POJ Challenge Round5 Problems

目录

1	magic	2
2	BG Card	4
3	Billiards	6
4	history	9
5	the n th Power of P	12
6	architect	14

1 magic

总时间限制: 1000ms 内存限制: 131072kB

【问题描述】

魔法师 Silly Hook 正在表演一个神奇的魔术,他变出了他自己的 N 个分身,并成正 N 边形分布,他本身处于这个正 N 边形的中心,正 N 边形的边长为 A 。然后,每个分身都会朝顺时针方向下一个分身以一个相同的固定的速度 V 移动,移动方向会随着下一个分身的位置变化而变化,最终所有分身都将到达正 N 边形的中心,也就是回到 Silly Hook 本身,表演结束。

Silly Hook 计划在比利时埃诺省 Silly 市巡回演出,他想提前知道对于每次表演需要多少时间。

【输入格式】

多组数据,到EOF结束。

每组数据一行三个整数 N, A, V ,分别表示每次表演的分身个数,分身分布的正 N 边形的边长,每个分身移动的速度。

【输出格式】

每组数据一个实数,表示最后一个分身到达本身的时间,保留小数点后 5 位。

【数据范围】

 $N \leq 300$, $A \leq 400000$, $V \leq 10000$, 且答案 ≤ 100000000 , 数据组数 ≤ 10 。

【样例输入】

- 3 10 5
- 4 20 8

【样例输出】

- 1.33333
- 2.50000

2 BG Card

总时间限制: 2000ms 内存限制: 131072kB

【问题描述】

BG 在双扣中被赌神虐得意识模糊,发誓苦练出牌技能。

现在 BG 手中有非常多的牌,但它只会出顺子,且一副顺子里每种牌的张数只能有一张,否则会数不清牌。即使是在如此的劣势下 BG 依然在追求完美,它希望每一次打出的顺子长度都属于给定的一个集合。根据给定的要求,BG 思考着最优的出牌方法。现在它想知道,最少几手能够出完所有的牌。

【输入格式】

多组数据,到EOF结束。

每组数据第一行一个正整数 n,表示牌的种数。

第二行 n 个自然数,分别表示编号为 $1 \sim n$ 的牌的张数。

第三行一个正整数 m。

第四行 m 个自然数,表示被强迫症所困扰的 BG 允许打出的顺子长度集合。

【输出格式】

每组数据输出一行。

若BG不能出完所有的牌,则输出"WTD is really a Gambling God!"。

若BG能够出完所有的牌,则输出"BG will finish the cards by ans steps.",其中 ans 为最少的出牌次数。

【数据范围】

 $1 \le m \le n \le 13$,每种牌张数 ≤ 8 ,数据组数 ≤ 20 。

【样例输入】

5

1 4 4 1 0

3

5 1 4

【样例输出】

BG will finish the cards by 7 steps.

3 Billiards

总时间限制: 1000ms 内存限制: 131072kB

【问题描述】

物理学家 Silly Hook 最近疯狂地迷恋上了台球,但是他总是败在花神手下。他感到非常郁闷,发誓一定要找一个方法来打败花神,于是他找到了会写程序的你。要求你写一个程序来完成以下任务:

给出一个 $W \times H$ 的矩形球台,其左下角在二维笛卡尔坐标系的原点,右上角在点 (W,H)。给出 n 个半径为 r、质量相等的台球的坐标,一开始它们都静止在球台上,并且不会有球和球、球和台边贴合的情况。现在给1号白球一个初速度,问在第 m 次碰撞发生之时,所有球的坐标。碰撞包括球和球碰撞、球和任意一条台边碰撞。

现在为了简化问题, Silly Hook 允许你忽略所有摩擦, 默认所有碰撞 均为完全弹性碰撞并且所有碰撞都在瞬间完成, 球台的质量远远大于台球 的质量。并且他还告诉你, 不会有两个碰撞同时发生。

【输入格式】

多组数据,到EOF结束。

每组数据第一行三个整数 n, m, r,分别表示台球的个数、碰撞次数和球的半径。

接下来一行两个整数 W, H, 表示球台的大小。

接下来 n 行每行两个整数 x_i, y_i ,表示第 i 号台球的坐标。

接下来一行两个整数 v_x, v_y ,表示 1 号球的初始速度向量。

【输出格式】

每组数据输出 n 行,每行两个实数 x_i, y_i ,表示第 i 号台球在第 m 次碰 撞发生之时的坐标。输出保留 2 位小数。

【数据范围】

 $1 \le n \le 22, 1 \le m \le 50$,数据组数 ≤ 60 。

【样例输入】

- 2 3 1
- 10 10
- 2 3
- 7 8
- -1 -1
- 2 4 1
- 10 10
- 2 3
- 7 8
- -1 -1
- 2 5 1
- 10 10
- 2 3
- 7 8
- -1 -1
- 2 6 1
- 10 10
- 2 3
- 7 8
- -1 -1
- 2 7 1
- 10 10
- 2 3
- 7 8

