

赛区评阅编号（由赛区组委会填写）：

---

## 2016 高教社杯全国大学生数学建模竞赛

### 承 诺 书

我们仔细阅读了《全国大学生数学建模竞赛章程》和《全国大学生数学建模竞赛参赛规则》（以下简称为“竞赛章程和参赛规则”，可从全国大学生数学建模竞赛网站下载）。

我们完全明白，在竞赛开始后参赛队员不能以任何方式（包括电话、电子邮件、网上咨询等）与队外的任何人（包括指导教师）研究、讨论与赛题有关的问题。

我们知道，抄袭别人的成果是违反竞赛章程和参赛规则的，如果引用别人的成果或其他公开的资料（包括网上查到的资料），必须按照规定的参考文献的表述方式在正文引用处和参考文献中明确列出。

我们郑重承诺，严格遵守竞赛章程和参赛规则，以保证竞赛的公正、公平性。如有违反竞赛章程和参赛规则的行为，我们将受到严肃处理。

我们授权全国大学生数学建模竞赛组委会，可将我们的论文以任何形式进行公开展示（包括进行网上公示，在书籍、期刊和其他媒体进行正式或非正式发表等）。

我们参赛选择的题号（从 A/B/C/D 中选择一项填写）： 题号

我们的报名参赛队号（12 位数字全国统一编号）： 报名号

参赛学校（完整的学校全称，不含院系名）： 学校名称

参赛队员（打印并签名）：1. 队员 1

2. 队员 2

3. 队员 3

指导教师或指导教师组负责人（打印并签名）： 指导老师

日期： 年 月 日

（此承诺书打印签名后作为纸质论文的封面，注意电子版论文中不得出现此页。以上内容请仔细核对，如填写错误，论文可能被取消评奖资格。）

赛区评阅编号（由赛区组委会填写）：

---

**2016 高教社杯全国大学生数学建模竞赛**

**编 号 专 用 页**

赛区评阅记录（可供赛区评阅时使用）：

评 阅 人						
备 注						

送全国评阅统一编号（由赛区组委会填写）：

全国评阅随机编号（由全国组委会填写）：

（此编号专用页仅供赛区和全国评阅使用，参赛队打印后装订到纸质论文的第二页上。注意电子版论文中不得出现此页，即电子版论文的第一页为标题、摘要和关键词页。）

# 论文标题

## 摘要

摘要

关键字： 关键词 关键词

## 一、ITEM

引言 [?]

- item1 [?]
- item2
- item3

## 二、公式

### 2.1 公式 1

$$\begin{pmatrix} *20ca_{11} & a_{12} & a_{13} \\ a_{21} & a_{22} & a_{23} \\ a_{31} & a_{32} & a_{33} \end{pmatrix} = \frac{Opposite}{Hypotenuse} \cos^{-1} \theta \arcsin \theta$$

### 2.2 公式 2

$$p_j = \begin{cases} 0, & \text{if } j \text{ is odd} \\ r!(-1)^{j/2}, & \text{if } j \text{ is even} \end{cases}$$

### 2.3 公式 3

$$\arcsin \theta = \bigoplus_{\varphi} \lim_{x \rightarrow \infty} \frac{n!}{r!(n-r)!} \tag{1}$$

