

PC - Programación Competitiva



Tu y tu equipo estáis en la selección PUC de **Programación Competitiva** para las finales regionales del <u>International Collegiate Programming Contest (ICPC)</u>. En esta competencia a todos los equipos se les da una lista de problemas de programación y tienen que solucionar los máximos posibles con el menor numero de intentos en un tiempo limitado.

Después de los buenos resultados de la selección PUC en 2022 el listón está bien alto ... (si quieres ver la clasificación y problemas aquí)

♥ Available scores: Global Brasil Ccl Centro América Costa Rica El Salvador Centro América Costa Rica El Salvador Contro América Costa Rica Rica																
exi ort	be Cuba chouci chouucly : co mxmx mxch mxza mxac m th Venezuela Colombia th Argentina Bolivia Chile	xgj. mxja mxnl CCL mxcj. CCL mxcg CCL mxcm CCL mxcz														
#	User/Site	Name	A	В	С	D	E	F	G	н	I	J	K	L	М	Total
1	teamsoch4/CL	[UChile] Dijkstra Stan Army		Ť	İ		İ	5 1/44	İ	3/190	2/139	V 1/81	Ç _{1/10}		3/220	6 (784)
2	teamsoch13/CL	[PUC] Off By One Kenobi		T	П		İ	5 1/63	Ï	2/-	9/157	7 1/112	5 1/20		4/264	5 (736)
3	teamsoch12/CL	[PUC] Pablo			Т			5 1/32		5/-	6/255	4/-	2/16	4/-	3/205	4 (668)
9	teamsoch9/CL	[UTFSM] Long Long is Too Long			Т			5 4/116			3/140	5/212	5 1/61		1/-	4 (709)
5	teamsoch1/CL	[UdeC] VUELVE DIEGUITO SECO			Ī			5 1/52			5/166	9/283	5 2/49			4 (810)
6	teamsoch2/CL	[UdeC] UdeC 2			T			2/166			5 5/78	9 4/259	6/178		2/-	4 (941)
7	teamsoch5/CL	[UChile] Graphanatic			Ī			5 1/123			2/-	2 3/278	2/31		1/-	3 (492)
8	teamsoch6/CL	[UChile] [D]evil [D]riven [D]evelopment			T			2/93			4/-		2 1/38		3/=	2 (151)
9	teamsoch3/CL	[UdeC] Pura perso			T			2/117			9,4/277				3/=	2 (474)
10	teamsoch10/CL	[UTFSM] Soviet Union Find			T						6/236		3/118		4/-	2 (494)
11	teamsoch14/CL	[PUC] un nombre bueno			Ť			6/248			1/-		V 4/220	Ī	2/-	2 (628)
12	teamsoch8/CL	[UTFSM] DoItForChalo						1/-			6/-	V 4/197	22/296		4/-	2 (973)
13	teamsoch11/CL	[UTFSM] completo mojado		Ť				2/-			7/-		2/29		2/-	1 (49)
14	teamsoch7/CL	[UCM] Me dijeron que era online											6/-		3/-	0 (0)



Especificas:

 Aplicación de tus conocimientos de programación en el contexto de programación competitiva, e.g., aprender a programar contra el reloj o analizar/decidir que problemas priorizar.

Transversales:

• Trabajar en equipo para resolver problemas de manera cooperativa.

BKNs:

Sabía que existían selecciones deportivas UC en futbol, hockey, etc ... pero no sabía que teníamos una en programación competitiva, con entrenamientos y entrenador.



Material

Como en la ICPC de verdad, los equipos son de (máximo 3 personas) y solo se puede utilizar 1 computador por equipo. Cada equipo debe crearse su propia cuenta Hackerrank con el nombre del equipo.

El Link a nuestra ICPC está en CANVAS.