- -1 -1
- 2 8 1
- 10 10
- 2 3
- 7 8
- -1 -1

【样例输出】

- 7.00 6.00
- 7.00 8.00
- 8.00 6.00
- 7.00 9.00
- 9.00 6.00
- 7.00 8.00
- 8.41 6.00
- 7.00 7.41
- 8.41 1.00
- 2.00 7.41
- 8.41 2.00
- 1.00 7.41

4 history

总时间限制: 3000ms 内存限制: 131072kB

【问题描述】

历史学家 Silly Hook 正在研究一个奇怪的王国的历史。当前阶段的任务是研究该国的交通。

根据这个奇怪的王国的史书记载,史书开始记载前这个王国有 n 个城市(城市从 0 开始标号),但所有城市之间都没有道路相连。

每一年,在位的国王会修建一条双向道路 $x \leftrightarrow y (x \neq y)$,一条道路可能被修建多次。

而在这之间,国王会计划进行若干次旅行。对于计划进行的一次旅行 $st \to ed$,如果当时能完成这次旅行,而 t 年前不能完成这次旅行,那么国 王会对之前的建设成果感到满意,否则他会很生气,并在他感到满意之前 (包括使他满意的那次旅行) 都让史官记录下错误的信息,怎么样得到正确 信息将在输入格式中描述。

当然在这些年中也发生了若干次国王的交替,而每个国王的c值不一定相同,但在国王在位期间c值不会改变(初始国王的c值为0,其他的c值可通过记载得到),新上位的国王开始处于不生气的状态。

请根据史书帮助 Silly Hook 得出国王每次对于计划旅行是否满意,从而使 Silly Hook 能够研究该国的交通。

【输入格式】

多组数据,到EOF结束。

每组数据第一行两个整数 n, m , 表示初始城市数和史书记载的内容数。

接下来 m 行,每行是以下三种格式之一:

1. Kv,表示国王交替,如果被替换的国王是生气的(即这个是错误

信息),那么新国王的 c 值为 v+被替换的国王的 c 值,否则新国王的 c 值为 v 。

- 2. R x y, 表示史书上记载的是国王修建了 $x \leftrightarrow y$ 的道路, 如果这是错误信息, 那么真实信息为 $(x+c) \mod n \leftrightarrow (y+c) \mod n$ 的道路。
- 3. T st ed t ,表示国王计划进行的一次 st \rightarrow ed 的旅行,且比较的是 t 年前的情况(国王可能会和史书开始记载以前的情况比较),如果这是错误信息,那么真实信息为国王计划进行的一次 (st + c) mod n \rightarrow (ed + c) mod n 的旅行,且比较的是 (t + c) mod n 年前的情况。

注意只有遇到 R 操作才会使年份的计数 +1。

【输出格式】

每组数据对于每个T的记录输出一行,如果此次计划旅行令国王满意,则输出Y,否则输出N。

【数据范围】

 $n, m \le 3 \times 10^5$, $0 \le v, x, y, st, ed < n$, $0 \le t < m$, 数据组数 ≤ 10 。

【样例输入】

- 3 7
- R 0 1
- T 0 1 1
- K 1
- R 0 1
- T 0 1 1

R 0 1 T 1 2 0

【样例输出】

Y

Ν

Υ

5 the nth Power of P

总时间限制: 3000ms 内存限制: 131072kB

【问题描述】

数学家 Silly Hook 最近在研究一个问题:已知一个 $m \times m$ 的置换矩阵 Q 和一个整数 n,存在多少个相同大小的置换矩阵 P 满足 $P^n = Q$ 。其中,置换矩阵是每行每列恰好有且仅有一个 1,其余都是 0 的矩阵;一个矩阵的 n 次方就是将 n 个这样的矩阵相乘。

Silly Hook 首先研究了一些 n, m 较小的情况,现在他想要研究一些 n, m 较大的情况,他是这样生成 n, m, Q 的:

- 1. 随机生成一个 n 和一个长度为 l 的序列 $a_i (1 \le i \le l)$
- 2. $m \leftarrow \sum_{i=1}^{l} a_i \cdot i$, $Q \leftarrow \mathbf{0}$,并将 $1 \sim m$ 放入一个集合中。
- 3. 随机找出一个满足 $a_k > 0$ 的 k,如果不存在这样的 k 就结束生成的过程,否则 $a_k \leftarrow a_k 1$ 。
- 4. 从集合中随机取出 k 个数字(不放回),设取出的数列为 $b_i(1 \le i \le k)$,那么将 $Q_{b_i,b_{i+1}}(1 \le i < k)$ 和 Q_{b_k,b_1} 赋成 1。
- 5. 跳回第3步。

但是由于这样生成的数据很大, Silly Hook 竟然发现自己无法完成这个任务,于是他请你来帮忙解决这个问题。

【输入格式】

多组数据,到EOF结束。

每组数据第一行两个整数 n, l,表示 Silly Hook 第一步生成的 n 和 l。接下来一行 l 个数字,表示他第一步生成的 a_1, a_2, \ldots, a_l 。

