

acm-template

langman

January 31, 2018

1 头文件

```
#include <iostream>
#include <cstdio>
#include <cstring>
#include <string>
#include <algorithm>
#include <queue>
#include <stack>
#include <vector>
#include <cmath>
#include <set>
#include <cstdlib>
#include <functional>
#include <climits>
#include <cctype>
#include <iomanip>
using namespace std;
typedef long long ll;
#define INF 0x3f3f3f3f
const int mod = 1e9+7 ;
#define clr(a,x) memset(a,x,sizeof(a))
#define cle(a,n) for(int i=1;i<=n;i++) a.clear();
const double eps = 1e-6;
int main()
{
    freopen("in.txt","r",stdin);
    freopen("out.txt","w",stdout);
    //舒服了
    return 0;
}
```

2 图论

2.1 并查集

```
int par[maxn];
int rank[maxn];

void init()
{
    for(int i = 1; i <= n; i++)
    {
        par[i] = i;
        rank[i] = 0;
    }
}

int find(int x)
{
    return x == par[x] ? x : find(par[x]);
}
```

2.2 最短路

两种算法 但是要注意dijkstra无法处理负边的情况

2.2.1 dijkstra

需要注意的在于 可以更优化 我没写了 而且需要注意重边的情况

```
//dijkstra 算法
//无负权
int map[2005][2005]; //记录路径 注意双向
int dp[2005]; //单源最短路径记录
bool vis[2005]; //记录是否用过
int N; //顶点数
void dijkstra(int s)
{
    clr(dp, INF);
    clr(vis, 0);
    dp[s] = 0;
    while(true)
    {
        int v = -1;
        for(int u = 1; u <= N; u++) //从没用过的点中找一个距离最小的顶点
        {
            if(!vis[u] && (v == -1 || dp[u] < dp[v]))
                v = u;
        }
        if(v == -1) break;
        vis[v] = true;
        for(int i = 1; i <= N; i++)
        {
            dp[i] = min(dp[i], dp[v] + map[v][i]);
        }
    }
}
```

2.2.2 spfa

需要注意的是怎么建边 双向边?

```
// Bellman Ford 存在最短路 这个比较难看感觉
//这个可以有负权
//但是 spfa 是在bellmen Ford 的基础上的加强
//这里用的是用前向星的方法去建图
//这里不用判重边的还是很舒服
int N, M;
```

```

int cnt;
struct edge{
int to,Next,w;
}E[maxn];
int pre[maxn],dp[maxn];//pre 路径结点 dp 最短路
bool vis[maxn];
int in[maxn];//这个的作用在于处理进去过多少次 就能看出是不是存在负环
void addedge(int x,int y,int z)
{
E[++cnt] .to = y;
E[cnt].Next = pre[x];
E[cnt].w = z;
pre[x] = cnt;
return;
}
bool spfa(int s)//这个算法还能判断是否存在负环
{
int i,t,temp;
queue<int>Q;
clr(vis,0);
clr(dp,INF);
clr(in,0);

Q.push(s);
vis[s] = true;
dp[s] = 0;

while(!Q.empty())
{
t = Q.front();Q.pop();vis[t] = false;
for(i = pre[t];i;i=E[i].Next)
{
temp = E[i].to;
if(dp[temp] > dp[t]+E[i].w)
{
dp[temp] = dp[t]+E[i].w;
if(!vis[temp])
{
Q.push(temp);
vis[temp] = true;
if(++in[temp]>N) return false; //负环判定关键
}
}
}
}
}

```

```

}
return true;
}

```

2.2.3 Flody

这个就不写了,一个小dp

2.3 最小生成树

这是个什么玩意呢 图里面是吧,找到n-1条边使得生成一颗树,然后他的边权之和最小

```

//prime 算法
//还有一个不想去写了 没有这个必要
//注意重边
// 还有这个算法 在树生成不起来的情况下 需要特判一下
// dfs一遍就行 看是否全联通
int map[maxn][maxn];
int dp[maxn];
int vis[maxn];
int N;
int prime()
{
    clr(dp,INF);
    clr(vis,0);
    dp[1] = 0;
    int res = 0;
    while(true)
    {
        int v = -1;
        for(int u = 1;u<=N;u++)
        {
            if(!vis[u] && (v==-1 || dp[u]<dp[v])) v = u;
        }
        if(v == -1) break;
        vis[v] = 1;
        res += dp[v];
        for(int u = 1;u<=N;u++)
        {
            dp[u] = min(dp[u],map[v][u]);
        }
    }
    return res;
}

```