2025/11/29 17:23 1/2 C: Draw Grids

C: Draw Grids

\$n*m\$个网格点,两人交替操作,每次连接一条长度为\$1\$的边,且连接后不能形成环,不能连就输,问 先手的胜负。

因为长度为\$1\$的边不管横向还是纵向滑行都不会影响是否成环,所以能连接的边数必为\$n*m-1\$□奇数先手赢。

赛场上数错边数卡了一会

D: Er Ba Game

模拟

I: Er Ba Game

模拟

K: Stack

数组\$a\$生成单调栈\$b\$[]已知\$b\$的其中\$k\$个位置上的值,构造出\$a\$[]

从左往右构造\$a\$数组,将相邻两个要求 $$b_{p_i}, b_{p_{i+1}}$抽象为:使用<math>$x=p_{i+1}-p_{i}$$ 处让单调栈的长度增加 $$y=b_{p_{i+1}}-b_{p_{i}}$

分情况解决:

- 1. x<y□无解
- 2. x>y□填入y个数后□x变为x-y□y变为0,转为第三种情况
- y←0□将当前单调栈前y+1个数增加x□此时后面x个数比这y+1个数小,因此将x个数从大到小放置, 会剩下一个数,总长度增加(y-1)+1

区间加采用打标记,记录单调栈中每个数在原序列\$a\$中的位置即可,每次更新。

F: Girlfriend

两球体积交,积分一下

G: League of Legends

将\$n\$个区间分为\$k\$组,每组的交不能为空,最大化\$k\$组区间交的和。

如果区间\$i\$包含\$i\$□那么要么\$i\$自己一组,要么对答案没有影响,将所有包含其他区间的区间分开考虑。

剩下的区间可以用dp做,\$dp_{i,j}\$表示前\$i\$个区间分为\$j\$组的最大值,决策单调。

最后循环枚举\$i\$个大区间自己分组,加上其他区间分为\$k-i\$组的最大值,选择和最大的\$i\$\|

L: WeChat Walk

按更新的权值从大到小枚举,每个点记录上次更新的时间和上上次更新的时间,考虑在时间\$i\$上被更新 的点。

按度数大小分类,对于度数小于\$sqrt(m)\$的点,直接从周围的点获取答案,对于度数大于\$sqrt(m)\$的点, 在更新其他点的时候更新(每个点记录它连了哪些大点)

https://wiki.cvbbacm.com/ - CVBB ACM Team

https://wiki.cvbbacm.com/doku.php?id=2021-2022:teams:aaub:2021.7.19_%E7%89%9B%E5%AE%A22&rev=1627913267

Last update: 2021/08/02 22:07



Printed on 2025/11/29 17:23 https://wiki.cvbbacm.com/