# 襄阳四中 NOIP 2019 模拟赛

第一试

考试时间: 2019 年 7 月 30 日 8:30~12:00

wjyyy

### 一. 题目概况

中文题目名称	签到	集合	混乱			
英文题目与子目录名	checkin	gather	mess			
可执行文件名	checkin	gather	mess			
输入文件名	checkin.in	gather.in	mess.in			
输出文件名	checkin.out	gather.out	mess.out			
每个测试点时限	1 s	2 s	1 s			
测试点数目	25	20	20			
每个测试点分值	4	5	5			
附加样例文件	是	是	是			
结果比较方式	全文比较(过滤行末空格及文末回车)					
题目类型	传统	传统	传统			
运行内存上限	512 M	512 M	512 M			

### 二. 提交源程序文件名

对于 C++ 语言	checkin.cpp	gather.cpp	mess.cpp
1			

### 三. 编译命令(不包含任何优化开关)

对于 C++ 语言	g++	-0	checkin	g++	-0	gather	g++	-0	mess
	chec	ckin	.cpp -lm	gath	er.c	pp -lm	mess	.cpp	-lm

### 注意事项:

- 1、文件名(程序名和输入输出文件名)必须使用英文小写。
- 2、C/C++ 中函数 main() 的返回值类型必须是 int,程序正常结束时的返回值必须是 0。
- 3、评测时采用的机器配置为: Intel(R) Core(TM) i5-7300HQ CPU @ 2.50GHz, 内存 8GB。上述时限以此配置为准。
  - 4、只提供 Linux 格式附加样例文件。
  - 5、特别提醒:评测在当前最新公布的 NOI Linux 下进行,编译器版本以其为准。

## 1. 签到

### (checkin.cpp)

#### 【题目背景】

外接圆在人民广场喂鸽子。

#### 【题目描述】

外接圆是职业鸽子员, 所以他喂鸽子的时候需要签到。

在外接圆工作期间,一共有 n 个喂鸽子工作日。签到 i 意味着从第  $l_i$  天开始到第  $r_i$  天为止,每天都要去喂鸽子。外接圆可以选若干次签到,使得每天被包含在最多一次签到里。

由于外接圆是敬业的鸽子员,所以他想知道最多能喂多少天鸽子。

#### 【输入格式】

第一行两个正整数 n, m,分别表示总天数和签到的种类数。 接下来 m 行,每行两个正整数  $l_i, r_i$ ,表示第 i 次签到是从第  $l_i$  天开始到第  $r_i$  天为止的。

#### 【输出格式】

输出一行一个整数,表示外接圆喂鸽子的最多天数。

### 【输入输出样例 1】

checkin.in	checkin.out
5 3	4
1 3	
2 5	
5 5	

见选手目录下的 *checkin/checkin1.in* 和 *checkin/checkin1.ans*。

#### 【输入输出样例 1 说明】

选择签到 1,3, 会在第 1,2,3,5 天喂鸽子, 共喂 4 天, 是最多的一种方案。

#### 【输入输出样例 2】

见选手目录下的 *checkin/checkin2.in* 和 *checkin/checkin2.ans*。

# 【数据范围与约定】

测试点编号	$n \leq$	$m \leq$	特殊性质	
1, 2	20			
3, 4, 5	2000	20	无	
6, 7, 8	$2 \times 10^5$			
9		2000	$l_i = r_i$	
10, 11	2000	2000	无	
12	2000	$2 \times 10^5$	$l_i = r_i$	
13, 14, 15		2 × 10	无	
16	$10^{5}$	$10^{5}$	$l_i = r_i$	
17, 18	10	10	无	
19, 20	$2 \times 10^5$	$2 \times 10^5$	$l_i = r_i$	
21, 22, 23, 24, 25	2 × 10°	2 × 10°	无	

对于全部的数据,满足  $1 \le n \le 2 \times 10^5$ ,  $1 \le m \le 2 \times 10^5$ ,  $1 \le l_i \le r_i \le n$ 。

## 2. 集合

## (gather.cpp)

#### 【题目背景】

玩具鸭和玩具羊在家里玩。

#### 【题目描述】

玩具鸭和玩具羊的家有 n 个房间,房间之间有 n-1 条边相连,任意两个房间之间可以相互到达。在第 i 天,玩具鸭和玩具羊分别在  $x_i$  号房间和  $y_i$  号房间,它们想要集合到同一个房间去。

