# Actividades de Programación

Algoritmos y Complejidad 2024

## Actividades de Programación

- Consisten de **problemas de programación** que requieren algunas técnicas vistas en clase para ser resueltos.
- Se evaluará el código que resuelve el problema, que debe ser correcto y eficiente.
- Pueden utilizar cualquier lenguaje con el que se sientan cómodos.
- Grupos de a 2 integrantes.

#### Juez online

- Usaremos Codeforces (<u>codeforces.com</u>) para la entrega y evaluación de las actividades.
- Es la plataforma más popular de programación competitiva.
- Evalúa automáticamente el código enviado, con veredictos como:
  - Accepted
  - Wrong Answer
  - Time Limit Exceeded
  - Memory Limit Exceeded
  - Runtime Error
  - Compilation Error



#### Actividad 1: Introducción

Elon quiere viajar a Marte, pero necesita tu ayuda.

Elon tiene un cohete con una capacidad de W. Además, tiene n paquetes, donde el i-ésimo paquete pesa  $w_i$ .

Quiere llevar algunos de estos paquetes en el cohete, de forma tal que el cohete no vaya ni muy vacío ni muy cargado. En particular, el peso total C de los paquetes debe satisfacer  $\lceil \frac{W}{2} \rceil \leq C \leq W$ .

Para ayudar a Elon, te pidió que imprimas una lista de paquetes que cumpla estas condiciones, o le avises que es imposible.

## Soluciones esperadas

- Correctitud
  - o Imprime la salida correcta para cada caso. **Nada más.**
  - No produce errores en ejecución.
- Eficiencia en tiempo
  - o 1GHz = 1 billón de ciclos por segundo ≈ 100 millones de operaciones por segundo.
- Eficiencia en memoria
  - 100 MB = 100 millones de bytes = 25 millones de variables de tipo entero.





PROBLEMS	PROBLEMS SUBMIT CODE MY SUBMISSIONS STATUS STANDINGS CUSTOM INVOCATION											
General	General											
#		Author	Problem	Lang	Verdict	Time	Memory	Sent	Judged			
25476	9775	Practice: mario.leiva.al	<u>4A</u> - 8	Python 3	Runtime error on test 1	92 ms	24 KB	2024-04-03 00:24:11	2024-04-03 00:24:11		Compare	



#### Envío de la solución

- 1. Registrarse en Codeforces.
- 2. Unirse al grupo de la materia.
- 3. Registrarse en la <u>actividad</u>.
- 4. Resolver el <u>problema</u> subiendo su código a la plataforma.

# ¿Consultas?