



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE INFORMÁTICA

Maratona de Programação

Seletiva UFPE 2016

1ª Sessão de Warm-up
CheatSheet

Maratona de Programação CIn-UFPE
22 de Fevereiro de 2016

Compilação e execução:

Compilando arquivo c++: `g++ nome_arquivo.cpp`

Executando arquivo gerado pelo comando acima: `./a.out`

Includes importantes:

`#include <bits/stdc++.h>` → Válido somente para C++

`#include <cstdio>`

`#include <algorithm>`

`#include <cstring>`

`#include <cmath>`

Ranger numérico:

`int` → -2^{31} a $2^{31}-1$

`unsigned int` → 0 a $2^{32}-1$

`long long` → -2^{63} a $2^{63}-1$

`unsigned long long` → 0 a $2^{64}-1$

Funções:

`abs(a)` → Retorna o valor absoluto de um valor inteiro

`fabs(a)` → Retorna o valor absoluto de um valor com pontos decimais

`sort(ar, ar + N)` → ordena o array `ar`, até o N-ésimo elemento em ordem crescente

`max(a, b)` → retorna o máximo entre `a` e `b`

`min(a, b)` → retorna o mínimo entre `a` e `b`

Prints e Scanfs:

`"%d"` → identifica um inteiro

`"%u"` → identifica um inteiro não negativo

`"%lld"` → identifica um long long

`"%llu"` → identifica um long long não negativo

`"%lf"` → identifica um ponto flutuante

`"%.2lf"` → identifica um ponto flutuante e arredonda para 2 casas decimais

`"%c"` → identifica um caracter

`"%s"` → identifica uma sequência de caracteres até encontrar ' ' (espaço), não incluído

`'\n'` → caracter de pulo de linha