Een eerste probleem oplossen

UVa 11172 — Relational Operators

beOI Training



OLYMPIADE BELGE D'INFORMATIQUE BELGISCHE INFORMATICA-OLYMPIADE

Inleiding

Dit document legt kort uit hoe je een omgeving opzet om in te programmeren en hoe je je eerste algoritmisch probleem op UVa oplost.

De uitleg concentreert zich op een Linux omgeving en het gebruik van de commandoregel. Deze instrumenten zijn krachtig en komen overeen met de beschikbare instrumenten tijdens een wedstrijd, dus is het aangeraden deze een beetje te kunnen gebruiken.

Om Linux te gebruiken zijn er meerdere opties, maar de meest eenvoudige oplossing om mee te beginnen is het installeren in een virtuele machine. Voor handleidingen, zoek naar "Ubuntu installeren op een virtuele machine" op Google

¹Sommige instructies in dit document zijn specifiek voor Ubuntu, dus als je geen eigen mening hebt, kies dan best voor deze Linus distributie

Inhoudstafel

Vereisten

Programmerer

Compileren, testen, indiener

En verder

programmeer omgeving (C++)

Op Linux:

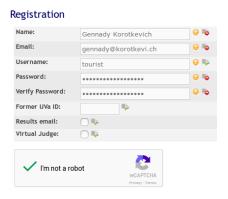
- ▶ Installeer de compiler g++: sudo apt install g++
- Gebruik een goede tekst editor: de standaard editor is perfect (gedit, geany, etc.). Meer geavanceerd: vim, emacs.

Op Windows:

- ▶ De beste oplossing: installeer Linux (dual boot of VM)
- Anders, bekijk Code::Blocks: http://www.codeblocks.org/downloads/binaries
- Download het bestand dat lijkt op codeblocks-16.01mingw-setup.exe
- Gebruik geen online IDE! (zeer slechte gewoonte)

Online judge

- ► Online judge = systeem dat code evalueert en het gedrag ervan verifieert op veel voorbeelden
- We gebruiken UVA (maak een account aan): http://uva.onlinejudge.org



Inhoudstafel

Vereisten

Programmeren

Compileren, testen, indiener

En verder

Inleiding van het probleem

Probleemtekst:

http://uva.onlinejudge.org/external/111/11172.pdf

Some operators checks about the relationship between two values and these operators are called relational operators. Given two numerical values your job is just to find out the relationship between them that is (i) First one is greater than the second (ii) First one is less than the second or (iii) First and second one is equal.

De context diagonaal lezen (een talent om te ontwikkelen).

Invoerformaat

De invoer wordt gegeven op standaard invoer, alsof iemand het bestand manueel lijn per lijn zou intypen in de console.

Input

First line of the input file is an integer t (t < 15) which denotes how many sets of inputs are there. Each of the next t lines contain two integers a and b (|a|, |b| < 1000000001).

Sample input

3

10 20

20 10

10 10

Input: test cases

De invoer bestaat vaak uit meerdere test cases die zich in hetzelfde bestand bevinden.

Hier is het aantal test cases t gegeven in het begin.

```
#include <bits/stdc++.h>
using namespace std;

int main() {
    int t; // aantal test cases
    cin >> t;
    for (int i=0; i<t; i++) {
        // code hier
    }
}</pre>
```

Input: gegevens

Nu volstaat het a en b in te lezen.

```
#include <bits/stdc++.h>
using namespace std;
int main() {
    int t; // aantal test cases
    cin >> t:
    for (int i=0; i < t; i++) {
        int a, b; // gegevens
        cin >> a >> b:
        // bereken het antwoord
```

Opmerking: cin laat toe om gehele getallen, floating point getallen en string in te lezen, gescheiden door spaties of op een nieuwe regel.

Resultaat en uitvoer

Nu we a en b hebben, moeten we enkel het resultaat nog berekenen.

```
// in de lus:
if (a < b)
    cout << "<" << endl;
else if (a > b)
    cout << ">" << endl;
else
    cout << "=" << endl;</pre>
```

Opmerking: Het is geen probleem om uitvoer te beginnen schrijven voor je alle invoer gelezen hebt.

Inhoudstafel

Vereister

Programmeren

Compileren, testen, indienen

En verdei

De console openen

De uitleg voor de compilatie en het testen concentreren zich op een Linux omgeving in de console.

Twee manieren om de console te openen:

- ▶ Openen in de lijst van toepassingen. Typisch heet het "Terminal", "Console" of "Shell"
- ▶ Vanaf de verkenner: naar de map navigeren, rechts klikken en "Open in Terminal" of gelijkaardig klikken. Voordeel: we zijn direct in de juiste map.

Wanneer je de console open, geeft een regel tekst de huidige map aan: standaard is dat ~, de map "Home", die Documents, Downloads, . . . bevat

Basiscommando's

Nuttige commando's:

- Is: de inhoud van de huidige map oplijsten
- cd folder: naar de submap folder gaan
- cd ..: teruggaan naar de bovenliggende map

Nuttige toetsen:

- ► Tab: de naam van een bestand/map/programma die gedeeltelijk getypt is aanvullen.
- ▶ Pijltje naar boven/beneden: de geschiedenis doorlopen en eerder uitgevoerde commando's herhalen.

