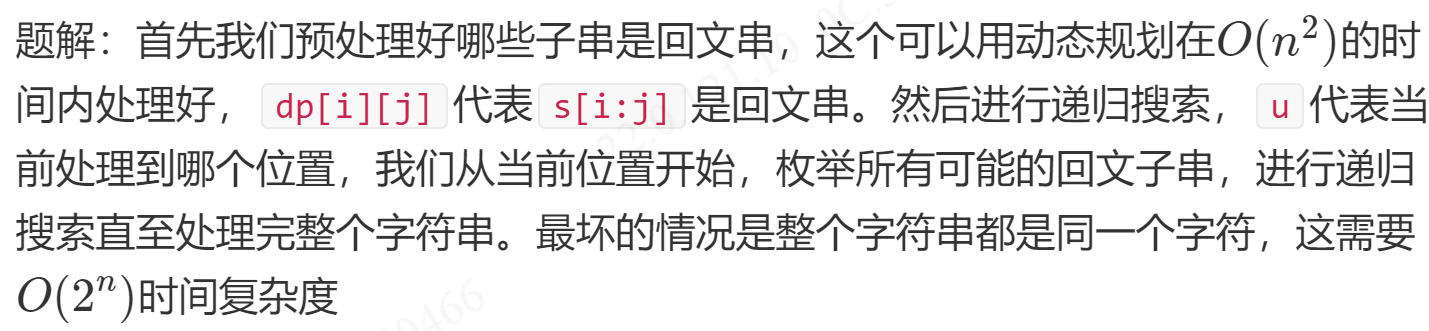
**131. Palindrome Partitioning**

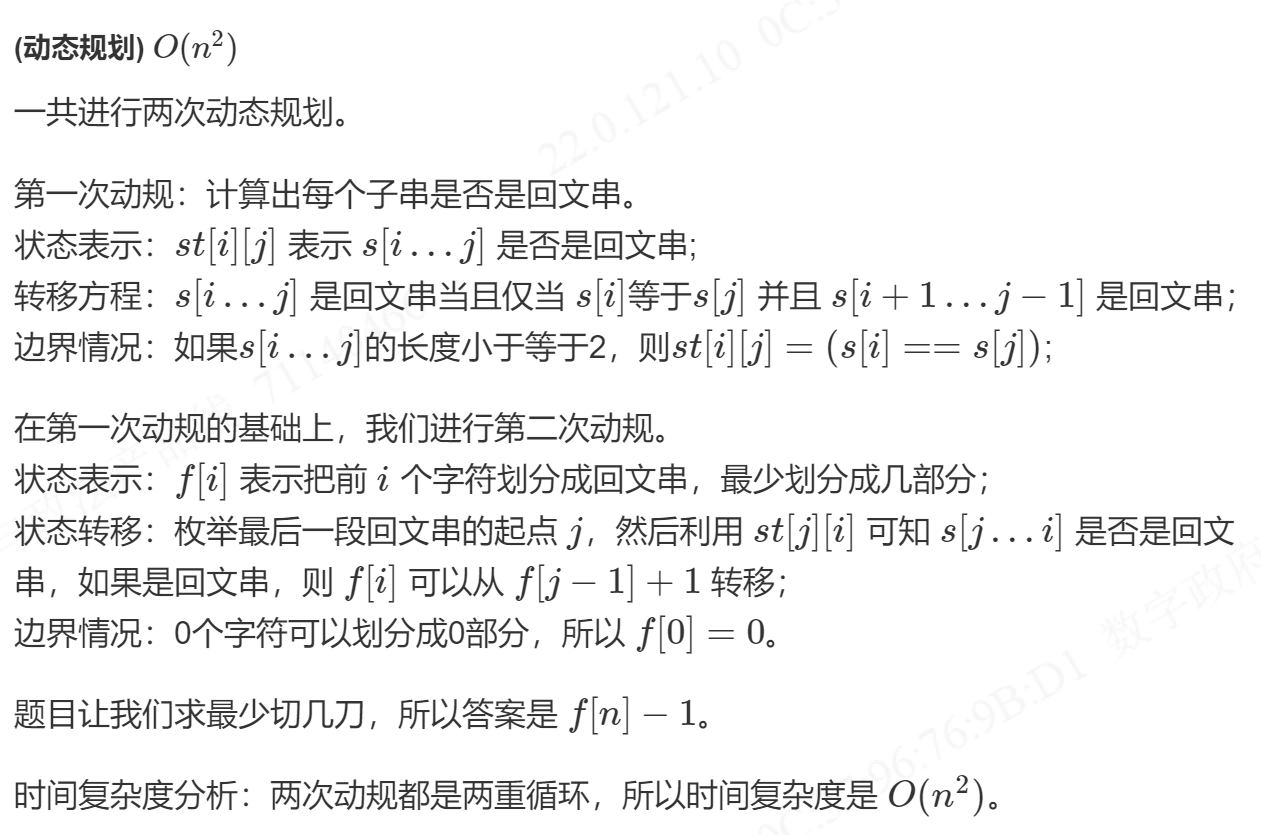


注意下C++的一个语法：

s.substr(pos, len): pos表示要截取的子字符串在字符串s中的起始位置，len表示要截取的子字符串的长度。