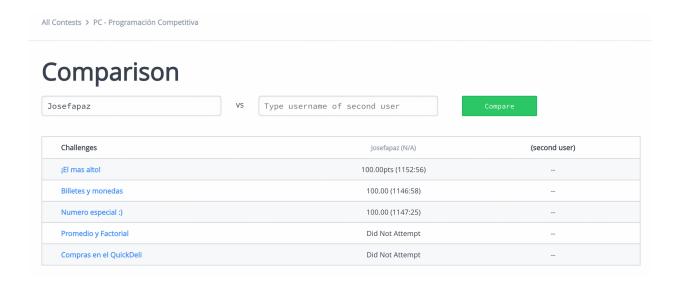


Entregable



Para entregar: Link en CANVAS

Una vez terminado la competencia, a la derecha donde aparecen todos los ejercicios, debes seleccionar "Compare Progress" y enviar una captura de los puntajes de tu equipo:





■ Default view

<u>Aa</u> ID	# %	■ Descripción
R1	20%	Obtener un puntaje m Sumando los puntajes la competencia, con tu 0 puntos.
R2	25%	Obtener un puntaje m Sumando los puntajes la competencia, con tu 100 puntos.
R3	25%	Obtener un puntaje m Sumando los puntajes la competencia, con tu 200 puntos.
<u>R4</u>	30%	Obtener un puntaje m Sumando los puntajes la competencia, con tu 300 puntos.

sum **100**%

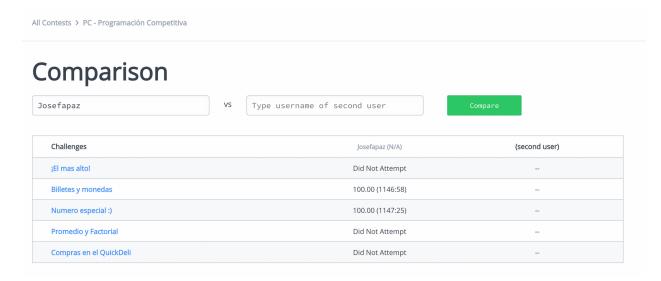


■ Default view

<u>Aa</u> ID	# %	■ Descripción
R1	20%	Obtener un puntaje m Sumando los puntajes la competencia, con tu 0 puntos.
R2	25%	Obtener un puntaje m Sumando los puntajes la competencia, con tu 100 puntos.
R3	25%	Obtener un puntaje m Sumando los puntajes la competencia, con tu 200 puntos.
R4	30%	Obtener un puntaje m Sumando los puntajes la competencia, con tu 300 puntos.

sum **100**%





■ Default view

<u>Aa</u> ID	# %	■ Descripción
<u>R1</u>	20%	Obtener un puntaje m Sumando los puntajes la competencia, con tu 0 puntos.
R2	25%	Obtener un puntaje m Sumando los puntajes la competencia, con tu 100 puntos.
R3	25%	Obtener un puntaje m Sumando los puntajes la competencia, con tu 200 puntos.
<u>R4</u>	30%	Obtener un puntaje m Sumando los puntajes la competencia, con tu 300 puntos.

sum 100%





Para evaluar: Recuerda para que te evalúen los DIY y te den la nota bonus correspondiente, debes compartirlos en DISCORD siguiendo las instrucciones en CANVAS. ¡Así motivarás a los demás y podrás buscar sinergias!

■ Default view

<u>Aa</u> Num	∷ Nivel	≡ DYI
1	Pro	Participar en algún eve (pueden ser informales
2	Casual	Hacer algunos ejerciciono que existen (e.j beecro
<u>3</u>	Casual	Aprender un poco de la rápido (en las competio ejecución por problema
4	Pro	Ir a una competencia re
5	Casual	Leer libros de PC (e.g.,
6	Pro	Ingresar al equipo de F UC
7	Casual	Seguir (e interactuar a
8	Pro	Ir como oyente (y cons semestre) a los dos rai
9	Pro	Hacer un taller en tu co para la <u>Olimpiada Chile</u> para estudiantes de co
10	Casual	Apoyar a los selecciona en la campaña para qu deporte universitario (e
•••		y cualquier otra idea

Exploración



IIC2552 - Taller de Programación Avanzada

Programa en Web

- ¿Cómo puedo optimizar mi código para que sea más rápido?
- ¿Qué lenguajes son los más usados en programación competitiva?
- Aprender herramientas para competir



IIC2553 - Taller de Programación Competitiva II

Programa en Web

- ¿Cómo mejorar mi pensamiento lógico al afrontar problemas?
- ¿Cómo hacer ejercicios desafiantes?