Compileren

Commando om te compileren:

$$g{++} - std{=}c{+}{+}11 \ -Wall \ -Wextra \ -Wshadow \ -O2 \ a.cpp$$

- ▶ g++: naam van de compiler
- ► -std=c++11: gebruikte C++ versie
- –Wall –Wextra –Wshadow: activeer veel waarschuwingen om bugs te vermijden
- ▶ -O2: compileer het programma om het snel uit te voeren
- ▶ a.cpp: source code (je moet in de juiste map zijn!)

Als alles in orde is, geeft dit geen uitvoer en maakt het het programma a.out aan. Anders, lees de foutboodschap/waarschuwing, verbeter en probeer opnieuw.

Om de naam van a.out aan te passen, voeg de optie –o andereNaam toe.

Compilatie: pro-tip

Raadgeving: voor de volgende regel toe op het einde van ~/.bashrc:

```
alias g="g++ -std=c++11 -Wall -Wextra -Wshadow -O2"
```

De naam .bashrc begint met een punt en is dus standaard verborgen. Om het weer te geven in de verkenner, gebruik Ctrl+H. Het is een gewoon tekstbestand.



Nadat je de console opnieuw geopend hebt, volstaat het op g a.cpp te typen om te compileren met alle opties.

Testen en debuggen

Om het programma uit te voeren, type je gewoon ./a.out. Als je de invoer lijn per lijn geeft, zal het programma die inlezen en daarop reageren.²

Om te vermijden dat je de invoer elke keer opnieuw met intypen, kan je deze opslaan in een tekstbestand (bvb. 11172.in, de naam heeft geen belang) en hem automatisch aan je programma geven met het commando ./a.out < 11172.in. Voor grotere programma's is het aangeraden je eigen input te maken.

Gelijkaardig kan je de uitvoer van een programma in een tekstbestand opslaan met ./a.out > 11172.out of zelfs de twee combineren met ./a.out < 11172.in > 11172.out. Het uitvoerbestand wordt aangemaakt als het nog niet bestond.

 2 Sommige problemen vragen om de invoer tot "het einde van het bestand" (EOF) te lezen. Dat kan je aangeven met Ctrl+D.

Indienen en verdict

Na het testen, is het tijd om je programma in te dienen bij de judge om te verifiëren dat correct en snel genoeg is. Het eenvoudigst is de pagina "Quick Submit" in de menu op links in UVa. Voer het nummer van het probleem in, en kies C++11 als taal.

Daarna kan je het verdict vinden in "My submissions":

- Accepted: het programma is correct, bravo!
- Wrong Answer: de uitvoer is fout
- ▶ Time Limit Exceeded: het programma is te traag
- Runtime Error: het programma is gecrasht
- Compilation Error: het programma compileert niet
- ▶ Presentation Error: het uitvoerformaat is incorrect

Inhoudstafel

Vereisten

Programmeren

Compileren, testen, indiener

En verder

Selectieproblemen voor beCP

Nu je je eerste probleem opgelost hebt, kan je verdergaan met de 9 andere problemen voor de selectie voor stages van beCP. Meer info: http://becp.be-oi.be/nl/

Na \sim 1, kan je ook uHunt gebruiken om je UVa statistieken te raadplegen: http://uhunt.felix-halim.net



Trainingsmaterialen

Alle materialen van de beCP training zijn publiek beschikbaar op de site: https://github.com/be-oi/beoi-training

- Per hoofdstuk geschikt, met duidelijk opschreven onderwerpen
- Slides van alle lessen
- Oefeningen verbonden aan de geziene onderwerpen

Andere sites stellen een nogal compleet programma van lessen en oefeningen voor:

- ► France-IOI (Frans): trainingssite van het Franse team voor IOI.
- USACO (Engels): idem voor de VS.

Platformen en wedstrijden

Er bestaan nog veel andere sites met oefeningen en wedstrijden:

- ► Codeforces: goede problemen en regelmatig wedstrijden
- ► Kattis: qualiteitsproblemen, met aanduiding van niveau³
- ► COCI: 7 wedstrijden per jaar, erg gericht op IOI
- ► **USACO**: 4 wedstrijden per jaar, erg gericht op IOI, deelnemen eender wanneer tijdens een weekend
- ► CodeChef: drie wedstrijden per maand, waarvan 1 verspreid over tien dagen
- ► ACM-ICPC Live Archive: problemen van ACM-ICPC, een universitaire wedstrijd algoritmiek
- ► SPOJ: Enorme bibliotheek aan problemen

³Soms moet je dit met een korrel zout nemen als het nog niet door veel mensen opgelost is.

Boeken rond algoritmiek

Enkele goede referenties voor competitive programming en algoritmiek in het algemeen:

- Competitive Programmer's Handbook (gratis): Volledig nieuw, maar ziet er goed geschreven en tamelijk volledit uit.
- Competitive Programming 3 (betalend): Heel volledig, maar soms moeilijk om te lezen. Bevat problemen voor elk onderwerp, van variabele kwaliteit.
- ► Algorithms (Sedgewick, Wayne) (betalend): Een goede referentie rond algoritmiek in het algemeen.