



## 技術情報 (Technical Info Sheet)

### 採点システムの制約

解答プログラムは必ず正常終了すること（必ず 0 を返すこと）。採点プログラムは、解答プログラムをある採点用入力データに対して実行した際に、時間やメモリの制限を満たして正常終了し、かつ、出力が正しい場合に、その採点用入力データの配点分の得点を与える。

### C++ の入出力について

大量の入出力データを扱う課題を解く際に、入出力の処理に `cin`, `cout` ストリームを使用した C++ プログラムは `scanf`, `printf` 関数を使用した同等のプログラムに比べて遅い。よって、`cin` / `cout` ストリームを使用しているのであれば、代わりに `scanf` / `printf` を使用することを強く薦める。

### 64 bit データ型

課題によっては、32 bit には収まらない大きな整数数を扱う必要がある。この場合、C/C++ では `long long` といった 64 bit の整数データ型を用いないとならない。

次に、これらのデータ型の使い方を説明するためのサンプルコードがある。

### C/C++

```
int main(void) {  
    long long varname;  
  
    scanf("%lld", &varname);  
    // 変数 varname に対して何か処理をする  
    printf("%lld\n", varname);  
  
    return 0;  
}
```

### スタック制限

あなたのプログラムが競技システムで実行される際はいつでも、スタックサイズは課題ごとのメモリ制限で制限されるだけである。