

2023 年浙江省省赛

整体过题记录 AC (6/13)

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 1/6	*		*	AC 1/44	AC 2/189	AC 4/242	WA 5			AC 1/163	*	AC 2/20

因为比赛七题稳金，所以问题就出在 H 题。

预期出题数：7题

题目分析及错误反思

F

题型：交互题（寻找目标答案）

做法递归三分，在查询到答案为 N 时，会导致越界，调试时间久。

问题出在寻找到这种特殊情况，不过比赛的时候调试了一段时间，决定先丢掉。

G

题型：传统题（树）

WA 四次，犯了两个问题。

- 题意读错，导致在前期就浪费大量时间。
- 题意纠正后，算法复杂度过不去，H 和 C 讨论出正解后才过。

H

题型：构造，二分图

赛场没有过，因为判断到了 $(4, 7)$ 的边不能构建，但是没有思考到 $(4, 4)$ 的边不能构造，直到比赛结束都没有找到这组 hack 数据。

赛后补题安排

B,D,H,I,L（CF 上还没有放上去）

题目分配

题目记录

暴露问题及需要补的知识点

暴露的问题

1. **前期**的决策有一定的问题，队内讨论后统一了规则：
 - 如果某个人开到了签到题，直接签。
 - 如果某个人开到了中期题，**必须要**确认有十成把握，或者将有十成把握的**部分才能上机。（部分指的是题目分为多个阶段或者有一定需要的板子）
2. 需要努力做到一遍过或者较快找到 bug，或者在打印上 debug。
3. 然后就是队内的交互题和构造题非常不稳定。

需要补的知识点

一定要解决：交互，构造。

补充知识点：二分图网络流，大型数据结构题（本场应该为分块乱搞），数学题（本场应该为多项式），计算几何。