



# OLIMPÍADA INFORMÁTICA ARGENTINA

## CERTAMEN NACIONAL – 2006

### CATEGORÍA "PROGRAMACIÓN"

#### NIVEL II

La competencia consta de tres problemas:

- ❖ Construyendo con bloques  
cuyos archivos se llamarán **constru.\***  
tiempo máximo de ejecución 0,2 segundos
- ❖ Movimientos de un Alfil  
cuyos archivos se llamarán **alfiles.\***  
tiempo máximo de ejecución 1,5 segundos
- ❖ Vecinos  
cuyos archivos se llamarán **vecinos.\***  
tiempo máximo de ejecución 0,1 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.

Ningún problema da puntaje parcial.



# OLIMPÍADA INFORMÁTICA ARGENTINA

## CERTAMEN NACIONAL – 2006

### CATEGORÍA "PROGRAMACIÓN"

#### NIVEL II

La competencia consta de tres problemas:

- ❖ Manteles cuadrados  
cuyos archivos se llamarán **manteles.\***  
tiempo máximo de ejecución 0,2 segundos
  
- ❖ Tocando Piano  
cuyos archivos se llamarán **bemoles.\***  
tiempo máximo de ejecución 1,5 segundos
  
- ❖ Vagones de tren  
cuyos archivos se llamarán **vagones.\***  
tiempo máximo de ejecución 0,1 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.

Ningún problema da puntaje parcial.

Diríjase al sitio <http://oia.srv.lab.dc.uba.ar/> e ingrese su nombre de usuario y contraseña para entregar sus soluciones. Para iniciar su sesión de windows utilice los mismos datos. **Usuario:** N2P02

**Contraseña:** Tisdiz02



# OLIMPÍADA INFORMÁTICA ARGENTINA

## CERTAMEN NACIONAL – 2005

### CATEGORÍA "PROGRAMACIÓN"

#### NIVEL II

La competencia consta de tres problemas:

- ❖ Manteles cuadrados  
cuyos archivos se llamarán **manteles.\***  
tiempo máximo de ejecución 0,2 segundos
  
- ❖ Tocando Piano  
cuyos archivos se llamarán **bemoles.\***  
tiempo máximo de ejecución 1,5 segundos
  
- ❖ Vagones de tren  
cuyos archivos se llamarán **vagones.\***  
tiempo máximo de ejecución 0,1 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.

Ningún problema da puntaje parcial.

Diríjase al sitio <http://oia.srv.lab.dc.uba.ar/> e ingrese su nombre de usuario y contraseña para entregar sus soluciones. Para iniciar su sesión de windows utilice los mismos datos. **Usuario:** N2P03

**Contraseña:** Vosgun03



# OLIMPÍADA INFORMÁTICA ARGENTINA

## CERTAMEN NACIONAL – 2005

### CATEGORÍA "PROGRAMACIÓN"

#### NIVEL II

La competencia consta de tres problemas:

- ❖ Manteles cuadrados  
cuyos archivos se llamarán **manteles.\***  
tiempo máximo de ejecución 0,2 segundos
  
- ❖ Tocando Piano  
cuyos archivos se llamarán **bemoles.\***  
tiempo máximo de ejecución 1,5 segundos
  
- ❖ Vagones de tren  
cuyos archivos se llamarán **vagones.\***  
tiempo máximo de ejecución 0,1 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.

Ningún problema da puntaje parcial.

Diríjase al sitio <http://oia.srv.lab.dc.uba.ar/> e ingrese su nombre de usuario y contraseña para entregar sus soluciones. Para iniciar su sesión de windows utilice los mismos datos. **Usuario:** N2P04

**Contraseña:** Moskon04



# OLIMPÍADA INFORMÁTICA ARGENTINA

## CERTAMEN NACIONAL – 2005

### CATEGORÍA "PROGRAMACIÓN"

#### NIVEL II

La competencia consta de tres problemas:

- ❖ Manteles cuadrados  
cuyos archivos se llamarán **manteles.\***  
tiempo máximo de ejecución 0,2 segundos
  
- ❖ Tocando Piano  
cuyos archivos se llamarán **bemoles.\***  
tiempo máximo de ejecución 1,5 segundos
  
- ❖ Vagones de tren  
cuyos archivos se llamarán **vagones.\***  
tiempo máximo de ejecución 0,1 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.

Ningún problema da puntaje parcial.

