

Advanced Competitive Programming

國立成功大學ACM-ICPC程式競賽培訓隊
nckuacm@imslab.org

Department of Computer Science and Information Engineering
National Cheng Kung University
Tainan, Taiwan

Outline

- 課程目的
- 修課之戰鬥模式
- 競賽題目形式
- 學員分組
- 評分標準
- 小導師制度

課程目的

課程目的

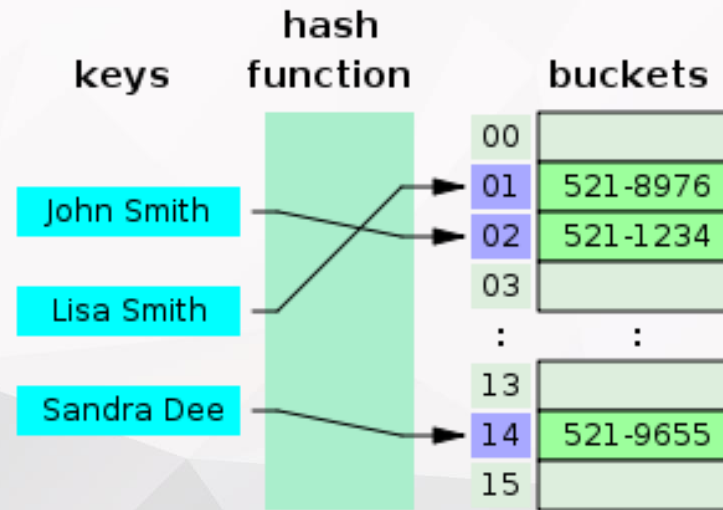
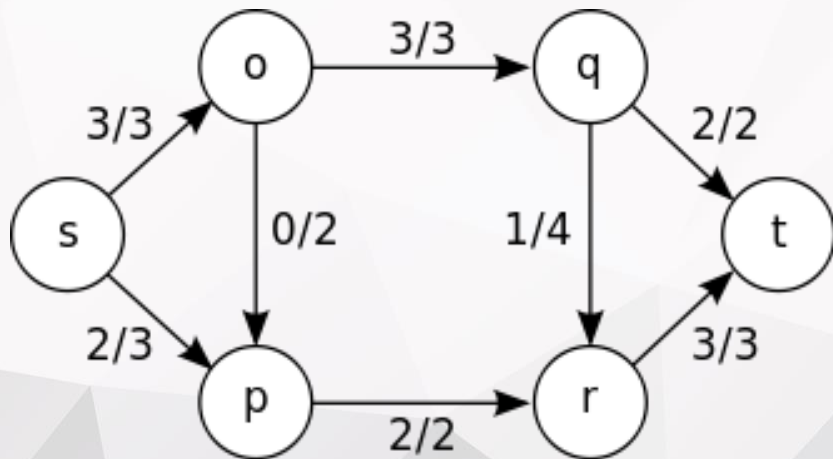
- ACM-ICPC 競賽培訓
- 培養參與**程式設計競賽**之戰鬥民族
- 增強寫程式的速度與能力



修課之戰鬥模式

修課之戰鬥模式

- 講師主題式上課
 - 涵蓋演算法、資料結構等



修課之戰鬥模式

- 大量課後練習題
- 以及講師編輯的額外教材
- 參考 2019 網站
- わくわく



修課之戰鬥模式

- 課堂中分組比賽
 - 一組最多三人
 - 現在就可以開始找尋你的小夥伴了
 - 約每兩週一場比賽，每場約兩小時
 - 比賽成績占總成績的**極大比例**

修課之戰鬥模式

- 課外比賽 可以加分
 - Codeforces
 - AtCoder
 - CS Academy
 - Code Jam
 - CPE
 - ~~ITSA & PTC~~
 - And so on



競賽題目形式

競賽題目形式

- 題目格式
 - 題目敘述
 - Input、Output 的規範
 - Sample Input、Sample Output



舉個例子

- [GCJ Kickstart Round E 2018 A Yogurt](#)

學員分組

學員分組

- 第一週先各自找組別，至多 3 人
- 第二週 Deadline，剩下的助教幫你找

*可以當獨行玩家



評分標準

到底是不是爽課呢

評分標準

- 學期 7 場課堂比賽 取 6 場最佳成績
- 佔學期成績 100%



評分標準

每一場課堂比賽的各組成績計算:

- 解一題的最後一名 $\geq 30\%$ 第一名 40%
- 解二題的最後一名 $\geq 44\%$ 第一名 52%
- 解三題的最後一名 $\geq 56\%$ 第一名 64%
- 解四題的最後一名 $\geq 68\%$ 第一名 76%
- 解五題的最後一名 $\geq 80\%$ 第一名 100%

*若有六題以上則分數分配會稍作調整

評分標準

- Bonus 40% 來源
 - 外部比賽 一題 1.5%

*助教可視比賽難度加分

小導師制度

真的小

小導師

- 每個小組都會有專屬的小導師
- 協助理解不懂的部分
- 寫不出來的話可以問他們看看
- 會想辦法督促你們練習，一起拿高分

Questions?
