



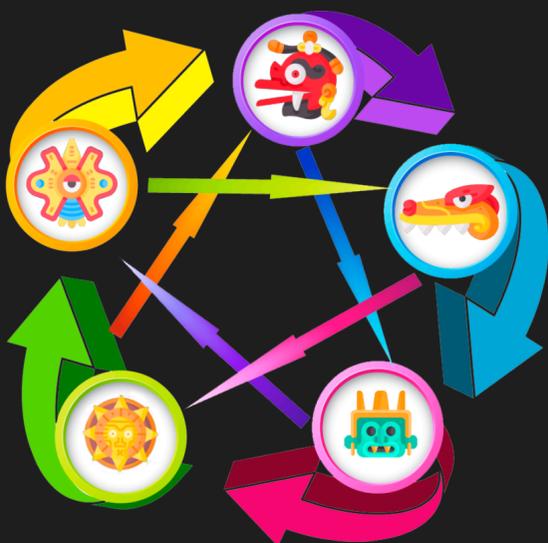
XVIII Concurso de Programación de la UAM "Luis Erick González Moreno"

[Acerca del concurso](#) [Tabla de posiciones](#)

Duelo de el

Uno de los juegos infantiles más populares entre los niños pequeños es el llamado "Duelo de elementos": si los dos niños escogen el mismo objeto se declara un empate, si escogen dos objetos diferentes, el que escogió el objeto más débil "tijeras" pierde con "piedra". Así como hay personas buenas para los volados, hay

Nos enfocaremos en una variante ligeramente más complicada basada en los elementos. En esta versión, cada persona escoge uno de los cinco elementos anteriores: si las dos personas escogen el mismo elemento se declara un empate, si escogen dos elementos diferentes, el que escogió el elemento más débil pierde. Por ejemplo, el agua apaga el fuego, así como abajo listan las interacciones entre cada pareja de elementos.



Tu labor será la de escribir un programa en C/C++ que lea una línea con un entero n y n caracteres. En cada ronda, tu programa deberá imprimir un carácter C seguido de salto de línea. El carácter C será uno de los siguientes: **A** para agua, **E** para éter, **F** para fuego, **T** para tierra y **V** para viento. El carácter que tu programa leerá será **X**. Tu programa es libre de usar las utilidades de la biblioteca estándar (incluyendo `std::vector`, etcétera) para intentar predecir y contrarrestar la jugada de tu oponente. Tu programa se ejecutará en un único hilo y no podrá usar recursos externos tales como el almacenamiento en disco.

Tu programa recibirá tres puntos por cada ronda que gane, un punto por cada ronda que empate y cero puntos por cada ronda que pierda (algo inválido (tu oponente recibirá un punto en este último caso)). Tu programa debe ejecutarse en menos de 64 MiB de memoria. Tu lugar en la tabla de posiciones se calculará considerando el puntaje acumulado.

Derechos Reservados ©

Tabla de posiciones

X

Puedes descargar una tabla detallada de los resultados dándole clic a cada competidor.

Lugar	Usuario	Puntaje
1	<u>MIGUEL ANGEL URBINA SOLIS</u>	612639
2	<u>CRISTOPHER AARON MERCADO REYES</u>	610586
3	<u>ELOHIM RAMIREZ GALVAN</u>	511462
4	<u>YAHVE EDUARDO SUAREZ CONTRERAS</u>	504809
5	<u>ALONSO SANCHEZ MARTINEZ</u>	456599
6	<u>URIEL FRANCISCO NOGUEZ BAUTISTA</u>	440658
7	<u>JUAN CARLOS HERNANDEZ ALEGRE</u>	417566
8	<u>DANIEL GARCIA SEGURA</u>	413548
9	<u>JESUS DAVID RUIZ GARCIA</u>	413100
10	<u>ELIU ISAI KARAN LOPEZ</u>	404881
11	<u>FENDER VELAZQUEZ BUSTAMANTE</u>	399524
12	<u>YAFET HIBRAIM NUNEZ VEGA</u>	398408
13	<u>OSCAR ALEXIS GARCIA GARCIA</u>	393285
14	<u>STEVE MARTINEZ JIMENEZ</u>	390007
15	<u>JOVANNI MANUEL LOPEZ ELISEA</u>	378502
16	<u>ABRAHAM ALEJANDRO CASTRILLO ALBERT</u>	376815
17	<u>EDUARDO NAVARRO BAUTISTA</u>	370248
18	<u>JOSE JUAN GUAPO ESTRELLA</u>	361564
19	<u>OCTAVIO RAMIREZ RAMIREZ</u>	359130
20	<u>Bot - Tlaneltilli</u>	321540
21	<u>ALBERTO MONRAZ ZAFRA</u>	317105
22	<u>Bot - Atetepeyotl</u>	316359
23	<u>GAMALIEL OMAR MARQUEZ VILLASENOR</u>	307840
24	<u>Bot - Malacachoni</u>	281867
25	<u>Bot - Tlapaloni</u>	237298
26	<u>Bot - Neixcuitilli</u>	228787
27	<u>Bot - Tlanemiliani</u>	211401
28	<u>Bot - Atzin</u>	139958

Ingresa al juez interactivo

Autentícate usando tu cuenta institucional de la UAM para participar.



Puedes consultar [aquí](#) los códigos fuente de los agentes de software o *bots* contra los que también competirás. Éstos te pueden servir de ejemplo para que programes tu propio agente y participes en el concurso. Consulta un [video explicativo](#).

aragoza Martínez 2023.