Diríjase al sitio <http://oia.srv.lab.dc.uba.ar/> e ingrese su nombre de usuario y contraseña para entregar sus soluciones. Para iniciar su sesión de windows utilice los mismos datos. **Usuario:** N2P05

**Contraseña:** Nozdiz05



# OLIMPIADA INFORMÁTICA ARGENTINA

## CERTAMEN NACIONAL – 2005

### CATEGORÍA "PROGRAMACIÓN"

#### NIVEL II

La competencia consta de tres problemas:

- ❖ Manteles cuadrados  
cuyos archivos se llamarán **manteles.\***  
tiempo máximo de ejecución 0,2 segundos
  
- ❖ Tocando Piano  
cuyos archivos se llamarán **bemoles.\***  
tiempo máximo de ejecución 1,5 segundos
  
- ❖ Vagones de tren  
cuyos archivos se llamarán **vagones.\***  
tiempo máximo de ejecución 0,1 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.

Ningún problema da puntaje parcial.

Diríjase al sitio <http://oia.srv.lab.dc.uba.ar/> e ingrese su nombre de usuario y contraseña para entregar sus soluciones. Para iniciar su sesión de windows utilice los mismos datos. **Usuario:** N2P06

**Contraseña:** Sonzes06



# OLIMPÍADA INFORMÁTICA ARGENTINA

## CERTAMEN NACIONAL – 2005

### CATEGORÍA "PROGRAMACIÓN"

#### NIVEL II

La competencia consta de tres problemas:

- ❖ Manteles cuadrados  
cuyos archivos se llamarán **manteles.\***  
tiempo máximo de ejecución 0,2 segundos
  
- ❖ Tocando Piano  
cuyos archivos se llamarán **bemoles.\***  
tiempo máximo de ejecución 1,5 segundos
  
- ❖ Vagones de tren  
cuyos archivos se llamarán **vagones.\***  
tiempo máximo de ejecución 0,1 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.

Ningún problema da puntaje parcial.

Diríjase al sitio <http://oia.srv.lab.dc.uba.ar/> e ingrese su nombre de usuario y contraseña para entregar sus soluciones. Para iniciar su sesión de windows utilice los mismos datos. **Usuario:** N2P07

**Contraseña:** Tezfor07



# OLIMPÍADA INFORMÁTICA ARGENTINA

## CERTAMEN NACIONAL – 2005

### CATEGORÍA "PROGRAMACIÓN"

#### NIVEL II

La competencia consta de tres problemas:

- ❖ Manteles cuadrados  
cuyos archivos se llamarán **manteles.\***  
tiempo máximo de ejecución 0,2 segundos
  
- ❖ Tocando Piano  
cuyos archivos se llamarán **bemoles.\***  
tiempo máximo de ejecución 1,5 segundos
  
- ❖ Vagones de tren  
cuyos archivos se llamarán **vagones.\***  
tiempo máximo de ejecución 0,1 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.

Ningún problema da puntaje parcial.

Diríjase al sitio <http://oia.srv.lab.dc.uba.ar/> e ingrese su nombre de usuario y contraseña para entregar sus soluciones. Para iniciar su sesión de windows utilice los mismos datos. **Usuario:** N2P08

**Contraseña:** Donbas08



# OLIMPÍADA INFORMÁTICA ARGENTINA

## CERTAMEN NACIONAL – 2005

### CATEGORÍA "PROGRAMACIÓN"

#### NIVEL II

La competencia consta de tres problemas:

- ❖ Manteles cuadrados  
cuyos archivos se llamarán **manteles.\***  
tiempo máximo de ejecución 0,2 segundos
  
- ❖ Tocando Piano  
cuyos archivos se llamarán **bemoles.\***  
tiempo máximo de ejecución 1,5 segundos
  
- ❖ Vagones de tren  
cuyos archivos se llamarán **vagones.\***  
tiempo máximo de ejecución 0,1 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.

Ningún problema da puntaje parcial.

Diríjase al sitio <http://oia.srv.lab.dc.uba.ar/> e ingrese su nombre de usuario y contraseña para entregar sus soluciones. Para iniciar su sesión de windows utilice los mismos datos. **Usuario:** N2P09

**Contraseña:** Birzos09



# OLIMPÍADA INFORMÁTICA ARGENTINA

## CERTAMEN NACIONAL – 2005

### CATEGORÍA "PROGRAMACIÓN"

#### NIVEL II

La competencia consta de tres problemas:

- ❖ Manteles cuadrados  
cuyos archivos se llamarán **manteles.\***  
tiempo máximo de ejecución 0,2 segundos
  
- ❖ Tocando Piano  
cuyos archivos se llamarán **bemoles.\***  
tiempo máximo de ejecución 1,5 segundos
  
- ❖ Vagones de tren  
cuyos archivos se llamarán **vagones.\***  
tiempo máximo de ejecución 0,1 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.

