

টপকোডার ইন্ট্রো

রেজিস্ট্রেশন

টপকোডারে রেজিস্ট্রেশন করার জন্য তোমাকে টপকোডারের ওয়েব পেইজে যেতে হবে। সেটার অ্যাড্রেস হচ্ছে <http://www.topcoder.com/tc>

ডান কোণায় দেখো একটা রেজিস্টার করার লিংক আছে। ওখানে ক্লিক করলে রেজিস্টার করার পেইজ খুলবে।

☒ What would you like to do as a registered TopCoder member? (check all that apply)

Run My Own Contests

☐ I want to start using TopCoder Direct | [tell me more](#)

I Want to Compete

☒ on TopCoder | [tell me more](#)

☐ on TopCoder Studio | [tell me more](#)

Name and Contact

* First Name:

Given Name

* Last Name:

Surname

* Address 1:

Address 2:

Address 3:

* City:

State (US Only):

Postal Code:

Province:

* Country:

* Company:

অ্যারেনা

অনেক অনেক বছর আগে যখন রোমান সাম্রাজ্য ছিল, তখন গ্ল্যাডিয়েটররা যে জায়গাটায় মারামারি করতো, সেটাকে বলা হতো অ্যারেনা। টপকোডারের সব কন্স্টেন্টগুলো অ্যারেন্স করা হয় একটা জাভা অ্যাপ্লেটে, আর সেটাকে ডাকা হয় অ্যারেনা বলে, কারণ সেখানে সব কোডাররা প্রতিযোগীতা করতে আসে, রোমের গ্ল্যাডিয়েটরদের মতই।

অ্যারেনাতে ঢোকার জন্য, তোমার পিসিতে জাভা থাকতে হবে। জাভা ডাউনলোড করতে পারো এখান (<http://www.java.com/en/download>) থেকে।

অনেক অনেক বছর আগে যখন রোমান সাম্রাজ্য ছিল, তখন গ্ল্যাডিয়েটররা যে জায়গাটায় মারামারি করতো, সেটাকে বলা হতো অ্যারেনা। টপকোডারের সব কন্সট্রাক্টগুলো অ্যারেন্স করা হয় একটা জাভা অ্যাপ্লেটে, আর সেটাকে ডাকা হয় অ্যারেনা বলে, কারণ সেখানে সব কোডাররা প্রতিযোগীতা করতে আসে, রোমের গ্ল্যাডিয়েটরদের মতই।

অ্যারেনাতে ঢোকার জন্য, তোমার পিসিতে জাভা থাকতে হবে। জাভা ডাউনলোড করতে পারো এখান (<http://www.java.com/en/download>) থেকে।

অ্যারেনাতে ঢোকান জন্য, তোমার পিসিতে জাভা থাকতে হবে। জাভা ডাউনলোড করতে পারো এখান (<http://www.java.com/en/download>) থেকে।

জানাই ইমসটিল করার পর, হ্যাণ্ডবোম খোলার জন্য বোমাকে উপকোষ্যের পেইন্টে পোত দেবে।

Member Count: 243,894 - April 11, 2010 [Get Time]

[TOPCODER]

Login

Register Now

Competitions

Home

The Tops

Algorithm

Software Conceptualization

Software Specification

Software Architecture

Software Design

Software Development

Software Assembly

Test Scenarios

2010 TOPCODER OPEN

DESIGN. DEVELOP. DELIVER. LEARN MORE

EVENT PATRON

2010 TOPCODER OPEN

Active Contests

Digital Run (15)

Comp Design (2)

Comp Development (6)

Assembly (3)

Bug Races (76)

Conceptualization (1)

UI Prototype (2)

RIA Build (1)

Studio (10)

Next SRM

Apr 15, 21

TopCoder

LOGIN

Username:

Password:

Connection:

