

二分法、三分法

罗勇军 2019.11.25

本系列是这本算法教材的扩展资料：《算法竞赛入门到进阶》. 罗勇军、郭卫斌. 清华大学出版社

本文 web 地址：https://blog.csdn.net/weixin_43914593/article/details/103250854

PDF 下载地址：<https://github.com/luoyongjun999/code> 其中的补充资料

如有建议，请联系：（1）QQ 群，567554289；（2）作者 QQ，15512356

目录

1 二分法的理论背景.....	1
2 整数二分模板.....	2
2.1 基本形式.....	2
2.2 STL 的 lower_bound() 和 upper_bound().....	4
2.3 简单例题.....	4
3 整数二分典型题目.....	5
3.1 最大值最小化（最大值尽量小）.....	5
3.1.1 序列划分问题.....	5
3.1.2 通往奥格瑞玛的道路.....	6
3.2 最小值最大化（最小值尽量大）.....	6
4 实数二分.....	7
4.1 基本形式.....	7
4.2 实数二分例题.....	8
5 二分法习题.....	9
6 三分法求极值.....	9
6.1 原理.....	9
6.2 实数三分.....	10
6.2.1 实数三分习题.....	11
6.3 整数三分.....	12

二分法和三分法是算法竞赛中常见的算法思路，本文介绍了它们的理论背景、模板代码、典型题目。

1 二分法的理论背景

在《计算方法》教材中，关于非线性方程的求根问题，有一种是二分法。

方程求根是常见的数学问题，满足方程：

$$f(x) = 0 \quad (1-1)$$

的数 x' 称为方程(1-1)的根。

所谓非线性方程，是指 $f(x)$ 中含有三角函数、指数函数或其他超越函数。这种方程，很难或者无法求得精确解。不过，在实际应用中，只要得到满足一定精度要求的近似解就可以了，此时，需要考虑 2 个问题：

（1）根的存在性。用这个定理判定：设函数在闭区间 $[a, b]$ 上连续，且 $f(a) \cdot f(b) < 0$ ，则 $f(x) = 0$ 存在根。

（2）求根。一般有两种方法：搜索法、二分法。

搜索法：把区间 $[a, b]$ 分成 n 等份，每个子区间长度是 Δx ，计算点 $x_k = a + k\Delta x$ ($k=0,1,2,3,4,\dots,n$) 的函数值 $f(x_k)$ ，若 $f(x_k) = 0$ ，则是一个实根，若相邻两点满足 $f(x_k) \cdot f(x_{k+1}) < 0$ ，则在 (x_k, x_{k+1}) 内至少有一个实根，可以取 $(x_k + x_{k+1})/2$ 为近似根。

二分法：如果确定 $f(x)$ 在区间 $[a, b]$ 内连续，且 $f(a) \cdot f(b) < 0$ ，则至少有一个实根。二分法的操作，就是把 $[a, b]$ 逐次分半，检查每次分半后区间两端点函数值符号的变化，确定有根的区间。

什么情况下用二分？两个条件：**上下界 $[a, b]$ 确定、函数在 $[a, b]$ 内单调。**

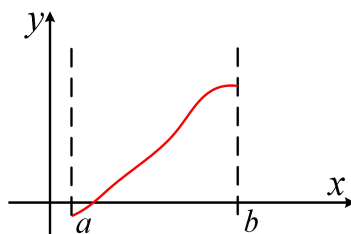


图 1.1 单调函数

复杂度：经过 n 次二分后，区间会缩小到 $(b-a)/2^n$ 。给定 a 、 b 和精度要求 ε ，可以算出二分次数 n ，即满足 $(b-a)/2^n < \varepsilon$ 。所以，二分法的复杂度是 $O(\log n)$ 的。例如，如果函数在区间 $[0, 100000]$ 内单调变化，要求根的精度是 10^{-8} ，那么二分次数是 44 次。

