



Poznámky k implementaci (den 1)

Ze soutěžního systému si můžete ke každé úloze stáhnout zazipovaný archiv. V něm mimo jiné naleznete ukázkové kostry implementací úloh a ukázkový testovač.

- Při každém odevzdání úlohy odešlete do vyhodnocovacího systému právě jeden soubor.
- Každou úlohu můžete odevzdat až 50-krát.
- Vaše řešení nesmí číst standardní vstup, vypisovat na standardní výstup, ani libovolně manipulovat se soubory. Smí ale vypisovat na standardní chybový výstup.
- Odevzdané soubory by měly obsahovat procedury a/nebo funkce popsané zadání. Typy těchto procedur a funkcí by měly odpovídat těm v ukázkových kostrách implementací.
- Odevzdané soubory samozřejmě mohou obsahovat i další procedury či funkce.
- Pro testování vašich programů na vašich počítačích doporučujeme používat skripty z archívu dané úlohy. Pokud je nebudete používat a programujete v C++, při kompilaci používejte parametr `-std=gnu++14`.

Typy

Typy ze zadání odpovídají následujícím typům v jednotlivých programovacích jazycích. Správné typy také naleznete v ukázkových kostrách implementací.

Jazyk	<code>int</code>	<code>int64</code>	<code>int[]</code>	délka pole <code>a</code>	<code>string</code>
C++	<code>int</code>	<code>long long</code>	<code>std::vector<int></code>	<code>a.size()</code>	<code>std::string</code>
Pascal	<code>longint</code>	<code>int64</code>	array of <code>longint</code>	<code>length(a)</code>	<code>ansistring</code>
Java	<code>int</code>	<code>long</code>	<code>int[]</code>	<code>a.length</code>	<code>String</code>

Časová a paměťová omezení

Úloha	Název	Časové omezení	Paměťové omezení
combo	Kombo	1.0 sec	268 MB
seats	Židle	3.0 sec	268 MB
werewolf	Vlkodlak	4.0 sec	537 MB