因为玩具鸭和玩具羊都是玩具,所以它们只知道这个集合房间到  $x_i$  的距离与到  $y_i$  的距离相等。你需要帮它们求出有多少个房间可能是集合房间。

#### 【输入格式】

输入第一行两个整数 n, m,表示房间个数和询问次数。

接下来 n-1 行, 这 n-1 行中第 i 行两个正整数  $u_i, v_i$  表示第 i 条边连接哪两个房间。

接下来 m 行,这 m 行中第 i 行两个正整数  $x_i, y_i$  分别表示玩具鸭和玩具羊的位置,代表一次询问。

#### 【输出格式】

输出共m行,第i行一个整数,表示第i次询问有多少个房间可能是集合房间。

#### 【输入输出样例 1】

gather.in	gather.out
3 1	1
1 2	
1 3	
2 3	

见选手目录下的 *gather/gather1.in* 和 *gather/gather1.ans*。

#### 【输入输出样例 1 说明】

只有节点 1 满足条件。

节点 1 到节点 2 和节点 3 的距离都是 1。

#### 【输入输出样例 2】

见选手目录下的 gather/gather 2.in 和 gather/gather 2.ans。 该样例规模与测试点 9 一致。

## 【输入输出样例 3】

见选手目录下的 gather/gather 3.in 和 gather/gather 3.ans。 该样例规模与测试点 15 一致。

## 【数据范围与约定】

测试点编号	$n \leq$	$q \leq$	特殊性质
1	50	0	
2	30	50	
3,4	100	100	无
5,6	1000	1000	
7,8	1000		
9,10			对于任意 $1 \le i < n$ , $u_i + 1 = v_i$
11,12	$10^{5}$	$10^{5}$	对于任意 $1 \le i < n$ , $u_i = \left\lfloor \frac{i+1}{2} \right\rfloor$ , $v_i = i+1$
13,14	109		对于任意 $1 \le i \le q$ , $x_i = y_i$
15,16			无
17,18,19,20	$2 \times 10^5$	$2 \times 10^5$	儿

对于全部的数据,满足  $1 \le n \le 2 \times 10^5$ ,  $0 \le q \le 2 \times 10^5$ ,  $1 \le u_i, v_i, x_i, y_i \le n$ ,  $u_i \ne v_i$ 。

## 3. 混乱

#### (mess.cpp)

#### 【题目描述】

玩具鹰获得了n张卡片,第i张上面分别写着数字i。

玩具鹰会把这些卡片随机摆成一排,但是它希望这些卡片有一定的混乱度。

卡片摆好后, 第 i 个位置上的卡片为  $a_i$ , 玩具鹰定义一排卡片的混乱度为  $\sum_{i=1}^{n} |a_i - i|$ 。

你需要求出有多少种摆放卡片的方式混乱度是 k, 结果对 998244353 取模。

两种摆放方式不同当且仅当存在一个位置  $i(1 \le i \le n)$  使得两种摆放方式中位置 i 上的数字不同。

#### 【输入格式】

输入一行两个整数 n,k,分别表示卡片个数和给定的混乱度。

#### 【输出格式】

输出一行一个整数,表示混乱度为k的摆放卡片的方式种数对998244353取模的结果。

#### 【输入输出样例 1】

mess.in	mess.out
3 2	2

见选手目录下的 mess/mess1.in 和 mess/mess1.ans。

#### 【输入输出样例 1 说明】

有两种混乱度为 2 的卡片摆放方式。 "1 3 2","2 1 3"的混乱度为 2。

#### 【输入输出样例 2】

见选手目录下的 mess/mess2.in 和 mess/mess2.ans。

#### 【输入输出样例 3】

见选手目录下的 *mess/mess3.in* 和 *mess/mess3.ans*。

# 【数据范围与约定】

测试点编号	$n \leq$	k
1, 2, 3, 4	6	
5,6	10	$\leq n^2$
7, 8, 9, 10	20	
11		=0
12		$\leq 2$
13, 14	50	$\leq 5$
15, 16		是质数
17, 18, 19, 20		$\leq n^2$

对于全部的数据,满足  $1 \le n \le 50$ , $0 \le k \le n^2$ 。