

## Guía Práctica 1– Introducción

- 1 - Registrarse como usuario en los jueces en línea de SPOJ<sup>1</sup> y UVa<sup>2</sup>. Con respecto al nombre de usuario, debe utilizar un identificador formado por las iniciales de su/s nombre/s seguidas de su apellido completo, todo en minúsculas y finalmente el año actual - en dígitos. Por ejemplo, si Ud. se llama Juan Darío López, le corresponde el nombre de usuario jdllopez2015.
- 2 - Descargar algún compilador y enlazador de C++. En el laboratorio está instalado el IDE Zinjal<sup>3</sup>.
- 3 - Resolver en language C++ y obtener **ACCEPTED** en los jueces correspondientes para los siguientes problemas:
  - a) Life, The Universe and Everything - <http://www.spoj.com/problems/TEST/>
  - b) He is offside! - <http://www.spoj.com/problems/OFFSIDE/>
  - c) Desde Hasta - <http://www.spoj.com/problems/DESDEHAS/>
  - d) Add and Reversed Sums - <http://www.spoj.com/problems/ADDREVUT/>
  - e) Blowing Fuses - <http://www.spoj.com/problems/BLOWFUSE/>
  - f) Tex Quotes - <http://uva.onlinejudge.org/external/2/272.html>
  - g) Skew Binary - <http://uva.onlinejudge.org/external/5/575.html>
  - h) Minesweeper - <http://uva.onlinejudge.org/external/101/10189.html>
  - i) LC-Display - <http://uva.onlinejudge.org/external/7/706.html>
  - j) The  $3n + 1$  problem - <http://uva.onlinejudge.org/external/1/100.html>
- 4 - Conformar equipo de 3 alumnos (con un nombre de fantasía adecuado) y comunicar dichos datos (nombre equipo - integrantes ) a los docentes de la cátedra quienes les asignarán un nombre para el registro de dicho equipo en Spoj.com y UVa.

---

<sup>1</sup><http://www.spoj.com/>

<sup>2</sup><http://uva.onlinejudge.org/>

<sup>3</sup><http://zinjai.sourceforge.net/>