

# "蔚来杯"2022牛客暑期多校训练营8

[比赛链接](#)

## 赛时记录

传统开局 my开A fks开B ljjz开C

0-2h 看了这场出题人，显然知道ABC不是很可做，于是纠缠了一会之后就去看其他的了。fks在22min把签到题F过了。ljjz开始想D开其他的题。my仍然在看A fks开了G和I。觉得要好n棵splay。又想了维护前缀lcm也用一棵splay。当然当时想了好久的细节。ljjz和fks说了I的题意。一开始想偏了，想到了lct维护时间生成树，但又觉得有很多信息维护不了。后来把几个错误思想都否决掉了，开始往正解：线段树分治上想。想了一会，fks觉得比较有前途，于是让ljjz先开始写D后面再写。。。

2h-4h 这个时间 my还是在看A一直罚坐。fks和my说了G的思路，并表示(如果其他题没有前途，你必须要写G)。我们在2h40min的时候过了D。fks开始写I于3h40min贡献第一发罚时(这个时候my早已开G fks肉眼debug)。fks手调了好久。。发现了bug。但还是过不去。fks肉眼看了好久的代码，觉得不可能有错，于是先和my讨论了hash的方式。看起来靠谱的hash还是没过，又改了双模hash。最终在4h20min过了I。

4h-5h fks过了I后去看J。ljjz则在想A感觉挺有想法但没有时间实现了。这个时候全村的希望寄托于my身上。他tle了。。。。改了好几发还是没能过，赛时不知道是中间步骤写错了，他把splay的bug修复了，但还是错了。

## 罚时原因及反省

F:没开unordered\_map而tle

D:罚时3发 (原因未知)

I:不够细心，再加上哈希方式不对。(

这场有比较特殊的的意义：我们队暑假集训的状态从这场开始急剧下滑。后面打的几场都处于学校垫底，而且做出的题也很少。值得思考出了什么问题。

splay等比较繁琐的数据结构写的少了

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

Permanent link:  
[https://wiki.cvbbacm.com/doku.php?id=2022-2023:teams:fire\\_and\\_blood:multi2022-nowcoder-8&rev=1661669272](https://wiki.cvbbacm.com/doku.php?id=2022-2023:teams:fire_and_blood:multi2022-nowcoder-8&rev=1661669272)

Last update: 2022/08/28 14:47