

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 $x = p_{i+1} - p_i$ 个数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
3. $y = 0$ 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 j 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)

赛场上某人读错题否认了队友的正解

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

Permanent link:
https://wiki.cvbbacm.com/doku.php?id=2021-2022:teams:aaub:2021.7.19_%E7%89%9B%E5%AE%A22&rev=1627913311

Last update: 2021/08/02 22:08