

LeetCode 1403. 非递增顺序的最小子序列

1403. 非递增顺序的最小子序列

难度 简单

👍 7

📖 收藏

🔗 分享

🌐 切换为英文

🔔 关注

💡 反馈

给你一个数组 `nums`，请你从中抽取一个子序列，满足该子序列的元素之和 **严格** 大于未包含在该子序列中的各元素之和。

如果存在多个解决方案，只需返回 **长度最小** 的子序列。如果仍然有多个解决方案，则返回 **元素之和最大** 的子序列。

与子数组不同的地方在于，「数组的子序列」不强调元素在原数组中的连续性，也就是说，它可以通过从数组中分离一些（也可能不分离）元素得到。

注意，题目数据保证满足所有约束条件的解决方案是 **唯一** 的。同时，返回的答案应当按 **非递增顺序** 排列。

示例 1:

输入: `nums = [4,3,10,9,8]`

输出: `[10,9]`

解释: 子序列 `[10,9]` 和 `[10,8]` 是最小的、满足元素之和大于其他各元素之和的子序列。但是 `[10,9]` 的元素之和最大。

示例 2:

输入: `nums = [4,4,7,6,7]`

输出: `[7,7,6]`

解释: 子序列 `[7,7]` 的和为 14，不严格大于剩下的其他元素之和（ $14 = 4 + 4 + 6$ ）。因此，`[7,6,7]` 是满足题意的最小子序列。注意，元素按非递增顺序返回。

示例 3:

输入: `nums = [6]`

输出: `[6]`

```
class Solution {
public:
    vector<int> minSubsequence(vector<int>& nums) {
        int n = nums.size();
        int sum = 0;

        for(int i = 0; i < n; i++)
            sum += nums[i];

        sort(nums.begin(), nums.end());
        reverse(nums.begin(), nums.end());

        int s = 0;
        vector<int> ans;
        for(int i = 0; i < n; i++)
        {
```

```

        s += nums[i];
        ans.push_back(nums[i]);
        if(s + s > sum)
            return ans;
    }
    return ans;
}
};

```

LeetCode 1404. 将二进制表示减到 1 的步骤数

1404. 将二进制表示减到 1 的步骤数

难度 中等  8  收藏  分享  切换为英文  关注  反馈

给你一个以二进制形式表示的数字 s 。请你返回按下述规则将其减少到 1 所需要的步骤数：

- 如果当前数字为偶数，则将其除以 2。
- 如果当前数字为奇数，则将其加上 1。

题目保证你总是可以按上述规则将测试用例变为 1。

示例 1：

```

输入：s = "1101"
输出：6
解释："1101" 表示十进制数 13 。
Step 1) 13 是奇数，加 1 得到 14
Step 2) 14 是偶数，除 2 得到 7
Step 3) 7 是奇数，加 1 得到 8
Step 4) 8 是偶数，除 2 得到 4
Step 5) 4 是偶数，除 2 得到 2
Step 6) 2 是偶数，除 2 得到 1

```

示例 2：

```

输入：s = "10"
输出：1
解释："10" 表示十进制数 2 。
Step 1) 2 是偶数，除 2 得到 1

```

示例 3：

```

输入：s = "1"
输出：0

```

```

class Solution {
public:
    int numSteps(string s) {
        int ans = 0;
        reverse(s.begin(), s.end());

        while (s.length() > 1) {
            ans++;

```

```

        if (s[0] == '0') {
            for (int i = 0; i < s.length() - 1; i++)
                s[i] = s[i + 1];
            s.pop_back();
        } else {
            s[0]++;
            int i = 0;
            while (i < s.length() - 1 && s[i] == '2') {
                s[i] = '0';
                s[i + 1]++;
                i++;
            }

            if (s.back() == '2') {
                s.back() = '0';
                s += '1';
            }
        }
    }

    return ans;
}
};

```

1405. 最长快乐字符串

1405. 最长快乐字符串

难度 中等

19

收藏

分享

切换为英文

关注

反馈

如果字符串中不含有任何 'aaa'，'bbb' 或 'ccc' 这样的字符串作为子串，那么该字符串就是一个「快乐字符串」。

给你三个整数 `a`，`b`，`c`，请你返回 任意一个 满足下列全部条件的字符串 `s`：

- `s` 是一个尽可能长的快乐字符串。
- `s` 中 最多有 `a` 个字母 'a'、`b` 个字母 'b'、`c` 个字母 'c'。
- `s` 中只含有 'a'、'b'、'c' 三种字母。

