



Notas sobre a implementação

- Você deve submeter exatamente um ficheiro (o nome do ficheiro é dado no enunciado).
- O ficheiro 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 ficheiro. 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 |