

题目列表	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
通过状态	补题	补题	赛内	赛内	赛内	赛内	赛内	赛内	赛内	-	赛内	补题	-

赛时记录

00:00 - 00:07

开局我首先看到 E 题，发现数据范围极小，可以通过朴素枚举解决。简单设计代码后测试样例，发现有点小偏差，小修正后通过本题

00:07 - 00:33

lbh 猜测 F 题结论，提交两次皆未通过。此时我发现 K 是简单 dp 列出状态转移方程后通过了本题。其中有因误写一个转移方程而罚时一发。

00:33 - 01:06

我询问得知 I 题题意，发现是经典五子棋小套路，遂写代码并提供了三次罚时。dyr 使用了他自己的构造一次通过本题。

01:06 - 01:21

dyr 一直在考虑 C 题，他决定直接认为较为复杂的那部分情况不会出现，并编写代码，结果一次通过。

01:21 - 01:38

我继续猜测 F 题结论，提供两次罚时。

01:38 - 02:09

讨论 G 发现可以遇对称串则直接进行分割，不会出错。使用哈希判断对称。lbh 编写代码一次通过本题。

02:09 - 02:26

我发现，取反后加一再取反相当于直接原串减一。对 B 的作用效果进行一个前缀和的处理，记录 A 的数量来判断作用模式。由 dyr 完成了此题的代码编写，一次通过。

02:26 - 02:46

我随便写了个代码，让它从后往前，按照当天得分最高的菜品进行选择。发现可以通过样例，并且复杂度在接受范围之内。直接提交，发现可以通过。

02:46 - 03:18

我仔细思考，当 n 为偶数的时候，先手必胜。当 n 为奇数的时候随便猜了一个结论，发现可以通过。

03:18 - 03:50

没有会做的题了，开始坐牢。

读了 B 题发现很难，想要使用网络流，但此知识点长久未用，早就忘记了。玩 A 样例的时候发现了一些有用的性质，推了矩阵的式子，似乎可行。

03:50 - 05:00

把思路讲给lbh他进行了更具体的算法设计，并且开始编写。不过不幸的是，最后也没有能够通过本题。

赛后发现这种做法时间复杂度不够优秀。

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

Permanent link:
https://wiki.cvbbacm.com/doku.php?id=2023-2024:teams:al_in_and_back_to_whk:23-nowcoder-2

Last update: 2023/07/23 01:24

