

本页面的时间范围是2020.07.11-2020.07.17的周报

前一篇：[week_summary_9](#)

后一篇：[week_summary_11](#)

为保证规定格式，从下一篇起prev和next周报篇数移至页面末尾。

团队训练

[牛客多校第一场](#)

[牛客多校第二场](#)

李淳一

比赛

团队比赛，见上。

学习总结

见识到了很多技巧。比如说，二维GCD和LCM数组的记忆化优化，在STLmap中引入自定义比较运算符以实现eps的效果等等。

为什么要用eps？浮点数运算之后，例如32位浮点数（现在一般是64位），由于精度的问题，本该相同的两个数，32位的末尾几位可能变得不同。这个时候它们用普通的“==”比较就不相等了，会导致WA的发生。

解决办法，是使用一个非常小的eps，只要能覆盖32位的末尾几位就行。如果太大，可能会导致本不该相等的两个数判断为相等，使得新的WA出现；太小可能无法实现eps功能。如果题目的样例区分度导致精度损失到eps忽大忽小，合理区间消失了，就可能是题目的问题或者方法的问题。

在第二场比赛的B题中AC代码设置了 $1e-12$ 作为eps，当然这不代表其他的eps就一定不可行，eps的合理范围是一个区间。

还有，嵌套的运算越多，运算越高级，精度越差，需要的eps越大。例如斜率 dx/dy 精度已经损失了一部分，如果再嵌套一个log改成 $\log(dx)-\log(dy)$ 精度会更差。因此为了方便取eps，尽量减少运算次数。

第二场比赛K题还见到了积分算法的模板。

本周推荐

推荐第一场比赛的D，是超简单的数学，而D是大学解析几何入门好题。

胡湘鹏

比赛

学习总结

本周推荐

推荐第一场比赛的A[]是字符串的有趣结论。

马逸行

比赛

学习总结

本周推荐

推荐第一场比赛的F[]是字符串的有趣结论。

页面链接

前一篇 : [week_summary_9](#)

后一篇 : [week_summary_11](#)

From:

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

Permanent link:

https://wiki.cvbbacm.com/doku.php?id=2020-2021:teams:namespace:week_summary_10&rev=1594969476 

Last update: **2020/07/17 15:04**