

## 's Algorithm Template

### 数学

- 排列组合

  - 排列

  - 组合

### 数论

- 加性函数和完全加性函数

- 积性函数与完全积性函数

- 费马小定理

- 欧拉函数

  - 欧拉反演

- 欧拉定理

- 扩展欧拉定理

- 素数

  - 判断素数

  - 欧拉筛

- 快速幂

### 计算几何

- 扫描线

### 字符串

- KMP

### 图论

- 基本概念

  - 二分图是什么

  - 匹配

  - 最大匹配

  - 增广路

  - 网络

- 匹配问题

  - 匈牙利算法(二分图最大匹配)

- 建边

  - 邻接表

  - 链式前向星

- 拓扑排序

- tarjan实现缩点

- 最小生成树

  - Prim

  - Kruskal

- 单源最短路

  - Dijkstra

  - SPFA

  - Bellman-Ford

- 全源最短路

  - Floyd

- 最近公共祖先(LCA)

  - 倍增法求LCA

  - Tarjan求LCA

- 网络流

  - 最大流

  - 最小费用最大流

### 数据结构

并查集

线段树

SegmentTree (不带LazyTag)

Ice's线段树模板使用注意事项

线段树模板

Info类型变量的书写规则以及Info重载运算符的方法

update函数 (单点修改)

query函数 (区间查询)

使用示例

LazySegmentTree (带LazyTag)

Ice's懒标记线段树模板使用注意事项

懒线段树板子

Info变量以及Tag变量的书写规则, 以及Info运算符重载的书写规则

query函数 (区间查询)

Apply函数 (区间修改)

使用示例

平衡树

Splay

树状数组

模板

单点修改与区间求和

区间修改和单点求和

ST表

二叉树

动态规划

背包

01背包

完全背包

多重背包

分组背包

二维01背包

杂项

\_\_int128的使用

快读&快写

随机数以及对拍

随机数生成

随机数生成代码

对拍脚本

Linux/MacOS (check.sh)

Windows (check.bat)

前缀和

一维求和前缀和

一维异或前缀和

二维求和前缀和

差分

一维差分

二维差分

滑动窗口

二分

手写二分

STL二分写法

高精度(TODO)

- 高精度加法
- 高精度减法
- 高精度乘法
- 高精度除法

#### STL函数

- max\_element
- min\_element
- next\_permutation
- prev\_permutation
- greater
- less
- unique
- reverse

#### STL

- vector
  - vector的初始化
  - vector常用基础操作
- stack
- array
- set
  - set重写排序规则
- multiset
  - multiset重写排序规则
- map
  - map重写排序规则
- queue
- priority\_queue
- deque
- list

TODO

## 's Algorithm Template

该模板库中所有用到的数组，除了特殊说明，一般下标都是从1开始（**1-based**），操作区间都是左闭右闭的区间，有些模板使用了**auto**或者**std::function**封装，是为了区分输入以及函数主内容，一般主内容都是auto或者std::function里面的内容，请自行根据题目来调整

## 数学

### 排列组合

#### 排列

```

1  template<typename T>
2  T perm(T n, T k){
3      T res = 1;
4      for(T i = 0; i < k; i++)
5          res *= (n - i);
6      return res;
7  }

```

## 组合

```

1  template<typename T>
2  T comb(T n, T k){
3      if(!k || k == n) return 1;
4      k = std::min(k, n - k);
5      T res = 1;
6      for(T i = 1; i <= k; i++)
7          res = res * (n - k + i) / i;
8      return res;
9  }

```

## 数论

### 加性函数和完全加性函数

#### 加性函数

在数论中，若函数 $f(n)$ 满足 $f(1) = 0$ ，且 $f(xy) = f(x) + f(y)$ 对任意互质的 $x, y \in N^*$ 都成立，则 $f(n)$ 为加性函数

#### 完全加性函数

在数论中，若函数 $f(n)$ 满足 $f(1) = 0$ ，且 $f(xy) = f(x) + f(y)$ 对任意的 $x, y \in N^*$ 都成立，则 $f(n)$ 为完全加性函数

#### 性质

对正整数 $x$ ，设其唯一质因数分解为 $x = \prod p_i^{k_i}$ ，其中 $p_i$ 为质数

即任何正整数 $x$ 都可以唯一地分解为若干质数的幂次乘积，例如：

$$12 = 2^2 * 3^1$$

$$30 = 2^1 * 3^1 * 5^1$$

若 $F(x)$ 为加性函数，则有 $F(x) = \sum F(p_i^{k_i})$

若 $F(x)$ 为完全加性函数，则有 $F(x) = \sum F(p_i^{k_i}) = \sum F(p_i) * k_i$

积性函数与完全积性函数

积性函数

在数论中，若函数 $f(n)$ 满足 $f(1) = 1$ ，且 $f(xy) = f(x)f(y)$ 对任意互质的 $x, y \in N^*$ 都成立，则 $f(n)$ 为积性函数

完全积性函数

在数论中，若函数 $f(n)$ 满足 $f(1) = 1$ ，且 $f(xy) = f(x)f(y)$ 对任意的 $x, y \in N^*$ 都成立，则 $f(n)$ 为完全积性函数

性质

若 $f(x)$ 和 $g(x)$ 均为积性函数，则以下函数也为积性函数

$$\begin{aligned} h(x) &= f(x^p) \\ h(x) &= f^p(x) \\ h(x) &= f(x)g(x) \\ h(x) &= \sum_{d|x} f(d)g(\frac{x}{d}) \end{aligned}$$

(1)

对正整数 $x$ ，设其唯一质因数分解为 $x = \prod p_i^{k_i}$ ，其中 $p_i$ 为质数。

即任何正整数 $x$ 都可以唯一地分解为若干质数的幂次乘积，例如：

$$12 = 2^2 * 3^1$$

$$30 = 2^1 * 3^1 * 5^1$$

若 $F(x)$ 为积性函数，则有 $F(x) = \prod F(p_i^{k_i})$ 。  
若 $F(x)$ 为完全积性函数，则有 $F(x) = \prod F(p_i^{k_i}) = \prod F(p_i)^{k_i}$

费马小定理

定义

若 $p$ 为素数， $gcd(a, p) = 1$ ，则 $a^{p-1} \equiv 1 \pmod p$   
对于任意整数 $a$ ，都有 $a^p \equiv a \pmod p$

证明见[费马小定理](#)

欧拉函数

## 定义

欧拉函数，即 $\varphi(n)$ ，表示的是小于等于 $n$ 和 $n$ 互质的数的个数。

例如 $\varphi(1) = 1$ 。

当 $n$ 是质数的时候，显然有 $\varphi(n) = n - 1$

## 性质

- 欧拉函数是[积性函数](#)

即对任意满足 $\gcd(a, b) = 1$ 的整数 $a, b$ ，都有 $\varphi(ab) = \varphi(a)\varphi(b)$

特别的，当 $n$ 是奇数时 $\varphi(2n) = \varphi(n)$

- $n = \sum_{d|n} \varphi(d)$

这个结论的意思是，正整数 $n$ 等于它的所有正因数 $d$ 的欧拉函数值 $\varphi(d)$ 之和  
其中 $d|n$ 表示 $d$ 是 $n$ 的正因数（即 $d$ 能整除 $n$ ）

例如 $n=6$ 时， $d=1, 2, 3, 6$

- 若 $n = p^k$ ，其中 $p$ 是质数，那么 $\varphi(n) = p^k - p^{k-1}$
- 由唯一分解定理，设 $n = \prod_{i=1}^s p_i^{k_i}$ ，其中 $p_i$ 是质数，有 $\varphi(n) = n * \prod_{i=1}^s \frac{p_i - 1}{p_i}$
- 对任意不全为0的整数 $m, n$ ， $\varphi(mn)\varphi(\gcd(m, n)) = \varphi(m)\varphi(n)\gcd(m, n)$

## 代码实现

```
1 auto euler_phi(int x) -> int{
2     int res = x;
3     for(int i = 2; i * i <= x; i++)
4         if(x % i == 0){
5             res = res / i * (i - 1);
6             while (x % i == 0) x /= i;
7         }
8     if(x > 1) res = res / x * (x - 1);
9     return res;
10 };
```

## 欧拉反演

常常用于化简一系列最大公约数的和

在结论 $n = \sum_{d|n} \varphi(d)$ 中带入 $n = \gcd(a, b)$ ，则有

$$\gcd(a, b) = \sum_{d|\gcd(a, b)} \varphi(d) = \sum [d|a][d|b]\varphi(d)$$

其中， $[P]$ 称为Iverson括号，只有当命题 $P$ 为真时 $[P]$ 取值为1，否则取0。

对上式求和，就可以得到

$$\sum_{i=1}^n gcd(i, n) = \sum_d \sum_{i=1}^n [d|i][d|n] \varphi(d) = \sum_d \lfloor \frac{n}{d} \rfloor \varphi(d) \quad (2)$$

这里关键的是观察  $\sum_{i=1}^n [d|i] = \lfloor \frac{n}{d} \rfloor$ ，即在1和n之间能够被d整除的i的个数是  $\lfloor \frac{n}{d} \rfloor$

利用这个式子就可以遍历约数求和了。需要多组数据的时候，可以预处理欧拉函数的前缀和，利用数论分块查询。

### 例子

给定  $n \leq 100000$ ，求

$$\sum_{i=1}^n \sum_{j=1}^n gcd(i, j) \quad (3)$$

仿照上述的推导，可以得出

$$\sum_{i=1}^n \sum_{j=1}^n gcd(i, j) = \sum_{d=1}^n \lfloor \frac{n}{d} \rfloor^2 \varphi(d) \quad (4)$$

其中  $\lfloor \frac{n}{k} \rfloor^2$  表示k的倍数对  $(i, j)$  的数量

此时只需要使用[线性筛（欧拉筛）](#)从1遍历到n求欧拉函数，即可以  $O(n)$  得到答案

```
1  std::vector<int> vis(n + 5), prime, phi(n + 5);
2  phi[1] = 1;
3  auto euler_phi = [&](int n) -> void{
4  for(int i = 2; i <= n; i++){
5      if(!vis[i]){
6          prime.push_back(i);
7          phi[i] = i - 1;
8      }
9      for(auto j : prime){
10         if(i * j > n) break;
11         vis[i * j] = true;
12         if(i % j == 0){
13             phi[i * j] = phi[i] * j;
14             break;
15         } else phi[i * j] = phi[i] * (j - 1);
16     }
17 }
18 };
19 euler_phi(n);
20 int sum = 0;
21 for(int d = 1; d <= n; d++){
22     int k = n / d;
23     sum += phi[d] * k * k;
24 }
```

## 欧拉定理

若  $gcd(a, m) = 1$ ，则  $a^{\varphi(m)} \equiv 1 \pmod{m}$

## 扩展欧拉定理

$$a^b \equiv \begin{cases} a^{b \bmod \varphi(m)}, & \gcd(a, m) = 1 \\ a^b, & \gcd(a, m) \neq 1, b < \varphi(m) \\ a^{b \bmod \varphi(m) + \varphi(m)}, & \gcd(a, m) \neq 1, b \geq \varphi(m) \end{cases} \pmod{m}$$

## 素数

### 判断素数

```
1 auto is_prime = [&](int x) -> bool{
2     if(x < 2) return false;
3     for(int i = 2; i * i <= x; i++)
4         if(x % i == 0) return false;
5     return true;
6 };
```

### 欧拉筛

筛出素数的欧拉筛：

```
1 std::vector<int> vis(n + 5), prime;
2 auto euler = [&](int n) -> void{
3     for(int i = 2; i <= n; i++){
4         if(!vis[i]) prime.push_back(i);
5         for(auto j : prime){
6             if(j * i > n) break;
7             vis[j * i] = true;
8             if(i % j == 0) break;
9         }
10    }
11 };
```

若vis[x] = false，则x为素数，prime数组是按照从小到大排序的素数

求出欧拉函数值的欧拉筛：

```
1 std::vector<int> vis(n + 5), prime, phi(n + 5);
2 phi[1] = 1;
3 auto euler_phi = [&](int n) -> void{
4     for(int i = 2; i <= n; i++){
5         if(!vis[i]){
6             prime.push_back(i);
7             phi[i] = i - 1;
8         }
9         for(auto j : prime){
10            if(i * j > n) break;
```



```

11     vis[i * j] = true;
12     if(i % j == 0){
13         phi[i * j] = phi[i] * j;
14         break;
15     }else phi[i * j] = phi[i] * (j - 1);
16 }
17 }
18 };

```

## 快速幂

```

1  /**
2   * @param base 底数
3   * @param exp 指数(>=0)
4   * @param MOD 模数 (可选)
5   * @return (base^exp) % MOD (当mod!=0时)
6  */
7  auto qpow = [&](int base, int exp, int MOD = 0) -> int{
8      int res = 1;
9      if(exp == 0)return 1;
10     while(exp){
11         if(exp & 1)
12             if(MOD)res = res * base % MOD;
13             else res = res * base;
14         if(MOD)base = base * base % MOD;
15         else base = base * base;
16         exp >>= 1;
17     }
18     return MOD ? res % MOD : res;
19 };

