**POJ1416**

题意：

公司现在要发明一种新的碎纸机，要求新的碎纸机能够把纸条上的数字切成最接近而不超过target值。比如，target的值是50，而纸条上的数字是12346，应该把数字切成四部分，分别是1、2、34、6。因为这样所得到的和43 (= 1 + 2 + 34 + 6) 是所有可能中最接近而不超过50的。（比如1, 23, 4, 和6 就不可以,因为它们的和不如43接近50，而12, 34, 6也不可以，因为它们的和超过50了。碎纸还有以下三个要求：

1、如果target的值等于纸条上的值，则不能切。

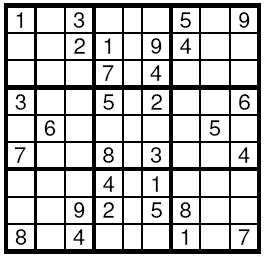
2、如果没有办法把纸条上的数字切成小于target，则输出error。如target是1而纸条上的数字是123，则无论你如何切得到的和都比1大。

3、如果有超过一种以上的切法得到最佳值，则输出rejected。如target为15，纸条上的数字是111，则有以下两种切法11、1或者1、11.

你的任务是编写程序对数字进行划分以达到最佳值。

**POJ2676**

题目描述：



玩过数独吧？在每一行每一列每一个9格方块，1~9都只能出现一次

输入：

包括多组测试数据。

第一行为测试数据的组数，接下来每组测试数据都是9\*9的数字，0表示待填的数，非0代表已经填好的数，数与数之间没有分隔符。

输出

要求填完九宫格并输出（如果有多种结果，则只需输出其中一种）

如果给定的九宫格无法按要求填出来，则输出原来所输入的未填的九宫格

**POJ1724 ROADS**

描述：

给定一个图，图中每条路都有 路长Length 和 过路费Toll 两个参数，一条路连接两个城市，任意两个城市之间有且仅有一条路。

现在只有 K 块钱，要求从起点City1出发，到达终点CityN的最短路，也就是说在 K 花费内的最短路。

N个城市以1..N命名。每条路有两个参数：长度与收费。

Bob 和 Alice 以前居住在城市1.后来，两人感情破裂，Bob想离开城市1，去城市N，他想尽快去，但是他的money是有限的。

我们要帮助Bob找到最短的路劲从城市1到城市N，并且过路费他是能支付的起的。

输入：

第一行：K，0 <= K <= 10000，表示他能够支付的最大金额；

第二行：N，2 <= N <= 100，表示城市个数

第三行：R，1 <= R <= 10000，路的条数

接下来R行，每行描述一条路

每行四个整数：S, D, L , T

S 起点，1 <= S <= N

D 终点，1 <= D <= N

L 长度，1 <= L <= 100

T 费用，0 <= T <=100

注意：不同的道路可能是存在相同的起点与终点

输出：

小于K的花费的最短路径长度，如果不存在，则输出-1

样例输入：

5

6

7

1 2 2 3

2 4 3 3

4 3 4 2

1 3 4 1

4 6 2 1

3 5 2 0

5 4 3 2

样例输出

11

**POJ 3373**

**描述**

给出2个整数n（n<10^100）和k（k<10000），求满足以下条件的整数m

1、m与n位数相同

2、m能被k整除

3、满足以上两点时，m和n在相同位置的地方，数字不同的个数最少

4、满足以上三点时，m值最小

**输入**

有多组测试数据

每组测试数据包含两行，分别是n(1≤*n*≤10100) 和 *k*(1≤*k*≤104, *k*≤*n*)，n和k都不包括前导零

**输出**

每组测试数据一行，输出对应的m

**样例输入：**

2

2

619103

3219

**样例输出**

2

119103

**HDU 4431 Mahjong**

**描述**

麻将有四个玩家，围着一张桌子打麻将。

一副麻将每种牌都有四张相同的

http://acm.split.hdu.edu.cn/data/images/4431-1.jpg

1到9万我们用 1m到9m来描述；

http://acm.split.hdu.edu.cn/data/images/4431-2.jpg

1到9条，我们用1s到9s描述

http://acm.split.hdu.edu.cn/data/images/4431-3.jpg

1到9筒，我们用1p到9p描述

http://acm.split.hdu.edu.cn/data/images/4431-4.jpg

以上character牌我们分别用 1c 到7c来描述

胡牌（赢牌）的状态有14个牌，包括1对相同的牌，和4套牌。一套牌要么是三个一样的牌（如1m,1m,1m 或者 2c,2c,2c ）要么是三个连续的非character牌 (例如：1m,2m,3m, 或者 5s,6s,7s)

这里还有两种特别的方式可以胡牌：

"Chii Toitsu", 意为7对相同的牌  
"Kokushi Muso", 应该包括：1m, 9m, 1p, 9p, 1s, 9s 和 7张 character 牌，剩下的牌也应该是13张牌之一。

Mahjong游戏开始的时候，每个人只有13张牌。每个人轮着来抓一张牌，如果他抓到的牌，刚好可以凑成胡牌（赢牌），他会说"Tsu Mo"并且赢得了这次游戏，否则，他要选择14张牌中的一张牌扔出去，如果他扔出去的这张牌，其他人刚好可以凑齐14张胡牌（赢牌），那么其他人会说 "Ron" 并赢得游戏。

现在的问题时，给你13张牌，请问是否存在一张牌，让你赢牌？

输入：

第一行：一个整数T(1≤T≤20000),接下来T组数据，每组数据一行，包括13张牌。

输出

每组数据一行，如果存在可以胡牌的可能，将要胡的牌输出，先输出可以胡的牌的数目，在输出所有可以胡的牌（按照上面描述的顺序），否则输出 "Nooten"

样例输入

2

1s 2s 3s 2c 2c 2c 2p 3p 5m 6m 7m 1p 1p

1p 1p 2p 3p 4s 5s 6s 7c 7c 3s 3s 2m 2m

样例输出

2 1p 4p

Nooten

**注意：**

**如果：**[**http://acm.hdu.edu.cn/**](http://acm.hdu.edu.cn/) **这个网站无法访问**

**请通过：**[**http://acm.split.hdu.edu.cn/showproblem.php?pid=4431**](http://acm.split.hdu.edu.cn/showproblem.php?pid=4431) **访问**