

# A+B Problem

Diego Alfonso Prieto Torres - Sebastian Camilo Martinez Reyes

11 de diciembre de 2012

## Índice

<b>1. Contextualizacion</b>	<b>1</b>
1.1. Objetivos . . . . .	2
1.2. Precondicion . . . . .	2
1.3. Poscondicion . . . . .	2
<b>2. Definicion del Problema</b>	<b>2</b>
2.1. Definicion de Conceptos . . . . .	2
2.2. Introduccion al Problema . . . . .	2
<b>3. Modelamiento de la Solucion</b>	<b>2</b>
3.1. Estrategia de la Solucion . . . . .	2
3.2. Leve Noción de Estructura de Datos . . . . .	2
<b>4. Conclusiones</b>	<b>2</b>

## 1. Contextualizacion

El problema de A+B Problem es un problema usado en maratones de programacion cuyo enunciado puede encontrarse actualmente en el Juez en Linea TIMUS identificado con el codigo 1000. Este es un problema muy sencillo y sirve de introduccion a las arenas de programacion para lograr usar todas las características de aprendizaje lo mejor posible.

### **1.1. Objetivos**

- Conocer los estandares de entrada y salida en un problema de maraton.
- Lograr sumar dos enteros.

### **1.2. Precondicion**

Se nos dan dos enteros  $a$  y  $b$ .

### **1.3. Poscondicion**

Un numero  $r$  que contenga la suma de  $a$  con  $b$ .

## **2. Definicion del Problema**

### **2.1. Definicion de Conceptos**

El unico concepto que usamos es la suma definida en el conjunto de los numeros enteros.

### **2.2. Introduccion al Problema**

Basta sumar  $a$  con  $b$  de tal manera que  $r = a + b$ .

## **3. Modelamiento de la Solucion**

### **3.1. Leve Nocion de Estructura de Datos**

es importante que lea los dos digitos en una variable tipo entera, de tal manera que almacene efectivamente los dos valores; asi su posterior suma sera seguramente efectiva.

## **4. Conclusiones**

Con estos ejercicios sencillos se logra conocer los aspectos basicos de las arenas de programacion, se pierde un poco el miedo a intentar realizar los

problemas y se entiende la importancia de la lectura e impresion correcta de la solucion.