Se debe crear un índice similar a la guía

1 Estructuras de datos

1.1 Estructuras de datos lineales

1.2 Estructuras de datos no lineales

2 Teoría de numeros

3 Combinatoria

4 Teoría de graficas

5 Paradigmas de Programación

5.1 Greedy

Para el tercer concurso de programación:

Problema A Abejas --En Paradigmas de programación, Greedy

Problema B Buscando Oro --- Teoría de graficas

C Cortando Pizza-- Combinatoria

D Dark Souls -- Estructuras de datos, Estructuras de datos lineales

E Escribiendo Mensajes -- Estructuras de datos, Estructuras de datos lineales

Problema F -- Estructuras de datos, Estructuras de datos lineales

Problema G Guiando a Mau --- Teoría de graficas

Problema H -- Estructuras de datos, Estructuras de datos no lineales