Bài Chimpanzee: Sắp xếp lại mảng theo thứ tự tăng dần, với mỗi query, sử dụng lower\_bound và upper\_bound để tìm ra 2 vị trí cần tìm, idx1, idx2, nếu idx1 <= 0 thì xuất X, nếu idx2 < 0 || idx2 >=n xuất ra X.

Bài CutTree(Eko): Độ cao để cắt từ vị trí đó sẽ có thể nằm từ 0 cho đến độ dài của cây lớn nhất, ta sẽ tìm kiếm nhị phân trong đoạn đó, với mỗi giá trị bất kỳ trong đoạn, ta luôn tìm được tổng đoạn cần cắt là bao nhiêu, nếu nó bằng m thì xuất ra chiều cao cần cắt tương ứng, nếu bé hơn, thì lúc này cần phải hạ thấp chiều cao xuống đồng nghĩa là gỗ cắt được sẽ nhiều hơn (right = mid – 1) và ngược lại, nếu lớn hơn m, tlưu lại giá trị chiều cao đó, rồi tiếp tục tìm kiếm ở đoạn trên.

Bài Hàm nghịch biến: chứng minh được hàm này là hàm nghịch biến trên (0,1), tức là với x1 > x2 thì f(x1) < f(x2), từ đó phương trình vô nghiệm khi f(1) > 0 vì nếu muốn có nghiệm thì f(x) = 0 tức là x > 1, ko thỏa mãn, tương tự là f(0) < 0. Vì là số thực nên tìm kiếm nhị phân sẽ là lặp vô hạn, ta giới hạn khoảng 30 lần là sẽ tìm được nghiệm.