

# 114 學年度資訊學科能力競賽臺南一中校內複選 試題本

---

## 競賽規則

1. 競賽時間：2025/9/25 13:00 ~ 17:00，共 4 小時。
2. 本次競賽試題共 6 題，每題皆有子任務。
3. 為了愛護地球，本次競賽題本僅提供電子檔，不提供紙本。
4. 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。
5. 本次初選提供記分板，複選不提供記分板。
6. 全部題目的輸入皆為標準輸入。
7. 全部題目的輸出皆為標準輸出。
8. 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。
9. 每題每次上傳間隔為 120 秒，裁判得視情況調整。
10. 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。
11. 如有電腦問題，請舉手向監考人員反映。
12. 如有如廁需求，須經過監考人員同意方可離場。
13. 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。
14. 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。
15. 競賽中請勿交談。請勿做出任何會干擾競賽的行為。
16. 如需使用 C++ 的 `std::cin` 或 `std::cout` 可將以下程式碼插入 `main function` 以及將 `endl` 取代為 `'\n'` 來優化輸入輸出速度。唯須注意不可與 `cstdio` 混用。

```
std::ios::sync_with_stdio(false);  
std::cin.tie(nullptr);
```

## A. 部落衝突

Problem ID: tribe

Time Limit: 1.0s

Memory Limit: 512MiB

### — 題目描述 —

細胞國內有  $N$  棟房子，第  $i$  棟房子隸屬於編號  $C_i$  的部落，這些部落因為沒有手機而時常發生部落衝突。

野豬騎士身為細胞國的首領，為了減少部落衝突發生，打算在這  $N$  棟房子間鋪設  $N - 1$  條道路，使得**任兩棟房子間都能通過一或多條道路互相抵達**，如此一來，可以增進各個部落間的友誼，使得細胞國變為超級細胞國。

為了避免鋪設完道路後遇到不受控的野蠻人抗議，野豬騎士想要讓這  $N - 1$  條道路中，恰好  $K$  條道路（不能多也不能少）兩端的房子隸屬於**不同**部落。身為野豬騎士，他還忙著用橡皮筋狩獵山豬，因此將設計道路的重責大任交給了你，請你告訴野豬騎士，是否存在一種方法可以滿足條件，如果有，你還必須告訴他要怎麼鋪設。

我們說兩棟房子  $a, b$  能經過道路互相抵達，代表存在一系列相異的房子  $p_0, p_1, \dots, p_t$  滿足  $p_0 = a, p_t = b$ ，且所有 1 到  $t$  之間的整數  $i$ ，第  $p_{i-1}$  棟房子和第  $p_i$  棟房子之間皆有鋪設道路。換句話說，由房子作為點而道路作為邊的圖上，兩個點是連通的。

### — 輸入 —

第一行有兩個整數  $N, K$

第二行有  $N$  個以空白分開的正整數，第  $i$  個為  $C_i$ 。

### — 輸出 —

如果有滿足條件的鋪設道路方式，第一行輸出 “Yes”，接著輸出  $N - 1$  行，第  $i$  行兩個數字  $U_i, V_i$ ，代表要將第  $U_i$  棟房子和第  $V_i$  棟房子之間鋪設一條道路，如果有多種鋪設道路的方式都可以滿足條件，回答其中一種即可。

如果無法滿足條件，輸出 “No”。

### — 輸入限制 —

- $2 \leq N \leq 10^5$
- $1 \leq C_i \leq N$
- $0 \leq K \leq N - 1$

### — 子任務 —

編號	分數	額外限制
1	0	範例輸入輸出
2	3	$K = 0$
3	13	$K = N - 1$
4	47	$C_i \in \{1, 2\}$
5	37	無額外限制

## — 範例輸入 1 —

5 3  
1 1 5 3 3

## — 範例輸出 1 —

Yes  
2 5  
5 3  
1 5  
4 5

## — 範例輸入 2 —

5 2  
1 1 1 1 1

## — 範例輸出 2 —

No

## B. 分蛋糕 2

Problem ID: cake2

Time Limit: 1.0s

Memory Limit: 512MiB

### — 題目描述 —

由於上次製作的蛋糕受到朋友們的一致好評，巴漆又製作了一條長度為  $N$  的蛋糕，由左到右編號為第 1 段到第  $N$  段，巴漆利用神秘的蛋糕透視儀器得到了每一段蛋糕的真實好吃程度，第  $i$  段的好吃程度為  $C_i$ 。

