

Práctica 1

Introducción al modelado de soluciones

Modelado y Programación 2025-1

Luis Fernando Yang Fong Baeza
fernandofong@ciencias.unam.mx

Valeria García Landa
vale.garcia.landa@gmail.com

Francisco Valdés Souto
fvaldes@ciencias.unam.mx

13 de Agosto 2024

1. Introducción

Dentro del mundo de la programación, el modelado de las soluciones es fundamental ante la resolución de cualquier problema. En esta primer práctica del curso se hace la introducción al modelado con problemas de dificultad sencilla en la plataforma de BeeCrowd, aprovechando su sistema de juez en línea para soluciones de los problemas presentados a continuación.

2. Problemas a resolver

El conjunto de problemas a resolver para esta práctica son los siguientes:

1. 1235 - Inside Out
2. 2174 - Pokemon Captured
3. 1257 - Array Hash
4. 1253 - Caesar Cipher

En estos problemas, se debe de tener un manejo de los siguientes temas: Aproximaciones de soluciones mediante sliding window, two-pointers, manejo de cadenas y arreglos, así como operaciones de aritmética modular básica para poder converger a las soluciones correctas. El lenguaje en que el alumno decida subir sus soluciones, es completamente arbitrario y a criterio del alumno siempre y cuando la misma plataforma, se recomienda el uso de Python pero esto es completamente a criterio ni se penalizará.

3. Entregables

El alumno deberá de adjuntar los archivos que hayan utilizado como solución para los problemas, el nombre del archivo debería ser `IdProblema.extensión lenguaje` (Por ejemplo: 1073.c), para el caso de Java, basta con que creen una carpeta con el id del problema por nombre y adentro el archivo `Main.java`, así como un archivo README donde se encuentre el usuario de BeeCrowd para verificar que en efecto el alumno haya resuelto los problemas, todo esto deberá de estar contenido en un archivo.zip con los apellidos por nombre, por ejemplo: `FongBaeza.zip`.

Las soluciones deberán de ser entregadas el 12 de Septiembre de 2024 antes de las 23:59:59.