

110 學年度全國資訊學科能力競賽

臺南一中 校內初選 試題本

競賽說明

1. 競賽時間：2021/09/10 13:30 ~ 16:30，共 3 小時。
2. 本次競賽試題共 6 題，每題皆有子任務。
3. 每題的分數為該題所有子任務得分數加總；單筆子任務得分數為各筆繳交在該筆得到的最大分數。
4. 競賽系統：<http://210.70.137.160/contest/>。
5. 競賽記分板：<http://210.70.137.160/ranking/>。
6. 本次初選比照南區賽提供記分板，複選比照全國賽不提供記分板。
7. 全部題目的輸入皆為標準輸入。
8. 全部題目的輸出皆為標準輸出。
9. 所有輸入輸出請嚴格遵守題目要求，多或少的換行及空格皆有可能造成裁判系統判斷為答案錯誤。
10. 每題每次上傳間隔為 120 秒，裁判得視情況調整。
11. 所有試題相關問題請於競賽系統中提問，題目相關公告也會公告於競賽系統，請密切注意。
12. 如有電腦問題，請舉手向監考人員反映。
13. 如有廁所需求，須經過監考人員同意方可離場。
14. 不得攜帶任何參考資料，但競賽系統上的參考資料可自行閱讀。
15. 不得自行攜帶隨身碟，如需備份資料，請將資料儲存於電腦 D 槽。
16. 競賽中請勿交談。請勿做出任何會干擾競賽的行為。

A. ABC 體操

Problem ID: Gymnastics

Time Limit: 1.0s

Memory Limit: 512MiB



Figure 1: 裏道大哥哥和排成一列的小朋友，出自動畫《陰晴不定的體操哥哥》

「裏道大哥哥」是兒童律動節目《和媽媽在一起》的主持人，今天又到了 ABC 體操的時間。小朋友們已經迫不及待地「**按照身高從矮到高排成一列**」，只不過裏道大哥哥今天想要來點特別的。

裏道大哥哥想要將小朋友們分組，只不過由於工作上太累的關係，便想偷懶地直接將排成一列的隊伍切成幾段，因此每個組別都是隊伍中的連續區間。

裏道大哥哥這時又想知道使用這樣的分組方法的話，各組的小朋友身高的中位數分別是多少。但又是因為工作上太累的關係，裏道大哥哥決定將計算的工作交給你。

為了方便你們溝通，裏道大哥哥會從隊伍的「某一邊」開始為小朋友編號 $1, 2, \dots, N$ 直到另外一邊。

接著多次會詢問你編號 X 至編號 Y 的小朋友分成一組的話（包含 X 及 Y ），該組小朋友身高的「中位數」。

由於不敢違逆前輩，身為裏道大哥哥後輩的你只好乖乖幫忙計算了。

- 輸入 -

第一行有 1 個正整數 N ，代表小朋友的人數。

第二行有 N 個整數 A_1, A_2, \dots, A_N ，編號 i 的小朋友的身高為 A_i 。

第三行有 1 個正整數 Q ，表示接下來有 Q 筆詢問。

接下來 Q 行，每行有 2 個正整數 X, Y ，表示詢問編號 X 至編號 Y 的小朋友分成一組時的身高中位數是多少。

- 輸出 -

對於每筆詢問，輸出該區間的身高中位數。

- 輸入限制 -

- $N \leq 10^5$
- $1 \leq A_i \leq 10^9$
- $Q \leq 10^5$
- $Y - X$ 為 2 的倍數

- 子任務 -

編號	分數	額外限制
0	0	範例輸入輸出
1	20	$A_i = i$ 且 $X \leq Y$
2	20	$A_i \leq A_{i+1}$ 且 $X \leq Y$ 且 $N \leq 10$
3	20	$A_i \leq A_{i+1}$ 且 $X \leq Y$
4	20	$A_i \leq A_{i+1}$
5	20	無額外限制

- 範例輸入 -

5
1 2 3 4 5
2
1 5
3 5

- 範例輸出 -

3
4

B. 國中會考分發

Problem ID: Komachi

Time Limit: 1.0s

Memory Limit: 512MiB



Figure 1: 小町錄取總武高中，出自動畫《果然我的青春戀愛喜劇搞錯了。完》

又來到了國中會考的季節，而今天是放榜的日子，小町如願以償地進到總武高中。

不過說到放榜，首先就要了解學校分發的方式。

每個學生經過考試後都會得到一個總成績，並且可以填寫五個志願。而分發的方式是依照成績高低決定優先順序，接下來從最高的志願序開始依序檢查學校的名額是否額滿，如果還沒額滿，就表示順利考進該所學校。