二分非常**高效**。所以，如果问题是单调性的，且求解精确解的难度很高，可以考虑用二分法。

在算法竞赛题目中，有两种题型：整数二分、实数二分。整数域上的二分，注意终止边界、左右区间的开闭情况，避免漏掉答案或者死循环。实数域上的二分，需要注意精度问题。

2 整数二分模板

2.1 基本形式

先看一个简单问题：在有序数列 $a[]$ 中查找某个数 x ；如果数列中没有 x ，找它的后继。通过这个问题，给出二分法的基本代码。

如果有 x ，找第一个 x 的位置；如果没有 x ，找比 x 大的第一个数的位置。



图 2.1 (a) 数组中有 x

(b) 数组中没有 x

示例： $a[] = \{-12, -6, -4, 3, 5, 5, 8, 9\}$ ，其中有 $n = 8$ 个数，存储在 $a[0] \sim a[7]$ 。

1) 查找 $x = -5$ ，返回位置 2，指向 $a[2] = -4$ ；

2) 查找 $x = 7$ ，返回位置 6，指向 $a[6] = 8$ ；

3) 特别地，如果 x 大于最大的 $a[7] = 9$ ，例如 $x = 12$ ，返回位置 8。由于不存在 $a[8]$ ，所以此时是越界的。

下面是模板代码。

查找大于等于 x 的最小的一个的位置 (x 或者 x 的后继)

```

int bin_search(int *a, int n, int x){    //a[0]~a[n-1]是单调递增的
    int left = 0, right = n;           //注意：不是 n-1
    while (left < right) {
        int mid = left + (right-left)/2; //int mid = (left + right) >> 1;
        if (a[mid] >= x) right = mid;
        else left = mid + 1;
    }
    //终止于 left = right
    return left;                       //特殊情况：a[n-1] < x 时，返回 n
}

```

下面对上述代码进行补充说明：

(1) 代码执行完毕后，left==right，两者相等，即答案所处的位置。

(2) 复杂度：每次把搜索的范围缩小一半，总次数是 $\log(n)$ 。

(3) 中间值 mid

中间值写成 $\text{mid} = \text{left} + (\text{right} - \text{left}) / 2$ 或者 $\text{mid} = (\text{left} + \text{right}) \gg 1$ 都行¹。不过，如果 $\text{left} + \text{right}$ 很大，可能溢出，用前一种更好。

不能写成 $\text{mid} = (\text{left} + \text{right}) / 2$ ；在有负数的情况下，会出错。

(4) 对比测试

`bin_search()` 和 STL 的 `lower_bound()` 的功能是一样的。下面的测试代码，比较了 `bin_search()` 和 `lower_bound()` 的输出，以此证明 `bin_search()` 的正确性。注意，当 $a[n-1] < \text{key}$ 时，`lower_bound()` 返回的也是 n 。

代码执行以下步骤：

- 1) 生成随机数组 `a[]`；
- 2) 用 `sort()` 排序；
- 3) 生成一个随机的 `x`；
- 4) 分别用 `bin_search()` 和 `lower_bound()` 在 `a[]` 中找 `x`；
- 5) 比较它们的返回值是否相同。

`bin_search()` 和 `lower_bound()` 对比测试

```

#include<bits/stdc++.h>
using namespace std;
#define MAX 100    //试试 10000000
#define MIN -100
int a[MAX];        //如果 MAX 超过 100 万，大数组 a[MAX] 最好定义为全局2

unsigned long ulrand(){    //生成一个大随机数
    return (
        (((unsigned long)rand() << 24) & 0xFF000000u1)
        | (((unsigned long)rand() << 12) & 0x00FFF000u1)
        | (((unsigned long)rand()) & 0x00000FFFu1));
}

int bin_search(int *a, int n, int x){    //a[0]~a[n-1]是有序的
    int left = 0, right = n;           //不是 n-1
}

