



Notas sobre a implementação

- Você deve submeter exatamente um arquivo (o nome do arquivo é dado no enunciado).
- O arquivo deve implementar os subprogramas descritos no enunciado usando as assinaturas providenciadas na implementação exemplo.
- Os subprogramas devem comportar-se como descrito no enunciado.
- Você pode implementar outros subprogramas (funções, procedimentos, métodos).
- As suas submissões não devem interagir de nenhuma maneira com a entrada e saída padrão, nem com nenhum outro arquivo. Em particular, se o seu programa escrever algo na saída padrão, a sua execução no avaliador terá como resultado SV (Security Violation). Pode escrever o que quiser na saída de erro (stderr).

Convenções

Os enunciados e as seções de detalhes de implementação usam alguns nomes genéricos para os tipos. Em particular:

- o nome *vetor* e o tipo correspondente `int[]`
- o tipo `int64`
- o tipo `string`
- o tipo `boolean`

Em cada uma das linguagens de programação suportadas, os corretores usam os tipos apropriados de cada linguagem, tal com listado em baixo:

Linguagem	vetor	int64	string	boolean
C++	<code>std::vector<int></code>	<code>long</code> <code>long</code>	<code>std::string</code>	<code>bool</code>
C	<code>int*</code>	<code>long</code> <code>long</code>	<code>char*</code>	<code>int</code>
Pascal	<code>array of longint</code>	<code>int64</code>	<code>string</code>	<code>boolean</code>
Java	<code>int[]</code>	<code>long</code>	<code>String</code>	<code>boolean</code>

Limites

Problema	Limite de Tempo	Limite de Memória
Pintar com Números	2 segundos	2 GB
Corrigindo um Erro Confuso	2 segundos	2 GB
Aliens	2 segundos	2 GB