

- 0. BrainTeaser
 - 0.1 RoboPuzzle (RoboZZle)
- 1. Introducción C++
 - 1.1. Entrada estándar
 - 1.1.1. EOF
 - 1.2. Tipos de Datos
 - 1.2.1. bool
 - 1.2.2. int
 - 1.2.3. float
 - 1.2.4. double
 - 1.2.5. long double
 - 1.2.6. long long
 - 1.2.7. char
 - 1.2.8. string
 - 1.2.9. signed y unsigned
 - 1.2.10. matrices
 - 1.3. Sentencias de control
 - 1.3.1. if
 - 1.3.2. switch
 - 1.3.3. if ternario
 - 1.4. Ciclos (for, while, foreach)
 - 1.4.1. for
 - 1.4.2. for auto
 - 1.4.3. while
 - 1.4.4. do while
 - 1.5. STL containers
 - 1.5.1. vector
 - 1.5.2. pair
 - 1.5.3. bitset
 - 1.5.4. tupla
 - 1.5.5. fill
 - 1.5.6. swap
 - 1.6. Struct
 - 1.6.1. constructor
 - 1.6.2. destructor
 - 1.6.3. sobrecargar operadores
 - 1.7. No usen C, lo de hoy es C++11
 - 1.7.1. auto auto for auto
 - 1.7.2. push_back({})
 - 1.8. Funciones
 - 1.8.1. Retornar vector, par, map, etc
 - 1.8.2. Small as hell, smaller than that
 - 1.8.3. niladic, monadic, dyadic, triadic, polyadic
 - 1.9. STL functions
 - 1.9.1. sort
 - 1.9.2. reverse
 - 1.9.3. find
 - 1.9.4. next permutation

- 1.9.5. min, max
 - 1.9.6. min_element
 - 1.9.7. max_element
 - 1.9.8. lower_bound
 - 1.9.9. upper_bound
 - 1.9.10. greater
- 1.10. Estilo de programación, buenas prácticas
 - 1.10.1. using namespace std
 - 1.10.2. Identado
 - 1.10.3. Nombres de variables
 - 1.10.4. Declaración de variables dentro del scope
 - 1.10.5. Const, define y typedef
 - 1.10.6. Si copiaste y pegaste, seguramente hay una mejor forma de implementarlo
 - 1.10.7. GitHub
- 2. Complejidad
 - 2.1. ¿Qué se puede programar?
 - 2.2. Complejidad de un algoritmo
 - 2.3. Big O
 - 2.4. Tiempo de ejecución
 - 2.5. Memoria
 - 2.6. Límites de memoria (Stack y Hard)
 - 2.7. NP y P
- 3. Estructuras de Datos
 - 3.1. Estructuras en STL
 - 3.2. Arreglos y Strings
 - 3.3. Listas Enlazadas
 - 3.4. Stack y Queue
 - 3.5. Árboles
 - 3.6. Grafos (Traversal)
- 4. Ordenamiento
 - 4.1. Bubble Sort
 - 4.2. Selection Sort
 - 4.3. Heap
 - 4.4. Merge sort
 - 4.5. Quick Sort
 - 4.6. Búsqueda Binaria
- 5. Manipulación de bits
 - 5.1. AND
 - 5.2. OR
 - 5.3. XOR
 - 5.4. NOT
 - 5.5. Corrimiento
 - 5.6. Trucos

- 6. Matemáticas
 - 6.1. Números Primos y Test de Primalidad
 - 6.2. Factores Primos y Factorización
 - 6.3. Divisores y Número de Divisores
 - 6.4. Criba de Eratostenes
 - 6.5. (MCD y MCM)
 - 6.6. Aritmética Modular
- 7. Barridos
 - 7.1. Deslizantes
 - 7.2. Acumulativos
- 8. Greedy
 - 8.1. Conceptos
 - 8.2. Demostraciones
- 9. Trucos de programación
 - 9.1. Matriz de movimientos
 - 9.2. Recursividad en un foreach
 - 9.3. Gargari and bishops CF
 - 9.4. Mapear la entrada, is cheap enough?
 - 9.5. Tamaño máximo de entrada en un concurso

Naming

e

Las variables deben tener más de 3 letras de diferencia