

Glosario OFMI

Índice

[Índice](#)

[Adyacente](#)

[Ortogonal](#)

[Solo salida](#)

[Número Primo](#)

[Casos de prueba](#)

[Subtareas](#)

[Casos agrupados](#)

[Módulo](#)

[Alfabeto inglés](#)

[Submatriz](#)

[Sentido horario](#)

[Sentido antihorario](#)

[Mayoría absoluta](#)

[Piezas de ajedrez y sus movimientos](#)

[Peón](#)

[Torre](#)

[Caballo](#)

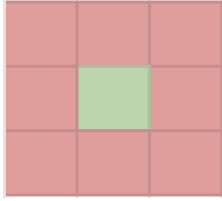
[Alfil](#)

[Reina](#)

[Rey](#)

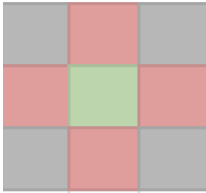
Adyacente

En una matriz las casillas adyacentes a una casilla son las 8 casillas que rodean dicha casilla. En la imagen las casillas rojas son las casillas adyacentes a la casilla verde.



Ortogonal

Cuando se habla de adyacencia ortogonal, se refiere a las casillas que no están en diagonal respecto a la casilla actual. En la imagen las casillas rojas son las casillas ortogonalmente adyacentes a la casilla verde.



Solo salida

Un problema de **solo salida** en lugar de esperar un envío de tu código, espera las salidas de cada uno de los casos de prueba.

En omegaUp podrás descargar los casos de entrada con los que deberás ejecutar tu código. Los archivos de salida deben ser un .out que tenga el mismo nombre que el archivo de entrada .in al que corresponde la salida.

Debes crear un zip que contenga los archivos de salida y subir ese zip a omegaUp.

Número Primo

Un número primo se define como un número entero que solamente es divisible por dos números: el mismo y por la unidad. Ejemplos:

- El número **7** es primo porque solo es divisible entre 1 y 7.
- El número **15** no es primo porque es divisible entre 1, 3, 5 y 15. Es decir, cuenta con más divisores que sólo 1 y 15.
- El número **2** es primo. Solo es divisible entre 1 y 2.
- El número **1** no es primo, porque solo tiene un divisor (1), y un número primo tiene exactamente dos.

Los primeros 10 números primos son: 2, 3, 5, 7, 11, 13, 17, 19, 23 y 29.

Casos de prueba

Tu código será evaluado con varios casos de prueba. Cada caso que tu código resuelva correctamente, te dará puntos.

Subtareas

Una subtarea es un conjunto de casos con límites y consideraciones específicas que pueden ser diferentes a las condiciones generales. Por lo regular se usan para partir el problema en soluciones de distinta complejidad y asignar puntos parciales.

Casos agrupados

En algunos problemas se agrupan los casos, esto quiere decir que los puntos de un grupo solo se te otorgan si tu código resuelve correctamente los casos de ese grupo.

Módulo

El módulo es el residuo de la división de un número entre otro. Por ejemplo, la expresión "5 módulo 2" se evaluaría como 1 porque 5 dividido entre 2 tiene un cociente de 2 con un resto de 1, mientras que "9 módulo 3" se evaluaría como 0 porque la división de 9 entre 3 tiene un cociente de 3 con un resto de 0.

Alfabeto inglés

El alfabeto inglés está compuesto por 26 letras, 5 vocales (a, e, i, o, u) y 21 consonantes (b, c, d, f, g, h, j, k, l, m, n, p, q, r, s, t, v, w, x, y, z).

Submatriz

Una submatriz es una matriz formada por la selección de ciertas filas y columnas de una matriz más grande.

Se pueden definir por sus esquinas superior izquierda e inferior derecha, por ejemplo, los cuadrados verdes conforman la submatriz de (0,1) a (2,2) en la siguiente matriz:

	0	1	2	3
0				
1				
2				
3				

Sentido horario

Cuando hablamos de sentido horario, nos referimos a un movimiento en el mismo sentido en el que se mueven las manecillas de un reloj análogo, como lo muestra la imagen.



Sentido antihorario

Cuando hablamos de sentido **antihorario**, nos referimos a un movimiento en el sentido **contrario** en el que se mueven las manecillas de un reloj análogo, como lo muestra la imagen.