```

¹ 参考李煜东《算法竞赛进阶指南》26 页，有 $\text{mid} = (\text{left} + \text{right}) \gg 1$ 的细节解释。

² 大数组定义在全局的原因是：有的评测环境，栈空间很小，大数组定义在局部占用了栈空间导致爆栈。现在各大 OJ 和比赛都会设置编译命令使栈空间等于内存大小，不会出现爆栈。

```

while (left < right) {
    int mid = left+(right-left)/2;    //int mid = (left+ right)>>1;
    if (a[mid] >= x) right = mid;
    else left = mid + 1;
}
return left;    //特殊情况：如果最后的 a[n-1] < key, left = n
}

int main() {
    int n = MAX;
    srand(time(0));
    while(1) {
        for(int i=0; i< n; i++)    //产生[MIN, MAX]内的随机数，有正有负
            a[i] = ulrand() % (MAX-MIN + 1) + MIN;
        sort(a, a + n );    //排序, a[0]~a[n-1]

        int test = ulrand() % (MAX-MIN + 1) + MIN; //产生一个随机的 x
        int ans = bin_search(a,n,test);
        int pos = lower_bound(a,a+n,test)-a;

        //比较 bin_search() 和 lower_bound() 的输出是否一致:
        if(ans == pos) cout << "!" ;    //正确
        else { cout << "wrong"; break;} //有错，退出
    }
}

```

2.2 STL 的 lower_bound() 和 upper_bound()

如果只是简单地找 x 或 x 附近的数，就用 STL 的 lower_bound() 和 upper_bound() 函数。有以下情况：

- (1) 查找第一个大于 x 的元素的位置：upper_bound()。代码例如：
pos = upper_bound(a, a+n, test) - a;
- (2) 查找第一个等于或者大于 x 的元素：lower_bound()。
- (3) 查找第一个与 x 相等的元素：lower_bound() 且 $= x$ 。
- (4) 查找最后一个与 x 相等的元素：upper_bound() 的前一个且 $= x$ 。
- (5) 查找最后一个等于或者小于 x 的元素：upper_bound() 的前一个。
- (6) 查找最后一个小于 x 的元素：lower_bound() 的前一个。
- (7) 单调序列中数 x 的个数：upper_bound() - lower_bound()。

2.3 简单例题

寻找指定和的整数对。这是一个非常直接的二分法问题。

■ 问题描述

输入 n ($n \leq 100,000$) 个整数，找出其中的两个数，它们之和等于整数 m (假定肯定有解)。题中所有整数都能用 int 表示。

■ 题解

下面给出三种方法：

- (1) 暴力搜，用两重循环，枚举所有的取数方法，复杂度 $O(n^2)$ 。超时。

(2) 二分法。首先对数组从小到大排序，复杂度 $O(n\log n)$ ；然后，从头到尾处理数组中的每个元素 $a[i]$ ，在 $a[i]$ 后面的数中二分查找是否存在一个等于 $m - a[i]$ 的数，复杂度也是 $O(n\log n)$ 。两部分相加，总复杂度仍然是 $O(n\log n)$ 。

(3) **尺取法**/双指针/two pointers。对于这个特定问题，更好的、标准的算法是：首先对数组从小到大排序；然后，设置两个变量 L 和 R ，分别指向头和尾， L 初值是 0， R 初值是 $n-1$ ，检查 $a[L]+a[R]$ ，如果大于 m ，就让 R 减 1，如果小于 m ，就让 L 加 1，直至 $a[L]+a[R] = m$ 。排序复杂度 $O(n\log n)$ ，检查的复杂度 $O(n)$ ，总复杂度 $O(n\log n)$ 。检查的代码这样写：

```
void find_sum(int a[], int n, int m){
    sort(a, a + n - 1);    //先排序
    int L = 0, R = n - 1;   //L 指向头, R 指向尾
    while (L < R){
        int sum = a[L] + a[R];
        if (sum > m)    R--;
        if (sum < m)    L++;
        if (sum == m){
            cout << a[L] << "    " << a[R] << endl; //打印一种情况
            L++;    //可能有多种情况, 继续
        }
    }
}
```

