

2015-2016 Northeastern European Regional Contest (NEERC 2015)

[比赛链接](#)

赛时记录

开始30min fks开了B my开了A liz开了C 推了会感觉特别有思路，于是开始写，在23min交了一发 fks手膜了一下样例感觉不太对。盯着看了20min就跳了 my看了A感觉有想法但写起来很麻烦，于是在纠结要不要写 fks看了榜发现GK可能比较签到。就开了G 读完题感觉不是很会，猜了一个根号n的结论之后就扔给my了。

0.5h-1.5h 我顺便开了K发现是dp 30min时my过了G 这时候liz还在debug C 40min的时候fks开了E 然后推了会式子，这个时间liz在改C 在1.5h过了E.

1.5h-2.5h my开了J 并写完了 fks把K改出来了 liz的C由于数据改动也过了 fks 在2h10min时开始写D 写完发现wa 扔给my修改 liz开始看题并且帮着想FHI

2.5h-4h 在2h50min过了D 在3h17min liz过了I fks 在2h50min开始写L 写完发现mle了，又扔给my 这个时候my应该在想A liz在想H my改了L 由于不知道题意改的比较困难），这个时候liz和fks一起想H 感觉这个时候大家有点累了），想了好久，有了一点点思路。于是和my的想法结合了一下，最后由my实现了H 我们队卡了好久）

4h-5h 4h的时候fks开始想F liz想A my在4h16min过了H 这个时候my猜了一个A的结论，开始写，结果因为暴力wa而告终 fks和liz一起想了F 会了一个3个log的垃圾set套set 维护hash的做法。（大家都不敢写，怕这题有毒）。最后20min 我们在无所事事中度过

总结

感觉啥也不会，打的时候虚的要死

我们队做贪心的能力还要加强，比较需要有理有据的证明一些结论。

容易卡题。读题太慢。

计算几何，字符串，图论，数数是弱项！还是要多学

最后的时间也没有利用起来，应该提高敲代码速度

A - Adjustment Office

solved by qxforever

题目描述

给一个 $n \times n$ 的矩阵。初始 $a_{ij} = i + j$

有 q 次操作，每次操作求矩阵的一行或一列的和，并将该行/列置为 0 。

$n \leq 10^6, q \leq 10^5$

解题思路

对第 i 行的操作会对之后第 j 列产生 $-(i+j)$ 的贡献。记录即可。

B - Binary vs Decimal

solved by Potassium

题目描述

找出第 n 小的数 k 满足 k 的 10 进制表示是 k 的二进制表示的后缀 $n \leq 10000$

解题思路

$$(1)_2 = 1$$

$$p \times 10 = (p \ll 3) + (p \ll 1)$$

数归 $(10^k)_2$ 后 k 位都为 0 。按位从低到高枚举填 0 或者 1 ，填数不影响前 $k-1$ 个位置的二进制表示，仅需要判断填数后第 k 位的十进制和二进制相等与否即可。需要用大数，复杂度 $O(n!)$

C - Cactus Jubilee

upsolved by nikkukun

题目描述

给一个仙人掌，现在要你选一条原图中的边 A 和一条原图中不存在的边 B 使得删掉 A 再加入 B 后的图还是个仙人掌，求方案数。

$n \leq 50,000$

解题思路

若删掉的边是桥，则仙人掌变成两个仙人掌，在它们之间任意连边都是合法的新仙人掌。假装把仙人掌当做是树 DP 可以得到子树大小。

若删掉的边在环上，则删掉之后这个环变成了一条链，且与原来和它连接的桥成了一大堆桥，我们暂时称之为桥连通块。推一推可以发现新添加的边只能在某一个桥连通块内自己连接（否则不是仙人掌），那么这个连通块的贡献是块内任意两点连接的个数减去已有的边数，即 $\binom{s}{2} - (s - 1)$ 其中 s 为连通块内点的个数。

实现时，可以用并查集维护桥的连通块，再对每个环考虑将它上面的每个边拆掉之后，变成的新连通块点数 s 即可。

D - Distance on Triangulation

upsolved by Potassium

题目描述

给一个 n 个点的多边形的三角剖分，边长均为 $1 \leq q \leq 10000$ 次询问，每次询问两点间距离 $1 \leq n, q \leq 10000$

