

Inngangur

Bergur Snorrason

9. janúar 2023

Námsefni

- ▶ Við munum styðjast lauslega við þriðju útgáfu af bókinni *Competitive Programming*, eftir Steven og Felix Halim.
- ▶ Ég er með nokkur eintök af bókinni sem ég get selt ykkur.
- ▶ Bókin er frábær og fer í meira efni en við náum í námskeiðinu.
- ▶ Í grófum dráttum munum við taka eitt tiltekið efni í hverri viku.
- ▶ Vikan byrjar á fyrirlestri og seinni tíminn verður annað hvort fyrirlestur eða dæmatími.
- ▶ Í hverri viku eru einnig vikuskil (fyrir utan þær vikur sem við höfum keppnir).
- ▶ Samtals verða í boð 15 vikuskil.
- ▶ Námskeiðið er staðið/fallið og til að standa þarf 10 vikuskil.

Námsáætlun

Dags.	Efni
9. janúar - 11. janúar	Inngangur
16. janúar - 18. janúar	Tímaflækjur, mál og ad hoc
23. janúar - 25. janúar	Tæmandi leit og gráðugar lausnir
30. janúar - 1. febrúar	Deila og drottna og kvik bestun
6. febrúar - 8. febrúar	Kvik bestun
13. febrúar - 15. febrúar	Gagnagrindur
20. febrúar - 18. febrúar	Miðmisseriskeppni
27. febrúar - 1. mars	Netafræði
6. mars - 8. mars	Netfræði
13. mars - 15. mars	Talnafræði
20. mars - 22. mars	Fléttufræði
27. mars - 29. apríl	Rúmfræði
3. apríl	Samansóp og Páskar
12. apríl	Páskar og Lokakeppni

Hvað er keppnisforritun?

- ▶ Námskeiðið snýst um að undirbúa ykkur fyrir forritunarkeppnir.
- ▶ Að sjálfsögðu má setja fram forritunarkeppnir á marga vegu.
- ▶ Algengt er að keppnirnar snúist um að leysa sem flest forritunardæmi á sem stystum tíma.
- ▶ Hvert dæmi snýst um að nota þekkt reiknirit og lausnaraðferðir til að leysa almennt verkefni.
- ▶ Í námskeiðinu munum við kynna þessum reikniritum og lausnaraðferðum.

Hvernig eru vikuskilin

- ▶ Í hverri viku verður lagður fyrir dæmalisti.
- ▶ Dæmin í listanum munu öll tengjast efni vikunnar.
- ▶ Dæmin munum einnig bara byggja á efni sem námsekiðið hefur snert á.
- ▶ Hvert dæmi mun hafa tiltekinn stigafjölda (erfiðari dæmi gefa fleiri stig).
- ▶ Til að standast vikuskilin þarf að ná vissum stigafjölda.
- ▶ Þið þurfið því aldrei að leysa öll dæmin á listanum.
- ▶ Síðustu misseri hafa yfirleitt verið átta til tíu dæmi sett fyrir í hverri viku og leysa þurft fjögur til sex léttust til að ná.

- ▶ Tvær vikur verða engin vikudæmi.
- ▶ Þeirra í stað koma keppnir.
- ▶ Keppnirnar eru í grófum dráttum svipaðar og vikuskilin.
- ▶ Sett eru fyrir nokkur dæmi sem þið eigið að leysa.
- ▶ Í stað þessa að hafa viku til að leysa þau, þá hafið þið þrjár til fimm klukkustundir.
- ▶ Kröfurnar til að fá skil í keppnunum eru ekki miklar, en einnig verður boðið upp á aukaskil fyrir þá nemendur sem leysa nokkur dæmi.
- ▶ Nánari smáatriði verða svo kynnt þegar nær dregur.

- ▶ Verkefnin eru einstaklingsverkefni.
- ▶ Það má ekki deila eða afrita lausnir.
- ▶ Ef nemandi er gripinn við slíkt fást ekki skil þá vikuna.
- ▶ Ítrekuð brot geta leitt til falls í námskeiðinu.

