

题目：小 A 的游戏任务系列一

类型：贪心

题解：并行关系的任务选其中一个用时最少的任务，串行任务没办法了，就只得完成。

ID 的范围小于  $1e6$ ，所以对输入数据按 ID 存在数组中，不需要使用 sort 等再次排序。

对并行关系的任务，可以简化为求一组数的最小值 min，将 min 之外的时间全都置为 0，

因为不需要完成。然后在求和。

此外考虑一个爆 int 的情况。

题目：小 A 的游戏任务系列二

类型：模拟

题解：按着时间进行模拟。

题目：小 A 的通勤系列一

类型：数学

题解：等待的时间 =  $N/K * M$ ，进站时间 = 到达时间 + 等待时间

题目：小 A 的通勤系列二

类型：递推，把动态规划简化了。

题解：小 A 到达 (i,j) 可以从下边上来，也可以从左边过来。所以  $ans[i][j] = ans[i+1][j] +$

$ans[i][j-1]$ 。对于 '#' 的位置，是不可达的，所以  $ans[i][j]=0$ 。需要注意边界情况。

例如两行三列的

..E

S#.

到达每一个点方式种类

111

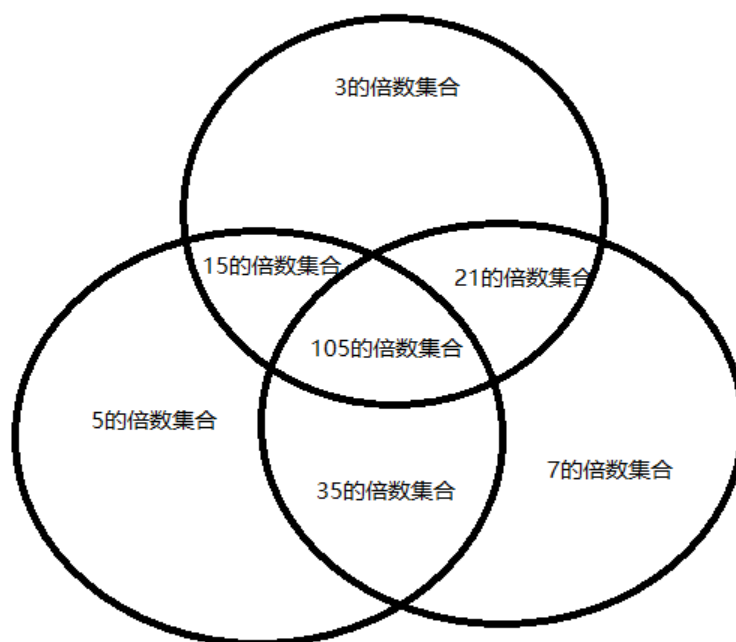
100

第二行第三列也是不可达的。

题目：小 A 的游戏昵称

类型：数学，小数据集合容斥问题。

题解：3，5，7 的所有倍数和 - 15、21、35 的所有倍数和 + 105 的倍数和。如下图。



题目：小 A 的搬家系列

类型：贪心

题解 对每个房子进行 60 天的模拟。其实只需要对每个房子进行  $k*d_i$  天模拟。因为  $k*d_i+1$  天会涨租，价格可能会涨， $k*d_i-1$  天需要多付一天的租金，选择  $k*d_i$  天最合适。不过这需要考虑 60 天不是  $d_i$  的整数周期的情况。

题目：小 A 的恰饭系列

类型：暴力

题解：根据三个字符，首先在菜品名称中将无关字符去除，然后暴击即可。

题目：小 A 的游戏制作系列一

类型：二分

题解：先排个序，接着二分即可。

题目：小 A 的游戏制作系列二

类型：几何

题解：根据位置和朝向，首先使用向量积判断敌人在玩家左侧还是右侧，然后根据余弦定理求出夹角。再判断即可。