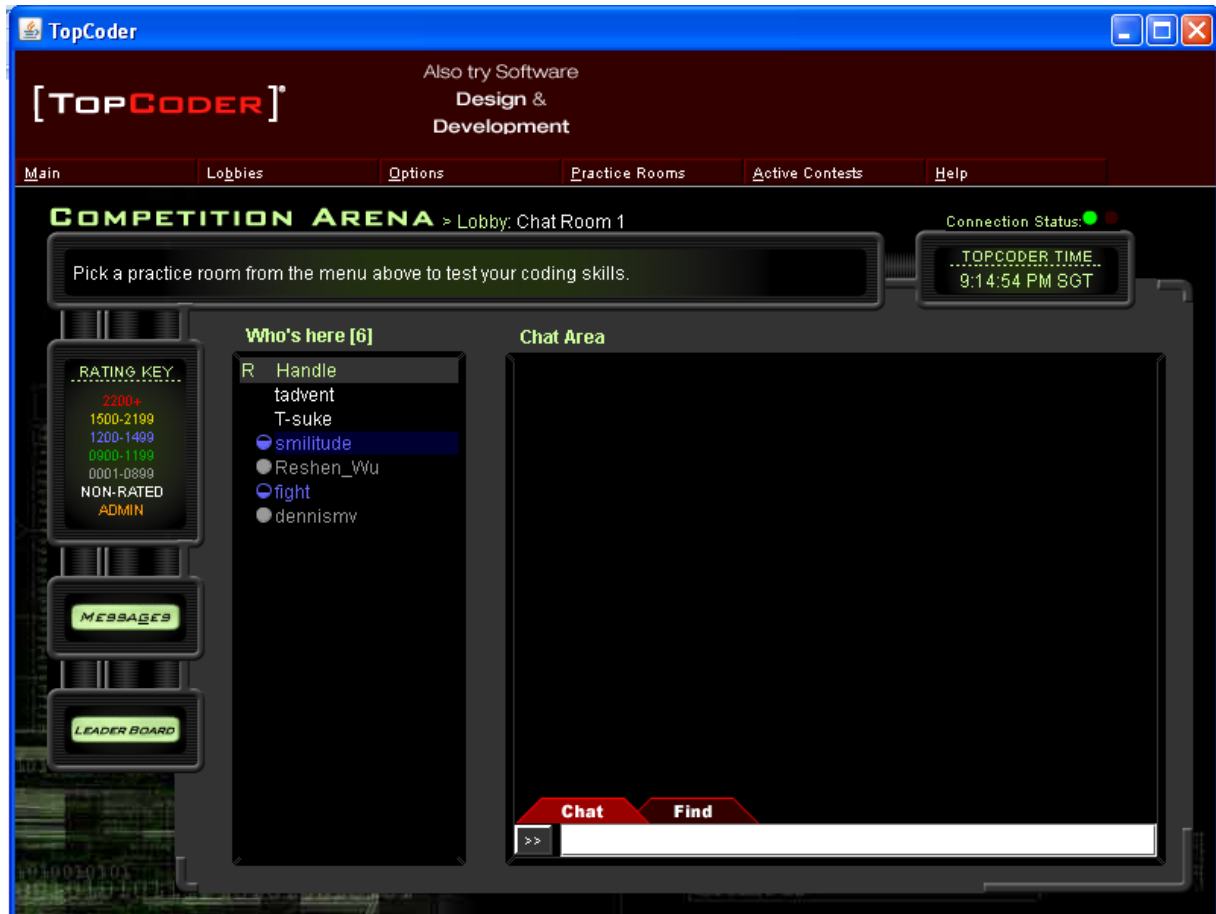
New User ? [Click here to Register](#)

Any use of the TopCoder Arena, including the practice area, is limited to personal, non-commercial or educational purposes only. If you wish to utilize the TopCoder Arena, or any TopCoder information, including statistical information, for commercial purposes, including, but not limited to, recruiting, testing or training, please contact TopCoder by email: service@topcoder.com or by phone: 860-633-5540. By logging into the arena, you indicate your agreement to these terms as well as those specified in the TopCoder Terms of Service on our website.

Arena Applet version 6.5.0.10 (10/02/2008)

Protected by U.S. patent number 6,569,012


All content on the website and in the arena (c)2003 TopCoder, Inc. All Rights Reserved



এই জায়গাটার নাম হচ্ছে চ্যাটরুম। অ্যারেনাতে যদি তুমি কন্টেস্ট করতে চাও, অ্যাকটিভ কন্টেস্ট থেকে প্রথমে রেজিস্টার করতে হবে। তারপর এন্টার এ চাপলে তোমাকে কন্টেস্ট রুমে নিয়ে যাওয়া হবে। সাধারণত এন্টার বাটনটা কন্টেস্ট শুরু হওয়ার দুই মিনিট আগ থেকে কাজ করতে শুরু করে। আর ডিভিশন সামারিতে গেলে, তুমি বাকি সবার কার কি অবস্থা দেখতে পাবে।

