## golem

如果数列的总和是 sum,那么就是要找一个和最大并且小于 sum-k 的子段。

对于一个前缀和为 now 的前缀。要找到在他之前的前缀和  $\geq now - sum + k$  的最大前缀和,用 set 查后继即可。

## fire

考虑对于每个员工找出他在哪一天加入和被裁,那么我们就可以在这两天之间加入一条边,意思是这两天的人事不能相同。然后就变成了图染色问题。

公司人员进出遵循先进先出的原则,因此公司中的员工显然可以用一个栈来表示。本质不同的边只有O(n)条。

首先能用一或二染色的可以直接特判。下面我们证明这个图一定能被三染色。

这个图有什么特殊性质呢?还是栈的结构。由于先进先出的性质,所以一定不存在边  $(x_1,y_1),(x_2,y_2)$  使得  $x_1 < x_2,y_1 < y_2$ 。

归纳地构造。假设一个图的两边的点 x,y 的颜色已经被确定了,中间的点还不知道。我们选一个点 z 使得不存在边  $(x,x_2)$  使得  $x_2>z$  和边  $(y_2,y)$  使得  $y_2<z$ 。由于上面图的性质这样的点一定存在。那么把 z 染成和 x,y 不一样的那个颜色,然后把图分成两个部分就可以了。看不懂可以画图理解一下。

## gene

题意就是可以单点加, 超集加, 子集加, 询问子集和。

先规定 |S| 是 S 二进制下 1 的个数。

设S拆成前 $\frac{n}{2}$ 位和后 $\frac{n}{2}$ 位后是 $S_1, S_2$ ,

对于单点加,有一个经典的折半:设  $g_{i,j}$  表示  $S_1=i$ , $S_2\subseteq j$  的  $f_S$  之和。修改的时候只需要改  $g_{S_1,*}$ ,查询的时候查询  $g_{*,S_2}$ ,枚举量都是  $2^{\frac{n}{2}}$  的。

对于超集加和子集加,我们可以考虑修改对询问的贡献,如果给 S 的超集加 1 ,查询 T 的子集和,那么 贡献是  $[S\subseteq T]2^{|T|-|S|}$ 。这个根据定义就能得出来。发现和单点加是差不多的,单点加的贡献是  $[S\subseteq T]$  ,相当于说我们再开一个数组维护超集加,只需要和单点加一样做,只是加的时候  $c:=c*2^{-|S|}$  ,查的时候把答案乘上  $2^{|T|}$  就可以。

对于子集加修改对询问的贡献是  $2^{|S\&T|}$ 。这个可以类似地维护。那么  $2^{|S\&T|}=2^{|S_1\&T_1|}2^{|S_2\&T_2|}$ 。我们维护  $f_{i,j}$  表示  $\sum_{S_1=i}2^{j\&S^2}$ ,发现修改只需要修改  $f_{S_1,*}$ ,查询时答案就是  $\sum_i 2^{T_1\&i}f_{i,T_2}$ 。复杂度就是  $2^{\frac{n}{2}}$ 

应该还可以根号重构做到  $q2^{\frac{n}{2}}\sqrt{n}$ , 不知道能不能过。

## contest

既有取  $\min$  又有取  $\max$  实在是太麻烦了,我们先把所有取  $\min$  操作拿出来,设其中最小的那一个为 x 。那么首先原序列应对 x 取  $\min$  , $\le x$  的取  $\max$  操作没有用(一定会被原样执行)。这样就变成了所有操作的参数全部 > x ,然而原序列全部 < x ,所以原序列没有用。

进一步地,我们将取  $\min$  操作从小到大排序。取  $\max$  操作都可以放在任意对 c 取  $\min$  操作的前面,可以看作对 c 取  $\max$ 。这就相当于我们扔掉所有取  $\min$  操作,然后取  $\max$  可以对原来的这个值,或者任意比它小的取  $\min$  操作的值取  $\max$ 。

于是记 f(l,r,k) 表示通过取  $\max$  操作将 [l,r] 这个区间全部变成  $\geq k$  的方案数(序列种类数)。这样 只有 [l,r] 以内的取  $\max$  操作才有用,从大到小枚举 k 转移即可,具体地,固定 l,k 扫 r,维护  $g_i$  表示用 [l,r] 中的操作把 [l,i] 变成  $\geq k$  的方案数,维护每个位置可不可以通过取  $\max$  变成 k,称作是否被 激活,转移就是:

 $g_{i-1}*f_{i+1,j,k+1} o g_j$  (i 被激活)  $g_r o f_{l,r,k}$  (处理完右端点  $\leq r$  的区间后)

直接转移有  $O(n^5)$ , 预处理一些东西就可以有  $O(n^4)$ 。