

Manual 5 - 2do Torneo de Programación Competitiva

Lions R.C.

Agosto 2019

Contents

| | |
|---|----------|
| 1 Programación orientado a objetos | 3 |
| 1.1 Structs | 3 |
| 1.2 Union | 3 |
| 1.3 Clases | 3 |
| 2 Punteros | 3 |
| 2.1 Referencias | 3 |
| 3 Asignación de memoria | 3 |
| 4 Estructuras y grafos con punteros | 3 |
| 4.1 Listas encadenadas, dobles y cíclicas | 3 |
| 4.2 Arboles de binario | 3 |
| 5 Trucos de programación competitiva | 3 |
| 5.1 Arboles de segmentos | 3 |
| 5.2 Tablas hash | 3 |
| 5.3 Números grandes | 3 |
| 6 Enums | 3 |
| 7 Manipulación de bits | 3 |
| 8 Matemáticas modulares | 3 |
| 8.1 Adición | 3 |
| 8.2 Multiplicación | 3 |
| 8.3 Exponenciación | 3 |



- 1 Programación orientado a objetos
 - 1.1 Structs
 - 1.2 Union
 - 1.3 Clases
- 2 Punteros
 - 2.1 Referencias
- 3 Asignación de memoria
- 4 Estructuras y grafos con punteros
 - 4.1 Listas encadenadas, dobles y cíclicas
 - 4.2 Arboles de binario
- 5 Trucos de programación competitiva
 - 5.1 Arboles de segmentos
 - 5.2 Tablas hash
 - 5.3 Números grandes
- 6 Enums
- 7 Manipulación de bits
- 8 Matemáticas modulares
 - 8.1 Adición
 - 8.2 Multiplicación
 - 8.3 Exponenciación