

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。

2563: 阿狸和桃子的游戏

Time Limit: 3 Sec Memory Limit: 128 MB

Submit: 500 Solved: 356

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

Description

阿狸和桃子正在玩一个游戏,游戏是在一个带权图 $G=(V, E)$ 上进行的,设节点权值为 $w(v)$,边权为 $c(e)$ 。游戏规则是这样的:

1. 阿狸和桃子轮流将图中的顶点染色,阿狸会将顶点染成红色,桃子会将顶点染成粉色。已经被染过色的点不能再染了,而且每一轮都必须给一个且仅一个顶点染色。
2. 为了保证公平性,节点的个数 N 为偶数。
3. 经过 $N/2$ 轮游戏之后,两人都得到了一个顶点集合。对于顶点集合 S ,得分计算方式为

$$\sum_{v \in S} w(v) + \sum_{e=(u,v) \in E \wedge u,v \in S} c(e)$$

。

由于阿狸石头剪子布输给了桃子,所以桃子先染色。两人都想要使自己的分数比对方多,且多得越多越好。如果两人都是采用最优策略的,求最终桃子的分数减去阿狸的分数。

Input

输入第一行包含两个正整数 N 和 M ,分别表示图 G 的节点数和边数,保证 N 一定是偶数。

接下来 $N+M$ 行。

前 N 行,每行一个整数 w ,其中第 k 行为节点 k 的权值。

后 M 行,每行三个用空格隔开的整数 a b c ,表示一条连接节点 a 和节点 b 的边,权值为 c 。

Output

输出仅包含一个整数,为桃子的得分减去阿狸的得分。

Sample Input

4 4

6

4

-1

-2

1 2 1

2 3 6

3 4 3

1 4 5

Sample Output

3

数据规模和约定

对于40%的数据, $1 \leq N \leq 16$ 。

对于100%的数据, $1 \leq N \leq 10000$, $1 \leq M \leq 100000$, $-10000 \leq w$, $c \leq 10000$ 。

HINT

Source

2012国家集训队Round 1 day2

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

[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.