3 整数二分典型题目

上面给出的二分法代码 `bin_search()`，处理的是简单的数组查找问题。从这个例子，我们能学习到二分法的思想。

在用二分法的典型题目中，主要是用二分法思想来进行判定。它的基本形式是：

```
while (left < right) {
    int ans;           //记录答案
    int mid = left+(right-left)/2; //二分
    if (check(mid)){ //检查条件, 如果成立
        ans = mid;    //记录答案
        ...           //移动 left (或 right)
    }
    else ...           //移动 right (或 left)
}
```

所以，二分法的难点在于如何建模和 `check()` 条件，其中可能会套用其他算法或者数据结构。

二分法的典型应用有：**最小化最大值、最大化最小值**。

3.1 最大值最小化（最大值尽量小）

3.1.1 序列划分问题

这是典型的最大值最小化问题。

■ 题目描述

例如，有一个序列 $\{2, 2, 3, 4, 5, 1\}$ ，将其划分成 3 个连续的子序列 $S(1)$ 、 $S(2)$ 、 $S(3)$ ，每个子序列最少有一个元素，要求使得每个子序列的和的最大值最小。

下面举例 2 个分法：

分法 1: $S(1)$ 、 $S(2)$ 、 $S(3)$ 分别是 $(2, 2, 3)$ 、 $(4, 5)$ 、 (1) , 子序列和分别是 7、9、1, 最大值是 9;

分法 2: $(2, 2, 3)$ 、 (4) 、 $(5, 1)$, 子序列和是 7、4、6, 最大值是 7。

分法 2 更好。

■ 题解

在一次划分中, 考虑一个 x , 使 x 满足: 对任意的 $S(i)$, 都有 $S(i) \leq x$, 也就是说, x 是所有 $S(i)$ 中的最大值。题目要求的就是找到这个最小的 x 。这就是**最大值最小化**。

如何找到这个 x ? 从小到大一个个地试, 就能找到那个最小的 x 。

简单的办法是: 枚举每一个 x , 用贪心法每次从左向右尽量多划分元素, $S(i)$ 不能超过 x , 划分的子序列个数不超过 m 个。这个方法虽然可行, 但是枚举所有的 x 太浪费时间了。

改进的办法是: 用二分法在 $[\max, \text{sum}]$ 中间查找满足条件的 x , 其中 \max 是序列中最大元素, sum 是所有元素的和。

3.1.2 通往奥格瑞玛的道路

“通往奥格瑞玛的道路”, 来源: <https://www.luogu.org/problem/P1462>

■ 题目描述

给定无向图, n 个点, m 条双向边, 每个点有点权 f_i (这个点的过路费), 有边权 c_i (这条路的血量)。求起点 1 到终点 N 的所有可能路径中, 在总边权 (总血量) 不超过给定的 b 的前提下, 所经过的路径中最大点权 (这条路径上过路费最大的那个点) 的最小值是多少。

题目数据: $n \leq 10000$, $m \leq 50000$, $f_i, c_i, B \leq 1e9$ 。

■ 题解

对点权 f_i 进行二分, 用 dijkstra 求最短路, 检验总边权是否小于 b 。二分法是最小化最大值问题。

这一题是二分法和最短路算法的简单结合。

(1) 对点权 (过路费) 二分。题目的要求是: 从 1 到 N 有很多路径, 其中的一个可行路径 P_i , 它有一个点的过路费最大, 记为 F_i ; 在所有可行路径中, 找到那个有最小 F 的路径, 输出 F 。解题方案是: 先对所有点的 f_i 排序, 然后用二分法, 找符合要求的最小的 f_i 。二分次数 $\log(f_i) = \log(1e9) < 30$ 。