```

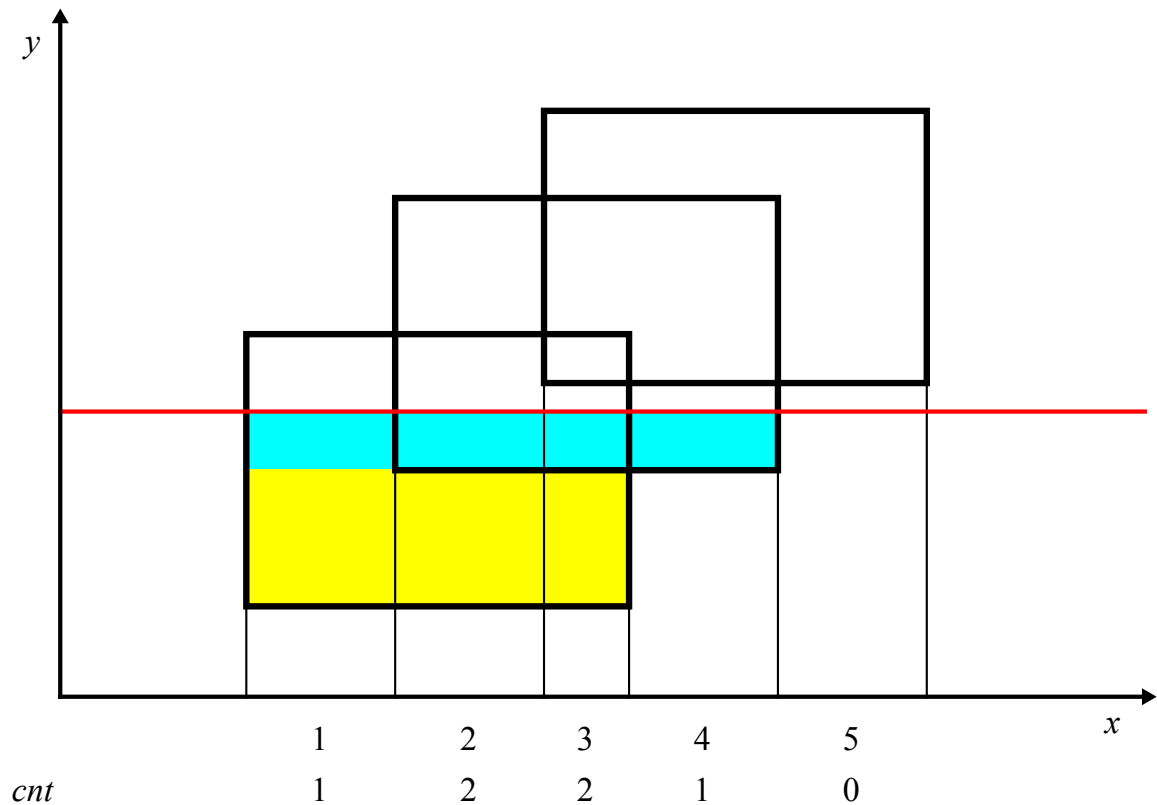
有两种使用方法，第一种直接传入两个参数（底数，指数），例如 $2^{10}$ 可使用`qpow(2, 10)`

第二种传入三个参数（底数，指数，模数），例如要求 $a^b \bmod c$ 则可以使用`qpow(a, b, c)`

时间复杂度为 $O(\log(\text{exp}))$

## 计算几何

### 扫描线



扫描线的思路为，将需要操作的矩阵以y轴升序排序，然后用[线段树](#)统计区间

每一个操作可以被抽象成一个`std::array<int, 4>`, 代表y, x\_begin, x\_end, type

若type为1，表示这是起始线段，type为-1表示为末尾线段

那么对于每个矩阵，只需要放入两个操作

1. (y\_begin, x\_begin, x\_end, 1)
2. (y\_end, x\_begin, x\_end, -1)

例题: [P1884 \[USACO12FEB\] Overplanting S](#)

```

1  std::vector<std::array<int, 4>> a;
2  std::vector<int> x;
3  for(int i = 1; i <= n; i++){
4      int x_begin, x_end, y_begin, y_end;
5      std::cin >> x_begin >> x_end >> y_begin >> y_end;
6      a.push_back({y_begin, x_begin, x_end, 1});
7      a.push_back({y_end, x_begin, x_end, -1});
8      x.push_back(x_begin);
9      x.push_back(x_end);
10 }
11 std::sort(a.begin(), a.end(), [&](const std::array<int, 4> &xx, const std::array<int,
12 4> &yy) -> bool{
13     if(xx[0] != yy[0]) return xx[0] < yy[0]; //将y轴升序排序
14     return xx[3] < yy[3]; //如果y轴相同，先将-1放在前面
15 });
16 SegmentTree st(x);

```

```

16 int ans = 0, last = a[0][0];
17 for(int i = 0; i < a.size(); i++){
18     auto [y, x1, x2, t] = a[i];
19     if(i) ans += (y - last) * st.getlen();
20     st.apply(x1, x2, t);
21     last = y
22 }
23 std::cout << ans << endl;

```

上述代码中的线段树自带离散，代码如下：

```

1  class SegmentTree{
2  private:
3      std::vector<int> xs;
4      std::vector<int> cover;
5      std::vector<int> len;
6      int sz;
7      void build(int k, int l, int r){
8          if(l == r){
9              len[k] = 0;
10             return ;
11         }
12         int mid = (l + r) >> 1;
13         build(k << 1, l, mid);
14         build(k << 1 | 1, mid + 1, r);
15         pushup(k, l, r);
16     }
17
18     void pushup(int k, int l, int r){
19         if(cover[k]) len[k] = xs[r + 1] - xs[l];
20         else{
21             if(l == r) len[k] = 0;
22             else len[k] = len[k << 1] + len[k << 1 | 1];
23         }
24     }
25
26     void update(int k, int l, int r, int x, int y, int val){
27         if(x > r || y < l) return ;
28         if(x <= l && r <= y){
29             cover[k] += val;
30             pushup(k, l, r);
31             return ;
32         }
33         int mid = (l + r) >> 1;
34         update(k << 1, l, mid, x, y, val);
35         update(k << 1 | 1, mid + 1, r, x, y, val);
36         pushup(k, l, r);
37     }
38 public:
39     SegmentTree(std::vector<int> &x){
40         std::sort(x.begin(), x.end());

```

```

41     x.erase(std::unique(x.begin(), x.end()), x.end());
42     sz = x.size();
43     xs.resize(sz + 1);
44     for(int i = 0; i < sz; i++)
45         xs[i + 1] = x[i];
46     cover.resize((sz + 1) << 2, 0);
47     len.resize((sz + 1) << 2, 0);
48     build(1, 1, sz);
49 }
50
51 void apply(int x1, int x2, int val){
52     int l = std::lower_bound(xs.begin() + 1, xs.end(), x1) - xs.begin();
53     int r = std::lower_bound(xs.begin() + 1, xs.end(), x2) - xs.begin();
54     if(l >= r) return ;
55     update(1, 1, sz, l, r - 1, val);
56 }
57
58 int getlen(){
59     return len[1];
60 }
61 };

```

## 字符串

### KMP

时间复杂度为 $O(m + n)$ ，用于字符串匹配，[点我跳转到模板](#)

#### 教程

最朴素的单模式字符串匹配大概是枚举每一个文本串元素，然后从这一位开始不断向后比较，每次比较失败之后都要从头开始比对，期望时间复杂度是 $O(n + m)$ ，但若是每个字符串的最后一位无法被匹配到，那么时间复杂度就会变成 $O(nm)$

KMP算法的精髓在于，每次失配之后，不会从头重新枚举，而是根据已知数据从某个特定位置开始匹配。对于模式串的每一位，都有**唯一**的“特定变化位置”，用于帮助我们利用已有的数据不用从头匹配，从而节约时间。

了解KMP算法前，需要了解以下定义：

#### 文本串和模式串

模式串值得是需要被匹配的串

文本串是值匹配的模板串

例如我想要判断abcbab是否在abcbababcbab中，在的话在第几位

abcbab就为模式串

abcbababcbab就为文本串

## 什么是最长公共前后缀

1. 字符串的前缀是指**不包含最后一个字符的所有以第一个字符 (index=0) 开头的连续子串**

例如对于字符串"ABABA", 其前缀有"A", "AB", "ABA", "ABAB"

2. 字符串的后缀是指**不包含第一个字符的所有以最后一个字符结尾的连续子串**

例如对于字符串"ABABA", 其后缀有"BABA", "ABA", "BA", "A"

3. 公共前后缀: 一个字符串的**所有前缀连续子串和所有后缀连续子串中相等的子串**

例如对于字符串"ABABA"

- 前缀有: **"A"**, "AB", **"ABA"**, "ABAB"
- 后缀有: "BABA", **"ABA"**, "BA", **"A"**

因此公共前后缀有: **"A"**, **"ABA"**

4. 最长公共前后缀: 所有**公共前后缀的长度最长**的那个子串

例如对于字符串"ABABA", 公共前后缀有**"A"**, **"ABA"**

那么最长公共前后缀就是**"ABA"**

## 什么是部分匹配表Next

对于字符串, 从**第一个字符开始的每个子串**的**最后一个字符**与**该子串的最长公共前后缀的长度**对应的关系表格称为**部分匹配表**。这个表以int数组方式存储。

这一步最巧妙的是在**遍历文本串**的过程中, 将**后面的一段子串**和**这段子串**在**前面出现过的最长匹配的最后位置**存储到next数组中, 可以结合下面例子进行理解:

例如对于字符串"ABCABD"

- 子串"A": 最后一个字符是A, 该子串的最长公共前后缀长度是0, 对应关系是A - 0
- 子串"AB": 最后一个字符是B, 该子串的最长公共前后缀长度是0, 对应关系是B - 0
- 子串"ABC": 最后一个字符是C, 该子串的最长公共前后缀长度是0, 对应关系是C - 0
- 子串"ABCA": 最后一个字符是A, 该子串的最长公共前后缀长度是1, 对应关系是A - 1

前缀有: "A", "AB", "ABC"

后缀有: "BCA", "CA", "A"

则最长公共前后缀为"A"

此处使得最后出现的**A**跟之前的**A**的位置存储到了next数组里, 即

**ABCA**

- 子串"ABCAB": 最后一个字符是B, 该子串的最长公共前后缀长度是2, 对应关系是B - 2

前缀有: "A", "AB", "ABC", "ABCA"

后缀有: "BCAB", "CAB", "AB", "B"

则最长公共前后缀为"AB"

此处使得最后出现的**AB**跟之前的**AB**的位置存储到了next数组里，即

**AB****C****A****B**

- 子串"ABCABD": 最后一个字符是D, 该子串的最长公共前后缀长度是0, 对应关系是D - 0

综上, 此字符串的部分匹配表为:

A	B	C	A	B	D
0	0	0	1	2	0

对应的next数组就是next = {0, 0, 0, 1, 2, 0} (**0-based**)

求部分匹配表Next代码如下:

```
1 int len1 = s1.size(), len2 = s2.size();
2 int j = 0;
3 for(int i = 1; i < len2; i++){//此处i从1开始, 是因为第一个字符不存在最长公共前后缀
4     while(j > 0 && s2[i] != s2[j]) j = next[j - 1];
5     if(s2[i] == s2[j]) j++;
6     next[i] = j;
7 }
```

代码部分解释:

for循环就是遍历整个 $s_2$ , 注意这里的 $s_2$ 代表的是模式串

内层的while循环, 如果 $j$ 此时大于0, 并且 $s_2[i]$ 与 $s_2[j]$ 不匹配, 那么就进行回溯( $j = next[j - 1]$ )

如果此时 $s_2[i]$ 等于 $s_2[j]$ , 则 $j+1$

此时再将 $next[j]$ 赋值为 $j$ , 也就是最长公共前后缀的长度

例如对于子串"ABCABD", 此时 $i = 1, j = 0$

因为 $s_2[i] \neq s_2[j]$  ( $B \neq A$ ),  $j$ 不变,  $next[1] = 0$

此时 $i = 2, j = 0, next = \{0, 0, 0, 0, 0, 0\}$

因为 $s_2[i] \neq s_2[j]$  ( $C \neq A$ ),  $j$ 不变,  $next[2] = 0$

此时 $i = 3, j = 0, next = \{0, 0, 0, 0, 0, 0\}$

因为 $s_2[i] = s_2[j]$  ( $A = A$ ),  $j+1$ ,  $next[3] = 1$

此时 $i = 4, j = 1, next = \{0, 0, 0, 1, 0, 0\}$

因为 $s_2[i] = s_2[j]$  ( $B = B$ ),  $j+1$ ,  $next[4] = 2$

此时 $i = 5, j = 2, next = \{0, 0, 0, 1, 2, 0\}$

因为 $s_2[i] \neq s_2[j]$  ( $D \neq C$ ),  $j+1$ ,  $next[5] = 0$

最后得到的 $next = \{0, 0, 0, 1, 2, 0\}$

## KMP算法的实现

```
1  j = 0;
2  for(int i = 0; i < len1; i++){
3      while(j > 0 && s1[i] != s2[j]) j = nxt[j - 1];
4      if(s2[j] == s1[i]) j++;
5      if(j == len2){
6          std::cout << i - len2 + 1 << std::endl; //匹配成功,且匹配到的首位位i-len2+1
7          j = nxt[j - 1]; //回溯重新进行匹配
8      }
9  }
```

例如对于 $s_1 = \text{"ababababc"}$ ,  $s_2 = \text{"ababc"}$

即我需要找到ababc是否在ababababc中出现, 若出现则看下在第几位出现过

next数组为 $nxt = \{0, 0, 1, 2, 0\}$

此时 $i = 0, j = 0$

因为 $s_2[j] = s_1[i] (a = a)$ , 则 $j++$

此时 $i = 1, j = 1$

因为 $s_2[j] = s_1[i] (b = b)$ , 则 $j++$

此时 $i = 2, j = 2$

因为 $s_2[j] = s_1[i] (a = a)$ , 则 $j++$

此时 $i = 3, j = 3$

因为 $s_2[j] = s_1[i] (b = b)$ , 则 $j++$

此时 $i = 4, j = 4$

因为 $s_2[j] \neq s_1[i] (c \neq a)$ , 则进入while循环

进入第一次while循环,  $j=4, j = nxt[3] = 2$

此时 $s_2[j] = s_1[i] (a = a)$ , 则退出while循环

此时其实相当于从

```
1  模式串: ababc
2  文本串: ababababc
```

变成了

```
1  模式串:  aba
2  文本串: ababababc
```

退出循环后, 因为 $s_2[j] = s_1[i] (a = a)$ , 所以 $j++$

此时 $i = 5, j = 3$

因为 $s_2[j] = s_1[i](b = b)$ , 则 $j++$

此时 $i = 6, j = 4$

因为 $s_2[j] \neq s_1[i](c \neq a)$ , 则进入while循环

入第一次while循环,  $j=4, j = \text{next}[3] = 2$

此时 $s_2[j] = s_1[i](a = a)$ , 则退出while循环

此时其实相当于从

```
1 | 模式串: ababc
2 | 文本串: ababababc
```

变成了

```
1 | 模式串:      aba
2 | 文本串: ababababc
```

退出循环后, 因为 $s_2[j] = s_1[i](a = a)$ , 所以 $j++$

此时 $i = 7, j = 3$

因为 $s_2[j] = s_1[i](b = b)$ , 则 $j++$

此时 $i = 8, j = 4$

因为 $s_2[j] = s_1[i](c = c)$ , 则 $j++$

此时的 $j = \text{len}_2 = 5$ , 匹配成功

可以输出 $i - \text{len}_2 + 1 = 4$ , 代表在下标为4, 即第5位中匹配到了这个字符串

## 模板

```
1 |
```

## 图论

### 基本概念

#### 二分图是什么

若能够将图分为两个互不相交的集合 ( $U, V$ ), 使得图中每条边都连接一个 $U$ 中的顶点和一个 $V$ 中的顶点, 则称该图为二分图



例如 $U=\{A, B\}, V = \{C, D\}$ ，边为 $A \rightarrow C, A \rightarrow D, B \rightarrow C$

