

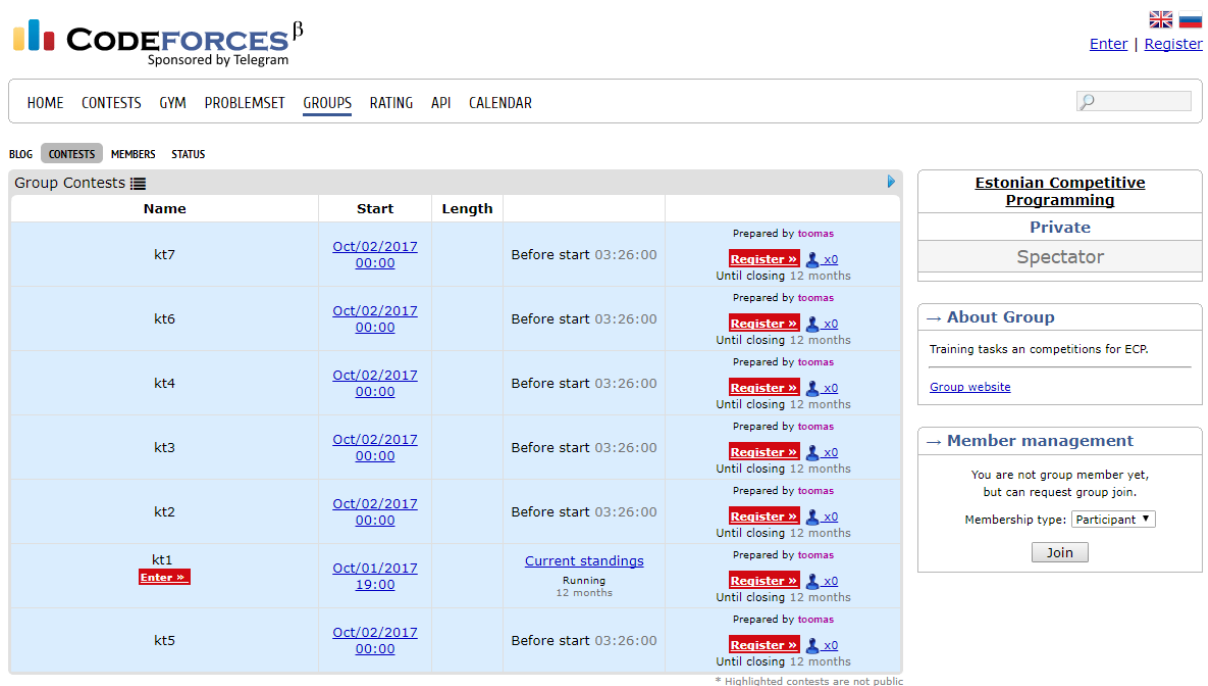
Ülesannete esitamine Codeforcesis

Iga osa kodused ülesanded on Codeforcesis grupis Estonian Competitive Programming võistlusena.

Ülesannete lahendamiseks:

- registreeri end CF kasutajaks (kui sa ei ole veel),
- liitu grupiga „Estonian Competitive Programming“,
- registreeri end vastavale võistlusele,
- esita valitud ülesannete lahendused.

Võistlusi näeb otse aadressilt <http://codeforces.com/group/iODaK73gf0/contests>. Esimese osa kohta on võistlus nimega kt1, teise kohta kt2 jne:



The screenshot shows the Codeforces website interface for the group "Estonian Competitive Programming". The page is titled "Group Contests" and displays a table of contests. The contests listed are kt7, kt6, kt4, kt3, kt2, kt1 (highlighted in red), and kt5. The kt1 contest is currently running. The page also shows group information, including the group name, privacy status (Private), and member management options.

Name	Start	Length	
kt7	Oct/02/2017 00:00		Before start 03:26:00
kt6	Oct/02/2017 00:00		Before start 03:26:00
kt4	Oct/02/2017 00:00		Before start 03:26:00
kt3	Oct/02/2017 00:00		Before start 03:26:00
kt2	Oct/02/2017 00:00		Before start 03:26:00
kt1 Enter »	Oct/01/2017 19:00		Current standings Running 12 months
kt5	Oct/02/2017 00:00		Before start 03:26:00

* Highlighted contests are not public

Pilt 1. Grupi Estonian Competitive Programming võistluste leht

Registreerimine ja grupiga liitumine

Kui sul ei ole veel Codeforces'is kasutajat, siis loo kasutaja lingist „Register“ (pildil 1 ülal paremal) või mine lehele <http://codeforces.com/register>

Kui kasutaja olemas, sisene lingist „Enter“ (pildil 1 ülal paremal).

Grupiga liitumiseks on (all paremal) sektsioon *Member management* (pilt 1). Vajuta nuppu „Join“.

Võistlusele registreerimine

Vajuta vastava võistluse juures punast linki „Register“. Seepeale avaneb järgmine vaade:

Registration for the contest

kt1

Terms of agreement:

Gym training is a way to practice, often taking part in past contest, as close as possible to participation on time.
It is supported only ACM-ICPC mode. If you've seen these problems, a virtual contest is not for you - solve these problems in practice. If you just want to solve some problem from a contest, a virtual contest is not for you - solve this problem in the archive. Never use someone else's code, read the tutorials or communicate with other person during a gym contest.

