

Realizado este ano letivo, entre 4 e 15 de novembro, o Desafio Internacional de Pensamento Computacional, contou com a participação de **135336** alunos, oriundos 846 escolas, distribuídos por diferentes escalões:

- Castores: 14344 alunos (6172 do 3ºano, 8172 do 4ºano)
- Benjamins: 39120 alunos (19369 do 5ºano, 19751 do 6ºano)
- Cadetes: 41647 alunos (21017 do 7ºano, 20630 do 8ºano)
- Juniores: 25843 alunos (17529 do 9ºano, 8314 do 10ºano)
- Seniores: 14382 alunos (6548 do 11ºano, 7834 do 12ºano)

Representaram a nossa escola 299 alunos de diferentes turmas, desde o 7º ano ao 12º ano. Nas 3 das categorias em que concorremos, Cadetes, Juniores e Seniores, qualificaram-se trinta e três alunos no TOP 25%, vinte alunos no TOP 10% e pela primeira vez, dois alunos no **TOP 1%**.

Resumo dos Resultados 2024				
Categoria	Participantes	Top 25%	Top 10%	Top 1%
Cadetes	162	12	8	1
Juniores	106	19	12	1
Seniores	31	2		
Total	299	33	20	2

Resumo dos Resultados 2023				
Categoria	Participantes	Top 25%	Top 10%	Top 1%
Cadetes	167	24	6	
Juniores	85	12	14	1
Seniores	67	12	8	
Total	319	48	28	1

Parabéns ao **Martins Alexandre** e ao **Guilherme Anjos** que alcançaram uma pontuação de 136 e 144 pontos respetivamente, qualificando-se no **TOP 1%** do seu escalão.

O "Bebras - Castor Informático" é uma iniciativa internacional destinada a promover a Informática (Ciência de Computadores) e o pensamento computacional. Foi desenhado para motivar alunos de todo o mundo e de todas as idades, mesmo aqueles que não têm experiência prévia. Conta já com uma longa história e foi iniciado, em 2004, pela Prof. Valentina Dagienė, da Universidade de Vilnius, na Lituânia. Em Portugal, o "Bebras – Castor Informático" é organizado pelo Departamento de Ciência de Computadores (DCC/FCUP) da Faculdade de Ciências da Universidade do Porto (FCUP), em conjunto com o TreeTree2.

RESULTADOS RESUMIDOS DA ESCOLA

Escola Secundária de Viriato

RESULTADOS DOS CADETES (7º ANO E 8º ANO)

#	Ano	Turma	Nome		Pontuação	Top Global
			Primeiro	Ultimo		
1	7	C	Martim	Alexandre	136	Top 1%
2	8	C	Inês	Duarte	116	Top 10%
3	8	D	Francisca	Marques	112	Top 10%
3	8	C	Rita	Couto	112	Top 10%
5	8	C	Cármén	Cruz	96	Top 10%
6	7	C	Rúben	Ribeiro	92	Top 10%
7	7	C	Maria	Vale	91	Top 10%
8	7	C	Davi	Castanheira	88	Top 10%
9	7	D	Pedro	Carvalho	79	Top 10%
10	8	A	Tomé	Ferreira	76	Top 25%
11	8	C	Isadora	Tito	72	Top 25%
11	8	A	Maria	Lourenço	72	Top 25%
13	7	D	Dinis	Silva	71	Top 25%
14	8	C	Marta	Vieira	68	Top 25%
14	8	A	Vitória	Olivrira	68	Top 25%
16	7	D	Guilherme	Costa	64	Top 25%
16	8	C	Inês	Vieira	64	Top 25%
18	8	A	Dinis	Oliveira	60	Top 25%
18	8	C	Liliana	Lopes	60	Top 25%
18	8	C	Margarida	Costa	60	Top 25%
18	8	D	Rodrigo	Couto	60	Top 25%
22	8	C	Beatriz	Correia	56	
22	7	D	Hercules	Botton	56	
22	7	B	José	Santos	56	
22	7	D	Lorrany	Soares	56	
22	8	C	Olivia	Rodrigues	56	
27	8	A	Cléa	Ferreira	55	
28	7	C	Eva	Sousa	54	
...	