(2) 在检查某个 f_i 时, 删除所有大于 f_i 的点, 在剩下的点中, 求 1 到 N 的最短路, 看总边权是否小于 b , 如果满足, 这个 f_i 是合适的 (如果最短路边权都大于 b , 那么其他路径的总边权就更大, 肯定不符合要求)。一次 Dijkstra 求最短路, 复杂度是 $O(m \log n)$ 。

总复杂度满足要求。

3.2 最小值最大化 (最小值尽量大)

■ 题目描述

“进击的奶牛”, 来源: <https://www.luogu.org/problem/P1824>

在一条很长的直线上, 指定 n 个坐标点 (x_1, \dots, x_n) 。有 c 头牛, 安排每头牛站在其中一个点 (牛棚) 上。这些牛喜欢打架, 所以尽量距离远一些。问最近的两头牛之间距离的最大值可以是多少。

这个题目里, 所有的牛棚两两之间的距离有个最小值, 题目要求使得这个**最小值最大化**。

■ 题解

(1) 暴力法。从小到大枚举最小距离的值 dis , 然后检查, 如果发现有一次不行, 那么上次枚举的就是最大值。如何检查呢? 用贪心法: 第一头牛放在 x_1 , 第二头牛放在 $x_j \geq x_1 + \text{dis}$ 的点 x_i , 第三头牛放在 $x_k \geq x_j + \text{dis}$ 的点 x_k , 等等, 如果在当前最小距离下, 不能放 c 条牛, 那么这个 dis 就不可取。复杂度 $O(nc)$ 。

(2) 二分。分析从小到大检查 dis 的过程，发现可以用二分的方法找这个 dis 。这个 dis 符合二分法：它有上下边界、它是单调递增的。复杂度 $O(n\log n)$ 。

```
#include<bits/stdc++.h>
using namespace std;
int n, c, x[100005]; //牛棚数量, 牛数量, 牛棚坐标

bool check(int dis) { //当牛之间距离最小为 dis 时, 检查牛棚够不够
    int cnt=1, place=0; //第 1 头牛, 放在第 1 个牛棚
    for (int i = 1; i < n; ++i) //检查后面每个牛棚
        if (x[i] - x[place] >= dis) { //如果距离 dis 的位置有牛棚
            cnt++; //又放了一头牛
            place = i; //更新上一头牛的位置
        }
    if (cnt >= c) return true; //牛棚够
    else return false; //牛棚不够
}

int main() {
    scanf("%d%d", &n, &c);
    for(int i=0; i<n; i++) scanf("%d", &x[i]);
    sort(x, x+n); //对牛棚的坐标排序
    int left=0, right=x[n-1]-x[0]; //R=1000000 也行, 因为是 log(n) 的, 很快
    //优化: 把二分上限设置为 1e9/c

    int ans = 0;
    while(left < right) {
        int mid = left + (right - left)/2; //二分
        if(check(mid)) { //当牛之间距离最小为 mid 时, 牛棚够不够?
            ans = mid; //牛棚够, 先记录 mid
            left = mid + 1; //扩大距离
        }
        else
            right = mid; //牛棚不够, 缩小距离
    }

    cout << ans; //打印答案
    return 0;
}
```

4 实数二分

4.1 基本形式

实数域上的二分，比整数二分简单。

实数二分的基本形式

```
const double eps = 1e-7; //精度。如果下面用 for, 可以不要 eps
while(right - left > eps) { //for(int i = 0; i<100; i++){
```

```

double mid = left+(right-left)/2;
if (check(mid)) right = mid;           //判定，然后继续二分
else      left = mid;
}

```

其中，循环用 2 种方法都可以：

```

while(right - left > eps) { ... }
for(int i = 0; i<100; i++) { ... }

