

## Σημειώσεις υλοποίησης, ημέρα 2

Για όλα τα προβλήματα:

- Μπορείτε να κατεβάσετε (download) ένα συμπιεσμένο πακέτο από το σύστημα υποβολών (CMS).
- Το πακέτο αυτό περιέχει υποδείγματα βαθμολογητών, υποδείγματα λύσεων, παραδείγματα εκτέλεσης και αρχεία (scripts) για τη μεταγλώττιση.
- Μπορείτε να κάνετε το πολύ 50 υποβολές για κάθε πρόβλημα και κάθε φορά πρέπει να υποβάλετε ακριβώς ένα αρχείο.
- Το όνομα του αρχείου που πρέπει να υποβάλετε δίνεται στην εκφώνηση του προβλήματος.
- Οι υποβολές σας **δεν πρέπει** να εκτελούν οποιαδήποτε από τις ακόλουθες ενέργειες, οι οποίες θα οδηγήσουν σε απροσδιόριστη βαθμολόγηση (τυπικά Security Violation):
  - διάβαση από την τυπική είσοδο, γράψιμο στην τυπική έξοδο, ή αλληλεπίδραση με οποιοδήποτε άλλο αρχείο,
  - κλήση της `exit()` ή της `System.exit()`.
- Όταν ελέγχετε τον κώδικά σας με τον υποδειγματικό βαθμολογητή, η είσοδός σας πρέπει να συμφωνεί με τη μορφή και τους περιορισμούς που αναφέρονται στην εκφώνηση του προβλήματος, διαφορετικά μπορεί να παρουσιαστεί απροσδιόριστη συμπεριφορά.
- Στην είσοδο του υποδειγματικού βαθμολογητή, οι διαδοχικές λέξεις ή αριθμοί πρέπει να χωρίζονται μεταξύ τους με ένα κενό διάστημα, εκτός αν αναφέρεται διαφορετικά στην εκφώνηση του προβλήματος.
- Προκειμένου να ελέγξετε τον κώδικά σας στον τοπικό σας υπολογιστή, σας συνιστούμε να χρησιμοποιήσετε τα scripts που θα βρείτε στο συμπιεσμένο πακέτο. Διαφορετικά, ειδικά στη C++, για να μεταγλωττίσετε σωστά τον κώδικά σας φροντίστε να προσθέσετε την επιλογή `-std=gnu++17`.
- Αν για οποιονδήποτε λόγο δεν είναι δυνατό να υποβάλετε στο CMS, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την εντολή `ioisubmit` για να αποθηκεύσετε την υποβολή σας, η οποία θα αξιολογηθεί μετά το τέλος του διαγωνισμού.
  - Εκτελέστε `ioisubmit <task_shortname> <source_file>` στο directory όπου βρίσκεται το `<source_file>`.
  - Ζητήστε από τον επιτηρητή να φωτογραφίσει το αποτέλεσμα της εντολής `ioisubmit` και να το στείλει στους διοργανωτές. Η υποβολή σας δε θα ληφθεί υπόψη αν αυτό δε γίνει σωστά.

## Συμβάσεις

Στις εκφωνήσεις των προβλημάτων οι επικεφαλίδες των συναρτήσεων χρησιμοποιούν τα εξής

γενικά ονόματα τύπων: `void`, `int`, `int[]` (πίνακας, `array`), `int64`, και `int64[]` (πίνακας, `array`).

Σε κάθε μία από τις επιτρεπόμενες γλώσσες προγραμματισμού, οι βαθμολογητές χρησιμοποιούν συγκεκριμένους κατάλληλους τύπους δεδομένων, όπως φαίνεται παρακάτω:

Γλώσσα	<code>void</code>	<code>int</code>	<code>int[]</code>	<code>int64</code>	<code>int64[]</code>	μήκος του πίνακα <code>a</code>
C++	<code>void</code>	<code>int</code>	<code>std::vector&lt;int&gt;</code>	<code>long</code> <code>long</code>	<code>std::vector&lt;long</code> <code>long&gt;</code>	<code>a.size()</code>
Java	<code>void</code>	<code>int</code>	<code>int[]</code>	<code>long</code>	<code>long[]</code>	<code>a.length</code>

## Όρια

Πρόβλημα	Όνομα	Όριο χρόνου	Όριο μνήμης
biscuits	Μπισκότα	1.000 second	2.00 GiB
mushrooms	Μανιτάρια	2.000 seconds	2.00 GiB
stations	Σταθμοί	1.000 second	2.00 GiB