假如每間學校都只能收 k 位學生，告訴你 n 個學生的成績由高到低排序的結果，以及每個學生填寫的志願序，你能知道這 m 間學校的最終錄取人數以及錄取的學生編號分別為何嗎？

- 輸入 -

第一行有三個整數 n, m, k ，代表有 n 位學生， m 間學校，每間學校收 k 個人。

第二行是一個長度為 n 的排列，代表學生分數由高到低的排名結果。

接下來有 n 行，每行有五個數字，其中第 i 行代表編號為 i 的學生選填的五個志願。

- 輸出 -

輸出 m 行，每行的第一個數字 a_i 代表進入第 i 間學校的人數，接下來輸出 a_i 個數字，代表進入第 i 間學校的學生編號，編號請**由小到大排序**。

- 輸入限制 -

- $1 \leq n \leq 200000$
- $5 \leq m \leq 1000$
- $1 \leq k \leq n$

- 子任務 -

編號	分數	額外限制
0	0	範例輸入輸出
1	20	$k = n$
2	30	$m = 5$, 每個人填的志願順序相同
3	20	$n \leq 5000$
4	30	無額外限制

- 範例輸入 1 -

3 5 2
2 3 1
1 2 3 4 5
1 3 2 4 5
1 5 4 2 3

- 範例輸出 1 -

2 2 3
1 1
0
0
0

- 範例輸入 2 -

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

- 範例輸出 2 -

2 5 7
2 2 3
2 6 8
1 1
0
0
1 4

C. GAMAGAMA

Problem ID: GAMAGAMA

Time Limit: 1.0s

Memory Limit: 512MiB



Figure 1: 風花向遊客解說海洋生物，出自動畫《白沙的 Aquatope》

GAMAGAMA 水族館面臨即將停業的危機，代理館長空空琉決定推出觸摸池的活動來吸引遊客，由前偶像團體成員的風花擔任導覽員。

觸摸池吸引了不少家長帶著小孩來參觀，風花推出了有獎徵答，答對的小朋友累積積分來兌換獎品。

而空空琉為了炒熱氣氛，決定加碼讓遊客的積分能夠翻倍。

GAMAGAMA 水族館有兩條觀察大型水族箱的海底隧道，空空琉會在海底隧道中沿路擺上調整積分的告示牌，遊客要選擇其中一條隧道參觀，每走過一面告示牌，就會按照告示牌上的內容對目前的積分進行修改。

例如你目前的積分是 x ，則經過 $+a$ 的告示牌時，積分就會變成 $x + a$ ；經過 $\times a$ 的告示牌時，積分就會變成 $x \times a$ 。積分的修改是經過告示牌後立即運算更新，不是四則運算。

為了控制不要讓積分過度膨脹，必須先進行模擬。

一開始兩條隧道都是沒有擺放任何告示牌，隨著活動進行，會不斷在其中一條隧道的尾端加上一面告示牌。

要模擬的變動及詢問請見輸入說明。

- 輸入 -

第一行有一個數字 Q ，表示接下來的操作次數。

接下來有 Q 行，每一行為操作為以下其一（皆不含引號）。

- “1 k” — 若遊客進入隧道前的積分為 k ，請輸出經過兩條隧道後的積分較大值。
- “2 i + a” — 在 i 號隧道最尾端加上 $+a$ 的告示牌。
- “2 i * a” — 在 i 號隧道最尾端加上 $\times a$ 的告示牌。
- “3” — 輸出當下遊客無論選擇哪條隧道，最終積分皆相同的初始積分，若不存在或多組解則輸出“no”（不含引號）。

- 輸出 -

對於每筆操作 1 請輸出一個整數 k 。

對於每筆操作 3 請輸出一個整數 k 或“no”（不含引號）。

- 輸入限制 -

- $1 \leq Q \leq 10^6$
- 操作 1 中 $-10000 \leq k \leq 10000$
- 操作 2 中 $i \in \{1, 2\}$ 且 $-100 \leq a \leq 100$
- 保證若初始積分符合 $-10000 \leq k \leq 10000$ ，則無論選擇哪條隧道，任何時間手上的積分都在 $[-10^9, 10^9]$ 之內。

