2023/08/17 03:40 1/2 赛时记录



# 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

https://wiki.cvbbacm.com/ Printed on 2023/08/17 03:40