

【bzoj2002】[Hnoi2010]Bounce 弹飞绵羊

2014年7月30日

1,350

5

Description

某天，Lostmonkey发明了一种超级弹力装置，为了在他的绵羊朋友面前显摆，他邀请小绵羊一起玩个游戏。游戏一开始，Lostmonkey在地上沿着一条直线摆上 n 个装置，每个装置设定初始弹力系数 k_i ，当绵羊达到第 i 个装置时，它会往后弹 k_i 步，达到第 $i+k_i$ 个装置，若不存在第 $i+k_i$ 个装置，则绵羊被弹飞。绵羊想知道当它从第 i 个装置起步时，被弹几次后会被弹飞。为了使得游戏更有趣，Lostmonkey可以修改某个弹力装置的弹力系数，任何时候弹力系数均为正整数。

Input

第一行包含一个整数 n ，表示地上有 n 个装置，装置的编号从0到 $n-1$ ，接下来一行有 n 个正整数，依次为那 n 个装置的初始弹力系数。第三行有一个正整数 m ，接下来 m 行每行至少有两个数 i, j ，若 $i=1$ ，你要输出从 j 出发被弹几次后被弹飞，若 $i=2$ 则还会再输入一个正整数 k ，表示第 j 个弹力装置的系数被修改成 k 。对于20%的数据 $n, m \leq 10000$ ，对于100%的数据 $n \leq 200000, m \leq 100000$

Output

对于每个 $i=1$ 的情况，你都要输出一个需要的步数，占一行。

Sample Input

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

Sample Output

```
2
3
```

题解

6:18

表示不会动态树，于是用了个分块。。。。

这题的分块思想很巧妙。。。。

每个点记录跳出分块的步数以及跳到下一分块的哪个点。。。。