- 子任務 -

編號	分數	額外限制
0	0	範例輸入輸出
1	20	$Q \leq 8000$, 且不含操作 3
2	20	操作 2 只有 +
3	20	初始積分為 0 或 1, 且不含操作 3
4	20	不含操作 3
5	20	沒有其他限制

- 範例輸入 1 -

```

8
1 3
2 1 + 2
1 3
2 2 * 2
1 3
2 1 + 2
1 3
3

```

- 範例輸出 1 -

```

3
5
6
7
4

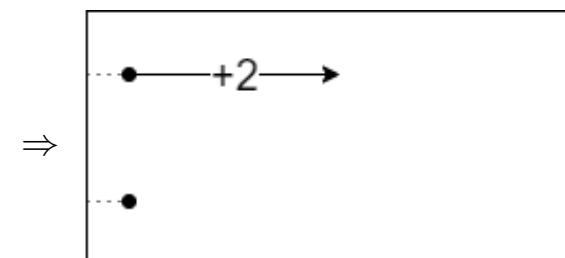
```

- 範例說明 1 -



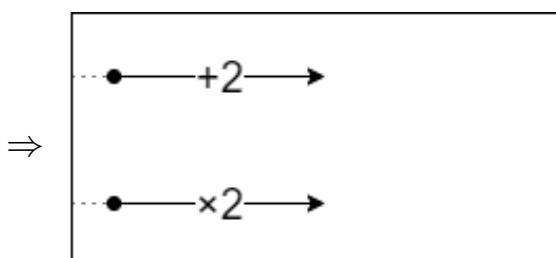
(一開始兩條隧道沒有告示牌)

操作 1： 3 [max(3, 3) = 3]



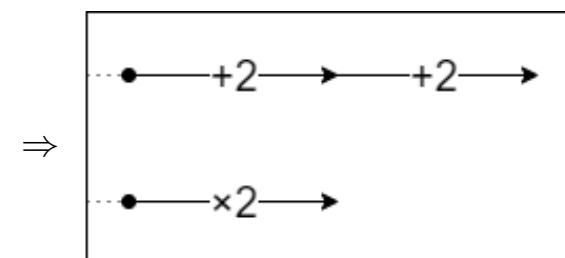
操作 2： 隧道 1 接上 +2

操作 3： 5 [max(3 + 2, 3) = 5]



操作 4： 隧道 2 接上 ×2

操作 5： 6 [max(3 + 2, 3 × 2) = 6]



操作 6： 隧道 1 接上 +2

操作 7： 7 [max(3 + 2 + 2, 3 × 2) = 7]

操作 8： 4 [4 + 2 + 2 = 4 × 2 = 8]

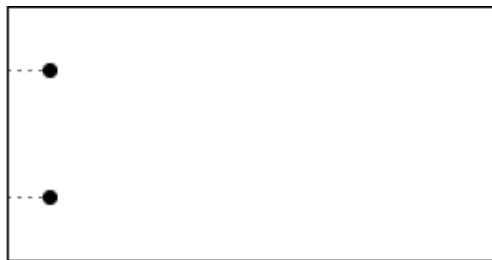
- 範例輸入 2 -

```
9  
1 3  
2 1 * 0  
1 3  
3  
2 2 * 0  
1 3  
3  
2 1 + 2  
3
```

- 範例輸出 2 -

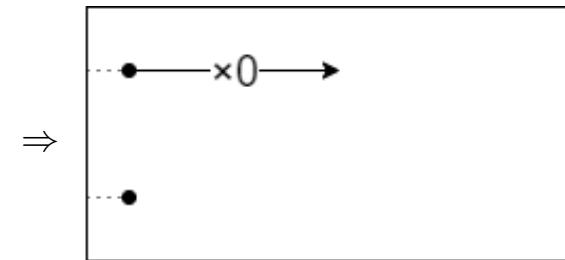
```
3  
3  
0  
0  
no  
no
```

- 範例說明 2 -



(一開始兩條隧道沒有告示牌)

操作 1： 3 [max(3, 3) = 3]

