



Notas de Implementación

- Debes someter exactamente un archivo (el nombre del mismo es provisto en la descripción del problema).
- Este archivo implementa los subprogramas descritos en la descripción del problema utilizando las firmas provistas en la implementación de muestra.
- Estos subprogramas deben comportarse de acuerdo a lo especificado en la descripción del problema.
- Eres libre de implementar otros subprogramas (funciones, procedimientos o métodos).
- Tus envíos no deben interactuar de ninguna forma con la entrada/salida estándar, ni con ningún archivo. Específicamente, si tu programa imprime cualquier cosa a la salida estándar, el veredicto del juez para la prueba será SV (Violación de Seguridad, por sus siglas en inglés). Puedes imprimir libremente al flujo de error estándar.

Convenciones

Las descripciones de las tareas y las secciones de detalles de Implementación utilizan algunos tipos de datos genéricos, en particular:

- El nombre *arreglo* y su correspondiente tipo `int[]`
- El tipo `int64`
- El tipo `string`
- El tipo `boolean`

En cada uno de los lenguajes de programación permitidos, los graders utilizan los tipos de datos apropiados para ese lenguaje, tal y como se muestra a continuación:

Lenguaje	arreglo	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>

Límites

Problem	Time Limit	Memory Limit
Paint By Numbers	2 seconds	2 GB
Unscrambling a Messy Bug	2 seconds	2 GB
Aliens	2 seconds	2 GB