```

如果用 for 循环，由于循环内用了二分，执行 100 次，相当于实现了 $1/2^{100}$ 的精度，一般比 eps 更精确。

for 循环的 100 次，比 while 的循环次数要多。如果时间要求不是太苛刻，用 for 循环更简便¹。

4.2 实数二分例题

■ 题目描述

“Pie”，题目来源：<http://poj.org/problem?id=3122>

主人过生日， m 个人来庆生，有 n 块半径不同的圆形蛋糕，由 $m+1$ 个人（加上主人）分，每人的蛋糕必须一样重，而且是一整块（不能是几个蛋糕碎块，也就是说，每个人的蛋糕都是从一块圆蛋糕中切下来的完整一块）。问每个人能分到的最大蛋糕是多大。

■ 题解

最小值最大化问题。设每人能分到的蛋糕大小是 x ，用二分法枚举 x 。

“Pie” 题的代码

```

#include<stdio.h>
#include<math.h>
double PI = acos(-1.0);    //3.141592653589793;
#define eps 1e-5
double area[10010];
int n,m;
bool check(double mid){
    int sum = 0;
    for(int i=0;i<n;i++)      //把每个圆蛋糕都按大小 mid 分开。统计总数
        sum += (int)(area[i] / mid);
    if(sum >= m) return true;  //最后看总数够不够 m 个
    else      return false;
}
int main(){
    int T; scanf("%d",&T);
    while(T--){
        scanf("%d%d",&n,&m); m++;
        double maxx = 0;
        for(int i=0;i<n;i++){
            int r; scanf("%d",&r);
            area[i] = PI*r*r;
            if(maxx < area[i]) maxx = area[i]; //最大的一块蛋糕
        }
    }
}

```

¹ 参考李煜东《算法竞赛进阶指南》27 页。


```
double left = 0, right = maxx;
for(int i = 0; i<100; i++){
//while((right-left) > eps) {      //for 或者 while 都行
    double mid = left+(right-left)/2;
    if(check(mid))    left = mid;    //每人能分到 mid 大小的蛋糕
    else              right = mid;   //不够分到 mid 大小的蛋糕
}
printf("%.4f\n", left);    // 打印 right 也对
}
return 0;
}
```

5 二分法习题

- 饥饿的奶牛 <https://www.luogu.org/problem/P1868>
- 寻找段落 <https://www.luogu.org/problem/P1419>
- 小车问题 <https://www.luogu.org/problem/P1258>
- 借教室 <https://www.luogu.org/problem/P1083>
- 跳石头 <https://www.luogu.org/problem/P2678>
- 聪明的质监员 <https://www.luogu.org/problem/P1314>
- 分梨子 <https://www.luogu.org/problem/P1493>
- 第 k 大 <http://acm.hdu.edu.cn/showproblem.php?pid=6231>

6 三分法求极值

6.1 原理

三分法求单峰（或者单谷）的极值，是二分法的一个简单扩展。
单峰函数和单谷函数如下图，函数 $f(x)$ 在区间 $[l, r]$ 内，只有一个极值 v ，在极值点两边，函数是单调变化的。以单峰函数为例，在 v 的左边，函数是严格单调递增的，在 v 右边是严格单调递减的。

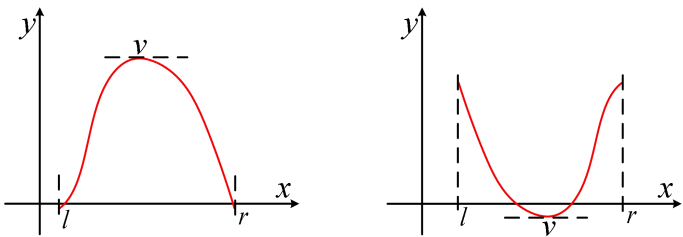


图 6.1 (1)单峰函数 (2)单谷函数

下面的讲解都以求单峰极值为例。
如何求单峰函数最大值的近似值？虽然不能直接用二分法，不过，只要稍微变形一下，就能用了。
在 $[l, r]$ 上任取 2 个点， $mid1$ 和 $mid2$ ，把函数分成三段。有以下情况：
(1) 若 $f(mid1) < f(mid2)$ ，极值点 v 一定在 $mid1$ 的右侧。此时， $mid1$ 和 $mid2$ 要么都在 v 的左侧，要么分别在 v 的两侧。如下图所示。