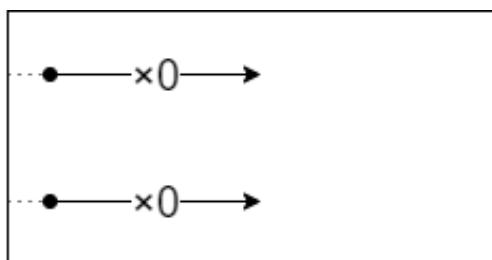


操作 2： 隧道 1 接上 $\times 0$

操作 3： 3 [max(3×0 , 3) = 3]

操作 4： 0 [$0 \times 0 = 0 = 0$]

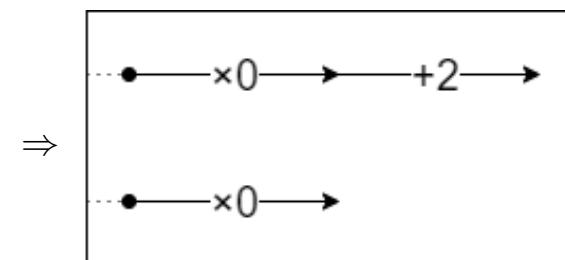
\Rightarrow



操作 5： 隧道 2 接上 $\times 0$

操作 6： 0 [max(3×0 , 3×0) = 0]

操作 7： no [多組解]



操作 8： 隧道 1 接上 +2

操作 9： no [不存在]

D. 花子一口吞

Problem ID: EatAllLeftMost

Time Limit: 1.0s

Memory Limit: 512MiB



Figure 1: 在你寫 code 的期間，花子越來越餓，你可能得快點 AC...，出自動畫《萌獸寵物店》

自稱為半龍人的貪吃少女 — 花子，實際上卻是魔界四大公爵-龍族法夫納家的下任家主！因為厭倦了家中殘酷的訓練還有一成不變的食物，於是離家出走來到了人類源藏開的魔獸寵物店當起了店員。

作為寵物店店員，最重要的工作就是給每個寵物分配飼料，每到開飯時間，花子便要為每個飼料盆分配不同的飼料量。今天中午，花子又一次完美的做好了分配工作，突然之間她覺得肚子有些餓了，可能是因為早上只吃了十碗飯，實在不太夠，於是她決定偷吃一點寵物們的飼料，作為自己辛苦工作的獎勵。

「但如果又偷吃飼料被店長發現的話，肯定又會被揍了... 該怎麼辦呢？」花子沈思了許久，想起了好久沒做的「一口吞」！

「一口吞」是花子獨創的吃法：她會選定某盆飼料開始一顆顆往嘴巴裡吃，一但到達嘴巴能裝的最多數量 K ，就會一口吞下！如果盆子裡還有剩，便會繼續將飼料裝入嘴巴裡，一但到達嘴巴能裝的最多數量 K ，就會一口吞下... 如此反覆循環，直到整盆飼料都空了後，就往下一個飼料盆繼續吃，還沒吞下去的飼料當然也還裝在嘴巴裡！然後繼續吃... 吃... 吃... 吃到滿意為止。

「如果這次又每盆都偷吃一點，就算只少了那麼一點點，肯定還是會被店長發現而被挨罵... 對了！只要把連續幾個飼料盆都吃光，假裝本來就沒有裝飼料就好了！而且還想要藏一點飼料在嘴巴裡當作點心...」

身為魔界菁英的她想出了如此辦法，她想要知道自己得從哪一盆開始吃，連續吃到哪一盆為止，可以使她嘴巴裡剩的飼料量最大，就能完美解決這個難題，而她會將剩餘的飼料從嘴巴裡吐出來作為點心，等一下才不會餓肚子呢！

另外如果吃完最後一盆的時候恰好達到嘴巴容量 K ，她仍然會忍不住吞下去，而無法作為點心。

你不需要在意這個策略是否會被店長發現，因為這位龍族少女要求你幫她找到答案，不然你可能會成為那些飼料的替代品！為了你自己的安危著想，請輸出哪個區間的飼料能使花子嘴巴剩的量最大！

