



OLIMPÍADA INFORMÁTICA ARGENTINA

PRUEBA DE SELECCIÓN – 2009

CATEGORÍA "PROGRAMACIÓN"

DÍA 2

La competencia consta de tres problemas:

- ❖ Laberinto ajedrecístico
cuyos archivos se llamarán **ajedrez.***
tiempo máximo de ejecución segundos
- ❖ Programación de partidos
cuyos archivos se llamarán **balompie.***
tiempo máximo de ejecución segundos
- ❖ Radiaciones !! Sálvese quién pueda !!
cuyos archivos se llamarán **placas.***
tiempo máximo de ejecución 2 segundos

Los tres problemas se califican de 0 a 100 puntos. Se obtendrá los 100 puntos de un problema por la correcta solución de todos los casos de prueba, entregando la totalidad de los resultados pedidos.

Los tiempos deben ser convertidos según la velocidad de la máquina.

El problema balompie será parcialmente corregido por lotes, o sea dos o más casos de prueba serán evaluados en conjunto. Todos los integrantes del conjunto deben ser correctos para generar puntaje.