

"YOU MIGHT NOT THINK THAT PROGRAMMERS
ARE ARTISTS, BUT PROGRAMMING IS AN
EXTREMELY CREATIVE PROFESSION. IT'S LOGICBASED CREATIVITY."

JOHN ROMERO

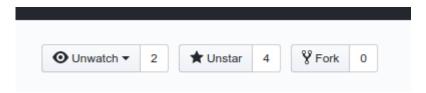
© Lifehack Quotes

# Jueces online

- OmegaUp
- UVa
- URI
- HackerRank
- GeeksForGeeks
- CodeSignal
- CodeForces
- COJ
- SOJ

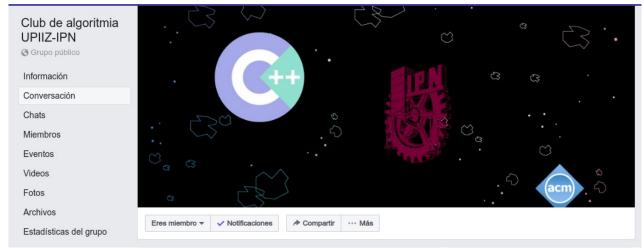
# Repositorio del club

https://github.com/Wolfteinter/Club-de-programacion-UPIIZ-IPN

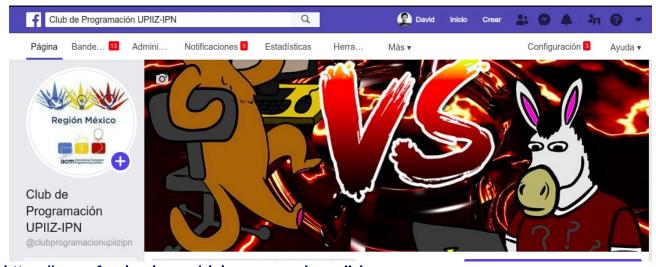


### GitHub ###

## **Facebook**



https://www.facebook.com/groups/278076613026778/



https://www.facebook.com/clubprogramacionupiizipn

### Concursos

- ACM-ICPC presencial.
- CodeJam de Google.
- KickStart de Google.
- RPC.
- Kaggle Ciencia de datos.
- Internos.
  - OmegaUp
  - HackerRank
  - CodeForces
  - CodeSignal

## **TEMARIO AGOSTO 2019-DICIEMBRE 2019**

#### Básicos

- 1. Recomendaciones y lenguajes de programación.
- 2. Qué es la programación competitiva.
- 3. C++.
- 4. Hola mundo.
- 5. Mi primer inteligencia artificial, hola mundo recargado.
- 6. Estructuras de control Calculadora.
- 7. Manejo básico de cadenas.
- 8. Vectores y matrices.
- 9. Ciclos
- 10. **Funciones**
- 11. Estructuras de datos lineales
- 12. 12. 13. Búsqueda
- Recursividad
- 14. 15. Algoritmos de ordenamiento
- Manejo intermedio de cadenas.
- 16. Complejidad algoritmica.
- 17. Introducción a la programación competitiva.
  - 1. Jueces online.
  - 2. Estructura de los concursos.
- Algoritmos en inteligencia artificial. 18.
- 19. Teoría de números
  - 1. Primos.
  - 2. Aritmética modular.
  - 3. Pruebas de primalidad.
- 20. Combinatoria y permutaciones.
- Manejo de bits. 21.

### **Intermedios**

- Algoritmos greedy.
- Algoritmos de manejo de bits.
- Programación dinámica (DP).
  - o Introducción.
  - DP Método tabulado.
  - DP Memorización.
  - o Resolviendo problemas de DP.
- Teoría de grafos
  - o Resolviendo problemas de grafos.
- Machine learning.
  - Revisión de matemáticas en machine learning.
  - Regresión lineal.
  - SVM.
  - Mínima distancia.
  - Inferencia Bayesiana.
  - K-Means.
  - Introducción a redes neuronales.
  - Construyendo red neuronal convolucional.
- · Procesamiento de cadenas.
- Teoría de juegos.
- Geometría computacional.