



Maratona de Programação da SBC 2015

Sub-Regional Brasil do ACM ICPC

12 de Setembro de 2015

Instruções importantes

1. Em cada problema, cada arquivo de entrada contém apenas um caso de teste. Sua solução será executada com vários arquivos de entrada.
2. Cada execução de sua solução será limitada no tempo, por um valor especificado para cada problema, como indicado abaixo.
3. Para que a sua solução seja considerada correta, ela deve terminar sem erro, produzindo a saída esperada, dentro do tempo limite, para cada um dos arquivos de entrada.
4. Se a sua solução der erro ou esgotar o tempo limite para um dado arquivo de entrada, você receberá a indicação de erro (estouro de tempo, resposta errada, erro de apresentação) para aquele arquivo, e a execução terminará. O arquivo que causou o erro não é identificado.
5. Note que pode haver outros erros, de outros tipos, no arquivo que causou o erro ou em outros arquivos, mas apenas o primeiro erro encontrado é reportado.
6. Para soluções em C e C++ é importante que a execução termine com o comando “`return 0;`”, pois isso indica para o sistema operacional que a execução terminou sem erro. Para soluções em Java o ambiente de execução cuida disso.
7. Os limites de tempo de execução são:

| Problema | Nome | C/C++ | Java |
|----------|--------------------|-------|------|
| A | Mania de par | 1s | 1s |
| B | Bolsa de Valores | 1s | 3s |
| C | Tri-du | 1s | 1s |
| D | Quebra-cabeça | 1s | 3s |
| E | Espiral | 1s | 1s |
| F | Fatorial | 1s | 1s |
| G | Guardiões Curiosos | 1s | 2s |
| H | Praça do Retângulo | 1s | 2s |
| I | Ominobox | 10s | 13s |
| J | Jogo de Estratégia | 1s | 3s |
| K | Palíndromo | 1s | 4s |
| L | Loteria | 1s | 3s |

8. Informações de execução:

Comandos de Compilação

C: `gcc -static -O2 -lm`

C++: `g++ -static -O2 -lm`

C++11: `g++ -std=c++11 -static -O2 -lm`

Java: `javac`

Comando para execução de soluções Java

`java -Xms512m -Xmx512m -Xss51m`

Memória disponível para programas em C/C++

512 MB