解题思路

考虑离线（其实在线也行）处理询问。

分治，每次将多边形尽可能均匀地分成 A, B 两部分，询问中两点分别在两边的直接 BFS 处理出距离，在同一边的递归处理。

注意需要在保证复杂度的情况下，每次的修改不能影响孩子或右半部分。复杂度 $O(n \log n)$

E - Easy Problemset

solved by Potassium

题目描述

给一个出题规则和题目难度，问怎么出题。

解题思路

签到题，照题意模拟即可。

F - Froggy Ford

solved by Potassium

题目描述

有个蛤蟆想要从左岸跳到右岸，其中有一些石头 $(n \leq 1000)$ 他还拿着一块石头可以放下来。每次只能跳到石头上，手里的石头只能用一次。问从左岸跳到右岸最长的一步最短需要多长。



解题思路

设 $dis[0][i]$ 表示没用石头 $dis[1][i]$ 表示用了石头的情况下，从左岸跳到 i 最短的最长步，建图后类似最短路跑一遍即可。

G - Generators

solved by Potassium

题目描述

给 n 个生成器 $x_0^{(j)}, a^{(j)}, b^{(j)}, c^{(j)}$ 他们分别按照 $x_{i+1} = (ax_i + b) \bmod c$ 生成一些序列，找出正整数序列 $t_j \geq 0 (1 \leq j \leq n)$ 使得 $s = \sum_{j=1}^m x_{t_j}^{(j)}$ 最大，且 $s \bmod k \neq 0$

$0 \leq a^{(j)}, b^{(j)}, c^{(j)}, x_0^{(j)} \leq 1000, 1 \leq n \leq 10000, k \leq 10^9$

解题思路

在看到数据范围之前这是个难题.jpg

循环节 ≤ 1000 找出每个序列的最大 mx 和合法次大 $se((mx-se) \bmod k \neq 0)$ 即可。

H - Hypercube

unsolved

I - Iceberg Orders

unsolved

J - Jump

idea from nikkukun, qxforever, potassium, implemented by nikkukun

题目描述

给一个 n 位 01 串，你可以猜 $n + 500$ 次这个串是什么。如果你全猜对，那就告诉你 n 。如果你有恰好有 $\frac{n}{2}$ 个位置猜对，告诉你 $\frac{n}{2}$ 。否则告诉你 0 。

$n \in [1, 1,000]$

解题思路

假设已经找到了一个串使得恰好有 $\frac{n}{2}$ 个位置猜对，那么我们只要用 $n-1$ 次询问反转串中二进制 $(i, i+1)$ 后的结果，就能知道整个串任意两位之间的答案正确性：

1. 为 0 ，则 $(i, i+1)$ 要么都猜对，要么都猜错
2. 为 $\frac{n}{2}$ 则 $(i, i+1)$ 一对一错

现在考虑怎么在 500 次里找到这个恰好有 $\frac{n}{2}$ 个位置猜对的串。可以随机去找：一次随机命中该串的概率是 $\binom{1000}{500} \times 0.5^{1000} = 2.52\%$ 。 500 次能找到这个串的概率是 99.99% 。

K - King's Inspection

solved by qxforever

题目描述

给一个 n 个点 m 条边的有向图，求图的一条哈密顿回路。

$n \leq 10^5, m \leq n+20$

解题思路

注意到 $m \leq n+20$ 。若存在哈密顿回路，则最多有 20 条边的出度大于 1 ，且出度为 1 的点相连是链状的。

将出度为 1 的点用并查集缩点，记录链的起点。在缩完点的新图中，只保留与链的起点相连的边，DFS 搜一搜即可。

L - Landscape Improved

solved by nikkukun

题目描述

长度为 n 的水平线上有一些方块堆叠的地形，位置 i 处地形高度为 h_i 。你可以在已有的地形上加一些方块，但是要保证每一块方块添加时，它的左下、正下、右下不能是空的。

现在你可以添加最多 m 次，求能搭出的最高高度。

$n \leq 10^5, h_i \in [1, 10^9], m \in [0, 10^{18}]$

解题思路

贪心的情况下搭出的最高点是个金字塔形状的，因此可以二分答案后以每个点作为最高点所需要的方块总数判断。

假设当前最高高度为 x ，位置在第 i 个，则需要加方块的左端点 l 应当满足 $h_l \geq x - (i - l)$ ，即 $h_l - l \geq x - i$ 。在单调栈上二分可以找到最近的左端点；右端点同理可求。

注意到能额外添加的高度不会超过 n ，因此二分的上界与 $\max\{h_i\}$ 同级，总时间复杂度 $O(n \log n \log \max\{h_i\})$ 。

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

Permanent link: https://wiki.cvbbacm.com/doku.php?id=2022-2023:teams:fire_and_blood:%E7%89%9B%E5%AE%A2%E5%A4%9A%E6%A0%A12022&rev=1658666157

Last update: 2022/07/24 20:35