## T1. 俄罗斯方块 (tetris)

因为每个俄罗斯方块所占格子数都为 4,所以总格子数必须是 4 的倍数,即 n 是偶数,否则输出 0。可以发现,Z 形、S 形和 T 形的方块都不可能被使用。

令  $f_n$  为  $2 \times 2n$  的矩阵的放置方案数, 有  $f_0 = f_1 = 1$ .

考虑  $f_n$   $(n \ge 2)$  如何转移,首先有两种方式:放 O 形或者两条 I 形的,分别从  $f_{n-1}$  和  $f_{n-2}$  转移。还有最右侧放 L 形或 I 形,这时出现 2 格的空隙,可以用 I 形或另一个 L/I 形填上。

不难发现从 
$$2 \times \sum_{i=0}^{n-2} f_i$$
 转移。

即 
$$f_n=f_{n-1}+f_{n-2}+2 imes\sum_{i=0}^{n-2}f_i$$
,直接转移复杂度为  $\mathcal{O}(n^2)$ ,前缀和优化后为  $\mathcal{O}(n)$ 。

根据转移式,不难写出矩阵,矩阵快速幂优化,复杂度为  $\mathcal{O}(\log n)$ 。

实际上  $f_n=F_{n+1}^2$  ,其中  $F_n$  为斐波那契数列的第 i 项, $F_0=0,F_1=1$ 。

## T2. 缩进优化 (tab)

令值域为m。

每次即询问 
$$\sum_{i=1}^n \left\lfloor \frac{y}{a_i} \right\rfloor + y \mod a_i$$
。

$$egin{aligned} \mathbf{Ans} &= \sum_{i=1}^n \left\lfloor rac{y}{a_i} 
ight
floor + y mod a_i \ &= \sum_{i=1}^n \left\lfloor rac{y}{a_i} 
ight
floor + \left( y - \left\lfloor rac{y}{a_i} 
ight
floor \cdot a_i 
ight) \ &= yn - \sum_{i=1}^n \left\lfloor rac{y}{a_i} 
ight
floor \cdot (a_i - 1) \end{aligned}$$

对 y 数论分块,转化为  $\mathcal{O}(\sqrt{y})$  次查询,每次即查询满足  $a_i \in [l,r]$  的  $a_i-1$  之和。

用树状数组实现,复杂度  $\mathcal{O}(n+q\sqrt{m}\log m)$ 。

注意到修改有  $\mathcal{O}(q)$  次,而查询有  $\mathcal{O}(q\sqrt{m})$  次,在值域上分块平衡复杂度,让修改复杂度为  $\mathcal{O}(\sqrt{m})$  而查询复杂度为  $\mathcal{O}(1)$  即可。时间复杂度  $\mathcal{O}(n+q\sqrt{m})$ 。

## T3. 看电影 (movie)

对于所有的行,每行不是空,就是正中间的座位必然被占用,被分成左右两边。对这两种情况分别讨论。

对于影院前后空的行,必然相差不超过1,只要维护到第几行还空着即可,每次取最近的空行。

对于正中间的座位被占用的行,考虑其左右两边的剩余长度,不妨设某侧的长度为 len。

假设遇到了一个人数为 m 的操作,如果 len < m,则无法做出贡献,所以只考虑  $len \geq m$  的情况。

当  $len \ge m$  时,令该行到中间的前后距离为 x,则对于不同的满足条件的位置,离中心越近当且仅当 x-len 越小,在 x-len 相同时比较题目描述中的次要关键字即可。

所以这一部分是要求  $len \geq m$  中的 x-len 的最小值。用线段树维护,下标为 len,值为 x-len 即可。

线段树的最底层为 k 个堆,每次在最小的堆中 pop 出该元素,然后再在新的堆中插入,再更新线段树即可。

实现时注意细节即可。复杂度  $\mathcal{O}(n \log k)$ 。