

Recomendaciones:

- MIRAR LAS COTAS CON ATENCION EN TODOS LOS PROBLEMAS.
Todas las cotas pueden cambiar la dificultad radicalmente.
- OJO con el overflow!! Siempre estar atento al overflow.
Ante la menor duda, long long (tint) y long double (tdbl)
- OJO con el efecto ovejita:
 - Diferencia contundente en el scoreboard dice mucho
 - Diferencia chica dice muy poco.
- OJO con programar prematuramente: la prueba es larga, y entrar a codear habiendo pensado demasiado poco un problema puede ser MUY malo.
- Siempre es mejor perder un ratito más codeando bien, que introducir un bug
Tiempo de debugging >>>>>> Tiempo de coding
- Si es geométrico y no entra, mucho mucho cuidado con el manejo de epsilons.
 - * Si es fácil de hacer en enteros, casi siempre es la jugada más segura (pero ojo con el overflow!!!)
 - * Considerar long double, EPS de 1e-14, etc
- HACER TDD EN LOS FALLOS!! (O sea, poner un casito que rompa ANTES de codear el fix)
 - Excepción: si ven que "hacer un casito que rompa" es realmente difícil en ese, y codear el fix es muy rápido.
- PONER TODOS LOS FLAGS DEL COMPILADOR ANTI-BUGS!!!!!!
 - D_GLIBCXX_DEBUG -Wconversion -Wshadow -Wall -Wextra
- Linea de geany para build --> set build commands --> execute (o comando de consola casi de una)
for x in "%e".in ; do echo "\$x"; "/%e" <"\$x" ; done

Hitos de prueba:

1 HORA : Todos los problemas leídos por alguien + tabla completa

2 HORAS : Todos conocen todos los problemas:

No puede ser que alguien no conozca un problema que todavía no metieron
(Única excepción aceptable: el que está en la PC, HASTA que deje la PC)

2:30 HORAS : Es exactamente la mitad de la prueba.

(Breve) Reunión estratégica de equipo sí o sí,

- ordenarse: con qué van a seguir
- decidir si lo mejor es abandonar un problema
- decidir si lo mejor es codear algo de nuevo desde cero
- decidir si hay que tomar alguna determinación contundente

3 HORAS : Faltan 2 horas de prueba:

- * De NINGUNA MANERA se ponen a la vez con 3 problemas distintos
- * Se juntan "2 en uno" o incluso "los 3 en uno", según la situación.

4 HORAS : Falta 1 hora. Scoreboard congelado. En base al scoreboard congelado, deciden la estrategia de a qué problemas apuntar:

- ** La estrategia básica es trabajar los 3 en grupo en UN problema, que les parezca que es el siguiente que sale.
Eventualmente ir rotando por los problemas, hasta que uno salga.
- ** NO trabajan en más de un problema EXCEPTO
 - ** que estén MUY seguros de que van a meter 2 más, o
 - ** que por la estrategia, objetivos, y scoreboard, piensen que sí o sí NECESITAN meter 2 más.