

解题报告

A: 雷神之路

题意

初始位置在0，走到 $n(n \leq 10^{18})$ ，每次可以走1、2、3步，但是路上有 $m(m \leq 500)$ 个地雷，有地雷的地方不可以走。问走到 n 有多少种方法？

分析

每次可以走1、2、3步，以 $dp[i]$ 表示走到 i 点有多少种方法，那么方程为 $dp[i] = dp[i-1] + dp[i-2] + dp[i-3]$ ，有 n 的范围可以知道要用矩阵快速幂加速。有地雷就不能直接算了，但是地雷与地雷之间还是可以用矩阵快速幂去算，所以就分块去算就好了。注意地雷之间的距离很近的时候，要特判。

思考

初始条件设立不方便，因为从零开始，可以把所有坐标都加2，这样就方便多了。后面也要注意到坐标始处理过的了。

B: Snowdrop修长廊

题意

有 n 个点需要覆盖，一次覆盖可以覆盖 x 点到 y 点，代价是 $w + (y-x)^2$ ，如果 $x=y$ ，代价就是 w 。问覆盖的最小代价是多少。

分析

状态方程很好想， $dp[i] = \min(dp[j] + w + (x[i] - x[j+1])^2, j < i)$ 。但是状态转移是二维的， n 太大，铁定会超时。这时就要考虑下斜率优化，假设 $k < j < i$ ，如果在 j 的时候决策要比在 k 的时候决策好，那么也就是 $dp[j] + w + (x[i] - x[j+1])^2 < dp[k] + w + (x[i] - x[k+1])^2$ 。两边移项一下，得到： $(dp[j] + x[j+1]^2 - (dp[k] + x[k+1]^2)) / (2 * (x[j+1] - x[k+1])) < x[i]$ 。我们把 $dp[j] - num[j]^2$ 看做是 y_j ，把 $2 * num[j]$ 看成是 x_j ，这样就构造出了斜率表达式，据此就可以把一些永远不能成为最优解的点删掉从而降低复杂度到 $O(n)$ 。

思考

注意是点的覆盖，不是区间的覆盖。

C: TaoSama与煎饼

题意

初始位置在1点，要走到N点，有四种卡片，分别可以走1、2、3、4步，走到一个地方时，获得那个地方的值。保证所给的卡片可以走到n，同时每种卡片的数量不超过40。

分析

因为说了每种卡片的数量不超过40，数量那么小是个暗示。那么就可以以每种卡片数量为状态， 40^4 的空间也不会超。 $dp[x,y,k,z]$ 表示四种卡片分别取x、y、z、k达到位置 $1+x+y*2+k*3+z*4$ 的最大数目。这个状态分别由 $dp[x-1,y,k,z]$ 、 $dp[x,y-1,k,z]$ 、 $dp[x,y,k-1,z]$ 、 $dp[x,y,k,z-1]$ 转移而来。

思考

注意初始状态就好了。

E: Goozy的积木

题意

给出n块积木和告高度，问是否能搭出两个高度相同的塔？

分析

用 $dp[i][j]$ 表示用前n快积木搭出高度差为j的双塔中较矮的塔高度。
 $dp[i][j]=\max$
{
 $dp[i-1][j-a[i]]$ //搭到较高的塔上
 $dp[i-1][j+a[i]]+a[i]$ // 搭到较矮的塔上
 $dp[i-1][a[i]-j]+a[i]-j$ // 搭到较矮的塔变为较高的塔
 $dp[i-1][j]$ // 不选
}
由于n很大，要用滚动数组优化。

思考

注意初始状态就好了。

F: 先锋看烟花

题意

有 n 个区域 $1 \sim n$ ，每个区域之间距离为1，有 m 个烟火要放，给定放的地点 $a[i]$ 、时间 $t[i]$ ，如果你当时在区域 x ，那么你可以获得 $b[i] - |a[i] - x|$ 的happiness。你每个单位时间可以移动不超过 d 个单位距离，求获取到的最大的happiness值。

分析

设 $dp[i][j]$ 为到放第 i 个烟花的时候站在 j 的位置可以获得的最大happiness。那么我们可以很容易写出转移方程： $dp[i][j] = \max(dp[i-1][k] + b[i] - |a[i] - j|)$ ，其中 $\max(1, j - t * d) \leq k \leq \min(n, j + t * d)$ 。因为计算式中 $b[i]$ 跟决策没关系，然后反过来求 $|a[i] - x|$ 的和的最小值即可。由于是求一段区间的最小值，我们可以想到用单调队列维护，维护一个单调升的队列。以每个 $t[i]$ 时刻为基准，枚举每个观赏地点，计算从 $t[i-1]$ 到 $t[i]$ 可以移动的格数从而得出可以移动的范围，在这个范围里面找最小值加过去就行了。因为是枚举观赏地点，所以可以发现移动的范围相当于一个滑动窗口，随着枚举向右移动。

思考

注意问题的转化。

H: 又见背包

题意

经典的多重背包问题。

分析

本以为二进制优化可以过的，结果被卡了。用传统的多重背包的单调队列优化就可以了。

思考

还是要计算一下复杂度再去决定算法。

I: Mingo's Game

题意

题意比较复杂，其实就是前不久做的一道CF题目。

要把 $1 \sim n$ 分成 k 组，每组内的数必须连续，组与组不相交且每个数必须属于一个组，并且任意 i 有一个参数 t_i 。走到下一个节点的公式给出，求从1走到 n 的最小期望时间。

分析

先推期望公式。设 $\text{sum}[i] = \sum t_i$, $\text{rev}[i] = \sum 1/t_i$, 那么从1走到i的期望 $\text{exc}[i] = \text{exc}[i-1] + \text{sum}[i]t_i$ 。然后观察得到从1走到r的期望公式 $\text{exc}[1][r] = \text{exc}[r] - \text{exc}[1-1] - \text{sum}[1-1] * (\text{rev}[r] - \text{rev}[1-1])$ 。然后设 $\text{dp}[i][j]$ 表示以前i个数成j段的最小费用。转移: $\text{dp}[i][j] = \min(\text{dp}[1][j-1] + \text{exc}[1+1][i])$ 。发现这是个 $O(n*n*k)$ 的转移。推出斜率公式:

$$\text{slope}(j, k) = (y(j, p) - y(k, p)) / (\text{sum}[j] - \text{sum}[k]);$$

其中 $y(x, p) = \text{dp}[x][p] - \text{exc}[x-1] + \text{sum}[x-1] * \text{rev}[x-1]$ 。

并且推出结论若 $k < j < i$ 且 $g(j, k) < \text{rev}[i]$, 那么对于i来说, j要优于k。由于 $\text{rev}[i]$ 随i递增而递增, 当求解1的时候, 只需要维护单调队列的top最优就可以了。

思考

确实很难想, 特别是斜率的公式。

L: 来签个到吧

题意

给出一些数的集合, 对任意球 x, y , 使集合内 $|x-y|$ 存在, 问需要加入多少个球。之后, 有放回的取球, 问取球的次数的期望是多少。

分析

首先对第一个问题, 不难发现最终球的个数是最大值处以这些数公共的gcd值。得出球的个数之后, 求期望就很简单了, 设个数为 m , $\text{ans} = \sum m/i, 1 \leq i \leq m$ 。

思考

注意球上的数可能是0, 0存在的时候是计算gcd值的时候是会被忽略掉的。