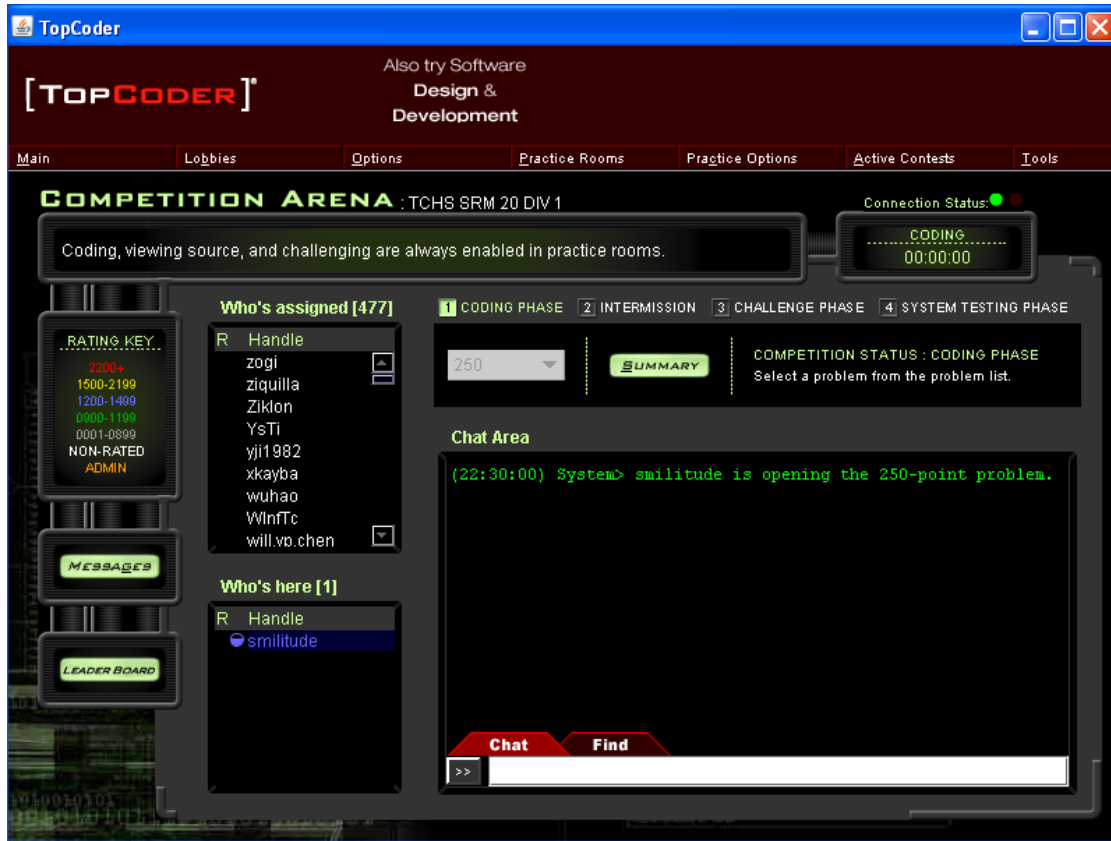


আর অ্যারেনাতে প্র্যাকটিস করার জন্য তোমার প্র্যাকটিস রুমে যেতে হবে। সেখান থেকে যে কোন একটা কন্টেস্ট বেছে সেখানে ক্লিক করলেই তোমাকে সেই কন্টেস্টের প্র্যাকটিস রুমে নিয়ে যাওয়া হবে।

