

**JUEZ**

Preguntas sobre Juez

EJEMPLOS

Ejemplos para todos los idiomas

PROBLEMAS

Preguntas sobre Problemas

ACADÉMICO

Preguntas sobre Académico

CONTESTS

Preguntas sobre Contests

TORNEOS

Preguntas sobre Torneos

FORO

Preguntas sobre Forum

RESPUESTAS

¿Qué significa esto?

FAQS PROBLEMS

¿TIENES ALGUNA DUDA SOBRE BEECROWD? ¡AQUÍ PUEDES ENCONTRAR LA RESPUESTA!

— ¿CÓMO ENVÍO MIS PROPIOS PROBLEMAS AL PORTAL?

Primero, siga los pasos a continuación:

- Formatea tu problema en beecrowd Builder (<https://www.beecrowd.com.br/constructor/>);
- El título debe ser **CamelCase** (las primeras letras de cada palabra en mayúscula);
- **Las variables** deben estar en **negrita en todo el texto**;
- Debe haber **dos** versiones de la descripción, una en portugués y otra en inglés (el español es opcional). Sin una de las dos versiones, su problema no se publicará hasta que se traduzca a uno u otro idioma;
- Descargue los archivos generados.

Después de esto, debe crear las entradas y salidas y una solución (en C o C++) que debería recibir "Aceptado".

- Las entradas son archivos con nombre **xxx-a.in**, donde xxx es el nombre del problema (si se requieren más archivos, debe seguir la nomenclatura, como xxx-b.in);
- Las salidas son archivos con el nombre **xxx-a.sol** (mismas reglas de entradas, solo extensión diferente);
- Tiene que haber al menos **10 casos de prueba**;
- Cada archivo **no debe superar los 10 MB**

Si usted, como autor, desea limitar el enfoque de solución que se debe adoptar para el problema (por ejemplo, desea gastar una solución de $n \log_2 n$ pero no desea pasar una solución n^2 o n^3) y luego enviar una segunda solución que debería recibir "límite de tiempo excedido" con el tiempo dado al problema, entonces podemos probar si el límite de tiempo establecido es correcto y hacer los ajustes necesarios. Recuerde probar los límites del problema.

Todos estos archivos se deben agregar a una carpeta a la que se debe hacer referencia portal@beecrowd.com.br con el asunto [Nuevo problema] - Nombre de su problema. Todos los problemas pasan por una verificación antes de agregarse a nuestro repositorio, y **las nuevas incorporaciones ocurren todos los lunes**.

— ¿PUEDO SUGERIR PROBLEMAS DE OTRAS FUENTES?

Sí, desde que exista una autorización explícita del autor para usar su problema en el portal beecrowd. Aun así, el problema debe formatearse en el Builder (<https://www.beecrowd.com.br/builder/>).

— ESTOY ENCONTRANDO DIFICULTADES/DUDAS CON UN PROBLEMA. ¿DÓNDE PUEDO ENCONTRAR AYUDA?

Lamentablemente, no tenemos tiempo para ayudar, a través del canal de comentarios a nuestros usuarios cuando encuentran errores en sus códigos. Pero beecrowd tiene su propio Foro ([beecrowd.com.br/forum](https://www.beecrowd.com.br/forum/)) donde encontrará debates temas para todos los problemas de beecrowd y puede publicar sus preguntas.

— ENCONTRÉ UN ERROR EN LA DESCRIPCIÓN O LOS DATOS DE UN PROBLEMA. ¿CÓMO ME COMUNICO CON EL EQUIPO AL RESPECTO?

Para ponerse en contacto y reportar un error en la descripción de un problema o reportar cualquier probable entrada y error de salida, puede comunicarse con nosotros a través de la página de comentarios, haciéndose pasar por el título de su mensaje "Error XXXX descripción del problema" o "Error probable en XXXX archivos problemáticos".

— ¿QUE ES UNA ENTRADA QUE TERMINA CON EOF?

En esta línea de entrada no está especificada la cantidad de casos de prueba. Pueden ser 1, 2 o más de 1 millón. Normalmente

```
1 7123
2 32
3 125
4
```

En C++, esta lectura podría ser resuelta de la siguiente forma:

```
1 int N;
2 while (cin >> N) {
3     ...
4 }
5
```

En Python, esta lectura podría ser resuelta de la siguiente forma:

```
1 while True:
2     try:
3         ...
4     except EOFError:
5         break
6
```

En C#, esta lectura podría ser resuelta de la siguiente forma:

```
1 using System;
2
3 class beecrowd {
4
5     static void Main(string[] args) {
6
7         string line;
8
9         while ((line = System.Console.ReadLine()) != null) {
10            ...
11        }
12    }
13 }
14
15 }
16
```

En Java, esta lectura podría ser resuelta de la siguiente forma:

```
1 import java.io.BufferedReader;
2 import java.io.IOException;
3 import java.io.InputStreamReader;
4
5 public class Main {
6     public static void main(String[] args) throws IOException {
7         InputStreamReader ir = new InputStreamReader(System.in);
8         BufferedReader in = new BufferedReader(ir);
9
10        while(in.ready()) {
11            String str = in.readLine();
12        }
13    }
14 }
15
```

Esto significa que mientras haya valores enteros en el archivo de entrada, estos serán leídos en la variable N

— TIME LIMIT EN JAVA

Si recibe "time limit" en Java, verifique que su solución utiliza métodos optimizados de entrada y salida. Como los casos de prueba pueden ser grandes, usar Scanner y System.out hará que su solución reciba "Time Limit Exceeded". Solo los problemas de Principiante aceptarán soluciones con métodos de entrada más lentos.

— SI MI CÓDIGO OBTIENE TLE

No, TLE (Time Limit Exceeded) quiere decir que su solución superó el límite de tiempo definidos. Su programa no terminó de ejecutar en el tiempo predeterminado, por lo que fue interrumpido. De esta forma no es posible saber si su código estaba

— ¿SIGO RECIBIENDO "RESPUESTA INCORRECTA"! ¿QUÉ ESTÁ MAL?

Si continúa recibiendo "Wrong Answer" y corrobora que su solución es correcta, por favor, verifique que su código fuente:

- No está mostrando nada más que lo requerido por la descripción del problema, como mensajes de escritura ("Ingrese x:")
- Está imprimiendo el último valor seguido de un final de línea ("n");

— RESPUESTA INCORRECTA EN UN PROBLEMA SIMPLE QUE USA PUNTO DECIMAL

Intente cambiar las variables del tipo float por double. A veces el error ocurre en la precisión de la variable.

— NÚMERO DE DÍGITOS DESPUÉS DEL PUNTO DECIMAL

En C++, esta es una forma posible para formatear un valor con 5 dígitos luego del punto decimal.

```
1 #include <iomanip>
```

En el programa principal, para la primer línea, utilice:

```
1 cout << fixed << setprecision(5);
```

— ¿QUÉ ES UDEBUG? ¿CÓMO PUEDO UTILIZAR ESTA HERRAMIENTA EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS?

El uDebug es una herramienta que puede verificar si la forma en que resolvió determinado problema es correcta. Para hacer eso, debe resolver el problema y compilar su código con una entrada y copiar la salida generada. En la página uDebug del problema, solo necesita pegar la entrada y la salida y el sitio web le devolverá si su salida es correcta o no.