匹配

匹配为一组边，且任意两条边没有公共顶点

最大匹配

最大匹配为边数最多的匹配

例如上述例子，最大匹配为 $A \rightarrow C, B \rightarrow C$ ，一共有两对

增广路

从一个为匹配顶点出发，交替经过非匹配边和匹配边，最终到达另一个未匹配顶点的路径

具有以下特征：

- 路径长度为奇数（边数为奇数）
- 路径的起点和终点都为未匹配顶点
- 路径上非匹配边和匹配边交替出现

通过“反转”（将非匹配边变为匹配边，匹配边变为非匹配边）增广路上边的状态，可以将匹配数增加1

网络

一个网络是一个有向图 $G = (V, E)$ ，且满足以下条件：

1. 容量约束  
每条边 $(u, v) \in E$ 有一个非负的容量  $c(u, v) \geq 0$ ，表示边允许通过的最大流量。若边不存在则容量为0.
2. 源点与汇点

图中包含两个特殊节点

- 源点(Source)：通常记为 $s$ ，表示流量的起点
- 汇点(Sink)：通常记为 $t$ ，表示流量的终点

3. 流量守恒

对于中间节点 $u \neq s, t$ ，流入该节点的流量总和等于流出该节点的流量综合，即：

$$\sum_{v_1 \in V} f(v_1, u) = \sum_{v_2 \in V} f(u, v_2) \tag{5}$$

其中 $f(u, v)$ 表示边 $(u, v)$ 上的实际流量。

4. 可行流

流量需满足：

- 容量限制: 对所有边 $(u, v)$ ,  $0 \leq f(u, v) \leq c(u, v)$
- 流量守恒: 中间节点的流入等于流出

流函数 $f: V \times V \rightarrow \mathbb{R}$ 定义在节点对上, 则需要满足:

- 反对称性:  $f(u, v) = -f(v, u)$
- 容量约束:  $f(u, v) \leq c(u, v)$

## 匹配问题

### 匈牙利算法(二分图最大匹配)

例题: [P3386 【模板】二分图最大匹配](#)

[B3605 \[图论与代数结构 401\] 二分图匹配](#)

原理是通过寻找增广路来增加匹配数量, 步骤为

1. 初始化所有顶点为未匹配状态
2. 对左边每个顶点尝试寻找增广路径
3. 使用DFS搜索路径, 找到则反转边状态

```

1  int n, m, e; // 左部点个数为n, 右部点个数为m, 有e条边
2  std::cin >> n >> m >> e;
3  // a存的是左侧的点与右侧的点的连线, 所以大小为n+5
4  // match表示与右边顶点匹配的左边顶点, 所以大小为m+5
5  std::vector<int> a[n + 5], match(m + 5);
6  for(int i = 1; i <= e; i++){
7      int u, v;
8      std::cin >> u >> v;
9      // 存入u->v的单向边
10     a[u].push_back(v);
11 }
12 auto hungarian = [&]() -> int{
13     int cnt = 0;
14     for(int u = 1; u <= n; u++){
15         // vis标记的是右部点是否被访问过, 所以大小为m+5
16         std::vector<int> vis(m + 5);
17         std::function<bool(int)> dfs = [&](int u) -> bool{
18             for(int v : a[u])
19                 if(!vis[v]){
20                     vis[v] = 1;
21                     // 如果v未匹配, 或者已经匹配但能为match[v]找到新的增广路
22                     if(!match[v] || dfs(match[v])){
23                         match[v] = u; // 将v匹配给u
24                         return true; // 找到了增广路径
25                     }
26                 }
27             return false;
28         };

```

```

29     if(dfs(u))cnt++;
30 }
31 return cnt;
32 };
33 std::cout << hungarian() << endl;

```

## 建边

### 邻接表

```

1  std::vector<int> e[n + 5];
2  //若x y表示x指向y的单向边
3  for(int i = 1;i <= m;i++){
4      int x, y;
5      std::cin >> x >> y;
6      e[x].push_back(y);
7  }
8  //若x y表示x与y的双向边
9  for(int i = 1;i <= m;i++){
10     int x, y;
11     std::cin >> x >> y;
12     e[x].push_back(y);
13     e[y].push_back(x);
14 }
15 //若u表示当前节点 v表示要访问的节点 则邻接表的访问方式为
16 //for each写法
17 for(auto v : e[u]){
18     //在此对v进行操作
19 }
20 //普通for写法
21 for(int i = 0;i < e[u].size();i++){
22     v = e[u][i];
23     //在此对v进行操作
24 }

```

### 链式前向星

```

1  struct edge{
2      int next, to;
3  };
4  std::vector<edge> e(m * 2 + 5); //双倍边
5  std::vector<int> head(n + 5, -1);
6  int cnt = 0;
7  auto add = [&](int x, int y) -> void{
8      //此为x->y
9      e[cnt].next = head[x];
10     e[cnt].to = y;
11     head[x] = cnt++;
12     //此为y->x

```

```

13     e[cnt].next = head[y];
14     e[cnt].to = x;
15     head[y] = cnt++;
16 };
17 //此处为遍历方式
18 for(int i = head[u]; i != -1; i = e[i].next){
19     int v = e[i].to;
20     //此处对v进行操作
21 }

```

## 拓扑排序

```

1  std::vector<int> ind(n + 5), e[n + 5];
2  for(int i = 1; i <= n; i++){
3      int x, y; //这里的x y表示有一条x指向y的单向边
4      std::cin >> x >> y;
5      e[x].push_back(y);
6      ind[y]++;
7  }
8  std::queue<int> q;
9  for(int i = 1; i <= n; i++){
10     if(!ind[i])
11         q.push(i);
12     while(!q.empty()){
13         int u = q.front();
14         q.pop();
15         for(auto v : e[u]){
16             ind[v]--;
17             //这里进行操作
18             if(!ind[v]) q.push(v);
19         }
20     }
}

```

例题: [P4017 最大食物链计数](#)

## tarjan实现缩点

```

1  //此处使用邻接表存储图
2  std::vector<int> belong(n + 5), e[n + 5], dfn(n + 5), vis(n + 5), low(n + 5), s(n + 5);
3  int tot = 0, index = 0, t = 0;
4  std::function<void(int)>tarjan = [&](int x) -> void{
5      dfn[x] = low[x] = ++t;
6      s[++index] = x;
7      vis[x] = 1;
8      for(auto v : e[x]){
9          if(!dfn[v]){
10             tarjan(v);
11             low[x] = std::min(low[x], low[v]);
12         }else if(vis[v])
13             low[x] = std::min(low[x], dfn[v]);
}

```

```

14     }
15     if(low[x] == dfn[x]){
16         tot++;
17         while(1){
18             belong[s[index]] = tot;
19             vis[s[index]] = 0;
20             index--;
21             if(x == s[index + 1])break;
22             //此处进行合并操作
23         }
24     }
25 };
26 for(int i = 1;i <= n;i++)
27     if(!dfn[i])tarjan(i);

```

缩点，即将一个环进行操作，并将一整个环抽象成一个点

例题: [P3387 【模板】缩点](#)

## 最小生成树

例题: [P3366 【模板】最小生成树](#)

### Prim

```

1 //此处使用链式前向星建图
2 int cnt = 0, cur = 1, tot = 0, ans = 0;
3 struct edge{
4     int next, to, val;
5 };
6 std::vector<int> dis(n + 5, 1e9), head(n + 5, -1), vis(n + 5);
7 std::vector<edge> a(m + 5);
8 auto add = [&](int u, int v, int val) -> void{
9     a[cnt].next = head[u];
10    a[cnt].to = v;
11    a[cnt].val = val;
12    head[u] = cnt++;
13 };
14 for(int i = 1;i <= m;i++){
15     int u, v, val;
16     //此处以双向边为例子
17     add(u, v, val);
18     add(v, u, val);
19 }
20 //此处为prim算法
21 for(int i = head[1];i != -1;i = e[i].next)
22     dis[e[i].to] = std::min(dis[e[i].to], e[i].val);
23 while(++tot < n){
24     int mn = 1e9;
25     vis[cur] = 1;

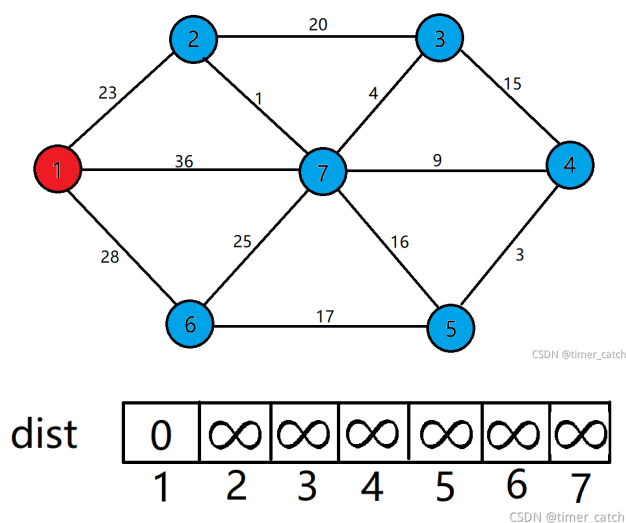
```

```

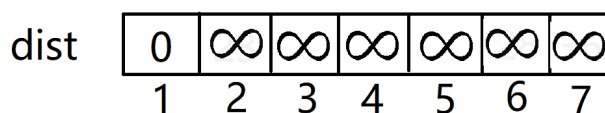
26     for(int i = 1; i <= n; i++)
27         if(!vis[i] && minn > dis[i]){
28             minn = dis[i];
29             cur = i;
30         }
31     ans += minn;
32     for(int i = head[cur]; i != -1; i = e[i].next){
33         int v = e[i].to, val = e[i].val;
34         if(!vis[v] && dis[v] > val)
35             dis[v] = val;
36     }
37 }
38 std::cout << ans << endl;

```

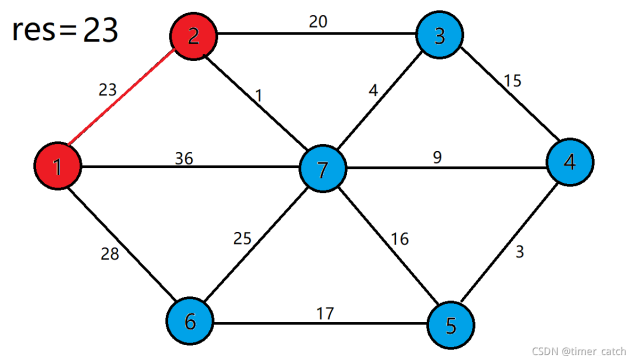
算法实现原理：



通过点1，对相邻点的dist进行更新，结果如下：



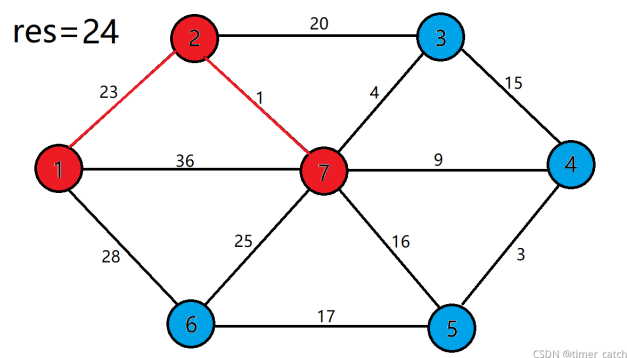
将与1最近的点2加入生成树中



此时用2来更新dist数组

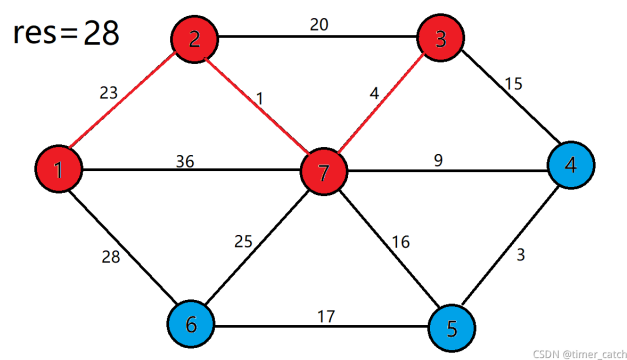
dist	0	23	$\infty$	$\infty$	$\infty$	28	36
	1	2	3	4	5	6	7