## 三、表格

C1	C2
A	中文测试
B	中文测试
C	中文测试

## 四、图片

### 4.1 eps

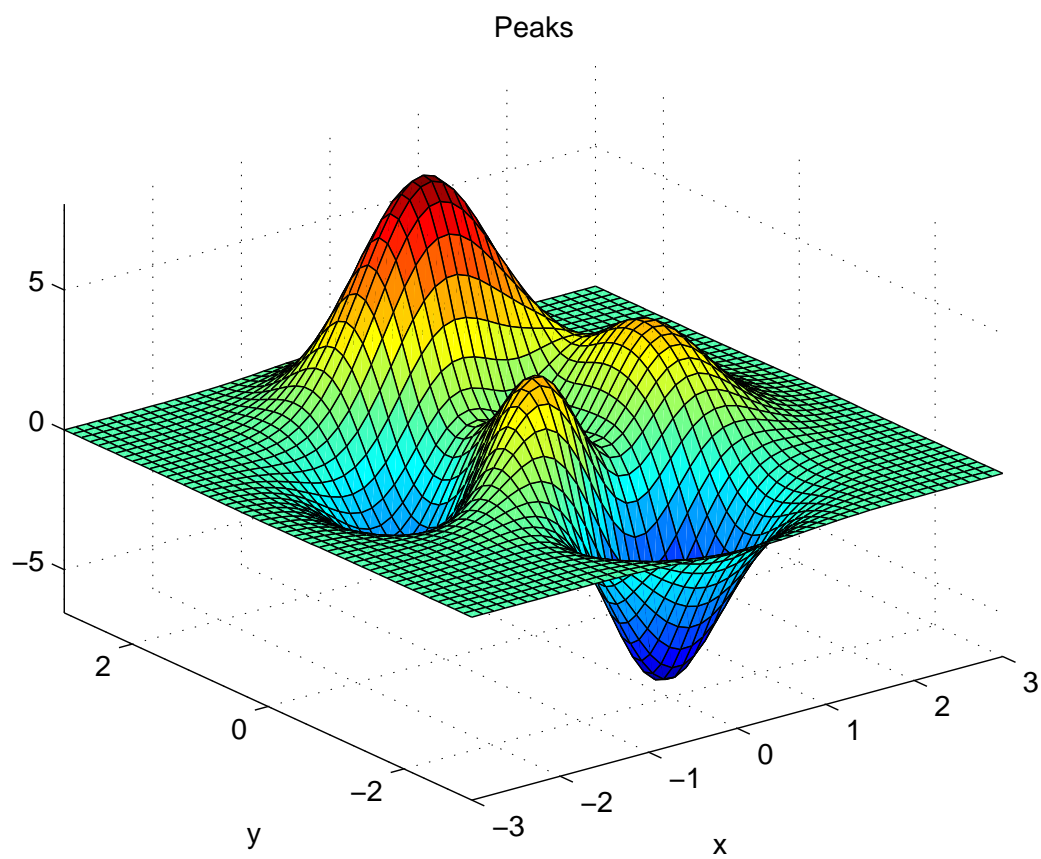


图1 eps

## 4.2 pdf

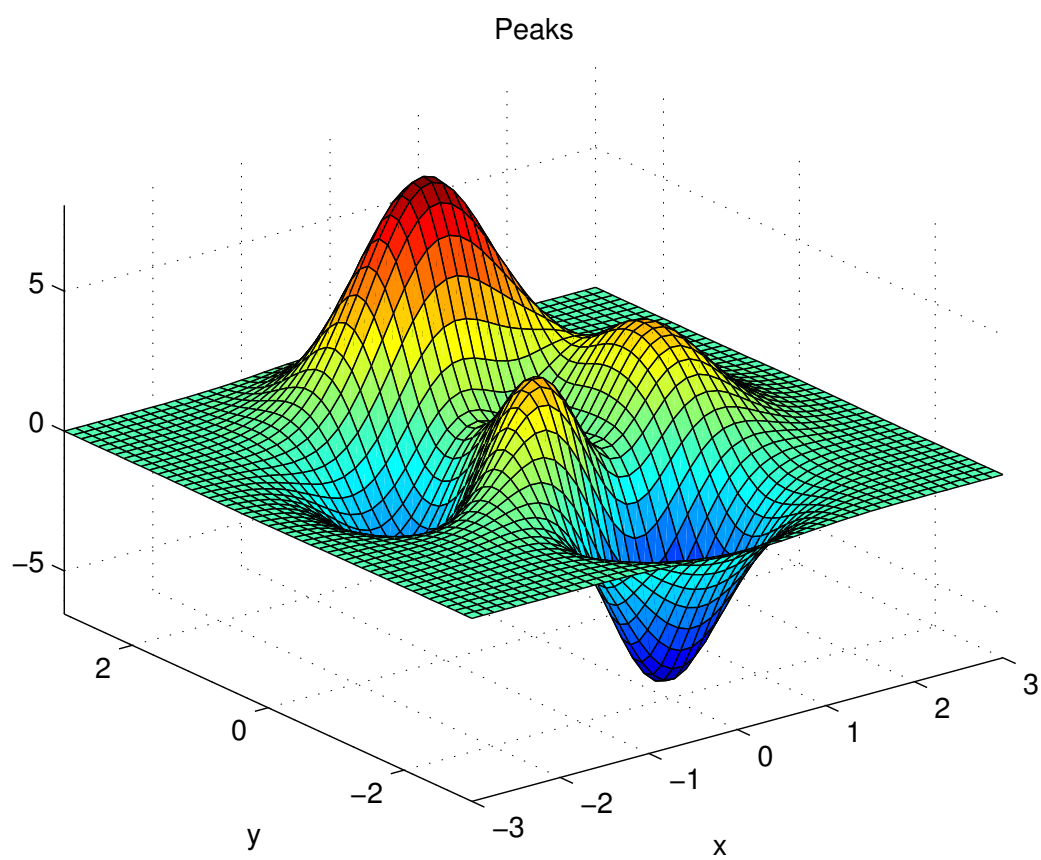


图 2 pdf

### 4.3 jpg

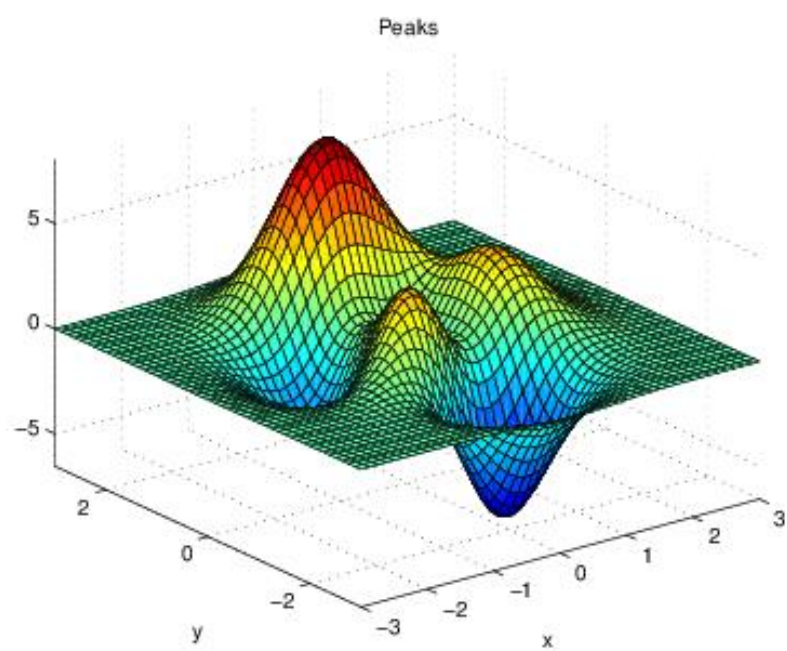


图3 aa

## 五、参考文献

- [1] A. Agrawal and R. Raskar. Resolving objects at higher resolution from a single motion-blurred image. In *Computer Vision and Pattern Recognition, 2007. CVPR'07. IEEE Conference on*, pages 1–8. IEEE, 2007.
- [2] J. Bezos. *The titlesec and titletoc Packages*. University of SomeName, Cityname, 2nd edition, March 2002.
- [3] T<sub>E</sub>XGuru. *L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X2<sub>ε</sub> 用户手册*. 某某大学出版社, 天津, 1999.
- [4] K. Reckdahl 原著, 王磊 译. *Using Import graphics in L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X2<sub>ε</sub>, L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X2<sub>ε</sub> 插图指南*. 某某大学出版社, 天津, 2000.
- [5] Donald E. Knuth. *Computer Modern Typefaces*, volume E of *Computers and Typesetting*. Addison-Wesley, Reading, Massachusetts, 1986.
- [6] Donald E. Knuth. *The TeXbook*, volume A of *Computers and Typesetting*. Addison-Wesley, Reading, Massachusetts, 1986.
- [7] Leslie Lamport. *LaTeX—A Document Preparation System: User's Guide and Reference Manual*. Addison-Wesley, Reading, Massachusetts, 2nd edition, 1985.
- [8] J. R. McDonnell and D. Wagen. Evolving recurrent perceptions for time-Series modeling. *IEEE Trans. on Neural Networks*, 5(1):24–38, 1994.
- [9] P. Oostrum, ifuleyou@bbs.ctex.org 译. *L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X 下的页面布局*. 某某大学出版社, 天津, August 2001.
- [10] Michael Shell. How to use the IEEEtran L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X class. *Journal of L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X Class Files*, 1(11):10–20, November 2002.