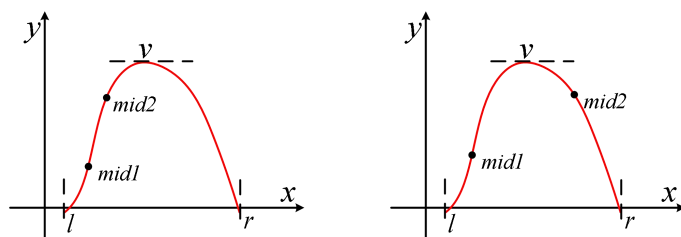


图 6.2 情况 (1)：极值点 v 在 $mid1$ 右侧

下一步，令 $l = mid1$ ，区间从 $[l, r]$ 缩小为 $[mid1, r]$ ，然后再继续把它分成三段。

(2) 同理，若 $f(mid1) > f(mid2)$ ，极值点 v 一定在 $mid2$ 的左侧。如下图所示。下一步，令 $r = mid2$ ，区间从 $[l, r]$ 缩小为 $[l, mid2]$ 。

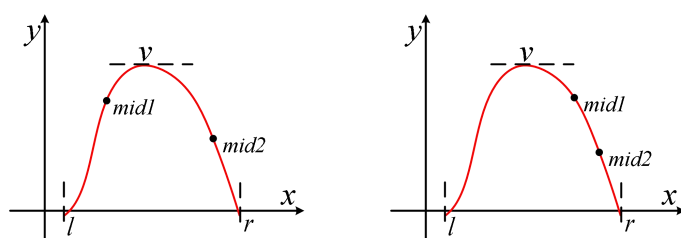


图 6.3 情况 (2)：极值点 v 在 $mid1$ 右侧

不断缩小区间，就能使得区间 $[l, r]$ 不断逼近 v ，从而得到近似值。

如何取 $mid1$ 和 $mid2$ ？有 2 种基本方法：

(1) 三等分： $mid1$ 和 $mid2$ 为 $[l, r]$ 的三等分点。那么区间每次可以减少三分之一。

(2) 近似三等分：计算 $[l, r]$ 中间点 $mid = (l + r) / 2$ ，然让 $mid1$ 和 $mid2$ 非常接近 mid ，例如 $mid1 = mid - eps$ ， $mid2 = mid + eps$ ，其中 eps 是一个很小的值。那么区间每次可以减少接近一半。

方法 (2) 比方法 (1) 要稍微快一点。不过，在有些情况下 eps 过小可能导致这两个算出来的相等，导致判断错方向，所以不建议这么写， \log_3 和 \log_2 本质上是一样的。

注意：单峰函数的左右两边要严格单调，否则，可能在一边有 $f(mid1) == f(mid2)$ ，导致无法判断如何缩小区间。

6.2 实数三分

下面用一个模板题给出实数三分的两种实现方法。

■ 题目描述

“模板三分法”，来源：<https://www.luogu.com.cn/problem/P3382>

给出一个 N 次函数，保证在范围 $[l, r]$ 内存在一点 x ，使得 $[l, x]$ 上单调增， $[x, r]$ 上单调减。试求出 x 的值。

■ 题解

下面分别用前面提到的 2 种方法实现：(1) 三等分；(2) 近似三等分。

(1) 三等分

$mid1$ 和 $mid2$ 为 $[l, r]$ 的三等分点

```
#include<bits/stdc++.h>
using namespace std;
const double eps = 1e-6;
int n;
double a[15];
double f(double x){          //计算函数值
```

```

    double s=0;
    for(int i=n;i>=0;i--) //注意函数求值的写法
        s = s*x + a[i];
    return s;
}
int main() {
    double L,R;
    scanf("%d%lf%lf",&n,&L,&R);
    for(int i=n;i>=0;i--) scanf("%lf",&a[i]);
    while(R-L > eps) { // for(int i = 0; i<100; i++) { //用 for 也行
        double k =(R-L)/3.0;
        double mid1 = L+k, mid2 = R-k;
        if(f(mid1) > f(mid2))
            R = mid2;
        else L = mid1;
    }
    printf("%.5f\n",L);
    return 0;
}

