



6ª COMPETENCIA IBEROAMERICANA DE INFORMÁTICA POR CORRESPONDENCIA CIIC '04

INDICACIONES

¡Bienvenido a la 6ª CIIC 2004!

Antes de comenzar el examen lee cuidadosamente las siguientes indicaciones:

1. El examen tiene una duración total de cinco (5) horas. En ese tiempo deberás escribir programas para resolver cuatro (4) problemas. Para ello, podrás usar los compiladores que se te indique. Cada problema tiene la misma puntuación. La puntuación total máxima es de 400 puntos.
2. Tienes prohibido usar materiales impresos o discos propios.
3. El enunciado de cada problema estará dividido en cuatro secciones: descripción del problema, descripción de la entrada, descripción de la salida y un ejemplo de entrada y salida correctas.
4. Si el nombre del problema es EJEMPLO, entonces tu archivo ejecutable deberá llamarse EJEMPLO.EXE. Los archivos fuente y ejecutable deberán estar localizados en el directorio C:\CIIC\EJEMPLO, así como también en el directorio A:\EJEMPLO del disco que se te proporcione. En otro caso se asignarán cero puntos.
5. Tu programa deberá leer su entrada del archivo EJEMPLO.ENT y escribir su salida al archivo EJEMPLO.SAL. Estos archivos estarán localizados en el directorio actual (No incluyas rutas en el nombre del archivo). Tu programa no deberá leer nada del teclado ni escribir nada en la pantalla. En otro caso se asignarán cero puntos.
6. Cada problema será evaluado con al menos cinco (5) casos de prueba. Cada problema tiene asignado un cierto tiempo máximo de ejecución. Si para algún caso de prueba tu programa supera este límite entonces se te asignarán cero puntos a ese caso de prueba.
7. Podrás encontrar toda la información relativa a la evaluación en la hoja anexa.

¡Éxito en tu examen!

NOTA: Debido a que la CIIC no es realizada el mismo día en cada país, NO debes publicar ni exponer parcial o totalmente los problemas de esta prueba en medios escritos o electrónicos (tales como publicaciones, artículos, páginas web, listas de discusión, etc.) antes del día 20 de Julio. De otra forma estudiantes de otros países podrían conocerlos antes de la fecha de aplicación.



6ª COMPETENCIA IBEROAMERICANA DE INFORMÁTICA POR CORRESPONDENCIA CIIC '04

REQUISITOS TÉCNICOS

Nombre del problema	SIERPE ENROSCADA	PUEBLO ONDULADO	ALF Y BETI	TENER ENE PADRES
<i>Directorio de trabajo</i>	C:\CIIC\SIERPE	C:\CIIC\ONDULADO	C:\CIIC\ALFYBETI	C:\CIIC\NPADRES
<i>Programa ejecutable</i>	SIERPE.EXE	ONDULADO.EXE	ALFYBETI.EXE	NPADRES.EXE
<i>Archivo de entrada</i>	SIERPE.ENT	ONDULADO.ENT	ALFYBETI.ENT	NPADRES.ENT
<i>Archivo de salida</i>	SIERPE.SAL	ONDULADO.SAL	ALFYBETI.SAL	NPADRES.SAL
<i>Tiempo de ejecución</i>	1 segundo	5 segundos	1 segundo	1 segundo
<i>Puntuación máxima</i>	100	100	100	100

Nota 1: Los programas serán evaluados en una Computadora Pentium III de 1200 MHz con 256 MB de RAM.

Nota 2: A continuación mostramos algunos ejemplos en DJGPP y FREEPASCAL(FPK) de cómo se debe realizar la entrada y la salida:

Entrada en DJGPP	Salida en DJGPP
<pre>int n; FILE *ent; ent = fopen("EJEMPLO.ENT", "rt"); fscanf(ent, "%d", &n); fclose(ent);</pre>	<pre>int n; FILE *sal; sal = fopen("EJEMPLO.SAL", "wt"); fprintf(sal, "%d\n", n); fclose(sal);</pre>

Entrada en FREEPASCAL (FPK)	Salida en FREEPASCAL (FPK)
<pre>N : Integer; Ent : Text; Assign(Ent, 'EJEMPLO.ENT'); Reset(Ent); Readln(Ent, N); Close(Ent);</pre>	<pre>N : Integer; Sal : Text; Assign(Sal, 'EJEMPLO.SAL'); Rewrite(Sal); Writeln(Sal, N); Close(Sal);</pre>