巴漆為了讓朋友們品嚐他親手做的蛋糕，打算將蛋糕切成一些區間後送給他們。蛋糕有限，所以每段蛋糕最多只能送給一位朋友，並且由於巴漆吃膩蛋糕了，他希望**每一段蛋糕都能送給其中一個朋友**。

俗話說「朋友多蛋糕少」，所以巴漆一定找的到朋友送給他蛋糕。而每個朋友可以收到一個**連續區間**的蛋糕。

對於每個有收到蛋糕的朋友，都會對巴漆有好感值，這次計算方式為：如果那個朋友收到小於  $K$  段蛋糕，則好感值為 0，否則，那個朋友對巴漆的好感值為他收到所有蛋糕的好吃程度的**最小值**

巴漆想要找到一種分蛋糕的方式，使得所有朋友對他的好感值總和最大，而巴漆不會寫程式，因此請你來幫助他算出答案。

再更精確地來說，我們定義一個合法的切蛋糕方式為一系列的區間  $(l_1, r_1), (l_2, r_2), \dots, (l_k, r_k)$  滿足  $l_1 = 1, r_k = n$ ，並且對於所有  $1 \leq i \leq k$  都有  $l_i \leq r_i$ ，且對於所有  $1 \leq i < k$ ，都有  $r_i + 1 = l_{i+1}$ 。而這個切蛋糕方式所得到的好感值總和為

$$\sum_{t=1}^k \begin{cases} 0 & \text{if } r_t - l_t + 1 < K \\ \min_{l_t \leq i \leq r_t} C_i & \text{otherwise} \end{cases}$$

我們要找出所有合法的切蛋糕方式中好感值總和最大的是多少。

**— 輸入 —**

第一行有兩個整數  $N, K$ 。

第二行有  $N$  個以空白分開的整數，第  $i$  個為  $C_i$ 。

**— 輸出 —**

輸出所有朋友對巴漆的好感值總和最大可能是多少。

**— 輸入限制 —**

- $1 \leq K \leq N \leq 2 \times 10^5$
- $-10^9 \leq C_i \leq 10^9$

**— 子任務 —**

編號	分數	額外限制
1	0	範例輸入輸出
2	4	$N \leq 3000$
3	36	$K > 1$
4	21	$ C_i  \leq 1$
5	39	無額外限制

**— 範例輸入 1 —**

10 3  
2 2 3 3 3 2 -1 9 9 -2

**— 範例輸出 1 —**

4

**— 範例解釋 1 —**

可以將蛋糕切成  $[2, 2, 3]$ ,  $[3, 3, 2]$ ,  $[-1]$ ,  $[9, 9]$ ,  $[-2]$ ，其中  $[2, 2, 3]$  產生的好感值為 2， $[3, 3, 2]$  產生的好感值為 2， $[-1]$ ,  $[9, 9]$ ,  $[-2]$  產生的好感值皆為 0，好感值總和為 4，可以證明沒有總和大於 4 的分法。

**— 範例輸入 2 —**

6 1  
-3 2 -3 5 7 -2

**— 範例輸出 2 —**

7

**— 範例解釋 2 —**

可以將蛋糕切成  $[-3, 2, -3]$ ,  $[5]$ ,  $[7]$ ,  $[-2]$ ，其中  $[-3, 2, -3]$  產生的好感值為 -3， $[5]$  產生的好感值為 5， $[7]$  產生的好感值為 7， $[-2]$  產生的好感值為 -2，好感值總和為 7。

**— 範例輸入 3 —**

6 1  
-7 5 -4 5 -8 6

**— 範例輸出 3 —**

-2

## C. 手錶

Problem ID: clock

Time Limit: 1.0s

Memory Limit: 512MiB

### — 題目描述 —

矮歐哀是著名的手錶收藏家，他有  $N$  個**不會動**的手錶，每個手錶有  $M$  個刻度，第  $i$  個手錶的長針指向刻度  $A_i$ ，短針指向刻度  $B_i$ 。