Skil og yfirferð

- ▶ Til eru mörg dæmasöfn á netinu (til dæmis `open.kattis.com` og `codeforces.com`).
- ▶ Við munum nýta okkur slík söfn.
- ▶ Öll vikudæmin munu koma frá dæmasafninu Kattis.
- ▶ Þið munið svo nálgast dæmin á `hi.kattis.com`.
- ▶ Þar skilið þið líka lausnunum ykkar.
- ▶ Ég á eftir að klára uppsetninguna og mun senda tilkynningu þegar það er tilbúið.

- ▶ Lausnir ykkar á dæmunum munu þurfa að lesa af *staðalinntaki* og skrifa á *staðalúttak*.

Forritunarmál	Inntak	Úttak
C	<code>scanf(...)</code>	<code>printf(...)</code>
C++	<code>cin</code>	<code>cout</code>
Python	<code>input()</code>	<code>print(...)</code>

- ▶ Þetta eru þau forritunarmál sem eru mest notuð í keppnisforritun.
- ▶ Í þessu námskeiði munum við, að mestu, útfæra í C/C++.
- ▶ Leysum nú saman eitt dæmi.

- ▶ Tökum dæmið R_2 .
- ▶ Það má finna hér.
- ▶ Í grófum dráttum segir dæmið: Þér eru gefnar tvær heiltölur R_1 og S .
- ▶ Einnig er gefið að S er meðaltal R_1 og R_2 , þar sem R_2 er einhver önnur heiltala.
- ▶ Einnig er gefið að $-1000 \leq R_1, S \leq 1000$.
- ▶ Þið eigið svo að finna R_2 .

- ▶ Við vitum að

$$S = \frac{R_1 + R_2}{2}.$$

- ▶ Einangrum og fáum

$$R_2 = 2 \cdot S - R_1.$$

- ▶ Þetta er þá svarið, en hvernig myndum við forrita þetta?

Útfærsla í C

```
1 #include <stdio.h>
2
3 int main()
4 {
5     int r1, r2, s;
6     scanf("%d%d", &r1, &s);
7     r2 = 2*s - r1;
8     printf("%d\n", r2);
9     return 0;
10 }
```

Útfærsla í C++

```
1 #include <iostream>
2
3 int main()
4 {
5     int r1, r2, s;
6     std::cin >> r1 >> s;
7     r2 = 2*s - r1;
8     std::cout << r2 << std::endl;
9     return 0;
10 }
```

Útfærsla í Python

```
1 r1, s = map(int, input().split())  
2 r2 = 2*s - r1  
3 print(r2)
```

Skoðum nú hvernig við sendum þetta inn á Kattis

Hverju svarar Kattis?

- ▶ Hvað gerist ef lausnin mín er röng?
- ▶ Kattis getur gefið nokkur mismunandi svör:
- ▶ *Accepted*: Lausnin sé rétt.
- ▶ *Compile Error*: Kattis náði ekki að þýða lausnina.
- ▶ *Run Time Error*: Lausn kláraði ekki keyrslu eðlilega (krassaði).
- ▶ *Time Limit Exceeded*: Lausn kláraði ekki keyrslu nógu hratt.
- ▶ *Wrong Answer*: Lausnin svaraði röngu svari.
- ▶ Lausnin telst eingöngu rétt ef hún fær svarið *Accepted* frá Kattis.

- ▶ Takið þó eftir að Kattis gefur ykkur engar frekari upplýsingar.
- ▶ Það er upp á ykkur komið að finna út úr því hvað er að lausninni ykkar.

- Skoðum eftirfarandi dæmi á *open.kattis.com*:

Nafn	ID
Hello World	hello
Sort Two Numbers	sorttwonumbers
Quadrant Selection	quadrant
Cold-puter Science	cold
Baby Bites	babybites
Guess the Number	guess

