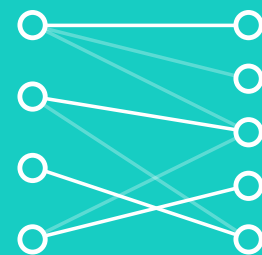
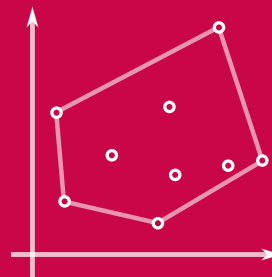
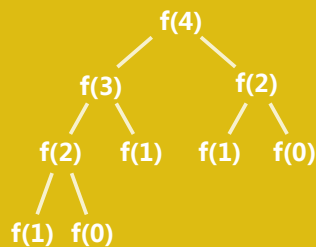


	-	A	G	C	A
-	0	-1	-2	-3	-4
A	-1	2	1	0	-1
C	-2	1	1	3	2
A	-3	0	0	2	5



Introducción a la Programación Competitiva

2016

Inicia: 22 de enero

Finaliza: 20 de febrero

Días: lunes, miércoles, viernes

Horario: de 14:00 a 17:00

Lugar: laboratorio de informática
(bloque G), Facultad Politécnica,
Universidad Nacional de Asunción

Acceso gratuito

Plazas: sin límite

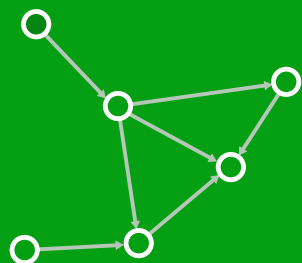
Dirigido: a todo público

Requerimientos: experiencia en
C, C++ o Java, nivel de inglés
básico para ejercicios

Contenido: desarrollo de distintos tipos algoritmos y estructuras de datos necesarios para resolver problemas de la ICPC (International Collegiate Programming Contest)

Datos para inscripción:
nombre, apellido, correo electrónico.

Inscripción y más información:
akagi.tada@gmail.com



```

#include <bits/stdc++.h>
using namespace std;

int f, s, t;

int maxFlow(){
    int max_flow = 0;
    while(1){
        queue<int> q;
        :
    }
}

```

$O((V+E) \log V)$