```

(2) 近似三等分

mid1 和 mid2 在 $[l, r]$ 的中间点附近

```

#include<bits/stdc++.h>
using namespace std;
const double eps = 1e-6;
int n; double a[15];
double f(double x) {
    double s=0;
    for(int i=n;i>=0;i--) s=s*x+a[i];
    return s;
}
int main() {
    double L,R;
    scanf("%d%lf%lf",&n,&L,&R);
    for(int i=n;i>=0;i--) scanf("%lf",&a[i]);
    while(R-L > eps) { // for(int i = 0; i<100; i++) { //用 for 也行
        double mid = L+(R-L)/2;
        if(f(mid - eps) > f(mid))
            R = mid;
        else L = mid;
    }
    printf("%.5f\n",L);
    return 0;
}

```

6.2.1 实数三分习题

(1) “三分求极值”，题目来源：<http://hihocoder.com/problemset/problem/1142>

题目描述：在直角坐标系中有一条抛物线 $y = ax^2 + bx + c$ 和一个点 $P(x, y)$ ，求点 P 到抛物线的最短距离 d 。

题解：直接求距离很麻烦。观察这一题的距离 D ，发现它满足单谷函数的特征，用三分法很合适。

(2) **三分套三分**，是计算几何的常见题型。

“Line belt”，题目来源：<http://acm.hdu.edu.cn/showproblem.php?pid=3400>

题目描述：给定两条线段 AB 、 CD ，一个人在 AB 上跑的时候速度是 p ，在 CD 上速度是 q ，在其他地方跑速度是 r 。问从 A 点到 D 点最少的时间。

题解：从 A 出发，先走到 AB 上一点 X ，然后走到 CD 上一点 Y ，最后到 D 。时间是：

$$\text{time} = |AX|/p + |XY|/r + |YD|/q$$

假设已经确定了 X ，那么目标就是在 CD 上找一点 Y ，使 $|XY|/r + |YD|/q$ 最小，这是个单峰函数。三分套三分就可以了。

6.3 整数三分

整数三分的形式是：

```
while (left < right) {
    int mid1 = left + (right - left)/3;
    int mid2 = right - (right - left)/3;
    if(check(mid1) > check(mid2))
        ...           //移动 right
    else
        ...           //移动 left
}
```

下面是一个例题。

■ 题目描述

“期末考试”，题目来源：<https://www.lydsy.com/JudgeOnline/problem.php?id=4868>

有 n 位同学，每位同学都参加了全部的 m 门课程的期末考试，都在焦急的等待成绩的公布。第 i 位同学希望在第 t_i 天或之前得知所有课程的成绩。如果在第 t_i 天，有至少一门课程的成绩没有公布，他就会等待最后公布成绩的课程公布成绩，每等待一天就会产生 C 不愉快度。对于第 i 门课程，按照原本的计划，会在第 b_i 天公布成绩。有如下两种操作可以调整公布成绩的时间：1. 将负责课程 X 的部分老师调整到课程 Y ，调整之后公布课程 X 成绩的时间推迟一天，公布课程 Y 成绩的时间提前一天；每次操作产生 A 不愉快度。2. 增加一部分老师负责学科 Z ，这将导致学科 Z 的出成绩时间提前一天；每次操作产生 B 不愉快度。上面两种操作中的参数 X, Y, Z 均可任意指定，每种操作均可以执行多次，每次执行时都可以重新指定参数。现在希望你通过合理的操作，使得最后总的不愉快度之和最小，输出最小的不愉快度之和即可。

■ 题解

不愉快度是一个下凹的函数，用三分法。代码略。