矮歐哀發現有些手錶長針指向的刻度竟然比短針還小，他覺得這不是好兆頭，於是他打算將手錶拿去廠商調整，他希望調整後所有長針指向的刻度都大於等於短針指向的刻度，也就是說，調整後需滿足所有的  $A_i \geq B_i$ 。

而每次調整可以將一些手錶的長針同時順時針轉相同的距離，也就是說，每次調整可以選擇一個整數  $k$  和一些手錶，並將這些手錶的長針從  $A_i$  變為  $(A_i + k) \bmod M$ ，而短針對矮歐哀有獨特的意義，因此短針是不能被調整的。

然而，每次調整手錶需要花費一些時間，矮歐哀已經等不及了，因此**每支手錶最多只能被送去調整一次**。並且調整手錶需要高額的費用，矮歐哀不想花太多錢，所以希望**花越少次調整手錶越好**，如果不是花最少次調整，你可能只能拿到一點分數，詳情請看下方子任務部分。你，身為矮歐哀的財務管理員，幫矮歐哀分配一下要怎麼將手錶送去給廠商調整才能滿足條件。



### — 輸入 —

第一行有兩個整數  $N$   $M$ 。

接著有  $N$  行，第  $i$  行有兩個整數  $A_i, B_i$ ，分別代表矮歐哀第  $i$  支手錶長針和短針指向的刻度。

### — 輸出 —

第一行輸出一個整數  $T$ ，代表打算花  $T$  次調整手錶。

接著對於第  $i$  次調整，輸出兩個整數  $t_i$   $k_i$ ，接著下一行輸出  $t_i$  個整數，第  $j$  個整數為  $v_{i,j}$ 。代表這次要將這  $t_i$  個手錶的長針從  $A_{v_{i,j}}$  變為  $(A_{v_{i,j}} + k_i) \bmod M$ 。

輸出需要滿足

- $1 \leq t_i \leq N$
- $0 \leq k_i \leq M - 1$
- $1 \leq v_{i,j} \leq N$
- $v_{i,j}$  兩兩相異

若有多種方式皆可滿足條件，輸出任一種皆可。

### — 輸入限制 —

- $1 \leq N \leq 2 \times 10^5$
- $1 \leq M \leq 10^9$
- $0 \leq A_i, B_i < M$

### — 子任務 —

編號	分數	額外限制
1	0	範例輸入輸出
2	5	$A_i$ 皆相同
3	26	$N \leq 2000$
4	45	$B_i$ 皆相同
5	24	無額外限制

在每個子任務中，如果輸出符合上述輸出格式，且調整後滿足所有  $A_i \geq B_i$ ，但輸出的  $T$  並非最小，你可以獲得那個子任務的總分乘以 0.3 的分數。

## — 範例輸入 1 —

```
5 10
1 4
5 8
0 9
2 1
9 0
```

## — 範例輸出 1 —

```
2
2 4
2 1
1 9
3
```

## — 範例解釋 1 —

經過調整後，第 1 到 5 個手錶的  $(A_i, B_i)$  分別變為  $(5, 4)$ ,  $(9, 8)$ ,  $(9, 9)$ ,  $(2, 1)$ ,  $(9, 0)$ 。

## — 範例輸入 2 —

```
5 5
0 4
1 4
2 4
3 4
4 4
```

## — 範例輸出 2 —

```
4
1 1
4
1 2
3
1 3
2
1 4
1
```

## D. 隱藏的排列 2

Problem ID: permutation2

Time Limit: 1.0s

Memory Limit: 512MiB

本題為**互動題**

### — 問題描述 —

Alice 和 Bob 正在遊玩猜謎遊戲，由 Alice 負責出題目、Bob 負責猜謎。

遊戲過程如下：

- Alice 會先在心中想好一個  $1 \sim n$  的排列。也就是說，Alice 心中已經有一個隱藏的序列  $p_1, p_2, \dots, p_n$ ，滿足這些數字都介在  $1 \sim n$  之間，且每個數字出現恰好一次。
- 接著，Bob 可以詢問  $q$  個問題，每個問題都會是以「請問有多少數對  $(i, j)$  滿足  $l \leq i < j \leq r$ ，且  $p_i > p_j$ 」這種形式呈現。Alice 在收到問題後，必須如實回答。
- 在 Bob 問完所有問題後，Alice 會問 Bob  $k$  個問題，每個問題都會是以「請問  $p_i$  是多少？」這種形式呈現。Bob 在收到問題後，必須給出回答。

