

2020牛客暑期多校训练营(第十场)



A. Permutation

- ・考虑x向x*2连边,那么形成了若干个环,并且同一个环内的数*3会同时连向另外同一个环。
- ・所以做法就是每次能*2就*2不行就*3。



B. KMP Algorithm

- · 求出每个字符对应的相同的然后相加,然后考虑nearly d-periodic的两个01串的卷积。
- 令Df(i)=f(i)-f(i+d), Dg(i)=g(i)-g(i+d)。
- 那么有(Df*Dg)i=(f*g)(i)-2(f*g)(i+d)+(f*g)(i+2d), 这里的*为卷积, 并且将下标扩展到整数范围内。
- ・Df和Dg总共只有O(d)项非O,所以求出上式之后可以O(n+m)求出原本的卷积。



C. Decrement on the Tree

- ・想象成把整棵树拆分成若干条路径。
- · 每个节点实际上要把各个分支的边匹配起来。
- ・所以没有一条边超过一半,那么一定可以两两匹配(会根据奇偶性多出至多一条)。
- · 否则最多的那种不能匹配。
- ·修改可以用个set简单维护。



D. Hearthstone Battlegrounds

- ・发现如果没有plant则一定是比较2(a1+a2)+(a3+a4)和2(b1+b2)+(b3+b4)的大小。
- · 在有plant的时候发现敌人的plant一定会被自己的无圣盾怪撞掉,所以没有用,除非在最后 双方都只剩plant。自己的plant则可以尽量去破敌人的圣盾,这样相当于一个plant起到了 1/1e9的作用。所以我们想尽量让最多的plant去破对面的盾。

· 发现贪心就可以做到: 首先无论如何如果自己有plant就一定去打对面的圣盾怪, 否则自己按 3124的优先级进攻, 目标按3412的优先级选, 发现进攻次数是 O(a1+a2+a3+a4+b1+b2+b3+b4)的, 可以通过此题。



E. Game

- · 最直接的想法就是二分答案M, 然后从高度M从右往左推即可。
- ・实际上等于最大的前缀平均值。





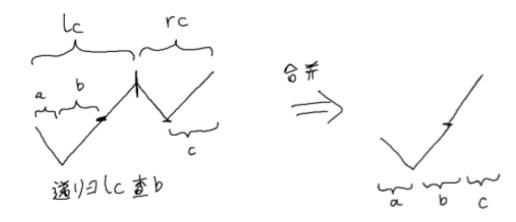
F. Parenthesis sequence

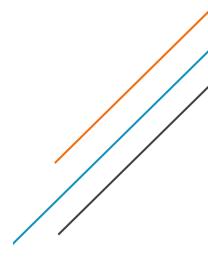
题解 By nzhtl1477

题目中的 max 和 nand 是为了让信息的性质更少,只保留半群的性质。

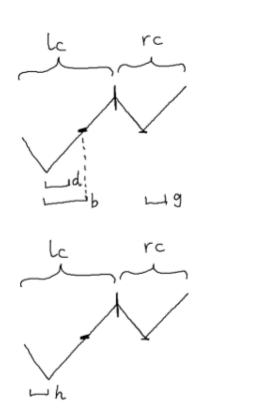
考虑使用一棵 leafy 的平衡树维护这个序列,每个叶子对应一个括号,每个节点维护子树对应的不匹配括号,不匹配括号一定形如 "))))(((((", 上传信息时需要递归查询。

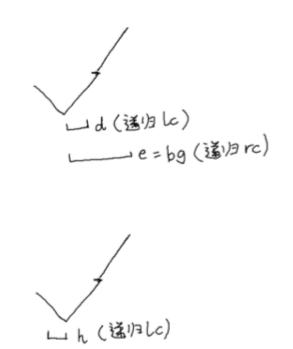
可以发现每次合并两个节点的时候是两个"))))((((("形式的信息合并,如下图所示我们考虑每种可能的合并方式,发现在合并过程中如果我们记下中间结果,就可以保证单向递归。

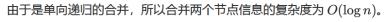








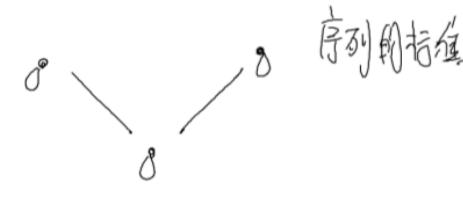




建树复杂度为 $O(n\log n)$,每个操作会访问到 $O(\log n)$ 个节点,总复杂度为 $O(\log^2 n)$ 。



总时间复杂度 $O(n\log n + m\log^2 n)$,总空间复杂度 O(n)。 rake 2.



std设计了一种在序列上的类top tree的分治结构,如上图所示。

cluster有三种:

- 1. 一个合法的括号序列(即没有不匹配括号)
- 2. 一段左括号(相邻两个左括号之间可以插入一个合法的括号序列)
- 3. 一段右括号(相邻两个右括号之间可以插入一个合法的括号序列)

最终序列会合并为一个可以简单计算结果的标准形式。

由于其中一个操作的势能不太对,所以并不能证明这个方法是 $O(\log n)$ 的,因为这样的方法在部分情况下也需要单侧的递归,所以只能证明一个 $O(\log^2 n)$ 的上界,并且各种观测发现其行为的确类似于 $O(\log^2 n)$ 。