如果不存在这样的字符串 `s`，请返回一个空字符串 ""。

示例 1：

输入：a = 1, b = 1, c = 7
输出："ccaccbcc"
解释："ccbccacc" 也是一种正确答案。

示例 2：

输入：a = 2, b = 2, c = 1
输出："aabbcc"

示例 3：

输入：a = 7, b = 1, c = 0
输出："aabaac"
解释：这是该测试用例的唯一正确答案。

```
class Solution {
public:
    void insert(string &ans, char c) {
        for (int j = 0; j <= ans.length(); j++) {
            if (!(j > 1 && ans[j - 2] == c && ans[j - 1] == c
                || j > 0 && ans[j - 1] == c && ans[j] == c
                || j < ans.length() - 1 && ans[j] == c && ans[j + 1] == c)) {
                ans.insert(j, 1, c);
                break;
            }
        }
    }

    string longestDiverseString(int a, int b, int c) {
        string ans;

        int x = a + b + c, r = 0;
        for (int i = 1; i <= x; i++) {
            if (r == 0) {
                if (a > 0) {
                    insert(ans, 'a');
                    a--;
                } else {

```

```
        i--;\n    }\n}\n\nif (r == 1) {\n    if (b > 0) {\n        insert(ans, 'b');\n        b--;\n    } else {\n        i--;\n    }\n}\n\nif (r == 2) {\n    if (c > 0) {\n        insert(ans, 'c');\n        c--;\n    }\n    else {\n        i--;\n    }\n}\n\nr = (r + 1) % 3;\n}\n\nreturn ans;\n}\n};
```

LeetCode 1406. 石子游戏 III

1406. 石子游戏 III

难度 **困难** 33 收藏 分享 切换为英文 关注 反馈

Alice 和 Bob 用几堆石子在做游戏。几堆石子排成一行，每堆石子都对应一个得分，由数组 `stoneValue` 给出。

Alice 和 Bob 轮流取石子，**Alice** 总是先开始。在每个玩家的回合中，该玩家可以拿走剩下石子中的的前 **1、2 或 3 堆石子**。比赛一直持续到所有石头都被拿走。

每个玩家的最终得分为他所拿到的每堆石子的对应得分之和。每个玩家的初始分数都是 **0**。比赛的目标是决出最高分，得分最高的选手将会赢得比赛，比赛也可能会出现平局。

假设 Alice 和 Bob 都采取 **最优策略**。如果 Alice 赢了就返回 "Alice"，Bob 赢了就返回 "Bob"，平局（分数相同）返回 "Tie"。

示例 1:

输入: `values = [1,2,3,7]`
输出: "Bob"
解释: Alice 总是会输，她的最佳选择是拿走前三堆，得分变成 6。但是 Bob 的得分为 7，Bob 获胜。

示例 2:

输入: `values = [1,2,3,-9]`
输出: "Alice"
解释: Alice 要想获胜就必须在第一个回合拿走前三堆石子，给 Bob 留下负分。
如果 Alice 只拿走第一堆，那么她的得分为 1，接下来 Bob 拿走第二、三堆，得分为 5。之后 Alice 只能拿到分数 -9 的石子堆，输掉比赛。
如果 Alice 拿走前两堆，那么她的得分为 3，接下来 Bob 拿走第三堆，得分为 3。之后 Alice 只能拿到分数 -9 的石子堆，同样会输掉比赛。
注意，他们都应该采取 **最优策略**，所以在这里 Alice 将选择能够使她获胜的方案。

```
class Solution {
public:
    string stoneGameIII(vector<int>& stoneValue) {
        int n = stoneValue.size();
        vector<int> f(n + 1);

        f[n] = 0;

        for (int i = n - 1; i >= 0; i--) {
            f[i] = stoneValue[i] - f[i + 1];
            if (i < n - 1)
                f[i] = max(f[i], stoneValue[i] + stoneValue[i + 1] - f[i + 2]);

            if (i < n - 2)
                f[i] = max(f[i], stoneValue[i] + stoneValue[i + 1] +
                    stoneValue[i + 2] - f[i + 3]);
        }

        if (f[0] == 0)
            return "Tie";
        else if (f[0] > 0)
```

```
        return "Alice";  
    else return "Bob";  
    }  
};
```