- [11] S.Niwa, M. Suzuki, and K. Kimura. Electrical shock absorber for docking system space. In *IEEE International Workshop on Intelligent Motion Control*, pages 825–830, Istenbul, 1990. Bogazici University.
- [12] X. Yao. Evolutionary artifitial neural networks. *J. Of Neural Systems*, (4):203–222, 1993.
- [13] J. Zhang, X. Li, J. Chen, and Z. Qian. A tree parent storage based on hashtable for xml construction. In *Communication Systems, Networks and Applications (ICCSNA), 2010 Second International Conference on*, volume 1, pages 325–328. IEEE, 2010.



- [14] 宋乐. 异源图像融合及其评价方法的研究. 博士学位论文, 天津大学, 天津, 2008.
- [15] 胡伟.  $\text{\LaTeX}2_{\epsilon}$  完全学习手册. 清华大学出版社, 书号: 978-7-302-24159-1, 北京, 2011.
- [16] 邓建松, 彭冉冉, 陈长松.  $\text{\LaTeX}2_{\epsilon}$  科技排版指南. 科学出版社, 书号: 7-03-009239-2/TP.1516, 北京, 2001.

## 附录 A Matlab 程序

**matlab.m:**

```
function [t,seat,aisle]=OI6Sim(n,target,seated)
pab=rand(1,n);
for i=1:n
    if pab(i)<0.4
        aisleTime(i)=0;
    else
        aisleTime(i)=trirnd(3.2,7.1,38.7);
    end
end
```

## 附录 B C++ 程序

**cpp.cpp:**

```
//=====
// Name      : Sudoku.cpp
// Author     : wzlf11
// Version    : a.0
// Copyright  : Your copyright notice
// Description : Sudoku in C++.
//=====
```

```
#include <iostream>
#include <cstdlib>
#include <ctime>
```

```
using namespace std;
```

```
int table[9][9];
```

```
int main() {
```

```
    for(int i = 0; i < 9; i++){
```

```

        table[0][i] = i + 1;
    }

    srand((unsigned int)time(NULL));

    shuffle((int *)&table[0], 9);

    while(!put_line(1))
    {
        shuffle((int *)&table[0], 9);
    }

    for(int x = 0; x < 9; x++){
        for(int y = 0; y < 9; y++){
            cout << table[x][y] << " ";
        }

        cout << endl;
    }

    return 0;
}

```