



2019石家庄二中李宗泽

[Home](#)[Problem](#)[Declaration](#)[Status](#)[Standing](#)[Statistic](#)[Forum](#)[Home](#)[ProblemSet](#)[Status](#)[Contest 3](#)[Task](#)[Groups](#)[Ranklist](#)[CustomTest](#)[Administer](#)

旋转子段

(File IO): input:rotate.in output:rotate.out

Time Limits: **1000 ms** Memory Limits: **131072 KB** Detailed Limits
Time to Submit: 01:59:05

Description

ZYL有N张牌编号分别为1, 2, …, N。他把这N张牌打乱排成一排，然后他要进行一次旋转使得旋转后固定点尽可能多。如果第i个位置的牌的编号为i，我们就称之为固定点。旋转可以被认为是将其中的一个子段旋转180度，这意味着子段的第一张牌和最后一张牌交换位置，以及第二张牌和倒数第二张牌交换位置，等等。写一个程序，找到旋转子段（子段长度可以为1）。

Input

第一行包含一个整数 N ($1 \leq N \leq 100\,000$)。
第二行有N个数，第i个数表示旋转之前第i个位置的牌的编号。

Output

找到固定点最多的旋转所选的子段，输出旋转之后固定点的个数。

Sample Input

Sample 1:

```
4
3 2 1 4
```

Sample 2:

```
2
1 2
```

Sample Output

Sample 1:

4

Sample 2:

2

Data Constraint

30%的数据满足: $N \leq 500$;

60%的数据满足: $N \leq 5000$;

100%的数据满足: $1 \leq N \leq 100\ 000$ 。

Hint

样例解释:

在样例1中, 只需要旋转的子段[3, 2, 1], 将排列变成1 2 3 4, 旋转后所有的牌都为固定点。答案为4。

在样例2中, 所有的牌已经在固定点, 旋转子段[1]或者子段[2], 答案为2。

Server time: Fri Aug 09 2019 08:00:53 GMT+0800 (中国标准时间)

Fortuna OJ 项目 (<https://github.com/roastduck/fortuna-oj>)

Author: moreD (<https://github.com/moreD>), RD (<https://github.com/roastduck>); Collaborator: twilight (<https://github.com/tarawa>), McHobby (<https://github.com/mchobbylong>)

Powered by CodeIgniter / Bootstrap

Icons provided by Glyphicons (<http://glyphicons.com/>)