

Summer Tranning Week 3

比赛简记

Max.D.

专题

本周暂无

比赛

主要是两场CF☐一场涨了一场跌了，基本等于没打（苍天啊）

题目

Hardict

专题

经纬度求解两点球面距离

[Haversine formula\(一个无聊的公式\)](#)

比赛

题目

MountVoom

专题

无

比赛

因为没有cf div.1☐所以一直在慢慢补cf的和牛客的题。

题目

无

个人总结

陈铭煊 Max.D.

要多加强思维训练

龙鹏宇 Hardict

肖思炀 MountVoom

感觉还行，补题应该再积极一点。

本周推荐

陈铭煊 Max.D.

来源：

[Codeforces 660 Div.2 C . Uncle Bogdan and Country Happiness](#)

发现自己CF面对不熟悉的问题，思维总是很慢，写下这道题主要是给自己引以为戒的。这周开始尽量多vp提高自己的思维能力。

标签：

思维，树的遍历

题意：

给你 n 个城市和 $n-1$ 条道路，城市 i 生活了 p_i 个人，他们都工作在城市 1 ，工作结束要返回各自城市，每个人回家时有的有好心情，有的有坏心情，经过一条边时，某些好心情的人会变成坏心情。定义一个城市的开心指数 h_i 为经过（或者到达）的好心情的人的数量减去坏心情的人的数量。出所有 h_{i,p_i} 询问是否存在这样的可能情况 $1 \leq t \leq 10000, 1 \leq n \leq 10^5, 1 \leq m = \sum p_i \leq$

$$10^9, -10^9 \leq h_i \leq 10^9, \sum n \leq 2 * 10^5$$

题解：

用一个子树中 p_i 的和，以及 h_i 可以求出经过 i 的开心的人数和不开心的人数，当然这个人数要在 $[0, p_i]$ 中。这是第一个条件。由于开心的人数递减，所以所有儿子的开心人数之和不会多于父亲。这是第二个条件。

评论：

当时赛场上莫名其妙想了一些多余的条件，比如儿子的 h 之和不超过子树中 p 之和 $-p_i$ 这个显然是很多余的，因为第一个条件满足这个肯定满足。第二个条件当时一直在想不开心人数，居然没有稍微反着一点。这种题目写了一个小时，我也是很自闭。

龙鹏宇 Hardict

来源：

标签：

题意：

题解：

评论：

肖思炀 MountVoom

来源：

[B. GameGame](#)

标签：

博弈，贪心

题意：

给了 n 个正整数，两人轮流从中取数，最终取得的数异或起来大的人获胜，一样则平局，双方均采用最优策略，求比赛结果。

题解：

设 n 个数异或起来的答案为 s ，先手的答案为 x ，后手的答案为 y 。

那么平局当且仅当 $x=y$ 即 $s=0$ 。

当 $s=0$ 时，考虑 s 最高位的1，设这一位为 p ， x 和 y 在这一位一定是一个1和一个0，而更高位无论怎么选 x 和 y 一定是相等的，更低位无论怎么选不影响最终结果。

所以只需要考虑原数组的第 p 位的0和1的个数即可，而1的个数一定是奇数，设为 m 。想胜利的人需要拿到奇数个1。

首先，如果有且仅有 m 个1，且 $(m+1)/2$ 为偶数时先手必败，因为先手只可能拿到偶数个1。

假设 $(m+1)/2$ 是一个奇数，如 $m=5$ ， $(m+1)/2=3$ 。此时先手必胜，只要先手先拿走一个1，然后后手拿什么先手就拿什么，如果后手拿走了最后一个0，先手拿1即可把状态变为刚才说的先手必败的状态。

假设 $(m+1)/2$ 是一个偶数，那么考虑0的个数，如果0的个数是奇数，那么先手必胜，因为先手可以先拿走一个0，接下来后手拿什么先手就拿什么，这样后手一定会拿到更多的1也就是偶数个1。如果0的个数是偶数，那么就变成了刚才说的情况，不过变成了先手拿什么后手就拿什么，这样先手就一定会拿到更多的1，此时先手必败。

评论：

关键在于考虑到两个人的答案异或起来等于所有数异或起来，这样就只用考虑某一位的1和0而不用考虑所有位置，一下子简化了问题。

而比较大小的关键在于拿到的1的个数，所以进行相应的分类讨论。

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

Permanent link: https://wiki.cvbbacm.com/doku.php?id=2020-2021:teams:alchemist:weekly_digest_8&rev=1596165401

Last update: 2020/07/31 11:16

