean afectados — la repetición se marca con un * en tu pestaña «Concursos» y puedes repetirla tantas veces como quieras, quedándose siempre con el último intento.

The screenshot shows the UAC Road2Ada contest page. The top navigation bar includes links to 'Volver a la lista de concursos', 'Road2Ada', 'Lista de problemas', and 'Clasificación del concurso'. The user is logged in as 'System' with a profile 'lucia'. The main content area shows the contest 'Road2Ada' with status 'Finalizado', rules 'XCPC', start time '2026-7-2 14:00', duration '5 hora(s)', and organizer 'profesor'. A progress bar indicates the contest is finished. On the right, a sidebar contains buttons for 'Participación virtual' (highlighted), 'Lista de problemas', 'Clasificación', 'Discusión', and 'Ayuda'. Below these are details about the contest: Estado: Finalizado, Reglas: XCPC, Problema: 4, Empezar el: 2026-7-2 14:00, Termina el: 2026-7-2 19:00, Duración: 5 hora(s), Organizador: profesor, Participantes: 0. The footer contains links for 'Estado', 'Desarrollo', 'Soporte', and 'Acerca de', along with a search icon and footer text: 'Language ^', 'Modo de compatibilidad', 'Tema ^', 'Worker 0, 18ms', 'Código fuente (AGPL-3.0)', and 'Powered by Hydro v5.0.2 Community'.

Concurso finalizado con el botón «Participación virtual».

16 Centro de notificaciones

La campana 🔔 de la barra superior te avisa de: comentarios del docente en tus envíos, insignias nuevas, cambios en tus entrenamientos/concursos y anuncios del dominio. Se actualiza automáticamente aunque tengas la pestaña en segundo plano.

17 Referencia completa de progreso y competición

Esta sección resume las reglas exactas para distinguir las cuatro medidas de la plataforma: **resueltos** alimenta la clasificación del curso, la **XP** desbloquea niveles y marcos, la **liga** compara la XP de una semana y **Trayectoria** resume el rendimiento competitivo.

17.1 XP, niveles y marcos

Cada problema aceptado aporta $10 + (\text{dificultad} \times 5)$ XP. A la suma se añaden 20 XP por cada insignia conseguida. Los envíos fallidos no dan XP, aunque sí pueden contar para rachas e insignias.

La curva de nivel usa $50 \times \text{nivel} \times (\text{nivel} - 1)$: el nivel 1 empieza en 0 XP, el 2 en 100, el 3 en 300 y el 4 en 600. El marco es puramente decorativo y nunca cambia una nota, permiso ni posición competitiva.

Marco	Desde nivel	Aspecto
Bronce	3	degradado cobre #cd7f32 → #e6a45c
Plata	7	degradado gris #9fa7ad → #d8dde1
Oro	12	degradado #d4af37 → #ffe066
Platino	18	degradado turquesa con brillo
Diamante	25	degradado cian con halo



Muestra visual: la vistosidad crece con el rango; los colores, reflejos y halos son los de la interfaz. El anillo se activa al alcanzar el nivel.

El marco se ve grande en **Mis estadísticas** y en tu perfil público, y pequeño junto al avatar en rankings y listados. La vistosidad escala con el rango: Bronce es sobrio, Plata añade acabado metálico, Oro incorpora reflejos cálidos, Platino suma halo turquesa y Diamante combina facetas, reflejos y halo premium. También respeta la preferencia del navegador por reducir movimiento. Si aún no has llegado al nivel 3 no aparece ningún anillo.

17.2 Liga semanal

La liga, si el docente la habilita, usa exclusivamente la XP de problemas aceptados dentro de la semana. Empiezas en Bronce y solo compites contra quienes están en tu misma división.

Regla	Comportamiento
-------	----------------

Divisiones	Bronce → Plata → Oro → Diamante
Cierre	Automático una vez por semana, al comenzar el lunes (hora de Madrid)
Ascenso	Los 3 primeros con al menos 1 XP suben; Diamante no tiene ascenso
Descenso	Los 3 últimos de Plata/Oro/Diamante bajan; Bronce no tiene descenso
Durante la semana	La tabla se calcula al vuelo; el cierre guarda solo la división
Evaluación	No es una nota ni modifica el rating de Trayectoria

Con pocos participantes puede haber menos de tres puestos en una zona. La flecha indica la zona prevista, no una garantía hasta que se liquide la semana. Si se desactiva la liga, desaparecen el enlace y la página, pero no se borran tus demás estadísticas.

17.3 Trayectoria y rangos de rating

Trayectoria es el progreso competitivo de la asignatura. El valor inicial es 1500 y los colores son una adaptación educativa de los rangos de Codeforces, no una equivalencia oficial.

Rango	Rating	Color	Lectura
Newcomer	0–1199	gris #6B6E6D	sin historial o primeras actividades
Contender	1200–1599	azul #005877	base competitiva
Expert	1600–1999	naranja #E87B00	rendimiento sólido
Master	2000+	rojo #c62828	rendimiento avanzado

Los concursos **Rated** aplican el cambio principal según la clasificación final. También pueden existir incrementos limitados por actividad individual, retos y entrenamientos. Las participaciones virtuales y las cuentas docentes no alteran el rating oficial. La pestaña **Trayectoria/Rating** muestra la curva histórica y los cambios por actividad.

Resolver el reto diario aporta +6. Sus coronas de velocidad y memoria pueden aportar +2 cada una al finalizar el día; son bonificaciones pequeñas y separadas por lenguaje, no una calificación.

18 Qué ocurre en un concurso y después

Durante el **freeze** algunas casillas dejan de mostrar el resultado real. El color del globo del problema sigue identificándolo en el enunciado, marcador y resolver. El primer **Accepted** puede llevar un anillo dorado. Después puedes usar:

- **Editorial:** aparece al resolver el problema o al terminar todos los concursos/tareas que lo contienen, incluida tu ventana virtual.
- **Upsolving pendiente:** agrupa problemas no resueltos en concursos donde participaste y desaparece al obtener **Accepted** por libre.
- **Participación virtual:** inicia un reloj personal con la duración original; queda fuera del ranking y rating oficiales. Al terminar puedes repetirla sin límite. También puedes usarla tras una asistencia real (tu asistencia/puesto/rating reales no cambian).
- **Debrief:** si el docente lo habilita para equipos y cumples los requisitos, permite revisar el replay y métricas de tu propio equipo, sin exponer envíos de otros equipos.

19 Glosario rápido

Término	Significado
AC / Accepted	solución correcta
WA / Wrong Answer	salida incorrecta en algún caso
TLE / Time Limit Exceeded	se agotó el tiempo de CPU o de pared
RE / Runtime Error	el programa terminó con una señal o código de error
freeze	periodo final en que se ocultan resultados del marcador
Rated	actividad que puede actualizar Trayectoria
Upsolving	resolver después un problema fallado o pendiente
TRD	Team Reference Document, inventario de apuntes del equipo

20 Preguntas frecuentes

¿Puedo ver el código de otros compañeros? No, cada alumno solo ve sus propios envíos (salvo que el docente comparta una solución de ejemplo).

¿Por qué no puedo pegar código en un problema? Ese problema tiene el modo examen activado por tu docente — ver la nota de la sección «Enviar tu primera solución».

He perdido mi racha/liga por un día que no pude conectarme, ¿se puede recuperar? No automáticamente; habla con tu docente si hay circunstancias justificadas — la gamificación es un aliciente, no una penalización rígida.