- 輸入 -

第一行有 2 個正整數 N 、 K ，代表寵物飼料的數量和花子嘴巴的容量。

第二行有 N 個正整數 a_1, a_2, \dots, a_N ，代表每份寵物飼料的量。

- 輸出 -

輸出花子嘴巴剩的量最大值。

- 輸入限制 -

- $1 \leq N \leq 5 \cdot 10^5$
- $1 \leq K \leq 10^9$
- $1 \leq a_i \leq 10^9$

- 子任務 -

編號	分數	額外限制
0	0	範例輸入輸出
1	20	$N \leq 300$
2	20	$N \leq 8000$
3	20	$K \leq 30$
4	20	符合 $a_i \neq a_{i-1}$ 的 i 最多 2 個，且 $K \leq 2000$
5	20	無額外限制

– 範例輸入 1 –

5 5
1 1 1 1 1

– 範例輸出 1 –

4

– 範例輸入 2 –

7 11
3 3 5 7 7 8 8

– 範例輸出 2 –

8

– 範例輸入 3 –

5 5
1 2 3 2 1

– 範例輸出 3 –

4

E. 蓋歐格

Problem ID: Georg

Time Limit: 5.0s

Memory Limit: 512MiB



Figure 1: 利姆路等人正在討論使用傳送魔法來傳送軍隊的方法，出自動畫《關於我轉生變成史萊姆這檔事第二季》

為了阻止克雷曼的陰謀，朱拉·坦派斯特聯邦國決定派出大軍，然而要將龐大的軍隊快速地送到目的地可不是一件簡單的事。

利姆路決定兵分多路，在連接不同城鎮上的道路上分別施展魔法建立單向「傳送通道」來形成「傳送網路」。

如此強大的傳送魔法勢必要有一些條件才能施展：

- 傳送通道為單向的。
- 傳送通道連接兩個城鎮，可以從城鎮 A 傳送到城鎮 B 。
- 兩個城鎮間可以施展多條傳送通道。
- 為了防止軍隊迷路，從某個城鎮離開之後，必定無法回到該城鎮。
- 任意選擇傳送通道前進，最終必定都能到達目的地。

為了讓傳送網路的效益最大化，利姆路想出了一套方法來評估傳送網路的效率。

每條傳送通道都有一個數值「蓋歐格」來表示該通道的效率，而整個傳送網路則必定可以透過以下方式簡化來計算整體的「蓋歐格」。

一個傳送網路只有一個起點及一個終點，且必定符合以下情況之一（參考 Figure 2）：

- 情形 1：傳送網路恰好就是一條傳送通道。
- 情形 2：從城鎮 A 到城鎮 B 的傳送網路可以拆分為兩個子傳送網路 X 及 Y ， X 的起點為 A ，終點為中間城鎮 C ； Y 的起點為中間城鎮 C ，終點為城鎮 B 。網路 X 的蓋歐格為 x ，網路 Y 的蓋歐格為 y ，則城鎮 A 到城鎮 B 整體的蓋歐格為 $x + y$ 。
- 情形 3：從城鎮 A 到城鎮 B 的傳送網路可以拆分為兩個子傳送網路 X 及 Y ， X 和 Y 的起點皆為 A ，終點皆為 B 。網路 X 的蓋歐格為 x ，網路 Y 的蓋歐格為 y ，則城鎮 A 到城鎮 B 整體的蓋歐格為 $\frac{1}{\frac{1}{x} + \frac{1}{y}}$ 。



Figure 2: 傳送網路的組成情形，A 及 B 為城鎮，黑色箭頭為傳送通道，X 及 Y 為傳送網路，其中可能包含多個傳送通道及多個城鎮

– 輸入 –

輸入的第一行包含兩個正整數 N 、 E ， N 為城鎮數量， E 為傳送通道數量。

接下來有 E 行，每行包含三個正整數 A 、 B 、 R ，表示傳送通道可以從城鎮 A 傳送到城鎮 B ，其「蓋歐格」為 R 。

– 輸出 –

請輸出一行，以 1 號城鎮為起點，2 號城鎮為目的地的傳送網路，整體「蓋歐格」為多少？

– 輸入限制 –

- $1 \leq N, E \leq 10^6$
- $1 \leq A, B \leq N$
- $1 \leq R \leq 30$

– 評測說明 –

本題採用 special judge，只要輸出與答案的絕對誤差或相對誤差 $\leq 10^{-6}$ 就判定為通過。也就是說假設你的輸出是 O ，答案是 A ，若 $\min(|O - A|, \frac{|O - A|}{A}) \leq 10^{-6}$ 就會通過。