Take part: as individual participant
 as a team member

Register

Pilt 2. Võistlusele registreerumine

Jäta valikuks „as individual participant“ ning vajuta nuppu „Register“.

Võistluse leht

Ülesannete nägemiseks tuleb siseneda võistlusele. Selleks vajuta punast linki „Enter“ vastava võistluse juures (pilt 1). Avaneb järgmine vaade:

PROBLEMS SUBMIT CODE MY SUBMISSIONS STATUS STANDINGS CUSTOM INVOCATION

#	Name			
A	Järelmaks	standard input/output 2 s, 64 MB		
B	Kell	standard input/output 2 s, 64 MB		
C	Tigu	standard input/output 2 s, 64 MB		
D	3D printer	standard input/output 2 s, 64 MB		
E	Mõttemeister	standard input/output 2 s, 64 MB		
F	Male	standard input/output 2 s, 64 MB		
G	Riigihanked	standard input/output 2 s, 64 MB		
H	Bender	standard input/output 2 s, 64 MB		
I	Interpretaator	standard input/output 2 s, 64 MB		
J	Pangatellerid	standard input/output 2 s, 64 MB		

[Complete problemset](#)

[Ask a question](#)

#	Party	When	Question	Answer
No items				

Pilt 3. Võistluse leht

Ülesande järjekorratähe ja nime alt avaneb ülesande tekst:

PROBLEMS SUBMIT CODE MY SUBMISSIONS STATUS STANDINGS CUSTOM INVOCATION

A. Järelmaks

time limit per test: 2 seconds
memory limit per test: 64 megabytes
input: standard input
output: standard output

Ahti ostis uue arvuti, miks maksis H ($100 \leq H \leq 10000$) eurot. Ostmisel pakuti talle 0-protsendilise intressiga järelmaksu ja muidugi võttis ta hea pakkumise vastu. Järelmaks kestab N kuud ($1 \leq N \leq 120$). Iga kuu lõpus peab Ahti tasuma $\frac{1}{N}$ arvuti hinnast. Samas on teada, et arvutite hind langeb üsna kiiresti, kaotades igas kuus P protsenti ($1 \leq P \leq 20$) oma hetkeväärtusest. See tõttu võib arvuti väärtus mingil perioodil olla madalam kui maksta jäänud jääk. Leida, mitmendaks kuuks on arvuti väärtus kindlasti suurem kui järelmaksujääk.

Input
Sisendi ainsal real on 3 täisarvu: H, N ja P .

Output
Väljundisse kirjutada, mitmenda kuu lõpuks ületab arvuti väärtus järelmaksujäägi.

Examples

input
1000 10 5
output
1

input
1000 20 5
output
2

Estonian Competitive Programming

Private

Participant

★

→ **About Group**

Training tasks and competitions for ECP.

[Group website](#)

kt1

Contest is running

12 months

Contestant

★

→ **Submit?**

Language: GNU GCC 5.1.0

Choose file:

Pilt 4. Ülesande leht

Ülesande lahenduse esitamine

Ülesande lahenduse esitamiseks vali ülevalt reast „Submit Code“ (Pilt 4). Seepeale avaneb esitamise leht:

PROBLEMS **SUBMIT CODE** MY SUBMISSIONS STATUS STANDINGS CUSTOM INVOCATION

Submit solution

kt1

Problem:
standard input/output 2 s, 64 MB

Language:

Source code:

1

Switch off editor Tab size: 4

Or choose file:

Pilt 5. Ülesande esitamise leht

Siin tuleb valida ülesanne (ülesande lehelt minnes on see vaikimisi juba valitud) ja kasutatav keel/kompilaator.

Koodi esitamiseks on kaks võimalust: koodi võid sisestada (ka kopeerida) otse koodiaknasse või saad üles laadida oma faili. Faili saab üles laadida ka otse ülesande lehelt sektsioonis „Submit“ (Pilt 4, all paremal).

Pärast koodi sisestamist/faili üles laadimist vajuta nuppu „Submit“.

Tagasiside

Pärast esitamist asutakse esitatud programmi kohe testimata. Avaneb leht „My submissions“, kus on näha kõige esimesel real su äsjane lahenduse esitamine ning ka kõik varasemad esitused:

PROBLEMS SUBMIT CODE **MY SUBMISSIONS** STATUS STANDINGS CUSTOM INVOCATION

My Submissions							
#	When	Who	Problem	Lang	Verdict	Time	Memory
30915908	02:08:22	katring	A - Järelmaks	Java 8	Accepted	139 ms	3500 KB
30915825	02:05:10	katring	A - Järelmaks	Java 8	Wrong answer on test 2	124 ms	0 KB

Pilt 6. Lahenduste esitamised

Kui lahendus oli õige ning läbis kõik testid, on otsuseks (*Verdict*) roheline „Accepted“. Ühele ülesandele saab lahendusi esitada korduvalt. Esimeses veerus on esituse number, sellele vajutades näed oma esitatud koodi.