

Notice: 1:由于本OJ建立在Linux平台下，而许多题的数据在Windows下制作，请注意输入、输出语句及数据类型及范围，避免无谓的RE出现。 2:本站即将推出针对初学者的试题系统(与目前OJ是分开的，互不影响)，内容覆盖从语法入门到NOI的所有知识点，敬请关注。

4372: 烁烁的游戏

Time Limit: 30 Sec Memory Limit: 512 MB

Submit: 39 Solved: 14

[\[Submit\]](#)[\[Status\]](#)[\[Discuss\]](#)

Description

背景：烁烁很喜欢爬树，这吓坏了树上的皮皮鼠。

题意：

给定一颗 n 个节点的树，边权均为1，初始树上没有皮皮鼠。

烁烁他每次会跳到一个节点 u ，把周围与他距离不超过 d 的节点各吸引出 w 只皮皮鼠。皮皮鼠会被烁烁吸引，所以会一直待在节点上不动。

烁烁很好奇，在当前时刻，节点 u 有多少个他的好朋友---皮皮鼠。

大意：

给一颗 n 个节点的树，边权均为1，初始点权均为0， m 次操作：

Q x ：询问 x 的点权。

M x d w ：将树上与节点 x 距离不超过 d 的节点的点权均加上 w 。

Input

第一行两个正整数： n, m

接下来的 $n-1$ 行，每行三个正整数 u, v ，代表 u, v 之间有一条边。

接下来的 m 行，每行给出上述两种操作中的一种。

Output

对于每个Q操作，输出当前 x 节点的皮皮鼠数量。

Sample Input

```
7 6
1 2
1 4
1 5
2 3
2 7
5 6
M 1 1 2
Q 5
M 2 2 3
Q 3
M 1 2 1
Q 2
```

Sample Output

```
2
3
6
```

HINT

数据范围：

$n, m \leq 10^5, |w| \leq 10^4$

注意： w 不一定为正整数，因为烁烁可能把皮皮鼠吓傻了。

Source

[\[Submit\]](#)[\[Status\]](#)[\[Discuss\]](#)

[HOME](#) [Back](#)

[한국어](#) [中文](#) [فارسی](#) [English](#) [ไทย](#)

版权所有 ©2008-2012 大视野在线测评 | 湘ICP备13009380号 | 站长统计

Based on opensource project hustoj.