– 子任務 –

編號	分數	額外限制
0	0	範例輸入輸出
1	20	傳送網路的組成只有情形 1 及 2
2	20	傳送網路的組成只有情形 1 及 3
3	30	$0 < N, E \leq 1000$
4	30	無額外限制

— 範例輸入 —

3 5
 1 2 17
 1 2 15
 3 2 30
 1 3 20
 1 3 10

— 範例輸出 —

6.546091015

— 範例說明 —

Figure 3: 範例說明

- A 中城鎮 1 至城鎮 3 的兩個傳送通道整體「蓋歐格」等於 B 中的 $a = \frac{1}{\frac{1}{10} + \frac{1}{20}} = \frac{20}{3}$
- B 中城鎮 1 至城鎮 3 及城鎮 3 至城鎮 2 的兩個傳送通道整體「蓋歐格」等於 C 中的 $b = a + 30 = \frac{110}{3}$
- C 中城鎮 1 至城鎮 2 的三個傳送通道整體「蓋歐格」等於 D 中的 $c = \frac{1}{\frac{1}{15} + \frac{1}{17} + \frac{1}{b}} = \frac{5640}{857} \approx 6.546091015$

F. 最小生成數

Problem ID: MinSpanNum

Time Limit: 1.0s

Memory Limit: 512MiB



Figure 1: 唐可可在上課打瞌睡，出自動畫《Love Live! Superstar!!》

獨自一人從上海前來日本成為學園偶像的唐可可，在路上偶然聽到了同校同學澀谷香音的美妙歌聲，情不自禁的用中文向香音說到「太好聽了吧！妳唱歌真的好好聽啊，簡直就是天籟！我剛才聽到妳唱歌了。我們以後一起唱好不好？一起唱！一起做學園偶像！」

在這之後，兩人便一起以成為學園偶像為目標而努力著。而為了準備第一次登場，兩人都花了許多時間和力氣，使得可可在上爆仔老師的數學課時不小心睡著了！

爆仔老師也在這時非常壞心地詢問可可問題，但因為她是全年級第一（華人的優良教育），所以老師拿出了他最近從古代演算法書《力扣》上面想出的問題 — 最小生成數。

老師叫醒可可後，向她說道：「給定一序列 a_i 和一個數字 k ，定義這個數列的生成數為 $b = f(a, k)$ ，使得任意長度為 k 的連續子區間內， $a_i < a_j \iff b_i < b_j$ 且 $a_i = a_j \iff b_i = b_j$ ，而當 b 數列內皆為正整數且為字典序最小的生成數時，我們稱其為最小生成數 (MSN, Minimum Spanning Number)！」

可可雖然受過九年國民義務教育，但是對演算法相當不在行，你因為她非常可愛，為了和她建立良好關係，所以決定幫助她！請你幫她找出最小生成數吧！

- 輸入 -

第一行有二個正整數 n, k

其中 n 表示陣列 a 的長度

k 的定義和題目相同。

第二行有 n 個整數，表示給定的 a_i 。

- 輸出 -

輸出最小生成數。

- 輸入範圍 -

- $1 \leq n \leq 2 \times 10^5$
- $\forall i \in [1, n], \|a_i\| \leq 10^9$

- 子任務 -

編號	分數	額外限制
0	0	範例輸入輸出
1	4	$n \leq 10^3$
2	1	$k = 1$
3	4	$k = n$ 、保證全部元素相異
4	4	$k = n$
5	8	$k = 2$ 、保證全部元素相異
6	6	$k = 2$
7	5	保證序列已經排序、全部元素相異
8	3	保證序列已經排序
9	20	保證全部元素相異
10	45	無額外限制

- 範例輸入 1 -

5 2
3 2 -2 -1 0

- 範例輸出 1 -

3 2 1 2 3

- 範例輸入 2 -

5 3
-3 3 0 2 -3

- 範例輸出 2 -

1 4 2 3 1

- 範例輸入 3 -

5 4
-3 -1 -3 -1 -2

- 範例輸出 3 -

1 3 1 3 2

- 範例輸入 4 -

10 2
7 9 1 7 9 3 3 1 5 5

- 範例輸出 4 -

1 2 1 2 3 1 1 1 2 2