# 赛中记录 Replay

12:00~13:00

开局后□jrt首先关注于F题，考虑到这道题的数据完全是通过随机生成的，所以很容易联想到应该存在循环节，于是做法就是先生成s串的元素，然后在生成t串元素的时候边生成边看有没有产生循环，同时进行一些复杂的分类讨论。不过最初交上去T了，后来做了一些修改变成了WA□这个时候lcj阅读了jrt的代码，提出更简洁的循环节判断方法。

13:00~14:00

jrt根据lcj的提议修改了代码，通过该题。此时，换hqy上机写D题德州扑克。

14:00~15:00

hqy写D题德州扑克。

15:00~16:00

hqy提交了德州扑克的题，不过中间存在一些bug□经过一番调试后通过。

16:00~17:00

其余题目看起来均不太可做。

# Dirt记录

F题，最初T的原因是是没有使用unordered_map□WA的原因就是分类讨论的判断方法漏考虑了情况，不稳定，还是lcj的方式更为直观合理。

D题，德州扑克的模拟中，采用的是从高阶到低阶（比如说先看Royal flush□然后Straight flush□Four of a kind以此类推）排除法。而判断Flush这种情况时，最初仅检查了花色相同，没有检查每种rank仅出现一次。

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

Permanent link:
**https://wiki.cvbbacm.com/doku.php?id=2022-2023:teams:just_ridiculous:2022.08.13_%E7%89%9B%E5%AE%A2%E5%A4%9A%E6%A0%A1%E7%AC%AC%E5%85%AB%E5%9C%BA**

Last update: **2022/08/28 18:22**