重复上述步骤，直到所有的点都加入到最小生成树中



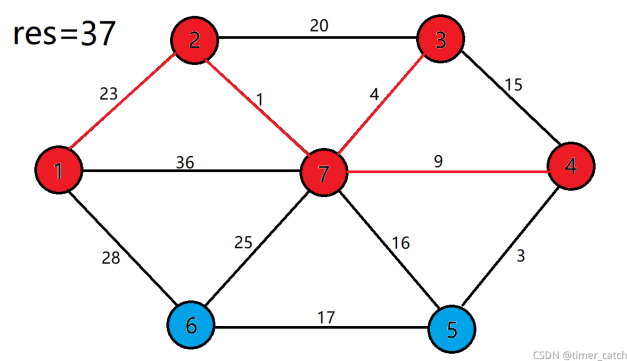
dist	0	23	4	9	16	25	1
	1	2	3	4	5	6	7

CSDN @timer\_catch



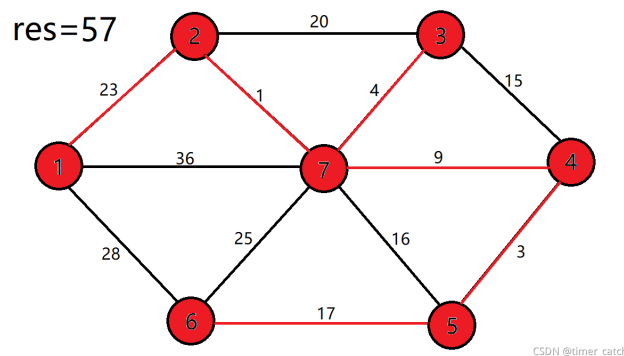
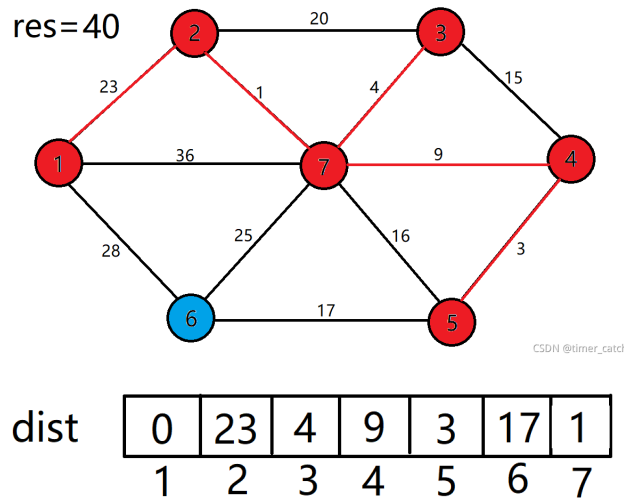
dist	0	23	4	9	16	25	1
	1	2	3	4	5	6	7

CSDN @timer\_catch



dist	0	23	4	9	3	25	1
	1	2	3	4	5	6	7

CSDN @timer\_catch



## Kruskal

```

1  int n, m;
2  std::cin >> n >> m;
3  std::vector<int> f(n + 5);
4  std::vector<std::array<int, 3>> e;
5  for(int i = 1; i <= n; i++) f[i] = i;
6  for(int i = 1; i <= m; i++){
7      int x, y, val;
8      std::cin >> x >> y >> val;
9      //若存在x->y的单向边
10     e.push_back({x, y, val});
11     //若存在y->x的单向边
12     e.push_back({y, x, val});
13 }
14 auto Kruskal = [&]() -> int{
15     DSU dsu(n);
16     int ans = 0, cc = 0;
17     std::sort(e.begin(), e.end(), [&](const std::array<int, 3> &x, const
std::array<int, 3> &y) -> bool{
18         return x[2] < y[2];
19     }); //按照边权从小到大排序
20     for(auto [u, v, val] : e){
21         if(!dsu.same(u, v)){
22             dsu.merge(u, v);
23             ans += val;

```



```

24         cc++;
25         if(cc == n - 1)break; //如果加入了n-1个点，则表示联通了n个点，此时已经完成最小生成树的构建
26     }
27 }
28 return ans;
29 };
30 std::cout << Kruskal() << endl;
31 return awa;

```

[dsu详解点此处](#)，此处展示dsu封装的模板

```

1  class DSU{
2  private:
3      int n;
4      std::vector<int> f, sz;
5  public:
6      DSU(int x){
7          n = x;
8          f.resize(n + 5);
9          sz.resize(n + 5, 1);
10         for(int i = 1; i <= n; i++) f[i] = i;
11     }
12
13     int find(int x){
14         if(f[x] != x) f[x] = find(f[x]);
15         return f[x];
16     }
17     //合并x y
18     void merge(int x, int y){
19         int cx = find(x), cy = find(y);
20         f[cy] = cx;
21         sz[cy] += sz[cx];
22     }
23     //判断x y是否属于一个联通块
24     bool same(int x, int y){
25         return find(x) == find(y);
26     }
27     //判断某个联通块有几个节点
28     int get_size(int x){
29         return sz[x];
30     }
31 };

```

## 单源最短路

若不含负权边，则优先使用Dijkstra（时间复杂度 $O((n+m)\log m)$ ），因为有些题目会构造使spfa超时的算法

若需要检测负权环，则使用Bellman-Ford（时间复杂度 $O(VE)$ ），其中V为点数，E为边数

若含负权边且不需要检测负权环，则使用SPFA（最好时间复杂度 $O(V+E)$ ，最坏 $O(VE)$ ）

## Dijkstra

只适用于不含负权边的图

例题: [P4779 【模板】单源最短路径（标准版）](#)

```
1 //注意此处使用了优先队列，想要元素从小到大排，重载运算符要**从大到小**，因为堆的性质（可以自行了
  解）！！
2 class cmp{
3 public:
4     bool operator()(const PII &x, const PII &y) const {
5         return x.second > y.second;
6     }
7 };
8
9 //此处使用链式前向星建图
10 struct edge{
11     int to, val, next;
12 };
13
14 int cnt = 0;
15 std::vector<edge> e(m + 5);
16 std::vector<int> head(n + 5, -1), dis(n + 5, 1e9), vis(n + 5);
17
18 auto add = [&](int u, int v, int val) -> void{
19     e[cnt].next = head[u];
20     e[cnt].to = v;
21     e[cnt].val = val;
22     head[u] = cnt++;
23 };
24 //此处有m条u->v，边权为dis的单向边
25 for(int i = 1; i <= m; i++){
26     int u, v, dis;
27     std::cin >> u >> v >> dis;
28     add(u, v, dis);
29 }
30 //以下为Dijkstra, s为源点
31 auto Dijkstra = [&]() -> void{
32     std::priority_queue<PII, std::vector<PII>, cmp> q;
33     q.push({s, 0}); //PII中存的为{u, dis}, u代表当前点, dis代表源点到此点的距离
34     dis[s] = 0;
35     while(!q.empty()){
36         PII x = q.top();
37         auto [u, val] = x;
38         q.pop();
39         if(vis[u]) continue;
40         vis[u] = 1;
41         for(int i = head[u]; i != -1; i = e[i].next){
42             int v = e[i].to;
43             if(dis[v] > dis[u] + e[i].val){
44                 dis[v] = dis[u] + e[i].val;
45                 if(!vis[v]) q.push({v, dis[v]});
46             }
47         }
48     }
49 }
```

```

46     }
47     }
48     }
49     //最终每个点i距离源点s的距离都为dis[i]，若无法到达则距离为1e9
50 };

```

## SPFA

适用于稀疏图，无负权环的图或者动态图，例如需要频繁更新最短路径的场景（网络路由）

最坏时间复杂度为 $O(V \cdot E)$

例题： [P3371 【模板】单源最短路径（弱化版）](#)

[P3385 【模板】负环](#)

```

1  int n, m, s, cnt = 0;
2  std::cin >> n >> m >> s;
3  std::vector<edge> e(m + 5);
4  std::vector<int> vis(n + 5), head(n + 5, -1), dis(n + 5, 1e9), count(n + 5);
5  //此处以链式前向星存图
6  auto add = [&](int u, int v, int val) -> void{
7      e[cnt].next = head[u];
8      e[cnt].to = v;
9      e[cnt].val = val;
10     head[u] = cnt++;
11 };
12 for(int i = 1; i <= m; i++){
13     int u, v, w;
14     std::cin >> u >> v >> w;
15     //此处为u->v的单向边，且权值为w
16     add(u, v, w);
17 }
18 auto SPFA = [&]() -> bool{
19     dis[s] = 0; //s为源点
20     std::queue<int> q;
21     q.push(s);
22     vis[s] = 1; //标记s已经入队
23     while(!q.empty()){
24         int u = q.front();
25         q.pop();
26         vis[u] = false; //标记其出队
27         for(int i = head[u]; i != -1; i = e[i].next){
28             int v = e[i].to, val = e[i].val;
29             if(dis[v] > dis[u] + val){
30                 dis[v] = dis[u] + val;
31                 if(!vis[v]){ //若没入队
32                     vis[v] = 1; //让其入队
33                     count[v]++; //记录其入队的次数
34                     if(count[v] > n) return false; //若入队次数>n，则存在负权环，返回false
35                     q.push(v);

```

```

36         }
37     }
38 }
39 }
40 return true; //若返回true, 则表示图中不存在负权环
41 };
42 SPFA();
43 //最终源点到每个点的距离存在dis数组中, 若无法到达, 则为1e9

```

## Bellman-Ford

适用于稠密图且V(顶点数)较小的情况, 需要检测负权环的场景

最坏时间复杂度为 $O(V \cdot E)$

## 全源最短路

### Floyd

时间复杂度 $O(n^3)$ , 适用于 $n \leq 500$ 的情况, 能够求所有点对 $(i, j)$ 的最短路径

```

1  int n, m;
2  std::cin >> n >> m;
3  std::vector<std::vector<int>>> f(n + 5, std::vector<int>(n + 5, 1e9)); //将距离值设为最大值
4  for(int i = 1; i <= m; i++){
5      int u, v, w;
6      std::cin >> u >> v >> w;
7      f[u][v] = f[v][u] = std::min(f[u][v], w); //确保目前存下来的是u<->v的最短路
8  }
9  for(int i = 1; i <= n; i++) f[i][i] = 0;
10 //Floyd
11 for(int k = 1; k <= n; k++)
12     for(int i = 1; i <= n; i++)
13         for(int j = 1; j <= n; j++)
14             f[i][j] = std::min(f[i][j], f[i][k] + f[k][j]);
15 //输出结果
16 for(int i = 1; i <= n; i++){
17     for(int j = 1; j <= n; j++) std::cout << f[i][j] << " ";
18     std::cout << endl;
19 }

```

## 最近公共祖先(LCA)

例题: [P3379 【模板】最近公共祖先 \(LCA\)](#)

### 倍增法求LCA

适用于实时查询，多次动态查询，时间复杂度为预处理 $O(n \log n)$ ，查询 $O(\log n)$

```
1 //此处使用链式前向星建边
2 struct edge{
3     int next, to;
4 };
5 int n, m, s, cnt = 0;
6 std::cin >> n >> m >> s; //s为树根编号
7 std::vector<edge> e(n * 2 + 5); //双向边所以要两倍空间
8 std::vector<int> head(n + 5, -1), dep(n + 5);
9 std::vector<std::vector<int>> f(n + 5, std::vector<int>(20));
10 //此处因为 $n \leq 500000$ ,  $2^{19} = 524288 > 500000$ , 所以此处f的第二维大小为20(0~19)
11 //请根据题目范围调整f的大小
12 auto add = [&](int x, int y) -> void{
13     e[cnt].next = head[x];
14     e[cnt].to = y;
15     head[x] = cnt++;
16 };
17 for(int i = 1; i < n; i++){
18     int x, y;
19     std::cin >> x >> y;
20     //添加x<->y的双向边
21     add(x, y);
22     add(y, x);
23 }
24 //使用dfs求深度dep
25 std::function<void(int, int)> dfs = [&](int u, int fa) -> void{
26     dep[u] = dep[fa] + 1; //当前深度等于父亲节点的深度+1
27     f[u][0] = fa; //向上跳 $2^0 = 1$ 个深度为fa
28     for(int i = 1; (1ll << i) <= dep[u]; i++){
29         f[u][i] = f[f[u][i - 1]][i - 1]; //向上跳 $2^{(i-1)}$ 层的结点，再向上跳 $2^{(i-1)}$ 层，即为 $2^i$ 层
30     }
31     for(int i = head[u]; i != -1; i = e[i].next)
32         if(e[i].to != fa) //往下继续dfs操作，防止回到fa
33             dfs(e[i].to, u);
34 };
35 dfs(s, 0); //设立一个虚假的“根结点0”，让真正的根结点s深度为1
36
37 auto lca = [&](int x, int y) -> int{
38     if(dep[x] < dep[y]) std::swap(x, y); //把更深的结点放在前面
39     int tmp = dep[x] - dep[y]; //求深度差
40     for(int i = 0; (1ll << i) <= tmp; i++){
41         if((1ll << i) & tmp)
42             x = f[x][i]; //一直向上跳，知道x与y同层
43     }
44     if(x == y) return x; //如果同层的时候两者一样，则当前结点为之前结点的最近公共祖先
45     for(int i = int(log(n) / log(2)); i >= 0; i--){
46         if(f[x][i] != f[y][i]){ //一起向上跳直到两个点的父亲是一样的
47             x = f[x][i];
48             y = f[y][i];
49         }
50     }
51     return f[x][0]; //此时两个结点的父亲是一样的，返回时为最近公共祖先
52 };
```

```

50 for(int i = 1;i <= m;i++){
51     int x, y;
52     std::cin >> x >> y;
53     std::cout << lca(x, y) << endl;
54 }

```

## Tarjan求LCA

适用于已知所有查询的批量处理，时间复杂度为 $O(n + q)$

```

1  int n, m, s;
2  std::cin >> n >> m >> s;
3  //此处使用邻接表建边，ans表示第i次查询的结果，vis表示某个点是否被访问过
4  std::vector<int> e[n + 5], ans(m + 5), vis(n + 5);
5  //此处存的是query
6  std::vector<PII> q[n + 5];
7  DSU dsu(n);
8  for(int i = 1;i < n;i++){
9      int x, y;
10     std::cin >> x >> y;
11     e[x].push_back(y);
12     e[y].push_back(x);
13 }
14 for(int i = 1;i <= m;i++){
15     int x, y;
16     std::cin >> x >> y;
17     if(x == y) ans[i] = x;
18     else{
19         //存的query数组，这里的i代表的是第i次查询
20         q[x].push_back({y, i});
21         q[y].push_back({x, i});
22     }
23 }
24
25 std::function<void(int, int)> tarjan = [&](int u, int fa) -> void{
26     vis[u] = 1; //标记当前点已经被访问过
27     for(int v : e[u]){
28         if(v == fa) continue;
29         tarjan(v, u);
30         //将子结点合并到当前结点集合
31         //注意merge顺序是u合并v，保证父节点正确性！！
32         dsu.merge(u, v);
33     }
34     for(auto [v, idx] : q[u])
35         if(vis[v]) //当另一个结点被访问过时
36             //当前集合的根即为LCA（因为合并方向时向上合并）
37             ans[idx] = dsu.find(v);
38 };
39
40 tarjan(s, -1);

```

```
41 for(int i = 1;i <= m;i++)
42     std::cout << ans[i] << endl;
```

## 网络流

请先了解[网络](#)

### 最大流

### 最小费用最大流

## 数据结构

### 并查集

例题: [P1536 村村通](#)

```
1  class DSU{
2  private:
3      int n;
4      std::vector<int> f, sz;
5  public:
6      DSU(int x){
7          n = x;
8          f.resize(n + 5);
9          sz.resize(n + 5, 1);
10         for(int i = 1;i <= n;i++)f[i] = i;
11     }
12
13     int find(int x){
14         if(f[x] != x)f[x] = find(f[x]);
15         return f[x];
16     }
17     //合并x y
18     void merge(int x, int y){
19         int cx = find(x), cy = find(y);
20         f[cy] = cx;
21         sz[cy] += sz[cx];
22     }
23     //判断x y是否属于一个联通块
24     bool same(int x, int y){
25         return find(x) == find(y);
26     }
```

```

27 //判断某个联通块有几个节点
28 int get_size(int x){
29     return sz[x];
30 }
31 };

```

## 线段树

### SegmentTree (不带LazyTag)

#### Ice's线段树模板使用注意事项

注意此线段树下标从1开始(1-based)，并且操作区间为左闭右闭区间!!!