Mayoría absoluta

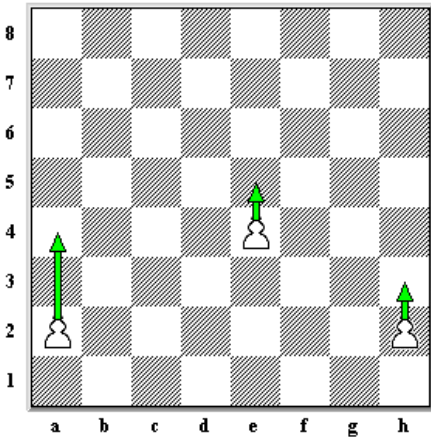
Mayoría absoluta se refiere a una situación en la que un grupo o subconjunto tiene **más de la mitad** del total de elementos en consideración. Es decir, su cantidad es **estrictamente mayor** que la de todos los demás elementos combinados.

En términos matemáticos, si hay un total de n elementos, se dice que un subconjunto tiene mayoría absoluta si contiene **más de $n/2$** elementos.

Piezas de ajedrez y sus movimientos

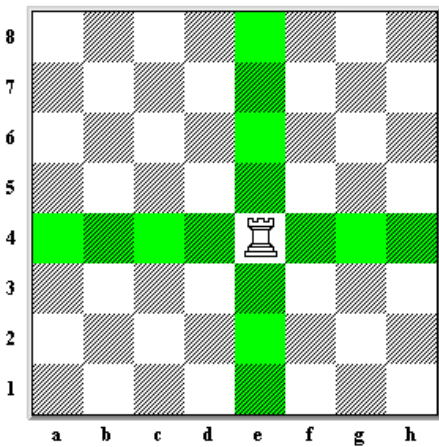
Peón

El Peón mueve una casilla hacia adelante o tiene la posibilidad de dos casillas en caso de que sea el primer movimiento de ese peón, nunca podrá retroceder.



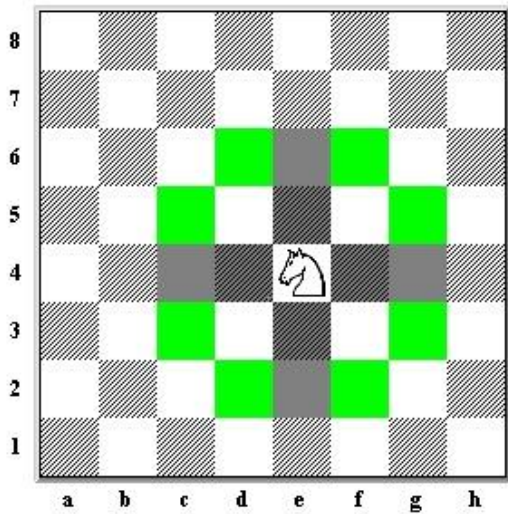
Torre

La torre se mueve horizontal y verticalmente, cualquier número de casillas, hacia delante o hacia atrás.



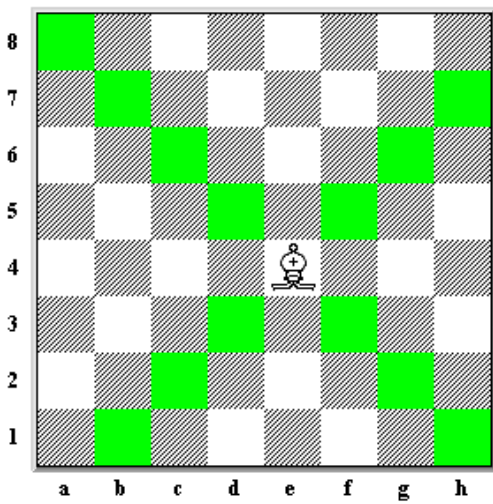
Caballo

El Caballo se mueve en forma de L en cualquier dirección. Se mueve dos cuadrados de lado y luego un cuadrado hacia arriba o hacia abajo, o dos cuadrados hacia arriba o hacia abajo, y luego un cuadrado hacia los lados.



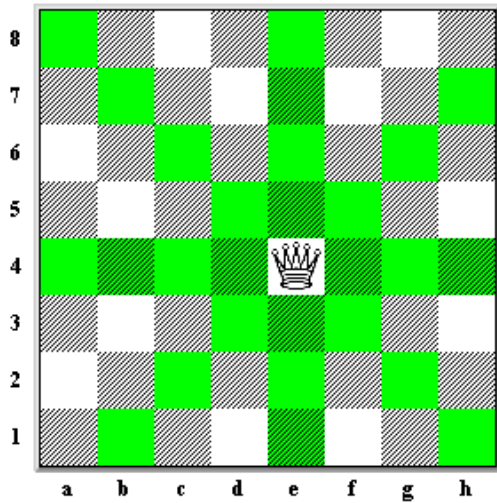
Alfil

El Alfil se mueve en diagonal cualquier número de casillas, hacia delante o hacia atrás.



Reina

La Reina se mueve en línea recta hacia adelante o hacia atrás y en diagonal cualquier número de cuadrados.



Rey

El rey puede mover solo una casilla en cualquier dirección.