RESULTADOS DOS SENIORES (11º ANO E 12º ANO)

#	Ano	Turma	Nome		Pontuação	Top Global
			Primeiro	Ultimo		
1	11	P2	Leonardo	Anjos	96	Top 25%
2	11	P2	Mateus	Santos	92	Top 25%
3	11	P2	Arthur	Resende	80	
4	12	P2	André	Couto	72	
5	12	P2	Pedro	Silva	64	
6	11	P2	Gonçalo	Lemos	52	
6	12	P2	Pedro	Fernandes	52	
6	11	P2	Rodrigo	Quintela	52	
9	12	P2	Maria	Miranda	51	
...	

2024 BEBRAS PT

Para a edição portuguesa deste ano foram usados problemas com autores originários dos seguintes países:

 Alemanha	 Austrália	 Bélgica	 Canadá	 Chéquia
 Coreia do Sul	 Eslováquia	 Estónia	 Hungria	 Índia
 Irlanda	 Japão	 Lituânia	 Macedónia	 Malásia
 Paquistão	 Reino Unido	 Suíça	 Taiwan	 Ucrânia

Alguns exemplos dos desafios desta edição:

1. Um Trevo Perdido

O Simão deixou cair o seu trevo preferido no chão. Agora está misturado com outros trevos e ele precisa de encontrá-lo... Abaixo está uma fotografia do trevo do Simão.



Pergunta

Qual dos seguintes é o trevo do Simão?

Respostas possíveis



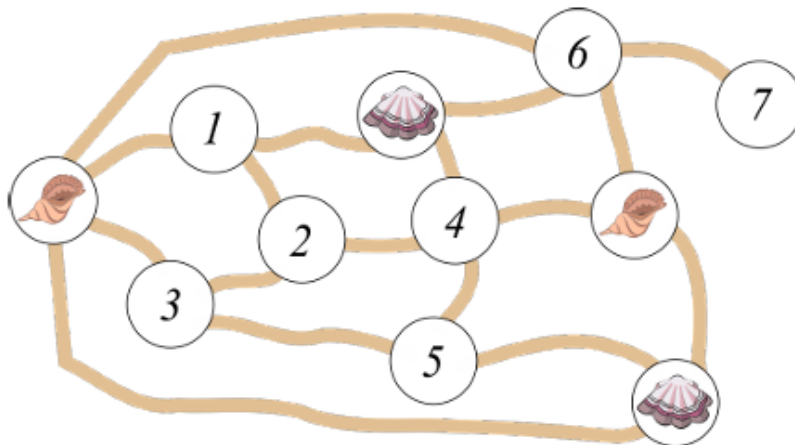
12. Um Jogo com Conchas

A Liliana e o Pedro estão a jogar um jogo na praia que envolve conchas, buracos e linhas na areia.

Durante o jogo, colocam à vez conchas nos buracos vazios, assegurando-se de que são adicionadas novas conchas que não tenham sido colocadas nos buracos anteriormente.

A Liliana joga com um tipo de conchas:  e o Pedro joga com outro tipo de conchas: .

O jogo já começou e cada jogador completou duas jogadas, colocando duas das suas conchas, como indicado na figura abaixo:



O perdedor do jogo será a primeira pessoa que tiver as suas conchas colocadas em dois buracos ligados por uma linha na areia.

É a vez da Liliana. Os números representam os buracos vazios.

Pergunta

Em que buraco vazio é que a Liliana deve colocar a sua próxima concha se quiser garantir uma vitória no jogo?

Respostas possíveis

- (A) 1 (B) 2 (C) 3 (D) 4 (E) 5 (F) 6 (G) 7