有两种构造方式，方式一为直接指定大小

```

1 SegmentTree<Info> sgt(n);

```

调用的构造函数原型为

```

1 SegmentTree(int _n, Info _v = Info()){
2     init(_n, _v);
3 }

```

方式二为传入初始化数组以及大小（初始化数组长度任意，但是一定要保证数据存在1-n!!

```

1 std::vector<Info> a(n + 5);
2 for(int i = 1; i <= n; i++)
3     //此处对a进行输入
4 SegmentTree<Info> sgt(n, a);

```

调用的构造函数原型为

```

1 template<class T>
2 SegmentTree(int _n, std::vector<T> _init){
3     init(_n, _init);
4 }

```

init函数为

```

1 template<class T>
2 void init(int _n, std::vector<T> _init){
3     n = _n;
4     info.resize(4 * n + 5, Info());
5
6     std::function<void(int, int, int)>build = [&](int k, int l, int r) -> void{
7         if(l == r){
8             info[k] = _init[l];

```



```

9         return ;
10    }
11    int mid = (l + r) >> 1;
12    build(lc(k), l, mid);
13    build(rc(k), mid + 1, r);
14    pushup(k);
15 };
16
17 build(1, 1, n);
18 }

```

上述两种方法传入的第一个参数都为n，指的是线段树处理的区间是1~n

## 线段树模板

```

1  template<class Info>
2  class SegmentTree{
3      #define lc(x) (x << 1)
4      #define rc(x) (x << 1 | 1)
5  private:
6      int n;
7      std::vector<Info> info;
8  public:
9      SegmentTree(int _n, Info _v = Info()){
10         init(_n, _v);
11     }
12
13     template<class T>
14     SegmentTree(int _n, std::vector<T> _init){
15         init(_n, _init);
16     }
17
18     //若_init大小为n+5，则需要传入题目长度n，以及_init
19     template<class T>
20     void init(int _n, std::vector<T> _init){
21         n = _n;
22         info.resize(4 * n + 5, Info());
23
24         std::function<void(int, int, int)>build = [&](int k, int l, int r) -> void{
25             if(l == r){
26                 info[k] = _init[l];
27                 return ;
28             }
29             int mid = (l + r) >> 1;
30             build(lc(k), l, mid);
31             build(rc(k), mid + 1, r);
32             pushup(k);
33         };
34
35         build(1, 1, n);

```

```

36     }
37
38     //可以直接传入n的大小
39     void init(int _n, Info _v = Info()){
40         init(_n, std::vector<Info>(_n + 5, _v));
41     }
42
43     void pushup(int k){
44         info[k] = info[lc(k)] + info[rc(k)];
45     }
46
47     void update(int k, int l, int r, int x, const Info &v){
48         if(l == r){
49             info[k] = v;
50             return ;
51         }
52         int mid = (l + r) >> 1;
53         if(x <= mid)update(lc(k), l, mid, x, v);
54         else update(rc(k), mid + 1, r, x, v);
55         pushup(k);
56     }
57
58     void update(int k, const Info &v){
59         update(1, 1, n, k, v);
60     }
61
62     Info query(int k, int l, int r, int x, int y){
63         if(l > y || r < x)return Info();
64         if(x <= l && r <= y)return info[k];
65         int mid = (l + r) >> 1;
66         return query(lc(k), l, mid, x, y) + query(rc(k), mid + 1, r, x, y);
67     }
68
69     Info query(int l, int r){
70         return query(1, 1, n, l, r);
71     }
72
73     #undef lc(k)
74     #undef rc(k)
75 };
76
77 struct Info {
78     //在此处存放变量
79 };
80
81 Info operator+(const Info &a, const Info &b){
82     Info c;
83     //在此处重载规则
84     return c;
85 }

```

即此Tag的SegmentTree下面的灰色文字部分，这部分讲了此线段树初始化的方式以及传入的参数，并且说明了此线段树为**1-based**

### Info类型变量的书写规则以及Info重载运算符的方法

Info结构体内定义的为你想要线段树能操作的变量，例如区间元素和sum，元素区间的最大值mx，区间最小值mn等

Info重载的运算符即你希望**pushup**的规则

例如常规线段树当中的

```
1 struct Node{
2     int sum, mx, mn;
3 }t[maxn * 4];
4 //....
5 void pushup(int k){
6     t[k].sum = t[k << 1].sum + t[k << 1 | 1].sum;
7     t[k].mx = std::max(t[k << 1].mx, t[k << 1 | 1].mx);
8     t[k].mn = std::min(t[k << 1].mn, t[k << 1 | 1].mn);
9 }
```

在此板子中需要这样写：

```
1 struct Info{
2     int sum, mx, mn;
3     Info(): sum(0), mx(0), mn(0) {}
4     Info(int x): sum(x), mx(x), mn(x) {}
5 };
6
7 Info operator+(const Info &a, const Info &b){
8     Info c;
9     c.sum = a.sum + b.sum;
10    c.mx = std::max(a.mx, b.mx);
11    c.mn = std::min(a.mn, b.mn);
12    return c;
13 }
```

### update函数（单点修改）

其中，**update**函数为单点修改，有两种使用方式

第一种，直接指定需要操作的下标**x(1-based)**和需要修改为的**Info\_val**（不是相加，而是直接修改成）

```
1 SegmentTree<Info> sgt(n);
2 sgt.update(index, Info_val);
```

如果想要相加，例如想要将**index**的值加上**y**，则需要如此操作：

```

1 struct Info{
2     //....
3     Info(int x = 0): x(x) {}
4 }
5 update(index, Info(a[index].val += val));

```

第二种，按照常规线段树的update，传入根，线段树左右区间，需要修改的下标，需要修改为的Info\_val

```

1 SegmentTree<Info> sgt(n);
2 sgt.update(1, 1, n, index, Info_val);

```

若想想加，则按照上面的方法进行操作

### query函数（区间查询）

对于query函数，可以进行区间查询，有两种使用方式

第一种，直接指定需要查询的左右区间l, r，返回Info类型变量

```

1 SegmentTree<Info> sgt(n);
2 Info ans = sgt.query(1, r);

```

第二种，按照常规线段树的query，传入根，线段树左右区间，需要查询的左右区间l, r，返回Info类型变量

```

1 SegmentTree<Info> sgt(n);
2 Info ans = sgt.query(1, 1, n, l, r);

```

### 使用示例

例如我需要修改单点的值，查询区间gcd以及区间和，示例为：

```

1 struct Info {
2     int x, d;
3     Info(int x = 0) : x(x), d(x) {}
4 };
5
6 Info operator+(const Info &a, const Info &b){
7     Info c;
8     c.x = a.x + b.x;
9     c.d = gcd(a.d, b.d);
10    return c;
11 }
12
13 std::vector<Info> a(n + 5);
14 for(int i = 1; i <= n; i++){
15     int x;

```

```

16     std::cin >> x;
17     a[i] = Info(x);
18 }
19 SegmentTree<Info> sgt(n, a);
20 while(m--){
21     //此处当opt为1时, 向第x位的数字+y
22     //当opt为2时, 查询[x, y]的gcd和元素和
23     int opt, x, y;
24     std::cin >> opt >> x >> y;
25     if(opt == 1){
26         sgt.update(x, Info(a[x].x += y));
27     }else std::cout << sgt.query(x, y).x << " " << sgt.query(x, y).d << endl;
28 }

```

## LazySegmentTree (带LazyTag)

### Ice's懒标记线段树模板使用注意事项

注意此线段树下标从1开始(1-based), 并且操作区间为左闭右闭区间!!!

有两种构造方式, 方式一为直接指定大小

```

1 LazySegmentTree<Info, Tag> lsgt(n);

```

调用的构造函数原型为

```

1 LazySegmentTree(int _n, Info _v = Info()){
2     init(_n, _v);
3 }

```

方式二为传入初始化数组以及大小 (初始化数组长度任意, 但是一定要保证数据存在1-n!!)

```

1 std::vector<Info> a(n + 5);
2 for(int i = 1; i <= n; i++)
3     //此处对a进行输入
4 LazySegmentTree<Info, Tag> lsgt(n, a);

```

调用的构造函数原型为

```

1 template<class T>
2 LazySegmentTree(int _n, std::vector<T> _init){
3     init(_n, _init);
4 }

```

init函数为

```

1 template<class T>
2 void init(int _n, std::vector<T> _init){

```

```

3   n = _n;
4   info.resize(4 * n + 5, Info());
5   tag.resize(4 * n + 5, Tag());
6   std::function<void(int, int, int)>build = [&](int k, int l, int r) -> void{
7       if(l == r){
8           info[k] = Info(_init[l], l, l);
9           return ;
10      }
11      int mid = (l + r) >> 1;
12      build(lc(k), l, mid);
13      build(rc(k), mid + 1, r);
14      pushup(k);
15  };
16
17  build(1, 1, n);
18  }

```

上述两种方法传入的第一个参数都为n，指的是线段树处理的区间是1~n

### 懒线段树板子

```

1   template<class Info, class Tag>
2   class LazySegmentTree{
3       #define lc(x) (x << 1)
4       #define rc(x) (x << 1 | 1)
5   private:
6       int n;
7       std::vector<Info> info;
8       std::vector<Tag> tag;
9   public:
10      LazySegmentTree(int _n, Info _v = Info()){
11          init(_n, _v);
12      }
13
14      template<class T>
15      LazySegmentTree(int _n, std::vector<T> _init){
16          init(_n, _init);
17      }
18
19      //若_init大小为n+5，则需要传入题目长度n，以及_init
20      template<class T>
21      void init(int _n, std::vector<T> _init){
22          n = _n;
23          info.resize(4 * n + 5, Info());
24          tag.resize(4 * n + 5, Tag());
25          std::function<void(int, int, int)>build = [&](int k, int l, int r) -> void{
26              if(l == r){
27                  info[k] = _init[l];
28                  return ;
29              }

```

```

30     int mid = (l + r) >> 1;
31     build(lc(k), l, mid);
32     build(rc(k), mid + 1, r);
33     pushup(k);
34 };
35
36     build(1, 1, n);
37 }
38
39 //可以直接传入n的大小
40 void init(int _n, Info _v = Info()){
41     init(_n, std::vector<Info>(_n + 5, _v));
42 }
43
44 void pushup(int k){
45     info[k] = info[lc(k)] + info[rc(k)];
46 }
47
48 void apply(int k, const Tag &v){
49     info[k].apply(v);
50     tag[k].apply(v);
51 }
52
53 void pushdown(int k){
54     apply(lc(k), tag[k]);
55     apply(rc(k), tag[k]);
56     tag[k] = Tag();
57 }
58
59 //单点修改
60 void update(int k, int l, int r, int x, const Info &v){
61     if(l == r){
62         info[k] = v;
63         return ;
64     }
65     int mid = (l + r) >> 1;
66     pushdown(k);
67     if(x <= mid)update(lc(k), l, mid, x, v);
68     else update(rc(k), mid + 1, r, x, v);
69     pushup(k);
70 }
71
72 void update(int k, const Info &v){
73     update(1, 1, n, k, v);
74 }
75
76 Info query(int k, int l, int r, int x, int y){
77     if(l > y || r < x)return Info();
78     if(x <= l && r <= y)return info[k];
79     int mid = (l + r) >> 1;
80     pushdown(k);
81     return query(lc(k), l, mid, x, y) + query(rc(k), mid + 1, r, x, y);

```

```

82     }
83
84     Info query(int l, int r){
85         return query(1, 1, n, l, r);
86     }
87
88     void Apply(int k, int l, int r, int x, int y, const Tag &v){
89         if(l > y || r < x) return ;
90         if(x <= l && r <= y){
91             apply(k, v);
92             return ;
93         }
94         int mid = (l + r) >> 1;
95         pushdown(k);
96         Apply(lc(k), l, mid, x, y, v);
97         Apply(rc(k), mid + 1, r, x, y, v);
98         pushup(k);
99     }
100
101     void Apply(int l, int r, const Tag &v){
102         return Apply(1, 1, n, l, r, v);
103     }
104
105     #undef lc(k)
106     #undef rc(k)
107 };
108
109 struct Tag{
110     //定下要放什么标记
111     void apply(Tag t){
112         //怎么用父节点的标记更新儿子的标记
113     }
114 };
115
116 struct Info {
117     //在此处存放变量
118     void apply(Tag t){
119         //怎么用父节点的标记更新儿子存储的信息
120     }
121 };
122
123 Info operator+(const Info &a, const Info &b){
124     Info c;
125     //在此处重载规则
126     return c;
127 }

```

在使用此线段树前，请确保你已经看过了[Ice's懒标记线段树模板使用注意事项](#)