這個遊戲的目的就是要讓 Bob 詢問的問題數量  $q$  儘量小來使得 Bob 能正確回答出 Alice 的所有詢問。請協助 Bob，在  $q$  儘量小的情況下，正確回答所有 Alice 的  $k$  個問題。

## — 實作細節 —

你需要實作兩個函式 `bob_init()` 與 `query_from_alice()`：

```
void bob_init(int n);
```

- 對於每一筆測試資料，正式評分程式會呼叫你實作的 `bob_init()` 函式恰好 1 次。
- $n$  代表 Alice 心中想著的排列的長度

```
int query_from_alice(int a);
```

- $a$  為 1 到  $n$  之間的整數
- 對於每一筆測試資料，正式評分程式會呼叫你實作的 `query_from_alice()` 函式恰好  $k$  次。
- 保證在呼叫完 `bob_init()` 後才會呼叫此函式。
- `query_from_alice()` 需要回傳一個整數  $x$ ，代表  $p_a$  的實際數值。

此外，在實作 `bob_init` 時可以呼叫 `compare_numbers()` 這個函式。

```
int compare_numbers(int l, int r);
```

- $l, r$  是於  $1 \sim n$  的整數
- $l \leq r$
- 此函式會回傳有多少數對  $(i, j)$  滿足  $l \leq i < j \leq r$ ，且  $p_i > p_j$
- **範例評分程式**內的 `compare_numbers()` 實作與**實際評分程式**內的實作完全相同

### — 範例程式碼 —

以下是一個可以編譯但保證不會獲得任何分數的範例程式碼：

```
#include<vector>
using namespace std;
int compare_numbers(int l, int r);
int v[1010];
void bob_init(int n){
    v[1] = compare_numbers(1, n);
    v[2] = compare_numbers(2, n);
}
int query_from_alice(int a){
    return v[a];
}
```

### — 互動範例 —

若 Alice 所想的序列為  $\{2, 3, 1\}$ ，一個可能被評為 Accepted 的互動例子顯示如下：

評分程式端	參賽者端
呼叫 bob_init(3)	
	呼叫 compare_numbers(1, 3)
回傳 2	
	呼叫 compare_numbers(2, 3)
回傳 1	
	回傳 void()
呼叫 query_from_alice(1)	
	回傳 2
呼叫 query_from_alice(2)	
	回傳 3

### — 測資限制 —

- $3 \leq n \leq 1000$
- $1 \leq k \leq 1000$
- $1 \leq p_i \leq n$
- $p_i$  兩兩相異

### — 評分說明 —

對於每一筆測試資料，若你的程式在函式 `bob_init()` 中呼叫 `compare_numbers` 的次數為  $x$ ，則定義  $Q$  為：

$$Q = \left\lfloor \frac{x}{n} \right\rfloor$$

若你正確回答了所有 Alice 的詢問，根據  $Q$ ，你將得到分數比重  $W$ ：

$$W = \begin{cases} 1 & \text{if } Q = 0 \\ 1 - \frac{\sqrt{Q}}{50} & \text{if } 0 \leq Q \leq 500 \\ 0 & \text{if } Q > 500 \end{cases}$$

本題共有兩組子任務，條件限制如下所示。每一組可有一或多筆測試資料，你在該子任務的得分為所有測試資料中分數比重  $W$  的最小值，乘以該子任務的總分。

### — 子任務 —

編號	分數	額外限制
1	0	範例互動
2	10	$n = 3$
3	90	無額外限制

## — 範例評分程式 —

範例評分程式採用以下格式輸入：

$$\begin{array}{c} n \ k \\ p_1 \ p_2 \ \dots \ p_n \\ a_1 \ a_2 \ \dots \ a_k \end{array}$$