**132.Palindrome Partitioning II**

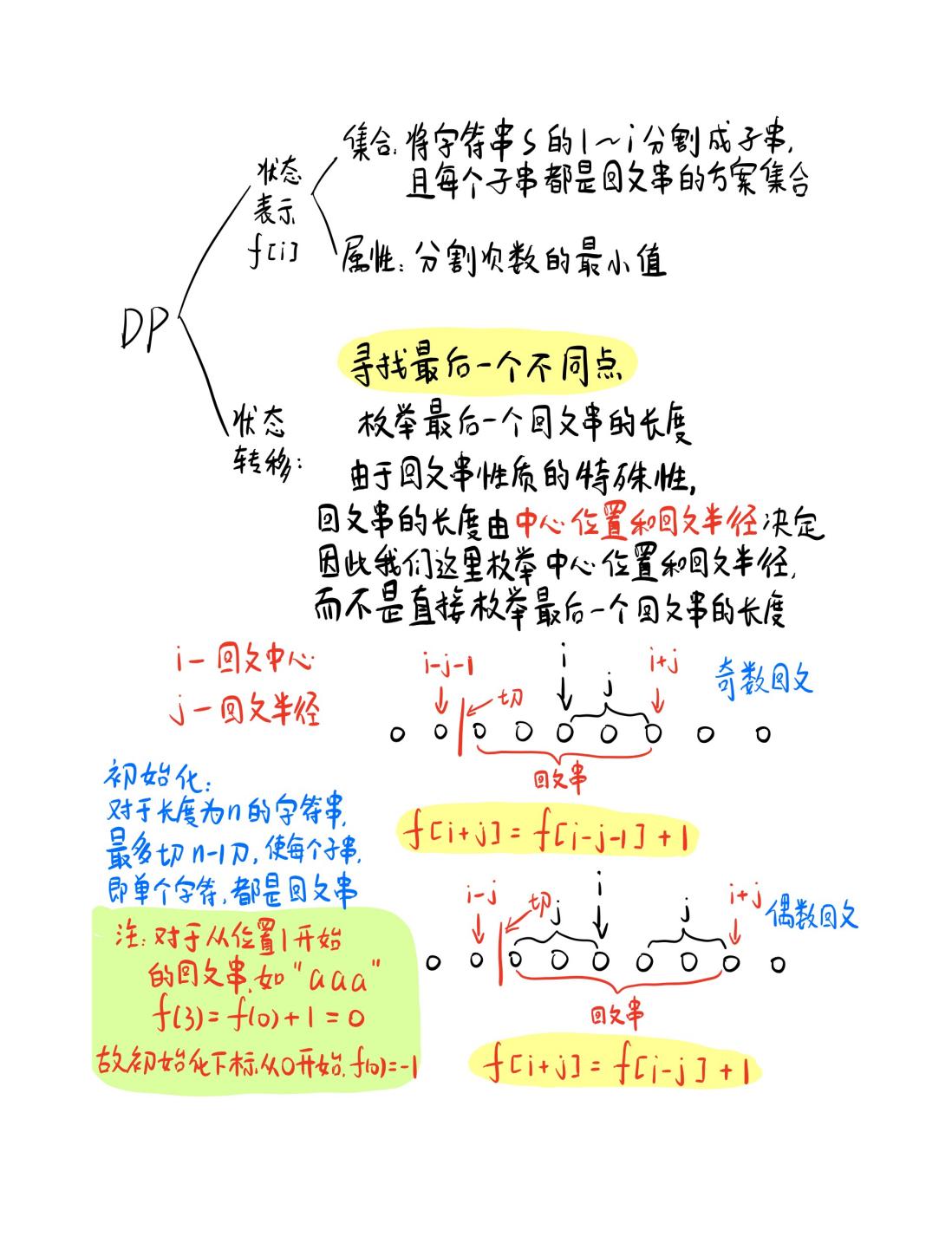
**解法一：**



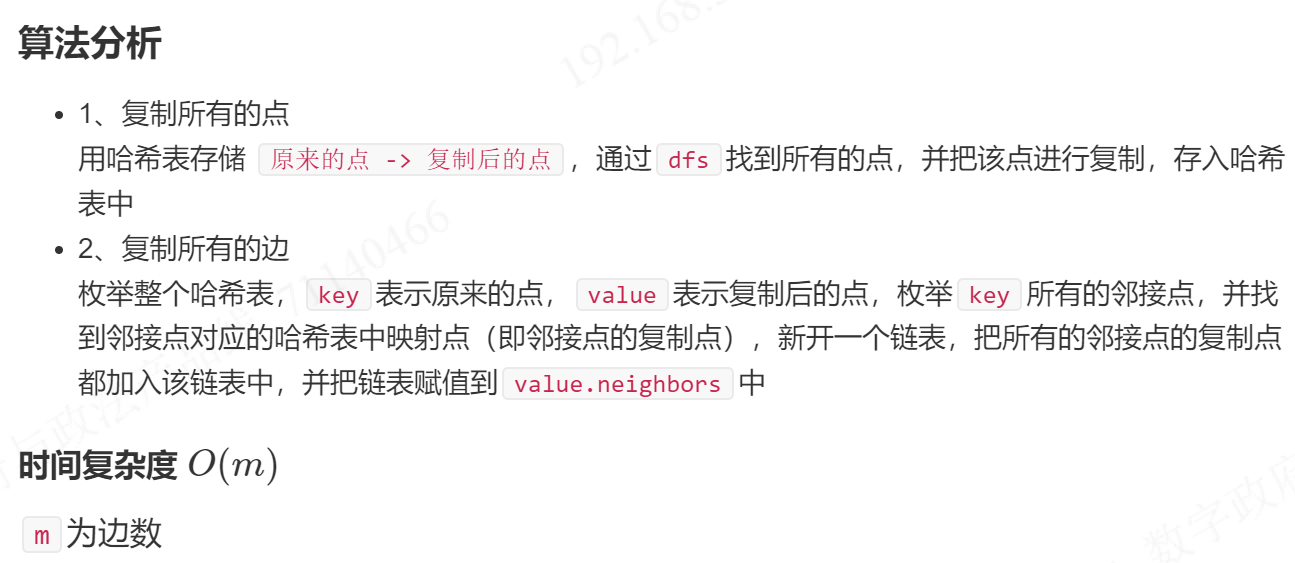
**解法一**如上。进行两次动态规划即可。此方法在第一次动归时开的空间比较多。

**解法二：**

与解法一相比，利用的空间更少。



**133.Clone Graph**



C++实现语法细节：

1.unordered\_map

①count函数：由于unordered\_map不允许存储具有重复键的元素，因此count()函数本质上检查unordered\_map中是否存在具有给定键的元素。如果Map中存在具有给定键的值，则此函数返回1，否则返回0。