即此Tag的LazySegmentTree下面的灰色文字部分，这部分讲了此线段树初始化的方式以及传入的参数，并且说明了此线段树为**1-based**



此懒线段树仍然保留了单点修改，其中**update**函数为单点修改，使用方式与上面的[线段树使用方式](#)一样

**Info**变量以及**Tag**变量的书写规则，以及**Info**运算符重载的书写规则

**Info**重载的运算符即你希望**pushup**的规则

**Tag**结构体中，重载的**apply**函数为你希望**pushdown**的规则

**Info**结构体中，重载的**apply**函数为你希望**pushdown**的规则

并且**Tag**和**Info**结构体中重载的**apply**函数，是以**子结点**为当前变量(**this**)，**父结点**为传入的**Tag t**

例如对于常规线段树，**sum**为区间和，**add**为加的**tag**

```
1 struct Node{
2     int l, r, add, sum;
3 }t[maxn * 4];
4 void pushup(int k){
5     t[k].sum = t[k << 1].sum + t[k << 1 | 1].sum;
6 }
7 void pushdown(int k){
8     t[k << 1].sum += t[k << 1].add * (t[k << 1].r - t[k << 1].l + 1);
9     t[k << 1].add += t[k].add;
10    t[k << 1 | 1].sum += t[k << 1 | 1].add * (t[k << 1 | 1].r - t[k << 1 | 1].l + 1);
11    t[k << 1 | 1].add += t[k].add;
12    t[k].tag = 0;
13 }
```

在此板子中，则需要重载成这样（上面的**sum**变成此处的**x**）：

```
1 struct Tag{
2     int add;
3     Tag(): add(0) {}
4     Tag(int a) : add(a) {}
5     void apply(Tag t){
6         add += t.add;
7     }
8 };
9
10 struct Info {
11     int x, l, r;
12     Info(): x(0), l(0), r(0) {}
13     Info(int val, int a, int b) : x(val), l(a), r(b) {}
14     void apply(Tag t){
15         x += (r - l + 1) * t.add;
16     }
17 };
18
19 Info operator+(const Info &a, const Info &b){
20     Info c;
21     c.x = a.x + b.x;
```

```

22     c.l = a.l;
23     c.r = b.r;
24     return c;
25 }

```

## query函数（区间查询）

对于query函数，可以进行区间查询，有两种使用方式

第一种，直接指定需要查询的左右区间l, r，返回Info类型变量

```

1 LazySegmentTree<Info, Tag> lsgt(n);
2 Info ans = lsgt.query(l, r);

```

第二种，按照常规线段树的query，传入根，线段树左右区间，需要查询的左右区间l, r，返回Info类型变量

```

1 LazySegmentTree<Info, Tag> lsgt(n);
2 Info ans = lsgt.query(1, 1, n, l, r);

```

## Apply函数（区间修改）

对于Apply函数，可以进行区间修改，有两种使用方式

第一种，直接指定需要修改的左右区间l, r，以及需要更改为的Tag类型变量

```

1 LazySegmentTree<Info, Tag> lsgt(n);
2 lsgt.Apply(l, r, Tag_val);

```

第二种，按照常规线段树方法，传入根，线段树左右区间，需要查询的左右区间l, r，以及需要更改为的Tag类型变量

```

1 LazySegmentTree<Info, Tag> lsgt(n);
2 lsgt.Apply(1, 1, n, l, r, Tag_val);

```

## 使用示例

例如，我需要区间加以及区间求和，例题为[P3372 【模板】线段树 1](#)

```

1 struct Tag{
2     int add;
3     Tag(): add(0) {}
4     Tag(int a) : add(a) {}
5     void apply(Tag t){
6         add += t.add;

```

```

7     }
8 };
9
10 struct Info {
11     int x, l, r;
12     Info(): x(0), l(0), r(0) {}
13     Info(int val, int a, int b) : x(val), l(a), r(b) {}
14     void apply(Tag t){
15         x += (r - l + 1) * t.add;
16     }
17 };
18
19 Info operator+(const Info &a, const Info &b){
20     Info c;
21     c.x = a.x + b.x;
22     c.l = a.l;
23     c.r = b.r;
24     return c;
25 }
26
27 signed ICE(){
28     int n, m;
29     std::cin >> n >> m;
30     std::vector<Info> a(n + 5);
31     for(int i = 1; i <= n; i++){
32         std::cin >> a[i].x;
33         a[i].l = a[i].r = 1;
34     }
35     LazySegmentTree<Info, Tag> LSGT(n, a);
36     while(m--){
37         int opt, x, y, k;
38         std::cin >> opt >> x >> y;
39         //当opt为1时, 对区间[x, y]增加k
40         if(opt == 1){
41             std::cin >> k;
42             LSGT.Apply(x, y, Tag(k));
43         }else{
44             //当opt为2, 求区间[x, y]的和
45             std::cout << LSGT.query(x, y).x << endl;
46         }
47     }
48     return awa;
49 }

```

## 平衡树

### Splay

例题: [P3369 【模板】普通平衡树](#)

```

1  class Splay{
2  private:
3      int sz = 0, root = 0;
4      std::vector<int> key, cnt, sizeT, f;
5      std::vector<std::array<int, 2>> tree;
6
7      void clear(int x){
8          tree[x][0] = tree[x][1] = f[x] = cnt[x] = key[x] = sizeT[x] = 0;
9      }
10 public:
11     Splay(int n){
12         key.resize(n + 5, 0);
13         cnt.resize(n + 5, 0);
14         sizeT.resize(n + 5, 0);
15         f.resize(n + 5, 0);
16         tree.resize(n + 5);
17     }
18
19     int get(int x){
20         return tree[f[x]][1] == x ? 1 : 0;
21     }
22
23     void update(int x){
24         if(x){
25             sizeT[x] = cnt[x];
26             if(tree[x][0]) sizeT[x] += sizeT[tree[x][0]];
27             if(tree[x][1]) sizeT[x] += sizeT[tree[x][1]];
28         }
29     }
30
31     void rotate(int x){
32         int old = f[x], oldf = f[old], which = get(x);
33         tree[old][which] = tree[x][which ^ 1];
34         f[tree[old][which]] = old;
35         f[old] = x;
36         tree[x][which ^ 1] = old;
37         f[x] = oldf;
38         if(oldf)
39             tree[oldf][tree[oldf][1] == old] = x;
40         update(old);
41         update(x);
42     }
43
44     void splay(int x, int goal){
45         for(int fa; (fa = f[x]) != goal; rotate(x))
46             if(f[fa] != goal)
47                 rotate(get(x) == get(fa) ? fa : x);
48         if(!goal) root = x;
49     }
50
51     void insert(int x){
52         if(!root){

```

```

53     sz++;
54     tree[sz][0] = tree[sz][1] = f[sz] = 0;
55     key[sz] = x;
56     cnt[sz] = 1;
57     sizeT[sz] = 1;
58     root = sz;
59     return ;
60 }
61 int now = root, fa = 0;
62 while(1){
63     if(key[now] == x){
64         cnt[now]++;
65         update(now);
66         update(fa);
67         splay(now, 0);
68         break;
69     }
70     fa = now;
71     now = tree[now][key[now] < x];
72     if(!now){
73         sz++;
74         tree[sz][0] = tree[sz][1] = 0;
75         key[sz] = x;
76         sizeT[sz] = 1;
77         cnt[sz] = 1;
78         f[sz] = fa;
79         tree[fa][key[fa] < x] = sz;
80         update(fa);
81         splay(sz, 0);
82         break;
83     }
84 }
85 }
86
87 int find(int x){
88     int ans = 0, now = root;
89     while(1){
90         if(x < key[now])
91             now = tree[now][0];
92         else{
93             ans += (tree[now][0] ? sizeT[tree[now][0]] : 0);
94             if(x == key[now]){
95                 splay(now, 0);
96                 return ans + 1;
97             }
98             ans += cnt[now];
99             now = tree[now][1];
100         }
101     }
102 }
103
104 int findx(int x){

```

```

105     int now = root;
106     while(true){
107         if(tree[now][0] && x <= sizeT[tree[now][0]])
108             now = tree[now][0];
109         else{
110             int tmp = (tree[now][0] ? sizeT[tree[now][0]] : 0) + cnt[now];
111             if(x <= tmp) return key[now];
112             x -= tmp;
113             now = tree[now][1];
114         }
115     }
116 }
117
118 int pre(){
119     int now = tree[root][0];
120     while(tree[now][1]) now = tree[now][1];
121     return now;
122 }
123
124 int next(){
125     int now = tree[root][1];
126     while(tree[now][0]) now = tree[now][0];
127     return now;
128 }
129
130 void del(int x){
131     find(x);
132     if(cnt[root] > 1){
133         cnt[root]--;
134         update(root);
135         return ;
136     }
137     if(!tree[root][0] && !tree[root][1]){
138         clear(root);
139         root = 0;
140         return ;
141     }
142     if(!tree[root][0]){
143         int oldroot = root;
144         root = tree[root][1];
145         f[root] = 0;
146         clear(oldroot);
147         return ;
148     }else if(!tree[root][1]){
149         int oldroot = root;
150         root = tree[root][0];
151         f[root] = 0;
152         clear(oldroot);
153         return ;
154     }
155     int leftbig = pre(), oldroot = root;
156     splay(leftbig, 0);

```

```

157     f[tree[oldroot][1]] = root;
158     tree[root][1] = tree[oldroot][1];
159     clear(oldroot);
160     update(root);
161     return ;
162 }
163
164 int id(int x){
165     int now = root;
166     while(1){
167         if(x == key[now])return now;
168         else{
169             if(x < key[now])now = tree[now][0];
170             else now = tree[now][1];
171         }
172     }
173 }
174
175 int get_key(int x){
176     return key[x];
177 }
178 };

```

需要使用，则

```

1 | Splay splay(n); //此处的n为最大可能的操作次数

```

若要向M中插入一个数x

```

1 | splay.insert(x);

```

若要删除M中一个数字（若多个相同，则只删除一个）

```

1 | splay.del(x);

```

若要查询M中有多少个数比x小

```

1 | splay.insert(x);
2 | int ans = splay.find(x);
3 | splay.del(x);

```

若要查询M从小到大排序后，排名第x位的数

```

1 | splay.findx(x);

```

若要查询M的前驱（最大的小于x的数）

```

1 splay.insert(x);
2 int pre = splay.pre();
3 int ans = splay.get_key(pre);
4 splay.del(x);

```

若要查询M的后继（最小的大于x的数）

```

1 splay.insert(x);
2 int next = splay.next();
3 int ans = splay.get_key(next);
4 splay.del(x);

```

## 树状数组

### 模板

```

1 #define lowbit(x) (x & (-x))
2 class FenwickTree{
3 private:
4     std::vector<int> t;
5     int n;
6 public:
7     void add(int i, int val){
8         while(i <= n){
9             t[i] += val;
10            i += lowbit(i);
11        }
12    }
13
14    int sum(int i){
15        int res = 0;
16        while(i > 0){
17            res += t[i];
18            i -= lowbit(i);
19        }
20        return res;
21    }
22
23    FenwickTree(int x){
24        n = x;
25        t.resize(n + 5);
26    }
27 };

```

### 单点修改与区间求和



```

1 FenwickTree t(n);
2 //输入处理
3 for(int i = 1; i <= n; i++){
4     int x;
5     std::cin >> x;
6     t.add(i, x);
7 }
8 //对a这个点加上val
9 t.add(a, val);
10 //要求[a, b]的区间和
11 int res = t.sum(b) - t.sum(a - 1);

```

## 区间修改和单点求和

```

1 FenwickTree t(n);
2 //输入处理
3 int last = 0;
4 for(int i = 1; i <= n; i++){
5     int x;
6     std::cin >> x;
7     t.add(i, x - last);
8     last = x;
9 }
10 //对[a, b]区间都加上val
11 t.add(a, val);
12 t.add(b + 1, -val);
13 //求x位置的数字是多少
14 int res = t.sum(x);

```

## ST表

ST表是一种用于处理静态区间可重复贡献问题的数据结构

可重复贡献问题指的是对区间的查询操作的结果不会因为区间被重复计算而改变

预处理时间复杂度为 $O(N \log N)$ ，查询时间复杂度为 $O(1)$

例题: [P3865 【模板】ST表 && RMQ问题](#)

```

1 //有n个元素，m次查询
2 int n, m;
3 std::cin >> n >> m;
4 std::vector<int> lg(n + 5);
5 std::vector<std::vector<int>> st(20, std::vector<int>(n + 5));
6 for(int i = 2; i <= n; i++)
7     lg[i] = lg[i >> 1] + 1;
8 for(int i = 1; i <= n; i++)

```

```

9     std::cin >> st[0][i];
10    for(int j = 1; (1ll << j) <= n; j++){
11        int last = 1ll << (j - 1);
12        for(int i = 1; i + (1ll << j) - 1 <= n; i++)
13            st[j][i] = std::max(st[j - 1][i], st[j - 1][i + last]);
14        //此处只展示区间最大值，若想要区间最小值或者区间gcd
15        //直接将std::max改成std::min或者gcd即可
16    }
17    while(m--){
18        int l, r;
19        std::cin >> l >> r;
20        int len = lg[r - l + 1];
21        std::cout << std::max(st[len][l], st[len][r - (1ll << len) + 1]) << endl;
22    }

```

## 二叉树

二叉树是**每个节点最多有两个子树**的树结构，可以是空集，每个结点可以有左子树，可以有右子树，也可以没有

```

1    struct Node{
2        int val, l, r;
3    };
4    std::vector<Node> a(n + 5);

```

### 二叉树的前中后序遍历

前序遍历（根->左->右）

```

1    std::function<void(int)>pre = [&](int x) -> void{
2        std::cout << a[x].val << endl;
3        if(a[x].l)pre(a[x].l);
4        if(a[x].r)pre(a[x].r);
5    };

```

中序遍历（左->根->右）

```

1    std::function<void(int)>mid = [&](int x) -> void{
2        if(a[x].l)mid(a[x].l);
3        std::cout << a[x].val << endl;
4        if(a[x].r)mid(a[x].r);
5    };

```

后序遍历（左->右->根）

```

1  std::function<void(int)>post = [&](int x) -> void{
2      if(a[x].l)post(a[x].l);
3      if(a[x].r)post(a[x].r);
4      std::cout << a[x].val << endl;
5  };