Ningún problema da puntaje parcial.

Diríjase al sitio <http://oia.srv.lab.dc.uba.ar/> e ingrese su nombre de usuario y contraseña para entregar sus soluciones. Para iniciar su sesión de windows utilice los mismos datos. **Usuario:** N2P10

**Contraseña:** Menbuz10



# OLIMPÍADA INFORMÁTICA ARGENTINA

## CERTAMEN NACIONAL – 2005

### CATEGORÍA "PROGRAMACIÓN"

#### NIVEL II

La competencia consta de tres problemas:

- ❖ Manteles cuadrados  
cuyos archivos se llamarán **manteles.\***  
tiempo máximo de ejecución 0,2 segundos
  
- ❖ Tocando Piano  
cuyos archivos se llamarán **bemoles.\***  
tiempo máximo de ejecución 1,5 segundos
  
- ❖ Vagones de tren  
cuyos archivos se llamarán **vagones.\***  
tiempo máximo de ejecución 0,1 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.

Ningún problema da puntaje parcial.

Diríjase al sitio <http://oia.srv.lab.dc.uba.ar/> e ingrese su nombre de usuario y contraseña para entregar sus soluciones. Para iniciar su sesión de windows utilice los mismos datos. **Usuario:** N2P11

**Contraseña:** Fanvis11



# OLIMPÍADA INFORMÁTICA ARGENTINA

## CERTAMEN NACIONAL – 2005

### CATEGORÍA "PROGRAMACIÓN"

#### NIVEL II

La competencia consta de tres problemas:

- ❖ Manteles cuadrados  
cuyos archivos se llamarán **manteles.\***  
tiempo máximo de ejecución 0,2 segundos
  
- ❖ Tocando Piano  
cuyos archivos se llamarán **bemoles.\***  
tiempo máximo de ejecución 1,5 segundos
  
- ❖ Vagones de tren  
cuyos archivos se llamarán **vagones.\***  
tiempo máximo de ejecución 0,1 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.

Ningún problema da puntaje parcial.

Diríjase al sitio <http://oia.srv.lab.dc.uba.ar/> e ingrese su nombre de usuario y contraseña para entregar sus soluciones. Para iniciar su sesión de windows utilice los mismos datos. **Usuario:** N2P12

**Contraseña:** Rancaz12



# OLIMPÍADA INFORMÁTICA ARGENTINA

## CERTAMEN NACIONAL – 2005

### CATEGORÍA "PROGRAMACIÓN"

#### NIVEL II

La competencia consta de tres problemas:

- ❖ Manteles cuadrados  
cuyos archivos se llamarán **manteles.\***  
tiempo máximo de ejecución 0,2 segundos
  
- ❖ Tocando Piano  
cuyos archivos se llamarán **bemoles.\***  
tiempo máximo de ejecución 1,5 segundos
  
- ❖ Vagones de tren  
cuyos archivos se llamarán **vagones.\***  
tiempo máximo de ejecución 0,1 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.

Ningún problema da puntaje parcial.

Diríjase al sitio <http://oia.srv.lab.dc.uba.ar/> e ingrese su nombre de usuario y contraseña para entregar sus soluciones. Para iniciar su sesión de windows utilice los mismos datos. **Usuario:** N2P13

**Contraseña:** Nurbus13



# OLIMPÍADA INFORMÁTICA ARGENTINA

## CERTAMEN NACIONAL – 2005

### CATEGORÍA "PROGRAMACIÓN"

#### NIVEL II

La competencia consta de tres problemas:

- ❖ Manteles cuadrados  
cuyos archivos se llamarán **manteles.\***  
tiempo máximo de ejecución 0,2 segundos
  
- ❖ Tocando Piano  
cuyos archivos se llamarán **bemoles.\***  
tiempo máximo de ejecución 1,5 segundos
  
- ❖ Vagones de tren  
cuyos archivos se llamarán **vagones.\***  
tiempo máximo de ejecución 0,1 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.

Ningún problema da puntaje parcial.