感觉从这个设计上可以感受到这类问题的在线做法比较难优化到 $O(\log n)$ 。

总时间复杂度 $O(n \log n + m \log^2 n)$, 总空间复杂度 O(n)。

G. Math Test

- ・如果x|y^2+a, y|x^2+a, 那么(x, (x^2+a)/y)也是一组解。
- ・考虑一组极小的解, 也就是(x^2+a)/y>=x, 那么有x(y-x)<=a。
- ・所以可以枚举所有这样的x, y对, 然后用CRT求出a。
- ・接着用(x,y) -> (y, (x^2+a)/y)生成即可。
- · 注意回答一组请使用二分而不是重新生成。



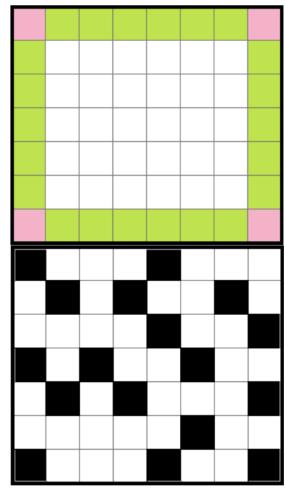


H. Heyawake

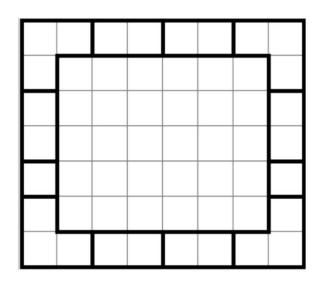
首先我们把黑色区域分成三部分, 并且记

- *R*, *C*为盘面的行和列。
- ▼ X为角落上的黑块(粉色部分)。
- Y为边界上的黑块(绿色部分)。
- Z为内部的黑块(白色部分)。

下图中有R=7, C=8, X=3, Y=5, Z=9。



首先显然有 $X \le 4$,然后下图中每个区域至多一个黑块,所以有 $X+Y \le 4+2\lceil (R-4)/2 \rceil+2\lceil (C-4)/2 \rceil$,化简之后得 $X+Y \le 2\lceil R/2 \rceil+2\lceil C/2 \rceil-4$ 。



接着考虑X+2Y+3Z,考虑一张图,白色格子是顶点,相邻的白色格子之间有边相连,那么因为图连通,可以得到边数大于等于点数-1。

而点数等于RC - X - Y - Z,也就是面积减去黑格数,而边数为

(R-1)C+R(C-1)-2X-3Y-4Z,也就是总边数减去所有由黑格删去的边数,角落边界和内部的黑格删去的边数不同。所以有

$$(R-1)C + R(C-1) - 2X - 3Y - 4Z \ge RC - X - Y - Z - 1$$

化简之后有

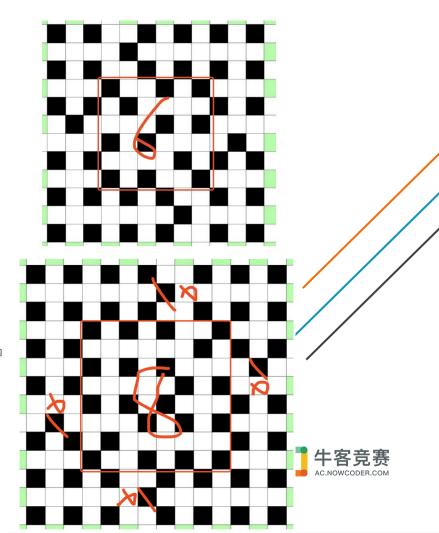
$$X + 2Y + 3Z \le (R - 1)(C - 1)$$

把三式相加,有

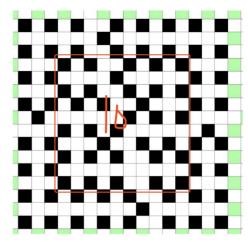
$$3(X+Y+Z) \le (R-1)(C-1) + 2\lceil R/2 \rceil + 2\lceil C/2 \rceil$$

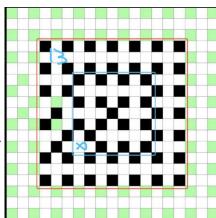
也就是我们能得到黑格的上限。

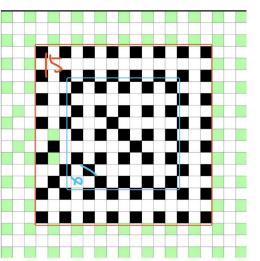
除了6k+3,上界都能达到。构造credit to zqmyxtq。

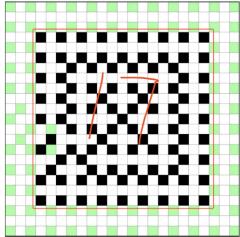














I. Tournament

- ・首先住着的人数一定是先递增后递减。
- ・有n个人的日子,至少一天,有至少n-1个人的日子,至少四天。依次类推,可以得到个下界
- ・同时还有另外一个下界,有3个人的日子,至少n(n-1)/2-2天,依次类推。
- · 为了达到这个下界,构造的方法就是首先将人分成两个部分。
- 前后分别内部对打,然后中间将先离场的和最后进场的排在中间。
- ・依次往外扩。

2,1 3,1 3,2

4,2 4,3 5,3

3,6

2,5 2,6 1,4 1,5 1,6

4,6 5,6 4,5



J. Identical Trees

- · 容易发现这个问题等价于找个对应关系, 使得相同的标号尽量多。剩下的标号需要修改。
- · 可以用树形dp, 转移的时候使用二分图最大权匹配。



Thanks