| Practice Rooms | Active Contests | Help |
|-------------------|-----------------|---|
| 1 - Tournaments ▶ | | |
| 2 - SRMs ▶ | | Connection Status  |
| 3 - TCHS ▶ | 1 - 16 ▶ | 1 - TCHS SRM 1 |
| 4 - Marathons ▶ | 17 - 32 ▶ | 2 - TCHS SRM 2 DIV 1 |
| by online. | 33 - 48 ▶ | 3 - TCHS SRM 3 DIV 1 |
| | 49 - 64 ▶ | 4 - TCHS SRM 4 DIV 1 |
| | 65 - 80 ▶ | 5 - TCHS SRM 5 DIV 1 |
| Area | 81 - 90 ▶ | 6 - TCHS SRM 6 DIV 1 |
| | | 7 - TCHS SRM 7 DIV 1 |
| | | 8 - TCHS SRM 8 DIV 1 |
| | | 9 - TCHS SRM 9 DIV 1 |
| | | 10 - TCHS SRM 10 DIV 1 |
| | | 11 - TCHS SRM 11 DIV 1 |
| | | 12 - TCHS SRM 12 DIV 1 |
| | | 13 - TCHS SRM 13 DIV 1 |
| | | 14 - TCHS SRM 14 DIV 1 |
| | | 15 - TCHS SRM 15 DIV 1 |
| | | 16 - TCHS SRM 16 DIV 1 |

প্র্যাকটিস রুম

প্র্যাকটিস রুমের চেহারা হচ্ছে এরকম। TCHS এর ২০ নম্বর রুমটা খুলে ফেলো!



যেখানে Select one লেখা আছে, সেখানে ক্লিক করলে প্রবলেম খুলবে। সেখানে তিনটা প্রবলেম থাকে, প্রতি কন্টেস্টে, সাধারণত সবচে' সোজাটার জন্য ২৫০ পয়েন্ট, তারপরেরটার জন্য ৫০০ পয়েন্ট, তারপরে সবচে' কঠিনটার জন্য ১০০০ পয়েন্ট।



এটা হচ্ছে এই রুমের ২৫০ পয়েন্টার।

এখানকার প্রবলেমটা হচ্ছে, তোমাকে কিছু নাম দেয়া হবে, যেই নামটার ক্যারেকটারগুলোর আসকি ভ্যালুর যোগফল সবচে’ বড় সেই নামটার ইনডেক্স রিটার্ন করতে হবে। উপকোডারের একটা মজা হচ্ছে, এখানে তোমাকে ইনপুট নিয়ে সেটা কোন অ্যারেতে ভরতে হবে না। অ্যারেতে করে তোমাকে ইনপুট দিয়ে দেয়া হবে। তুমি যদি STL না পারো, এই [টিউটোরিয়ালটায়](#) উঁকি মারতে পারো।

| | |
|---------------------------------|---|
| DEFINITION | |
| Class: | Surname |
| Method: | bestSurname |
| Parameters: | vector <string> |
| Returns: | int |
| Method signature: | int bestSurname(vector <string> surnames) |
| (be sure your method is public) | |

যেমন এই প্রবলেমটায় তোমাকে একটা ক্লাস লিখতে হবে যার নাম হবে Surname আর সেখানে একটা ফাংশন লিখতে হবে যেটার নাম bestSurname আর সেটার প্যারামিটার আর রিটার্ন টাইপ দেয়া আছে।

নিচের অংশটা হচ্ছে কোড লেখার জায়গা।

```

Coding Area

#include <vector>
#include <string>
using namespace std;

struct Surname {
    int bestSurname( vector<string> s ) {
        int sum[50], ret = 0;
        for(int i=0; i < s.size(); i++) {
            sum[i] = 0;
            for(int j=0; j< s[i].size(); j++) sum[i] += s[i][j];
            if( sum[i] > sum[ret] ) ret = i;
        }
        return ret;
    }
};

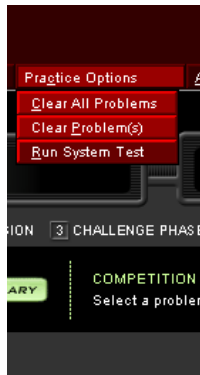