Diríjase al sitio <http://oia.srv.lab.dc.uba.ar/> e ingrese su nombre de usuario y contraseña para entregar sus soluciones. Para iniciar su sesión de windows utilice los mismos datos. **Usuario:** N2P14

**Contraseña:** Ponper14



# OLIMPÍADA INFORMÁTICA ARGENTINA

## CERTAMEN NACIONAL – 2005

### CATEGORÍA "PROGRAMACIÓN"

#### NIVEL II

La competencia consta de tres problemas:

- ❖ Manteles cuadrados  
cuyos archivos se llamarán **manteles.\***  
tiempo máximo de ejecución 0,2 segundos
  
- ❖ Tocando Piano  
cuyos archivos se llamarán **bemoles.\***  
tiempo máximo de ejecución 1,5 segundos
  
- ❖ Vagones de tren  
cuyos archivos se llamarán **vagones.\***  
tiempo máximo de ejecución 0,1 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.

Ningún problema da puntaje parcial.

Diríjase al sitio <http://oia.srv.lab.dc.uba.ar/> e ingrese su nombre de usuario y contraseña para entregar sus soluciones. Para iniciar su sesión de windows utilice los mismos datos. **Usuario:** N2P15

**Contraseña:** Pukuus15



# OLIMPÍADA INFORMÁTICA ARGENTINA

## CERTAMEN NACIONAL – 2005

### CATEGORÍA "PROGRAMACIÓN"

#### NIVEL II

La competencia consta de tres problemas:

- ❖ Manteles cuadrados  
cuyos archivos se llamarán **manteles.\***  
tiempo máximo de ejecución 0,2 segundos
  
- ❖ Tocando Piano  
cuyos archivos se llamarán **bemoles.\***  
tiempo máximo de ejecución 1,5 segundos
  
- ❖ Vagones de tren  
cuyos archivos se llamarán **vagones.\***  
tiempo máximo de ejecución 0,1 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.

Ningún problema da puntaje parcial.

Diríjase al sitio <http://oia.srv.lab.dc.uba.ar/> e ingrese su nombre de usuario y contraseña para entregar sus soluciones. Para iniciar su sesión de windows utilice los mismos datos. **Usuario:** N2P16

**Contraseña:** Barros16



# OLIMPÍADA INFORMÁTICA ARGENTINA

## CERTAMEN NACIONAL – 2005

### CATEGORÍA "PROGRAMACIÓN"

#### NIVEL II

La competencia consta de tres problemas:

- ❖ Manteles cuadrados  
cuyos archivos se llamarán **manteles.\***  
tiempo máximo de ejecución 0,2 segundos
  
- ❖ Tocando Piano  
cuyos archivos se llamarán **bemoles.\***  
tiempo máximo de ejecución 1,5 segundos
  
- ❖ Vagones de tren  
cuyos archivos se llamarán **vagones.\***  
tiempo máximo de ejecución 0,1 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.

Ningún problema da puntaje parcial.

Diríjase al sitio <http://oia.srv.lab.dc.uba.ar/> e ingrese su nombre de usuario y contraseña para entregar sus soluciones. Para iniciar su sesión de windows utilice los mismos datos. **Usuario:** N2P17

**Contraseña:** Sestar17



# OLIMPÍADA INFORMÁTICA ARGENTINA

## CERTAMEN NACIONAL – 2005

### CATEGORÍA "PROGRAMACIÓN"

#### NIVEL II

La competencia consta de tres problemas:

- ❖ Manteles cuadrados  
cuyos archivos se llamarán **manteles.\***  
tiempo máximo de ejecución 0,2 segundos
  
- ❖ Tocando Piano  
cuyos archivos se llamarán **bemoles.\***  
tiempo máximo de ejecución 1,5 segundos
  
- ❖ Vagones de tren  
cuyos archivos se llamarán **vagones.\***  
tiempo máximo de ejecución 0,1 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.

Ningún problema da puntaje parcial.

Diríjase al sitio <http://oia.srv.lab.dc.uba.ar/> e ingrese su nombre de usuario y contraseña para entregar sus soluciones. Para iniciar su sesión de windows utilice los mismos datos. **Usuario:** N2P18

**Contraseña:** Vuzguz18



# OLIMPÍADA INFORMÁTICA ARGENTINA

## CERTAMEN NACIONAL – 2005

### CATEGORÍA "PROGRAMACIÓN"

#### NIVEL II

La competencia consta de tres problemas:

- ❖ Manteles cuadrados  
cuyos archivos se llamarán **manteles.\***  
tiempo máximo de ejecución 0,2 segundos
  
- ❖ Tocando Piano  
cuyos archivos se llamarán **bemoles.\***  
tiempo máximo de ejecución 1,5 segundos
  
- ❖ Vagones de tren  
cuyos archivos se llamarán **vagones.\***  
tiempo máximo de ejecución 0,1 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.