【输出格式】

每组数据输出一个答案,表示存在多少个相同大小的置换矩阵 P 满足 $P^n=Q$ 。由于答案可能非常大,你只需要输出答案模 1 000 000 009。

【数据范围】

 $1 \le n \le 1000, 1 \le l \le 10000, 0 \le a_i \le 100(1 \le i \le l)$,数据组数 ≤ 100 。

【样例输入】

- 4 3
- 1 0 1
- 4 1
- 3

【样例输出】

- 1
- 4

6 architect

总时间限制: 4000ms 内存限制: 131072kB

【问题描述】

奇葩建筑家 Silly Hook 受雇于某 GFS, 在 GFS 耗费巨资买下了郊外的一块风水宝地上设计奇葩别墅,但令他震惊的是,一群 DSJ 对 GFS 的富贵生活深恶痛绝,决定打洞以搞破坏。

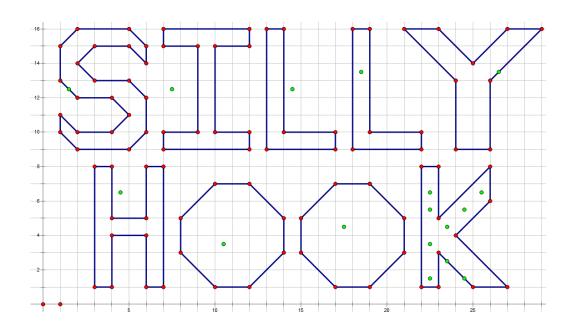
现在我们简化一下这个问题,在这片土地上会按顺序发生一系列事件。

- 1. $H \times y$ 表示一只 DSJ 在 (x,y) 这个网格中心打了一个洞,即洞的坐标为 (x-0.5,y-0.5)。 DSJ不会在同一个位置重复打洞。
- 2. $A n x_i, y_i$ 表示 Silly Hook 设计的别墅的地基位置,即由给出的 n 个点按顺时针顺序构成的多边形,但为了地基的牢固,多边形的每条边或平行于坐标轴,或与坐标轴成 45° 角,并且他也想知道当前这个多边形内(包括边界)洞的个数。注意这只是设计,而不是建造。

GFS 和 Silly Hook 现在对 DSJ 已经忍无可忍了,请你帮他们回答这些询问。

初始土地上没有洞。 GFS 毕竟是 GFS ,你可以认为土地足够大。而建筑家 Silly Hook 尽管奇葩,但设计的多边形至少还是不会自交的(除相邻边有一个公共点外其他边之间都没有公共点)。

下图是样例对应的图片, Silly Hook 共进行了 9 次设计,绿色的点表示 DSJ 打的洞。



【输入格式】

多组数据,到EOF结束。 每组数据第一行一个整数 m 表示事件的数量。 接下来 m 个事件,每个事件的格式如上所述。

【输出格式】

每组数据对于每个 A 事件输出一个整数表示当时该多边形内的洞的个数。

【数据范围】

每个A事件中的多边形至少3条边,且不会退化, $m \le 30000$,多边形总点数 ≤ 50000 , $1 \le x, y, x_i, y_i \le 10000$,读入的坐标均为整数,数据组数 ≤ 10 。

【样例输入1】

6

н 3 4

H 4 4

Н 6 5

Н 3 5

Н 5 3

A 4

4 6

6 4

4 2

2 4

【样例输出1】

5

【样例输入2】

26

н 2 13

A 22

1 10

1 11

2 10

4 10

5 11

4 12

2 12

1 13

- 1 15
- 2 16
- 5 16
- 6 15
- 6 14
- 5 15
- 3 15
- 2 14
- 3 13
- 5 13
- 6 12
- 6 10
- 5 9
- 2 9
- Н 8 13
- A 12
- 7 9
- 7 10
- 9 10
- 9 15
- 7 15
- 7 16
- 12 16
- 12 15
- 10 15
- 10 10
- 12 10
- 12 9
- A 6

- 13 9
- 13 16
- 14 16
- 14 10
- 17 10
- 17 9
- Н 15 13
- Н 19 14
- A 6
- 18 9
- 18 16
- 19 16
- 19 10
- 22 10
- 22 9
- H 27 14
- A 9
- 24 9
- 24 13
- 21 16
- 23 16
- 25 14
- 27 16
- 29 16
- 26 13
- 26 9
- Н 5 7
- A 12
- 3 1

- 3 8
- 4 8
- 4 5
- 6 5
- 6 8
- 7 8
- 7 1
- 6 1
- 6 4
- 4 4
- 4 1
- A 8
- 8 3
- 8 5
- 10 7
- 12 7
- 14 5
- 14 3
- 12 1
- 10 1
- H 11 4
- Н 18 5
- A 8
- 15 3
- 15 5
- 17 7
- 19 7
- 21 5
- 21 3

- 19 1
- 17 1
- н 23 2
- н 23 4
- н 25 2
- н 24 3
- н 23 6
- н 23 7
- Н 24 5
- Н 25 6
- н 26 7
- A 11
- 22 1
- 22 8
- 23 8
- 23 5
- 26 8
- 26 6
- 24 4
- 27 1
- 25 1
- 23 3
- 23 1

【样例输出2】

- 1
- 0
- 0

POJ Challenge Round5 Problems

architect