請注意，正式的評分程式一定不會採用以上格式輸入。**請不要自行處理輸入輸出。**

範例評分程式首先呼叫  $\text{bob\_init}(n)$ ，接著範例評分程式會呼叫  $k$  次  $\text{query\_from\_alice}(a_i)$ 。接著，若範例評分程式偵測到從  $\text{bob\_init}$  對  $\text{compare\_numbers}$  的呼叫有任何不合法、或在  $\text{query\_from\_alice}$  的期間有對  $\text{compare\_numbers}$  的呼叫，此程式將輸出

Wrong Answer : msg

後並終止程式執行，其中 msg 為下列其中之一錯誤訊息：

- Invalid position: l r: 你的程式傳入  $\text{compare\_numbers}$  的集合中有不介在  $1 \sim n$  之間的數字，或是你傳入的  $l > r$ 。
- Invalid call: 你的程式嘗試在  $\text{query\_from\_alice}$  的期間呼叫  $\text{compare\_numbers}$ 。

否則，範例評分程式將會以下列格式印在標準輸出中：

$$\begin{array}{c} b_1 \ b_2 \ \dots \ b_k \\ Q \end{array}$$

其中，

- $b_i$  為第  $i$  次呼叫  $\text{query\_from\_alice}()$  時你的回傳值。
- $Q$  為根據你的程式呼叫  $\text{compare\_numbers}$  的次數得來的數值，詳細定義請見評分說明欄位。
- 請注意，範例評分程式並不會幫助你檢查你回傳的數值是否正確。



下方程式碼可在 pA 下方壓縮檔 permutation2.zip 裡的 grader.cpp 中獲得  
請注意，上傳程式碼時請勿直接上傳此範例評分程式，上傳格式請參考上述範例程式碼。

```
#include <cstdlib>
#include <iostream>
using namespace std;
// Functions to be implemented in the solution.
void bob_init(int n);
int query_from_alice(int a);
// Functions to be implemented in the solution.
namespace{
    int N, K, Query_count = 0, P[1005], Ans[1005], Inv[1005][1005];
    bool EndInit = false;
    void WA(const string msg) {
        cout << "Wrong Answer: " << msg << endl;
        exit(0);
    }
}
int compare_numbers(int l, int r){
    if(EndInit) WA("Invalid call");
    if(l <= 0 || l > N || r <= 0 || r > N || l > r)
        WA("Invalid position: " + to_string(l) + " " + to_string(r));
    Query_count++;
    return Inv[l][r];
}
int main() {
    cin >> N >> K;
    for(int i = 1; i <= N; ++i) cin >> P[i];
    for(int i = 1; i <= N; ++i) for(int j = i + 1; j <= N; ++j)
        if(P[i] > P[j]) Inv[i][j]++;
    for(int i = 1; i <= N; ++i) for(int j = 1; j <= N; ++j)
        Inv[i][j] += Inv[i][j - 1];
    for(int j = 1; j <= N; ++j) for(int i = j - 1; i > 0; --i)
        Inv[i][j] += Inv[i + 1][j];
    bob_init(N);
    EndInit = true;
    for(int i = 1, x; i <= K; ++i)
        cin >> x, Ans[i] = query_from_alice(x);
    for(int i = 1; i <= K; ++i) cout << Ans[i] << " \n"[i == K];
    cout << Query_count / N << "\n";
}
```

## E. 數城堡

Problem ID: rook

Time Limit: 1.0s

Memory Limit: 512MiB

### — 題目描述 —

Hikaru 在下西洋棋時為了嘲諷對手一次變出了 5 隻城堡，眾所皆知城堡是只能移動直的或橫的，於是最近剛在學數數的 Hikaru 突然非常好奇以下問題的答案。

給你一個  $N \times N$  的棋盤，Hikaru 想要知道有多少種方法能在上面放  $K$  個城堡，使得任兩個城堡都不會互相攻擊到，因為數字可能很大，所以請回答  $\text{mod } M$  後的結果。

更具體地來說，我們定義一個合法的放  $K$  個城堡的方式為  $(x_1, y_1), (x_2, y_2), \dots, (x_K, y_K)$ ，滿足對於所有  $1 \leq i \leq K$ ， $1 \leq x_i, y_i \leq N$  且對於所有  $1 \leq i < j \leq K$ ， $x_i < x_j$  且  $y_i \neq y_j$ 。