Ningún problema da puntaje parcial.

Diríjase al sitio <http://oia.srv.lab.dc.uba.ar/> e ingrese su nombre de usuario y contraseña para entregar sus soluciones. Para iniciar su sesión de windows utilice los mismos datos. **Usuario:** N2P19

**Contraseña:** Dosnus19



# OLIMPÍADA INFORMÁTICA ARGENTINA

## CERTAMEN NACIONAL – 2005

### CATEGORÍA "PROGRAMACIÓN"

#### NIVEL II

La competencia consta de tres problemas:

- ❖ Manteles cuadrados  
cuyos archivos se llamarán **manteles.\***  
tiempo máximo de ejecución 0,2 segundos
  
- ❖ Tocando Piano  
cuyos archivos se llamarán **bemoles.\***  
tiempo máximo de ejecución 1,5 segundos
  
- ❖ Vagones de tren  
cuyos archivos se llamarán **vagones.\***  
tiempo máximo de ejecución 0,1 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.

Ningún problema da puntaje parcial.

Diríjase al sitio <http://oia.srv.lab.dc.uba.ar/> e ingrese su nombre de usuario y contraseña para entregar sus soluciones. Para iniciar su sesión de windows utilice los mismos datos. **Usuario:** N2P20

**Contraseña:** Basviz20



# OLIMPÍADA INFORMÁTICA ARGENTINA

## CERTAMEN NACIONAL – 2005

### CATEGORÍA "PROGRAMACIÓN"

#### NIVEL II

La competencia consta de tres problemas:

- ❖ Manteles cuadrados  
cuyos archivos se llamarán **manteles.\***  
tiempo máximo de ejecución 0,2 segundos
  
- ❖ Tocando Piano  
cuyos archivos se llamarán **bemoles.\***  
tiempo máximo de ejecución 1,5 segundos
  
- ❖ Vagones de tren  
cuyos archivos se llamarán **vagones.\***  
tiempo máximo de ejecución 0,1 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.

Ningún problema da puntaje parcial.

Diríjase al sitio <http://oia.srv.lab.dc.uba.ar/> e ingrese su nombre de usuario y contraseña para entregar sus soluciones. Para iniciar su sesión de windows utilice los mismos datos. **Usuario:** N2P21

**Contraseña:** Vinvis21



# OLIMPÍADA INFORMÁTICA ARGENTINA

## CERTAMEN NACIONAL – 2005

### CATEGORÍA "PROGRAMACIÓN"

#### NIVEL II

La competencia consta de tres problemas:

- ❖ Manteles cuadrados  
cuyos archivos se llamarán **manteles.\***  
tiempo máximo de ejecución 0,2 segundos
  
- ❖ Tocando Piano  
cuyos archivos se llamarán **bemoles.\***  
tiempo máximo de ejecución 1,5 segundos
  
- ❖ Vagones de tren  
cuyos archivos se llamarán **vagones.\***  
tiempo máximo de ejecución 0,1 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.

Ningún problema da puntaje parcial.

Diríjase al sitio <http://oia.srv.lab.dc.uba.ar/> e ingrese su nombre de usuario y contraseña para entregar sus soluciones. Para iniciar su sesión de windows utilice los mismos datos. **Usuario:** N2P22

**Contraseña:** Woswer22



# OLIMPIADA INFORMÁTICA ARGENTINA

## CERTAMEN NACIONAL – 2005

### CATEGORÍA "PROGRAMACIÓN"

#### NIVEL II

La competencia consta de tres problemas:

- ❖ Manteles cuadrados  
cuyos archivos se llamarán **manteles.\***  
tiempo máximo de ejecución 0,2 segundos
  
- ❖ Tocando Piano  
cuyos archivos se llamarán **bemoles.\***  
tiempo máximo de ejecución 1,5 segundos
  
- ❖ Vagones de tren  
cuyos archivos se llamarán **vagones.\***  
tiempo máximo de ejecución 0,1 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.

Ningún problema da puntaje parcial.

Diríjase al sitio <http://oia.srv.lab.dc.uba.ar/> e ingrese su nombre de usuario y contraseña para entregar sus soluciones. Para iniciar su sesión de windows utilice los mismos datos. **Usuario:** N2P23

**Contraseña:** Gerrun23