②插入元素：可以用下标索引的形式插入元素，语法为unordered\_map[key] = value，如果键 key不存在，则插入键和对应的值，否则，会将键key的值更新为value。

③遍历：c++17中可以用**结构化绑定**的方式遍历哈希表，语法形式：auto [k,v]:map。

2.vector

void push\_back(const T& x):向量尾部增加一个元素x

**134.Gas Station**

使用**贪心(双指针)**算法，时间复杂度为O(n)，空间复杂度为O(1).

利用如下结论：

如果从x最远能到y点，y + 1点到不了，那么从x到y的任一点k出发都不可能到达y+1。

证明:

因为从k点出发的话，相当于从0开始加油，而如果从x出发到k点的油量一定是>=0的，即还有剩余的油或正好没油。既然在k点时油量>=0都到不了y+1，那么从0开始就更不可能到达y+1了。

**135.Candy**

**方法一**：两次遍历，时间复杂度O(n)，空间复杂度O(n)。

首先从左向右遍历，如果当前孩子评分比左边的高，将当前孩子分的糖果数置为左边孩子的糖果数加1，经过此次遍历可以保证，对于每个孩子，如果他的评分比左边的孩子高，则他分的糖果比左边的孩子多。

然后从右向左遍历，如果当前孩子评分比右边的高，先计算右边孩子糖果数加1后的数值，然后和当前孩子原来的糖果数比较，取较大值即可。

在分析完算法2后，可以看出，方法一相当于将递减序列利用从右向左遍历的方法，归结为一个递增的序列。

**方法二**：一次遍历，时间复杂度O(n)，空间复杂度O(1)。

首先观察各种情况下孩子分得的糖果数，得出结论(考察下面图中的前六种情况即可，后面重复了)：

1.如果某一段的评分是严格单调递增的，则孩子分得的糖果数严格单调递增，且山脚处分得的糖果数为1。

2.如果某一段的评分是严格单调递减的，则孩子分得的糖果数严格单调递减，且山脚处分得的糖果数为1。

3.如果先严格单调递增，紧接着就严格单调递减，则山峰处的糖果数取决于递增和递减中，长度较长的那个。

4.如果某几个相邻的孩子评分相同，可以分以下几种情况：

i)严格单调递增段和平缓段的连接点，归入情况1

ii)平缓段和严格单调递增段的连接点，分得的糖果数应为1

iii)平缓段和严格单调递减段的连接点，归入情况2

iv)平缓段内的点(即不是连接点)，分得的糖果数应为1

v)严格单调递减段和平缓段的连接点，分得的糖果数应为1

在具体实现时，从左向右进行一次遍历，实现以上规则：

1.如果是一个递增的点，其分配的糖果数只需要简单的比前一个点多1即可。

2.如果是一个递减的点，在实现时，其分配的糖果数为当前递减段的长度。此时还需要考虑结论3，也就是说，如果递减段的长度大于递增段的长度，需要对糖果数进行修正。举例来说(下面图片右下角就是这个例子)，如果评分序列是1,3,5,4,3,2,1，则实际分配的糖果数应为1,2,5,4,3,2,1;而程序运行时，首先根据实现规则1，分配糖果数为1,2,3,此时可得递增序列长度为3；然后根据规则2，接下来的孩子分配糖果数为1,2，再接下来，递减序列的长度将超过递增序列，而3个糖果在之前的递增序列中已经算过，因此直接跳过3，为接下来的孩子分配糖果数为4,5.

3.如果是一个平缓的点，为其分配糖果数为1即可。