你的目標是算出有多少種合法放  $K$  個城堡的方式  $\text{mod } M$ 。

**— 輸入 —**

第一行有三個整數  $N$   $K$   $M$ 。

**— 輸出 —**

輸出一個正整數，代表答案。

**— 輸入限制 —**

- $1 \leq K \leq N \leq 40$
- $2 \leq M \leq 10^9 + 7$

**— 子任務 —**

編號	分數	額外限制
1	0	範例輸入輸出
2	6	$N \leq 10$
3	45	$N \leq 20$
4	13	保證 $M$ 是質數
5	36	無額外限制

— 範例輸入 1 —

5 3 87

— 範例輸出 1 —

78

— 範例輸入 2 —

40 40 999999999

— 範例輸出 2 —

540182277

## F. 部落衝突 2

Problem ID: tribe2

Time Limit: 1.0s

Memory Limit: 512MiB

### — 題目描述 —

超級細胞國內有  $N$  棟房子，第  $i$  棟房子隸屬於編號  $C_i$  的部落。經過你鋪設道路後，現在有  $N - 1$  條道路，第  $i$  條道路連接房子  $U_i$  和房子  $V_i$ ，並且任兩棟房子可以經過一或多條的道路互相抵達。

野豬騎士身為超級細胞國的首領，他成功用橡皮筋狩獵到了大山豬了。為了慶祝這項喜事，野豬騎士打算呼叫超級細胞國內的所有居民到某一棟房子慶祝。然而，若慶祝地點選得不好會非常容易引發部落衝突，因此野豬騎士打算問你  $Q$  個問題。第  $i$  個問題會以「從  $A_i$  房子走到  $B_i$  房子這條路徑上，**第一個**遇到隸屬於  $T_i$  部落的房子是哪一棟？」這種形式出現，請對於每一次詢問，告訴野豬騎士正確的答案是多少。

我們說兩棟房子  $a, b$  能經過道路互相抵達，代表存在一系列相異的房子  $p_0, p_1, \dots, p_t$  滿足  $p_0 = a, p_t = b$ ，且所有 1 到  $t$  之間的整數  $i$ ，第  $p_{i-1}$  棟房子和第  $p_i$  棟房子之間皆有鋪設道路。而上述  $p_0, p_1, \dots, p_t$  稱為  $a$  走到  $b$  的路徑，可以證明在本題限制下，任兩棟房子間只會有唯一一條路徑。若  $k$  為所有滿足  $C_{p_t} = c$  中最小的整數  $t$ ，那我們稱  $p_k$  為這條路徑上第一個隸屬於  $c$  部落的房子

### — 輸入 —

第一行有兩個整數  $N, Q$ 。

第二行有  $N$  個以空白分開的正整數，第  $i$  個為  $C_i$ 。

接著有  $N - 1$  行，第  $i$  行有兩個整數  $U_i, V_i$

接著有  $Q$  行，第  $i$  行有三個整數  $A_i, B_i, T_i$

### — 輸出 —

輸出  $Q$  行，第  $i$  行代表第  $i$  次詢問的答案。如果這條路徑上沒有編號為  $T_i$  的部落，輸出  $-1$ 。

### — 輸入限制 —

- $2 \leq N \leq 10^5$
- $1 \leq Q \leq 10^5$
- $1 \leq U_i, V_i \leq N$
- $1 \leq A_i, B_i, T_i \leq N$
- $1 \leq C_i \leq N$
- 任兩棟房子可以經過一或多條的道路互相抵達。

### — 子任務 —

編號	分數	額外限制
1	0	範例輸入輸出
2	3	$1 \leq N, Q, \leq 2000$
3	23	$U_i = i, V_i = i + 1$
4	37	$C_i \in \{1, 2\}$
5	37	無額外限制

## — 範例輸入 1 —

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

## — 範例輸出 1 —

```
1
5
```

## — 範例輸入 2 —

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

## — 範例輸出 2 —

```
3
-1
4
```

# 114 學年度資訊學科能力競賽臺南一中校內複選 試題本

---

## 附錄

祝各位都能破台，GL & HF