

格式

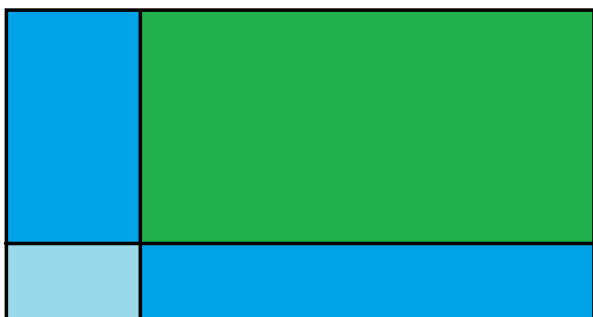
1. 第二层标题建议改为二级标题（5个=）
2. 行间公式建议使用 $$$ $$$ 包裹，而不是 $\backslash\backslash$
3. 三维前缀和的三个公式建议分三行较为美观

内容：例题中涉及到了不定维数的前缀和，可否拿出来单独讲一下？

前缀和

一些情况下，对数组的子区间和进行多次询问，遍历是一个费时的行为，前缀和在这里就很有用。

多维前缀和



在一个二维数组中要求一个方形区域的和。这里同样可以运用前缀和。

例如这张图，求绿色部分，就可以用整个减去横侧和纵侧的条，再加上被减两次的块。

三维数组中同理，只是算式略不同。就是容斥定理的应用。

但是随着维度 t 变高，计算前缀和的容斥的复杂度是 2^t ，总复杂度达到了 $O(n^t \times 2^t)$

以三维为例：

```
for(int i=1;i<=n;i++)
    for(int j=1;j<=m;j++)
        for(int k=1;k<=p;k++)
            b[i][j][k]=b[i-1][j][k]+b[i][j-1][k]+b[i][j][k-1]
                -b[i-1][j-1][k]-b[i-1][j][k-1]-b[i][j-1][j-1]
                    +b[i-1][j-1][k-1]+a[i][j][k];
```

我们其实有个更好的办法

```
for(int i=1;i<=n;i++)
    for(int j=1;j<=m;j++)
        for(int k=1;k<=p;k++)
            a[i][j][k]+=a[i-1][j][k];
for(int i=1;i<=n;i++)
    for(int j=1;j<=m;j++)
        for(int k=1;k<=p;k++)
            a[i][j][k]+=a[i][j-1][k];
```

```
for(int i=1;i<=n;i++)
    for(int j=1;j<=m;j++)
        for(int k=1;k<=p;k++)
            a[i][j][k]+=a[i][j][k-1];
```

$\{ a_1[i][j][k]=\sum_{l=1}^i \{ a[l][j][k] \} \quad a_2[i][j][k]=\sum_{l=1}^j \{ a_1[i][l][k] \} \quad a_3[i][j][k]=\sum_{l=1}^k \{ a_2[i][j][l] \} \}$ a3数组即为所求，更高维度同理
就是说按维每一维加一遍。这样做可以将复杂度降至 $O(n^t \times t)$ 维数较高的情况下会节省一些时间。

例子

1.

数字列表项目给定一个 $n \times n$ 的矩阵，找一个最大的子矩阵，使得这个子矩阵里面的元素和最大。

最朴素的想法是枚举左下角、右上角并在内部枚举每个元素，复杂度 $O(n^6)$ 利用前缀和降至 $O(n^4)$

好一点的想法是枚举上下边，中间的矩阵就成了一维数列，变成求最大区间和的问题，达到 $O(n^3)$

2.

输入一个长度为n的数组a[i] 下标从0开始 (0到n-1 保证n是2的整数次幂，对于每个 $i(0 \leq i < n)$ 求所有满足 $i \& j = j$ 的a[j]之和 $n \leq 2^{20}$

例如 $n=2^{10}$ 就可以将每一个i根据2进制形式视作具有10维，所求即为其前缀和。利用上面所说的方法容易实现。

这个题是付费题目所以....还是贴一下链接 [ouo](#)

```
#include<bits/stdc++.h>
using namespace std;
typedef long long ll;
const int N=(1<<21);
ll a[N];
int n;
int main()
{
    scanf("%d",&n);
    for(int i=0;i<n;i++)
        scanf("%lld",&a[i]);
    for(int i=1,p=0;i<n;i<<=1)
    {
        p++;
        for(int j=0;j<n;j++)
            if((j&(1<<p-1)))
                a[j]+=a[(j^(1<<p-1))];
    }
}
```

```
for(int i=0;i<n;i++)
    printf("%lld\n",a[i]);
return 0;
}
```

总结

一个基础技巧。

参考

<https://www.cnblogs.com/mrclr/p/8423136.html>

<https://www.cnblogs.com/mrclr/p/8423136.html>

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

Permanent link: https://wiki.cvbbacm.com/doku.php?id=2020-2021:teams:no_morning_training:shaco:%E7%9F%A5%E8%AF%86%E7%82%B9-%E5%9F%BA%E7%A1%80:%E5%89%8D%E7%BC%80%E5%92%8C&rev=1591011201

Last update: 2020/06/01 19:33