

比赛注意事项

—

- 非void类型的函数一定要打return，否则就会本地AC，交上去WA，或者交上去AC，开O2就WA。

二

- 位运算注意优先级，能打括号就打括号，！等逻辑判断运算也要和 ==，= 等区分优先级。

三

- 深搜一般大于 2×10^6 或者一定的级别时会爆栈

四

- 取模时，有减法一定要加上模数再取模，否则会成为负数，如果可能爆 `long long`，可以用二进制位快速乘取模解决，切记能模就模。

五

- 注意看数据范围，有时需要2倍或者4倍空间，有时本身不会爆int，而累加或累乘就会爆int

六

- 数组的空间是你给它赋值或者用到它时就会占满空间，一般一个int为4B，long long和double为8B，float为4B~8B，short为2B，char和bool为1B，unsigned只是无负数。
- 除了数组变量空间外，还有时要考虑程序运行所占和函数变量所占空间。而一个变量只声明未用时只占大概1B~4B左右，所以有时看似开爆空间但是过得了，而有时没开爆却因为memset等一类赋值函数导致开爆了空间

七

- 数组溢出，不开O2的话如果你有没用的数组空间，那么溢出就会到那里面，但是也可能会AC，而开了O2就会WA。

八

- 注意常数优化，比如快读 (getchar()或者fread等)，i++写成++i，使用register，inline等，使用快速模，不开O2时尽量少用STL，多用自己手写的和位运算， $a = a + b$ 尽量写成 $a += b$ ，判断奇数偶数用 $a \& 1$ 而不用 $a \% 2$ 。

九

- 开空间时注意，除了数组之外，函数运行也需要一定的空间，请勿一次开到上限