```

## 动态规划

### 背包

#### 01背包

每个物品只能选一次，求最大价值

例题: [P1048 \[NOIP 2005 普及组\] 采药](#)

```

1  int n, m;
2  std::cin >> n >> m;
3  //此处的m为最大重量
4  std::vector<int> f(m + 5);
5  std::vector<PII> a(n + 5);
6  //这里的PII存的是 重量 价值
7  for(int i = 1; i <= n; i++)
8      std::cin >> a[i].first >> a[i].second;
9  //以下为01背包
10 for(int i = 1; i <= n; i++){
11     auto [w, v] = a[i];
12     for(int j = m; j >= w; j--) //从容量出发，直到当前物品重量，逆序
13         f[j] = std::max(f[j], f[j - w] + v);
14 }
15 std::cout << f[m] << endl;

```

#### 完全背包

每个物品可以选无限次，求最大价值

例题: [P1616 疯狂的采药](#)

```

1  int n, m;
2  std::cin >> n >> m;
3  //此处的m为最大重量
4  std::vector<int> f(m + 5);
5  std::vector<PII> a(n + 5);
6  //这里的PII存的是 重量 价值
7  for(int i = 1; i <= n; i++)
8      std::cin >> a[i].first >> a[i].second;

```

```

9 //以下为完全背包
10 for(int i = 1; i <= n; i++){
11     auto [w, v] = a[i];
12     for(int j = w; j <= m; j++) //从当前物品重量出发，正序
13         f[j] = std::max(f[j], f[j - w] + v);
14 }
15 std::cout << f[m] << endl;

```

## 多重背包

例题: [P2347 \[NOIP 1996 提高组\] 砝码称重](#)

[P1776 宝物筛选](#)

```

1 //这里的w是最大容量
2 int n, W;
3 std::cin >> n >> W;
4 //PII中存的是 价值 重量
5 std::vector<PII> a;
6 std::vector<int> f(W + 5);
7 for(int i = 1; i <= n; i++){
8     int v, w, cnt;
9     std::cin >> v >> w >> cnt;
10    //进行二进制拆分
11    int k = 1;
12    while(k <= cnt){
13        a.push_back({v * k, w * k});
14        cnt -= k;
15        k *= 2;
16    }
17    //如果还有多的也要push进去
18    if(cnt) a.push_back({v * cnt, w * cnt});
19 }
20 //此处为01背包
21 for(auto [v, w] : a)
22     for(int j = W; j >= w; j--)
23         f[j] = std::max(f[j - w] + v, f[j]);
24 std::cout << f[W] << endl;

```

## 分组背包

例题: [P1757 通天之分组背包](#)

```

1 int n, m;
2 //有n件物品，最大容量为m
3 std::cin >> n >> m;
4 //使用map映射，PII存的为 重量 价值
5 std::map<int, std::vector<PII>> g;

```

```

6  for(int i = 1;i <= n;i++){
7      int w, v, c;
8      //第i个物品是第c组的, 重量为w, 价值为v
9      std::cin >> w >> v >> c;
10     g[c].push_back({w, v});
11 }
12 std::vector<int> f(m + 5);
13 //分组背包, 先按照组去出元素, 再进行01背包
14 for(const auto &[key, a] : g)
15     for(int i = m; i >= 0; i--)
16         for(auto &[w, v] : a)
17             if(i >= w)
18                 f[i] = std::max(f[i], f[i - w] + v);
19 std::cout << f[m] << endl;

```

## 二维01背包

例题: [P1507 NASA的食物计划](#)

```

1  int a_max, b_max, n;
2  std::cin >> a_max >> b_max >> n;
3  std::vector<std::vector<int>>> f(a_max + 5, std::vector<int>(b_max + 5));
4  for(int i = 1;i <= n;i++){
5      int a, b, v;
6      std::cin >> a >> b >> v;
7      for(int j = a_max; j >= a; j--)
8          for(int k = b_max; k >= b; k--)
9              f[j][k] = std::max(f[j][k], f[j - a][k - b] + v);
10 }
11 int ans = 0;
12 for(int i = 0;i <= a_max;i++)
13     for(int j = 0;j <= b_max;j++)
14         ans = std::max(ans, f[i][j]);
15 std::cout << ans << endl;

```

## 杂项

### \_\_int128的使用

\_\_int128范围是 $[-2^{127}, 2^{127})$ , 若使用unsigned \_\_int128, 范围则是 $[0, 2^{128}]$ , 大约39位数

精确范围, \_\_int128的范围是 $[-170141183460469231731687303715884105728, 170141183460469231731687303715884105727]$

unsigned \_\_int128的范围是 $[0, 340282366920938463463374607431768211455]$

\_\_int128不支持cin, cout的读入输出, 所以要手写[快速&快写](#), 但是支持四则运算, 将其当成int使用即可

## 快读&快写

```
1  template<typename T>
2  inline T read(){
3      T x = 0;
4      int f = 1;
5      char ch = getchar();
6      while(ch < '0' || ch > '9'){
7          if(ch == '-') f = -1;
8          ch = getchar();
9      }
10     while(ch >= '0' && ch <= '9'){
11         x = x * 10 + ch - '0';
12         ch = getchar();
13     }
14     return x * f;
15 }
16
17 template<typename T>
18 void write(T x){
19     if(x < 0){
20         putchar('-');
21         x = -x;
22     }
23     if(x > 9) write(x / 10);
24     putchar(x % 10 + '0');
25 }
```

要使用，可以手动把T更改为自己需要的类型，也可以

```
1  __int128 x = read<__int128>()
2  write<__int128>(x);
```

## 随机数以及对拍

头文件可以使用

```
1  #include <bits/stdc++.h>
```

但当万能头文件不能使用时，需要使用下述同文件：

```
1  #include <iostream>
2  #include <chrono>
3  #include <thread>
4  #include <functional>
5  #include <random>
```

## 随机数生成

### 单调时间戳生成种子

```
1 | auto seed = std::chrono::steady_clock::now().time_since_epoch().count();
```

### 使用PID生成种子

```
1 | auto thread_id = std::hash<std::thread::id>{}(std::this_thread::get_id());
```

### 使用高精度时钟时间戳

```
1 | auto time_seed = std::chrono::high_resolution_clock::now().time_since_epoch().count();
```

## 随机数生成代码

```
1 | #include <bits/stdc++.h>
2 | using namespace std;
3 | #define endl '\n'
4 | #define int long long
5 | #define awa 0
6 | typedef long long ll;
7 |
8 | signed ICE(){
9 |     static std::mt19937 gen([]{
10 |         auto time_seed = std::chrono::steady_clock::now().time_since_epoch().count();
11 |         auto thread_id = std::hash<std::thread::id>{}(std::this_thread::get_id());
12 |         auto seed =
std::chrono::high_resolution_clock::now().time_since_epoch().count();
13 |         return seed + thread_id;
14 |     }());
15 |     std::uniform_int_distribution<int> dis(1, 200000);
16 |     //在此处添加输出模块
17 |     return awa;
18 | }
19 |
20 | signed main(){
21 |     std::ios::sync_with_stdio(false),std::cin.tie(nullptr),std::cout.tie(nullptr);
22 |     int T = 1;
23 |     //std::cin >> T;
24 |     while(T--)ICE();
25 |     return 0;
26 | }
```

其中std::mt19937中的return可以是三个种子自由组合

uniform\_int\_distribution会产生这个区间内的随机数

用法:

```
1 | std::cout << dis(gen()) << endl;
```

且上述代码在windows, macOS, linux都可以使用

## 对拍脚本

对于下述脚本, **xxx\_Generator.cpp**是生成数据的, **xxx\_Good.cpp**是暴力的正确代码, **xxx.cpp**是需要对拍的代码

### Linux/MacOS (check.sh)

使用时, 记得更改下面的文件名, 此脚本用main.cpp作为样例

最后的结果会输出到终端以及统计目录的**result.txt**

check.sh

```
1  #!/bin/bash
2
3  # 记得更改下面文件名
4  g++ -std=c++14 main__Generator.cpp -o generator
5  g++ -std=c++14 main__Good.cpp -o good
6  g++ -std=c++14 main.cpp -o test
7
8  > result.txt
9  epoch=1
10
11 while true; do
12     echo "Testing epoch: $epoch"
13     ./generator > input.txt
14     ./good < input.txt > good.out
15     ./test < input.txt > test.out
16
17     if ! diff good.out test.out > /dev/null; then
18         echo "WA found at epoch $epoch!" | tee -a result.txt
19         {
20             echo "INPUT:"
21             cat input.txt
22             echo "GOOD:"
23             cat good.out
24             echo "BAD:"
25             cat test.out
26         } >> result.txt
27         cat result.txt
28         break
29     fi
30
31     echo "AC"
```



```
32     epoch=$((epoch+1))
33 done
```

若提示

```
1 | permission denied: ./check.sh
```

则在终端中运行

```
1 | chmod +x check.sh
```

## Windows (check.bat)

使用时，记得更改下面的文件名，此脚本用main.cpp作为样例

最后的结果会输出到终端以及统计目录的**result.txt**

check.bat

```
1  @echo off
2  setlocal enabledelayedexpansion
3
4  :: 记得更改下面文件名
5  g++ -std=c++14 main__Generator.cpp -o generator.exe
6  g++ -std=c++14 main__Good.cpp -o good.exe
7  g++ -std=c++14 main.cpp -o test.exe
8
9  type nul > result.txt
10 set epoch=1
11
12 :loop
13 echo Testing epoch: %epoch%
14 generator.exe > input.txt
15 good.exe < input.txt > good.out
16 test.exe < input.txt > test.out
17
18 fc /b good.out test.out >nul
19 if errorlevel 1 (
20     echo WA found at epoch %epoch%! >> result.txt
21     echo WA found at epoch %epoch%!
22     echo INPUT: >> result.txt
23     type input.txt >> result.txt
24     echo GOOD: >> result.txt
25     type good.out >> result.txt
26     echo BAD: >> result.txt
27     type test.out >> result.txt
28     type result.txt
29     exit /b
30 )
```

```

31
32 echo AC
33 set /a epoch+=1
34 goto loop

```

## 前缀和

### 一维求和前缀和

```

1 std::vector<int> f(n + 5), a(n + 5);
2 for(int i = 1; i <= n; i++)
3     std::cin >> a[i];
4 for(int i = 1; i <= n; i++)
5     f[i] = f[i - 1] + a[i];
6 int l, r;
7 std::cin >> l >> r;
8 std::cout << f[r] - f[l - 1] << std::endl;

```

例题: [P8218 【深进1.例1】求区间和](#)

### 一维异或前缀和

```

1 std::vector<int> f(n + 5), a(n + 5);
2 for(int i = 1; i <= n; i++)
3     std::cin >> a[i];
4 for(int i = 1; i <= n; i++)
5     f[i] ^= f[i - 1] ^ a[i];
6 int l, r;
7 std::cin >> l >> r;
8 std::cout << f[r] ^ f[l - 1] << std::endl;

```

### 二维求和前缀和

```

1 std::vector<std::vector<int>> f(n + 5, std::vector<int>(m + 5)), a(n + 5,
  std::vector<int>(m + 5));
2 for(int i = 1; i <= n; i++)
3     for(int j = 1; j <= m; j++)
4         std::cin >> a[i][j];
5 for(int i = 1; i <= n; i++){
6     int sum = 0;
7     for(int j = 1; j <= m; j++){
8         sum += a[i][j];
9         f[i][j] = f[i - 1][j] + sum;
10    }
11 }
12 int x1, y1, x2, y2;
13 std::cin >> x1 >> y1 >> x2 >> y2;
14 std::cout << f[x2][y2] - f[x2][y1 - 1] - f[x1 - 1][y2] + f[x1 - 1][y1 - 1] <<
  std::endl;

```

例题: [P1719 最大加权矩形](#)

## 差分

### 一维差分

```
1  std::vector<int> d(n + 5), a(n + 5);
2  for(int i = 1; i <= q; i++){
3      int l, r;
4      std::cin >> l >> r;
5      d[l]++;
6      d[r + 1]--;
7  }
8  for(int i = 1; i <= n; i++)
9      a[i] = a[i - 1] + d[i];
10 for(int i = 1; i <= n; i++)
11     std::cout << a[i] << " ";
12 std::cout << std::endl;
```

例题: [P2367 语文成绩](#)

### 二维差分

```
1  std::vector<std::vector<int>> d(n + 5, std::vector<int>(n + 5)), a(n + 5,
std::vector<int>(n + 5));
2  for(int i = 1; i <= m; i++){
3      int x1, x2, y1, y2;
4      std::cin >> x1 >> y1 >> x2 >> y2;
5      d[x1][y1]++;
6      d[x2 + 1][y1]--;
7      d[x1][y2 + 1]--;
8      d[x2 + 1][y2 + 1]++;
9  }
10 for(int i = 1; i <= n; i++)
11     for(int j = 1; j <= n; j++)
12         a[i][j] = a[i - 1][j] + a[i][j - 1] - a[i - 1][j - 1] + d[i][j];
13 for(int i = 1; i <= n; i++){
14     for(int j = 1; j <= n; j++)
15         std::cout << a[i][j] << " ";
16     std::cout << std::endl;
17 }
```

例题: [P3397 地毯](#)

## 滑动窗口

例题: [P1638 逛画展](#)

滑动窗口是一种贪心思想 通过动态调整双指针来处理问题 若长度为n 则其时间复杂度为 $O(n)$

首先将右指针一直像右推，直到满足条件

然后左指针往右推，直到条件不满足

重复上述步骤，即可求得答案

```
1  std::vector<int> a(n + 5);
2  for(int i = 1; i <= n; i++)
3      std::cin >> a[i];
4  int l = 1, r = 1;
5  while(r <= n){
6      //在这里对右指针指向的元素进行处理
7      if(/*满足条件*/){
8          while(l <= n && /*满足条件*/){
9              //删去左指针指向的元素
10             l++;
11         }
12         l--; //这里l--的原因是 上面的while会使得其**恰好**不满足条件 此时我退回一步操作 此时的区间**
            恰好**满足条件
13         //更新答案
14         l++; //这里将上面的操作回溯
15     }
16     r++;
17 }
```

