

PROGRAMACION II - GUIA DE EJERCICIOS DE GREEDY

Ejercicio 1:

Escriba un algoritmo que permita el ingreso de un número entero de monedas, donde ($1 < n \leq 10$) y luego solicite los valores de dichas monedas. Finalmente, el programa debe solicitar un monto decimal a pagar. El algoritmo debe mostrar el listado de las monedas usadas para pagar el monto usando siempre en primer lugar las monedas de mayor denominación.

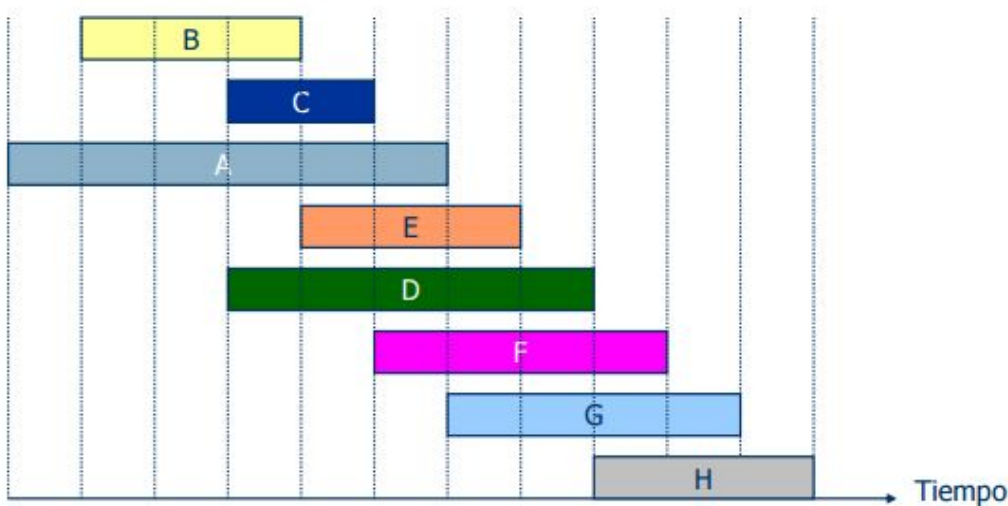
Ejercicio 2:

Juan tiene n actividades que realizar y sabe cuándo empieza y cuándo termina cada una. Lamentablemente algunas se superponen y por lo tanto no puede realizarlas todas. El problema pide la máxima cantidad de actividades que Juan puede realizar sin que se le superponen dos de ellas.

Teniendo en cuenta que cada franja de tiempo representa una hora del día distinta. Por ejemplo: La actividad **B** empieza una hora luego de la actividad **A** y tiene una duración de 3 horas, y la actividad **C** empieza 3 horas luego de la **A** y tiene una duración de 2 horas.

Aclaraciones:

a.- Puede establecer horarios a las franjas de tiempo del gráfico a modo de poder determinar la hora de inicio y fin de cada actividad. Por ejemplo: La actividad **A** inicia a las 9:00 am, la actividad **B** a las 10 am, la actividad **C** inicia a las 12 pm, etc.



Ejercicios Code Forces

Ejercicio 3: Cards

<http://codeforces.com/problemset/problem/701/A>

Ejercicio 4: Bear and Tower of Cubes

<http://codeforces.ru/problemset/problem/679/B>

Ejercicio 5: Joysticks

<http://codeforces.com/problemset/problem/651/A>

Ejercicio 6: Inventory

<http://codeforces.com/problemset/problem/569/B>

Ejercicio 7: Case of the Zeros and Ones

<http://codeforces.com/problemset/problem/556/A>