





BIENVENIDOS AL SEMILLERO IN-SILICO

Semana 1: Introducción al semillero y a la programación competitiva.



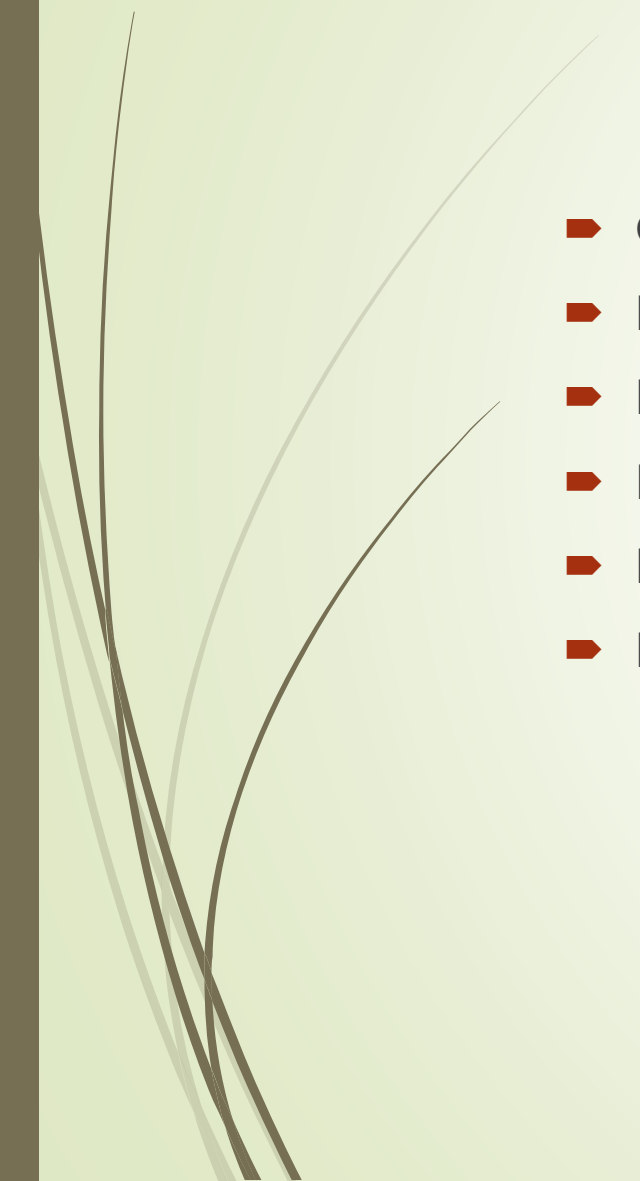
¿Qué es una competencia de programación?

- Deporte mental.
- Apoyado por grandes empresas de tecnología.
- Competencia (Contest).
- Concurante o programador competitivo (Contestant).
- Consiste de un conjunto de problemas lógico o matemáticos, y los concursantes deben escribir un programa que resuelva dicho problema.
- Lenguajes: C++, Python y Java.
- La clasificación(Ranking) depende del número de problemas resueltos y el tiempo gastado en ello.
- Cada equipo/participante tiene un computador, cuaderno y lápiz.

- 
- 
- La categoría de un problema puede ser:
 - Teoría de números.
 - Teoría de grafos.
 - Geometría.
 - Análisis de cadenas.
 - Estructuras de datos.
 - Una competencia puede ser individual/equipo.
 - Duración: 2 horas a 1 mes.
 - Numero de problemas: 1 – 11 problemas.
 - Online.
 - Onsite.

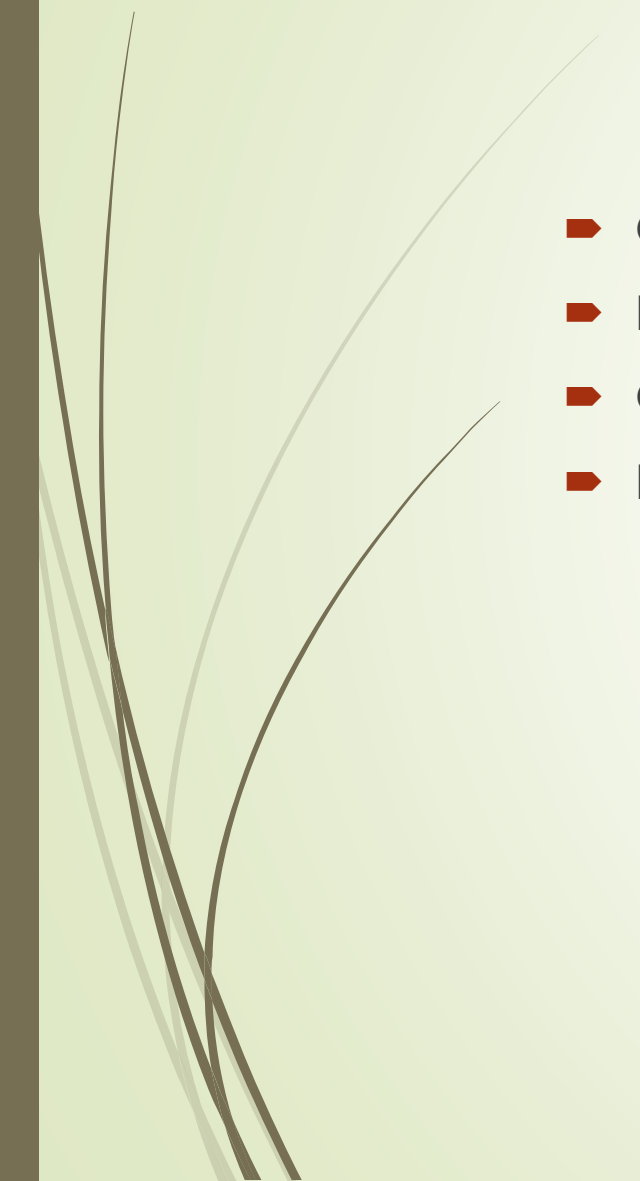


Reglas de una competencia de programación.

- Computador + Cuaderno + Lápiz.
 - Ejemplo problema(Statement).
 - Funcionamiento del juez.
 - Resultados de un juez.
 - Flujo de una competencia.
 - Ejemplo Standings.
- 



Beneficios del participante

- Ofertas de compañías
 - Habilidades
 - Gloria
 - Premios
- 



Competencias mas importantes

- 
- ACM ICPC
 - IOI
 - Google CodeJam
 - Top Coder Open
 - Facebook Hacker Cup
 - Yandex.Algorithm
 - VK CUP
 - Challenge 24
 - UTP Open



Recursos: Bibliografía – Web grafía

- Cursos:

- How to Win Coding Competitions: Secrets of Champions | edx

- Libros:

- Competitive Programming 3 | Steven Halim & Felix Halim
 - Introduction to Algorithms | Thomas H. Cormen.

- Jueces:

- Codeforces
 - HackerRank
 - Uva
 - Usaco



SIGUENOS

- ➡ **Twitter:** https://twitter.com/in_silicoUTP
 - ➡ **Blog:** <https://in-silico.github.io/blog/>
 - ➡ **Github:** <https://github.com/in-silico>
- 