**Санкт-Петербургский национальный исследовательский университет**

**информационных технологий, механики и оптики **

Группа R32372 К работе допущен Студент Маркевич Павел Андреевич Работа выполнена Преподаватель Тропченко А. А. Отчет принят

Отчёт по практической работе №2025

1. **Цель работы и задача.**

Решить задачу максимально эффективным способом, используя известные структуры данных и алгоритмы, а также соблюдая ограничения по времени и по памяти.

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

1. **Текст программы.**

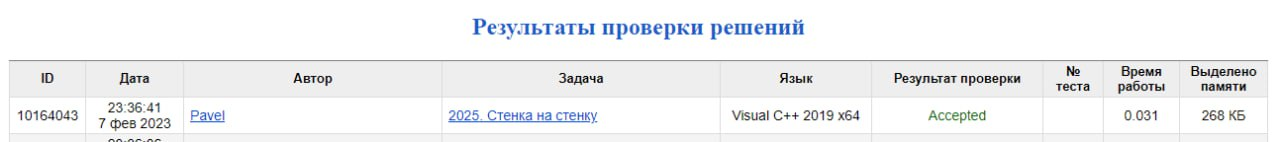
Исходный код программы доступен в следующем репозитории github (файл 2025.cpp): https://github.com/ghorik78/Algorithms-and-datastructures

1. **Описание алгоритма.**

Несложно заметить, что максимальное количество схваток между бойцами будет в том случае, если различие в количестве игроков в командах будет минимальным. Распределим всех игроков по командам таким образом. Чтобы посчитать количество схваток, необходимо перемножить количество игроков в командах между собой, затем сложить полученные числа.

Из структур данных использовался только динамический массив (vector из языка C++).

1. **Выводы по работе.**



Подтверждение принятия решения системой

Решили поставленную задачу, соблюдая ограничения по времени и по памяти.