**《装备增幅》备忘**

**更新记录**

1.发现表可以更加简洁，原来的打表方式保留了按间隔存储造成的冗余信息，只要存数量即可，不必存是谁（下标即为是谁）。

**解题思路**

根据距离分段打表，~~存第i段总计以及第i段开头元素，每一个被整除130000整除的数存一下<=它的最大元素，最后一个用2e9做哨兵变量需要约<3.6k个元素。~~数组第i号元素为<= i \* 段长 的数的个数。可以打7K个元素的表，所有整除16W的给一个元素。

**可能的错误算法**

1.打表时直接跳过。（每组有100个询问，不怂）

2.打表时按频率，而非距离来选择（能卡吗？可以，数越大越稀疏），由于少一个数组所以可以多打一些。

**构造的数据类型**

1.rand数据。

2.尝试卡一下频率打表法（数大的时候非常稀疏）。