```

Line : 10

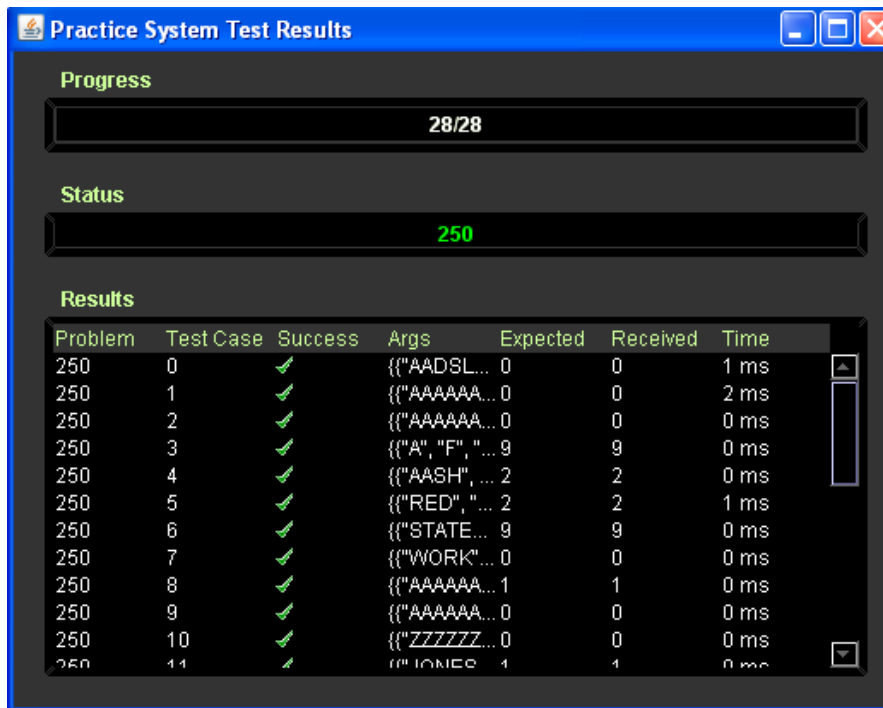
MESSAGES SAVE CLEAR COMPILE TEST SUBMIT

কোডটা লেখার পর , তুমি কম্পাইলে চাপলে কোডটা কম্পাইল হবে। তারপর তুমি স্যাম্পল মেলাতে পারো টেস্ট এর মেনু থেকে। যদি সব স্যাম্পল মিলে, তুমি সাবমিটে চাপলে কোডটা সাবমিট হবে। তখন তোমাকে পয়েন্ট দেখাবে, তুমি যত দ্রুত প্রবলেমটা সলভ করবে তত বেশি পয়েন্ট পাবে। তবে তোমার সলুশন যদি ভুল হয়, তখন তুমি একটা শূণ্য পাবে।

প্র্যাকটিস রুমে সিস্টেম টেস্ট রান করার জন্য প্র্যাক্টিস অপশন থেকে রান সিস্টেম টেস্ট এ চাপতে হবে।



যদি সলুশন ঠিক থাকে, তাহলে সবুজ অক্ষরে এরকম একটা উইন্ডো আসবে।



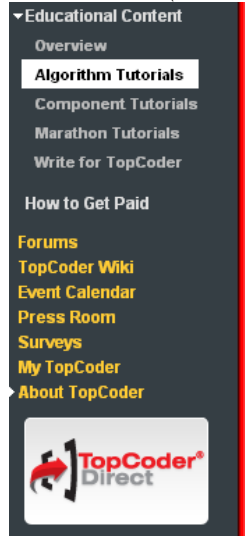
তুমি যদি কোন টেস্টকেস দেখতে যাও, ওই টেস্টকেসের উপর ডাবল ক্লিক করো।

প্লাগ ইন

[এই লিংকে](#) উঁকি মারো।

আর বাকি যা কিছু

টপকোডারের একটা বিশাল টিউটোরিয়াল কালেকশন আছে। তুমি সেটায় টু মারতে পারো মেইন পেজের এখান থেকে -



আর এখান থেকে ম্যাচ আরকাইভ কিংবা প্রবলেম আরকাইভ অ্যাকসেস করা যায়।
কোন একটা ম্যাচ ওভারভিউ থেকে যদি তুমি কারো কোড পড়তে চাও, তোমার গোল
[0] এরকম সাইনটাতে ক্লিক করতে হবে।

| | Division I Leaders | Score | Placed |
|-----|--------------------|---------|--------|
| [*] | Petr | 1310.81 | 1 |
| [*] | Blue.Mary | 1282.94 | 2 |
| [*] | Vasyt(alphacom) | 1254.5 | 3 |
| [*] | Myth5 | 1252.69 | 4 |
| [*] | Rizvanov_de_x0xx | 1238.95 | 5 |

আর তুমি যদি প্রথম শৃংখ্যাক মানুষের কোড দেখতে চাও, এইখানে পাঁচ এর বদলে অন্য কিছু দিয়ে দাও।

Viewing top [submit]

শুভ কামনা!