## 二分

### 手写二分

```
1  int l = 1, r = n, mid, ans = 0;
2  while(l <= r){
3      mid = (l + r) >> 1;
4      if(check(mid)){
5          ans = mid;
6          l = mid + 1;
7      }else r = mid - 1;
8  }
```

### STL二分写法

- lower\_bound()

```

1  int x = val; //val是你需要找的值
2  std::vector<int> a(n + 5);
3  for(int i = 1; i <= n; i++)
4      std::cin >> a[i];
5  std::sort(a.begin() + 1, a.begin() + 1 + n);
6  int p = std::lower_bound(a.begin() + 1, a.begin() + 1 + n, x) - a.begin();

```

lower\_bound默认是对非降序列使用，返回的是第一个大于等于x的值对应的迭代器

- upper\_bound()

```

1  int x = val; //val是你需要找的值
2  std::vector<int> a(n + 5);
3  for(int i = 1; i <= n; i++)
4      std::cin >> a[i];
5  std::sort(a.begin() + 1, a.begin() + 1 + n);
6  int p = std::upper_bound(a.begin() + 1, a.begin() + 1 + n, x) - a.begin();

```

upper\_bound默认是对非降序列使用，返回的是第一个大于x的值对应的迭代器

## 高精度(TODO)

高精度加法

高精度减法

高精度乘法

高精度除法

## STL函数

### max\_element

```

1  std::vector<int> a(n + 5);
2  for(int i = 1; i <= n; i++)
3      std::cin >> a[i];
4  int mx = *max_element(a.begin() + 1, a.begin() + 1 + n);

```

max\_element是返回[begin, end]中最大元素对应的迭代器

### min\_element

```

1  std::vector<int> a(n + 5);
2  for(int i = 1; i <= n; i++)
3      std::cin >> a[i];
4  int mn = *min_element(a.begin() + 1, a.begin() + 1 + n);

```

min\_element是返回[begin, end]中最小元素对应的迭代器

## next\_permutation

```
1  std::vector<int> a(4);
2  a = {0, 1, 2, 3}; //模板数组下标从1开始, 即“有效部分”为{1,2,3}
3  do{
4      for(int i = 1; i <= 3; i++)
5          std::cout << a[i] << " ";
6      std::cout << std::endl;
7  }while(next_permutation(a.begin() + 1, a.begin() + 1 + 3));
```

next\_permutation求的是[begin, end]的当前排列的下一个排列, 若当前排列不存在下一个排列, 则返回false, 否则返回true

## prev\_permutation

```
1  std::vector<int> a(4);
2  a = {0, 3, 2, 1}; //模板数组下标从1开始, 即“有效部分”为{3,2,1}
3  do{
4      for(int i = 1; i <= 3; i++)
5          std::cout << a[i] << " ";
6      std::cout << std::endl;
7  }while(prev_permutation(a.begin() + 1, a.begin() + 1 + 3));
```

prev\_permutation求的是[begin, end]的当前排列的上一个排列, 若当前排列不存在上一个排列, 则返回false, 否则返回true

## greater

对于数组 若从左到右遍历下表时 变成降序 即从大到小

对于建堆时 变成大根堆 即从下层到上层 堆元素从大到小

## less

对于数组 若从左到右遍历下表时 变成升序 即从小到大

对于建堆时 变成小根堆 即从下层到上层 堆元素从小到大

## unique

```
1  std::vector<int> a{0, 1, 1, 2, 2, 3, 3, 4};
2  std::sort(a.begin() + 1, a.begin() + 1 + 7);
3  a.erase(std::unique(a.begin() + 1, a.begin() + 1 + 7), a.end());
```

若原数组无序, 一定要先排序

unique函数并不是移除重复元素, 而是将重复元素置于数组末尾, 并且返回去重后的末尾元素指针

## reverse

```
1  std::vector<int> a(n + 5);
2  for(int i = 1;i <= n;i++)
3      std::cin >> a[i];
4  std::reverse(a.begin() + 1, a.begin() + 1 + n);
```

reverse是将[begin, end]的元素倒过来

## STL

### vector

#### vector的初始化

代码	意义
vector<T> v1	v1是一个元素类型为T的空vector
vector<T> v2(v1)	使用v1中所有元素初始化v2
vector<T> v2=v1	同上
vector<T> v3(n, val)	v3中包含了n个值为val的元素
vector<T> v4(n)	v4大小为n，所有元素默认初始化为0
vector<T> v5{a, b, c}	使用a,b,c初始化v5
vector<vector<T>> v6(n, vector<T>(m, val))	初始化一个n*m大小，值为val的二维矩阵v6

#### vector常用基础操作

代码	意义
v.empty()	如果v为空则返回 <b>true</b> ,否则返回 <b>false</b>
v.size()	返回v中元素的个数
v1 == v2	当且仅当拥有 <b>相同数量且相同位置上值相同</b> 的元素时返回true
v1 != v2	
<, <=, >, >=	以字典序进行比较
v.push_back()	将某个元素添加到v后面，并且将其大小+1
v.resize(val)	将v的大小resize成val的大小
v.begin()	返回指向容器 <b>第一个元素</b> 的迭代器
v.end()	返回指向容器 <b>尾端（非最后一个元素）</b> 的迭代器
v.rbegin()	返回指向容器 <b>最后一个元素</b> 的逆向迭代器
v.rend()	返回指向容器 <b>前端（非第一个元素）</b> 的逆向迭代器

stack

栈满足**先进后出（FILO）**原则

代码	意义
stack<T> s	创建一个类型为T的栈
s.push(val)	将val压入栈顶
s.top()	返回栈顶元素
s.pop()	弹出栈顶元素
s.size()	返回栈的大小
s.empty()	若栈空，则返回true，否则返回false

array



代码	意义
array<T, val> a0	初始化一个大小为val，类型为T的数组a0
array<T, 3> a1={1,2,3}	用{1,2,3}初始化a1，类型为T
array<T, val> a2 = a0	用a0初始化a2
a.begin()	返回指向容器 <b>第一个元素</b> 的迭代器
a.end()	返回指向容器 <b>尾端（非最后一个元素）</b> 的迭代器
a.rbegin()	返回指向容器 <b>最后一个元素</b> 的逆向迭代器
a.rend()	返回指向容器 <b>前端（非第一个元素）</b> 的逆向迭代器

set

set内部封装了红黑树 默认是有排序且从小到大排序的 且set中元素值不重复

代码	意义
set<T> s	初始化一个类型T的set
s.clear()	删除s中的所有元素
s.empty()	若set为空，则返回true，否则返回false
s.insert(val)	将val插入set
s.erase(it)	将 <b>迭代器it</b> 指向的元素删掉
s.erase(key)	将 <b>值为key</b> 的元素删掉
s.find(val)	查找 <b>值为val</b> 的元素，并返回指向该元素的迭代器，若没找到则返回 <b>end()</b>
s.lower_bound(val)	返回第一个 <b>大于等于val</b> 的元素对应的迭代器
s.upper_bound(val)	返回第一个 <b>大于val</b> 的元素对应的迭代器
s.begin()	返回指向容器 <b>第一个元素</b> 的迭代器
s.end()	返回指向容器 <b>尾端（非最后一个元素）</b> 的迭代器
s.rbegin()	返回指向容器 <b>最后一个元素</b> 的逆向迭代器
s.rend()	返回指向容器 <b>前端（非第一个元素）</b> 的逆向迭代器

set重写排序规则

想要实现自定义类型的元素排序规则重写，例如pair或者vector，只需要将代码里的int改为对应类型即可

第一种方法（普通函数指针）

```

1  bool cmp(const int &x, const int &y){
2      return x > y;
3  }
4  std::set<int, bool (*)(const int &x, const int &y)> a(cmp);

```

第二种方法（仿函数）

```

1  class cmp{
2  public:
3      bool operator()(int x, int y) const {
4          return x > y;
5      }
6  };
7  std::set<int, cmp> a;

```

第三种方法（库函数）

```

1  std::set<int, std::greater<int>> a; //greater是从大到小排序

```

## multiset

multiset内部同样封装了红黑树 默认是有排序且从小到大排序的 但multiset允许元素值重复

若想通过key值删除multiset的元素，则需要使用s.erase(s.find(val))

代码	意义
multiset<T> s	初始化一个类型为T的multiset
s.clear()	删除s中的所有元素
s.empty()	若multiset为空，则返回true，否则返回false
s.insert(val)	将val插入multiset
s.erase(it)	将迭代器it指向的元素删掉
s.find(val)	查找值为val的元素，并返回指向该元素的迭代器，若没找到则返回end()
s.lower_bound(val)	返回第一个大于等于val的元素对应的迭代器
s.upper_bound(val)	返回第一个大于val的元素对应的迭代器
s.begin()	返回指向容器第一个元素的迭代器
s.end()	返回指向容器尾端（非最后一个元素）的迭代器
s.rbegin()	返回指向容器最后一个元素的逆向迭代器
s.rend()	返回指向容器前端（非第一个元素）的逆向迭代器

multiset重写排序规则

见[set重写排序规则](#)

map

map容器的每一个元素都是一个pair类型的数据

代码	意义
map<T1, T2> a	初始化一个类型T1映射到T2的map a
a.clear()	删除所有元素
a.erase(val)	删除key为val的元素
a.erase(it)	删除迭代器it对应的元素
a.find(val)	查找值为val的元素，并返回指向该元素的迭代器，若没找到则返回end()
a.empty()	若map为空，则返回true，否则返回false
a.count(val)	返回key为val是否存在于map，若存在则为1，否则为0
a.lower_bound(val)	返回第一个大于等于key的键值对对应的迭代器
a.upper_bound(val)	返回第一个大于key的键值对对应的迭代器

对于map的lower\_bound的用法例子

```
1  std::map<int, int> a;
2  //此处对a进行处理
3  auto it = a.lower_bound(3);
4  if(it != a.end()){
5      auto [key, value] = *it;
6      std::cout << key << " " << value << endl;
7  }
```

一般判断map中某个元素是否存在，不用if(a[val])，而是用if(!a.count())

因为前者会创建一个val的映射，后者并不会

例如我bfs的时候，需要判断val是否被走过，一般不用

```
1  std::map<int, int> vis;
2  if(!vis[val])
3      q.push(val);
```

而是使用

```
1  if(vis.count(val) && !vis[val])
2      q.push(val)
```

这样，当我下面代码需要判断val是否存在时，就不会出错（因为如果我用了前者，很可能会创建一个(val, 0)的映射，影响下面的判断）

## map重写排序规则

### 第一种方法（库函数）

```
1 std::map<int, int, std::greater<int>> a; //这样能让map以key为关键词从大到小排序
```

### 第二种方法（仿函数）

```
1 class cmp{
2 public:
3     bool operator()(int x, int y) const {
4         return x > y;
5     }
6 };
7 std::map<int, int, cmp> a;
```

### 若要以value作为关键词排序

不能使用stl的sort函数，因为sort函数只能对线性容器进行排序，而map是集合容器，存储的是pair且非线性存储，则只能将其放到vector里后排序

```
1 std::map<int, int> vis;
2 //此处对map进行了操作
3 std::vector<PII> a(vis.begin(), vis.end());
4 std::sort(a.begin(), a.end(). [&](const PII &x, const PII &y) -> bool{
5     return x.second < y.second;
6 }); //此处是从小到大排序
7 for(auto [key, value] : a)
8     std::cout << key << " " << value << endl;
```

## queue

队列满足先进先出（FIFO）原则

代码	意义
queue<T> q	创建一个类型为T的队列q
q.push(val)	在队尾插入一个元素val
q.pop()	删除队列第一个元素
q.size()	返回队列中元素个数
q.empty()	若队列为空则返回true，否则返回false

## priority\_queue

代码	意义
priority_queue<T, std::vector<T>, std::greater<T>> q	创建一个类型为T， <b>从小到大</b> 排序的优先队列q
priority_queue<T, std::vector<T>, std::less<T>> q	创建一个类型为T， <b>从大到小</b> 排序的优先队列q
q.push(val)	将 <b>值为val</b> 的元素插入优先队列中
q.top()	返回优先队列中的最高优先级元素
q.pop()	删除优先队列中的最高优先级元素
q.empty()	若优先队列为空则返回true，否则返回false
q.size()	返回优先队列中的元素个数

deque

代码	意义
deque<T> q	创建一个双向队列q
q.emplace_back(val)/q.push_back(val)	在队列尾部插入值为val的元素
q.emplace_front(val)/q.push_front(val)	在队列头部插入值为val的元素
q.pop_back()	删除队列尾部元素
q.pop_front()	删除队列头部元素
q.begin()	返回指向容器 <b>第一个元素</b> 的迭代器
q.end()	返回指向容器 <b>尾端（非最后一个元素）</b> 的迭代器
q.rbegin()	返回指向容器 <b>最后一个元素</b> 的逆向迭代器
q.rend()	返回指向容器 <b>前端（非第一个元素）</b> 的逆向迭代器
q.size()	返回双端队列的元素个数
q.empty()	若双端队列为空，则返回true，否则返回false
q.clear()	清空队列

list

代码	意义
list<T> a	创建一个类型为T的列表a
a.push_front(val)	向a的头部添加值为val的元素
a.push_back(val)	向a的尾部添加值为val的元素
a.pop_front()	将a头部的元素删去
a.pop_back()	将a尾部的元素删去
a.size()	返回列表元素的个数
a.begin()	返回指向第一个元素的迭代器
a.end()	返回指向最后一个元素下一个位置的迭代器
a.rbegin()	返回指向最后一个元素的迭代器
a.rend()	返回指向第一个元素前一个位置的迭代器
a.sort()	将所有元素从小到大排序，可以填入std::greater<T>来从大到小排序
a.remove(val)	删除值为val的元素
a.remove_if(func)	若元素满足func，则删除
a.reverse()	将元素按原来相反的顺序排序

注意，list没有提供[]

## TODO

数论

min25筛

博弈论

图论

网络流

二分图多重匹配

斜二进制法求LCA

DFN求LCA

Bellman-Ford

splay的原理, [P3391【模板】文艺平衡树](#)

增加高精度加减乘除模板

所有模板的教程