Template KP

1. ไฮเปอร์โซนิกอบีส (HS Abyss-Point)

์ ที่มา: ข้อหนึ่ง Hypersonic Test 2024 โจทยสำหรับติวผูแทนศูนย สอวน. คอมพิวเตอร รุน 20 โดยพี่พีท

คุณคือผู้ดูแล Abyss คุณอาศัยอยู่ในศูนย์กลางของอบีส(Abyss-Point) อบีสจะมีอยู่ N ชั้น มีทางเชื่อมระหว่างชั้นอยู่ N-1 เส้นทาง ทุกชั้นสามารถไปหากันได้ แต่ละชั้นจะมีค่าสนามพลังอยู่ แต่ละทางเชื่อมจะสามารถผลิตความสุขออกมาได้เท่ากับ 2 เท่า ของค่าสนามพลังของชั้นปลายทางที่มีสนามพลังน้อยกว่า บวกกับค่าสนามพลังของชั้นปลายทางที่มีสนามพลังมากกว่า ความสุขที่แผ่ออกมาจากอบีสแห่งนี้จะเท่ากับความสุขที่ทุกทางเชื่อมผลิตได้รวมกัน

เพื่อให้ผู้คนได้พบกับความสุข คุณต้องการให้อบีสแห่งนี้แผ่ความสุขออกมาให้มากที่สุดที่เป็นไปได้ โดยคุณสามารถเลือก แก้ไขทางเชื่อมได้ K เส้นโดยการลบทางเชื่อมเดิมออกและเพิ่มทางเชื่อมใหม่เข้าไปแทน โดยที่ทุกชั้นยังต้องสามารถไปหากันได้อยู่ ให้หาว่าถ้าคุณแก้ไขทางเชื่อมไม่เกิน i เส้น อบีสจะแผ่ความสุขออกมาได้มากสุดเท่าไหร่ สำหรับ i ตั้งแต่ 0 ถึง K

<u>งานของคุณ</u>

จงหาความสุขที่อบีสจะแผ่ออกมาได้มากที่สุดหากมีการแก้ทางเชื่อมไม่เกิน i เส้น สำหรับ i ตั้งแต่ 0 ถึง K

<u>ข้อมูลนำเข้า</u>

บรรทัดแรก รับจำนวนเต็มบวก N K (1 <= N <= 100,000 และ 0 <= K < N)
บรรทัดที่สอง รับจำนวนเต็ม N จำนวน ai แทนค่าสนามพลังของชั้นที่ i (0 <= ai <= 1e9)
อีก N-1 บรรทัดถัดมา รับจำนวนเต็มบวก ui, vi แทนทางเชื่อมระหว่างชั้น u, v (1 <= ui, vi <= N และ ui != vi)
10% ของข้อมูลชุดทดสอบ K=0
30% ของข้อมูลชุดทดสอบ K=1 และ N ไม่เกิน 2,000
20% ของข้อมูลชุดทดสอบ K=100
40% ของข้อมูลชุดทดสอบ K=N-1

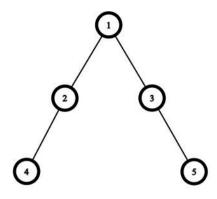
<u>ข้อมูลส่งออก</u>

มี K+1 บรรทัด ค่าความสุขที่อบีสจะแผ่ออกมาได้มากที่สุดหากมีการแก้ทางเชื่อมไม่เกิน i เส้น สำหรับ i ตั้งแต่ 0 ถึง K

<u>ตัวอย่าง</u>

ข้อมูลนำเข้า	ข้อมูลส่งออก
5 4	28
1 2 3 4 5	37
1 2	39
1 3	40
2 4	40
3 5	

<u>คำอธิบายตัวอย่างที่ 1</u>



+++++++++++++++++

แต่ละทางเชื่อมจะผลิตความสุขออกมาเท่ากับ 2*ค่าน้อย+ค่ามาก
อบีสแห่งนี้จะแผ่ความสุขออกมาเท่ากับ (2*1+2) + (2*1+3) + (2*2+4) + (2*3+5) = 28
หากแก้ไขทางเชื่อมได้ 1 เส้นทาง ดีที่สุดคือตัดเส้นเชื่อม 1,2 และเพิ่มเส้น 4,5
ซึ่งอบีสจะแผ่ความสุขออกมาเท่ากับ (2*2+4) + (2*4+5) + (2*1+3) + (2*3+5) = 37

Haste Programming Contest 2023