

# 简况

AC 5题，属实菜逼。

[比赛链接](#)

## 题解

### A. 张老师和菜哭武的游戏

题意:

有  $1 \sim n$  共  $n$  个数，最开始拿走  $a, b, a \neq b$ 。当数  $j$  能被拿走时，当且仅当  $\exists x, y$  满足  $x, y$  已经被拿走且  $x + y = j$  或  $x - y = j$ 。判断能拿走的数的个数的奇偶性。

题解:

可以看出，能被拿走的数一定能用  $x * a + y * b$  表示，也就是说这个数一定是  $\gcd(a, b)$  的倍数。

那么判断  $n / \gcd(a, b)$  的奇偶性即可。

### B. 伤害计算

略，用python很好写。

### C. 张老师的旅行

题意:

一条直线上有  $n, n \leq 10^3$  个点，最开始张老师在点  $x$ 。

第  $i$  个景点在位置  $p_i$  必须在  $t_i$  之前到达才能打卡。

求张老师想要打卡所有景点的最短时间，无解输出 -1。

题解:

张老师打卡过的景点一定是连续的一段，于是令  $dp[i][j][0/1]$  表示已经打卡区间  $[i, j]$   $k = 0$  表示此时在  $i$  为 1 表示此时在  $j$ 。

转移时考虑从  $dp[i + 1][j][0/1], dp[i][j - 1][0/1]$  过来即可，需要判断一下到当前点时能否打卡这个景点，不能则无解。

## D. 车辆调度

题意:

$w \times h$ 的广场上有若干目标点，障碍和最多4辆小车。

每次可以选择一辆小车让它往上、下、左、右4个方向一直走直到遇见障碍、边界、小车停下。

问操作 $k$ ,  $k \leq 5$ 次后，能否使得有一辆小车停在目标点。

题解：

暴力搜索即可。

## E. 弦

## F. 排列计算


## G. 硬币游戏III

## H. 时空栈

## I. 纸牌

## J. 斐波那契和

From:  
<https://wiki.cvbbacm.com/> - CVBB ACM Team

Permanent link:  
<https://wiki.cvbbacm.com/doku.php?id=2020-2021:teams:alchemist:mountvroom:training1&rev=1589371245> 

Last update: 2020/05/13 20:00