

- Pick 定理：给定顶点坐标均是整点（或正方形格子点）的简单多边形，皮克定理说明了其面积 A 和内部格点数目 i 边上格点数目 b 的关系 $A=i+b/2-1$
- 接上：如果三角形格点就只把右边乘2
- 线段覆盖整点数： $\gcd(dx,dy)+1$ 记得去重

三角形部分模板：<https://ac.nowcoder.com/acm/problem/15804>

把cls的几何wiki搬来一部分：

一个不错的网站 <http://judge.u-aizu.ac.jp/onlinejudge/finder.jsp?course=CGL>

一个不错的模板

[https://pan.baidu.com/share/link?shareid=160419&uk=3104636224&errno=0&errmsg=Auth%20Logi](https://pan.baidu.com/share/link?shareid=160419&uk=3104636224&errno=0&errmsg=Auth%20Login%20Sucess&&bduss=&ssnerror=0)
[n%20Sucess&&bduss=&ssnerror=0](https://pan.baidu.com/share/link?shareid=160419&uk=3104636224&errno=0&errmsg=Auth%20Logi)

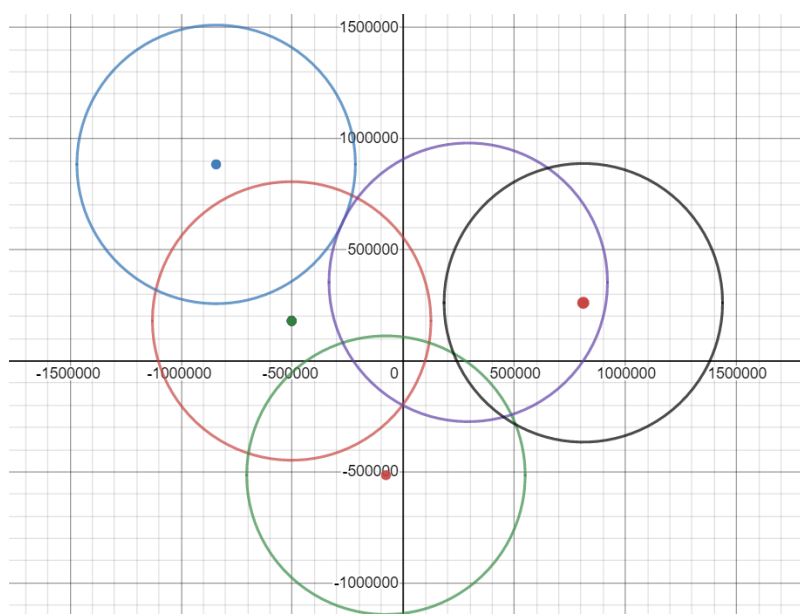
CAUTION 在判断det或者dot之后的sign的时候EPS一定要注意，对精度问题要保持敏感。

几何板子：<https://ideone.com/78otaL>

快速凸包操作板子：<http://ideone.com/cqUxSF>

补题list:

[Northern Subregional 2015 K \(DONE\)](#) 草白给 n 发终于过了，大概就是一个角度合并确定可dp转移的方案，但是需要注意几个地方，乱break会wa 而且需要巧妙地利用一波角度旋转处理防止角度大小影响判断，还有就是正反各自扫一遍，防止出现毒瘤顺序，比如下图（黑紫绿蓝红）



同理，如果起点在某个圆内也不能直接加进去，还是要判断一波，比如出现类似上图的“回溯”点序

WF 2014 L(UNDONE)

2016 ACM-ICPC World Finals J(UNDONE)

WF 2016 H(UNDONE)

WF 2012 H(UNDONE)

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

Permanent link:
https://wiki.cvbbacm.com/doku.php?id=2020-2021:teams:farmer_john:bazoka13:geometry 

Last update: **2020/09/21 23:57**