

# 2022 EC-Final

## 整体过题记录 AC (3/13)

星号 (\*) 标出的是读过题面的题目

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
		AC 7/268			*			WA 6	AC 3/158		WA 2	AC 2/32

战况惨烈，惨不忍睹，简直不知道在打什么。

## 题目分析及错误反思

### C

题型：传统题（DP）

H 较早就开了这道题目，但是一直从头 WA 到尾，最后是对拍出了错误数据，才过的这道题目。

这道题目让 H 失去了很多思考其他题目的时间。

### F

题型：交互题（确定给定的序列）

赛场没有过，因为没有看出最基础的最多使用四次操作就可以确定两个数字的大小关系。

然后后面就寄了。

### I

题型：传统题（最短路）

赛场没有过，赛后和一队讨论了，没有发现思路问题，应该是有自己没有意识到的细节错误。

H 和 C 讨论细节也很长时间。

### L

题型：构造题（填棋盘）

很早就交了一发，发现 WA 了，后面就没有理性分析了。

题解是对于所有的  $4 \times 4$  的情况进行枚举，然后暴力搜索是否联通。

不过这一点不重要，赛中也处理到了，只是没有想到有  $3 \times 7$  的情况，然后这题让 Z 没有时间思考后面的题目了。

## 赛后补题安排

F,I,L

QOJ

## 题目分配

- H : F, I
- C : L, I
- Z : L, F

## 题目记录

---

## 暴露问题及需要补的知识点

### 暴露的问题

问题太多，挑选几个典型的：

- 构造题和交互题没有稳定的出题，题目会思考不全，这样也不好通过对拍 debug。
- 代码的细节处理有较大的问题。

### 需要补的知识点

一定要解决：交互，构造

补充知识点：图论，DP。