



# 山东大学第六届 ACM-ICPC 新生赛

试题册

## 请认真阅读注意事项:

- 1、比赛中不得携带任何可用计算机处理的电子设备,也不得携带任何通讯工具。
- 2、比赛开始前禁止触碰键盘、鼠标。
- 3、禁止擅自移动场内设备、未经授权修改比赛软硬件、干扰他人比赛等。
- 4、PC<sup>2</sup> 登录所需的用户名和密码会由工作人员发放给各位。比赛时查看榜单请打开火狐 (FireFox) 浏览器。

### 5、各题时间限制如下:

题目		时间限制
Problem A	面子问题	1s
Problem B	A+B 问题	1s
Problem C	不能打架	2s
Problem D	颁奖	2s
Problem E	小目标	1s
Problem F	有趣的游戏	1s
Problem G	吃鸡	1s
Problem H	ash 的节操	1s
Problem I	防 AK	3s

### 6、本次比赛的编译命令为:

```
-C(gcc 7.2.0):gcc -lm -o <executable> <source_code> -std=c99 -02
-C++(g++ 7.2.0):g++ -lm -o <executable> <source_code> -std=c++11 -02
-Java(OpenJDK 1.8.0_111):javac <source_code>
```

7、如有题目问题请提交或关注 Clarifaction。 如有设备问题请举手示意工作人员。

## Problem A 面子问题

面子是根植于文化的社会心理建构,面子在人际交往中形成与表现,面子具有情境性和可变性,面子是一个人自尊与尊严的体现,面子是一个人的自我心像,面子是重道义轻功利伦理情趣的表征。

实验室的群众希望大家给点面子,不要来这场比赛旅游 4 小时。这样显得对萌新很不友好。于是他们参考了往年的 A 题。发现学长们对萌新更加不友好,会让大家头晕眼花,连续WA20 发。于是实验室的群众给大家出了这样一道题:

请你输出这份试题中阿拉伯数字计数符号最多的一页的页码。

## 输入数据描述

没有输入数据。

### 输出数据描述

仅1行,表示这份试题中阿拉伯数字计数符号最多的1页的页码。

### SAMPLE

没有样例。

### 提示

阿拉伯数字, 是现今国际通用数字, 它由 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 共 10 个计数符号组成。

## Problem B A+B 问题

实验室的计算器坏了。甚至连 A+B 也不会计算了。幸好你看到了这一幕,能够帮助实验室的成员计算这个问题。

计算器上有一块显示屏,它由很多格子组成。每一个小格子有不显示'.'和显示'\*'两种状态。你你需要这块显示屏上的显示状态,计算出上面的算式的结果。显示屏只会显示 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, +, =这十二种符号。

每种符号的显示方式是唯一的,且大小一定为 5\*7。你可以参照样例来得知每个符号的显示方法。

## 输入数据说明

输入 7 行,每行的长度不定,但一定是 5 的倍数,且这 7 行长度相等。它表示显示屏的显示状态。

数据保证 a+b 在 int 范围内。

### 输出数据说明

输出仅一行,表示你计算得出的结果。你不需要把结果投射在显示器上。

#### SAMPLE

Input																																																
	*			* 1	*			k 1	*			*	. 1	١.		*	*	*		. 1	*	*		. 1	* *	*		. 1	* *	*		. 1	* *	*							k 1	*						
	*				*				*			*	. 1	١.		*				4						*		. 1	١.	*		. 1	١.	*			*				k.	*			* 1	k 1	k.	
	*			* 1	*			k 1	*			*	* 1	k.		*	*	*		4	*	*				*		. 1	* *	*		. 1	k #	*		. 1	*	*			k.	*						
	*			*					*				. 1	k.				*		4		*				*		. 1	k.	*				*			*				k.	*			* 1	k i	k.	
	*			* 1	*			* *	*				•	٠.		*	*	*		. 1	*	*				*		•	* *	*		. 1	k *	*							* *	*						
	•	٠	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•		•	•	•	•	•		•	•	•	•		•	•	•		•	•	•		•	•		•	•	•	•		•	•	•	•	•	• •	
Out	p	vu	t																																													

### 提示

123456789

样例输入为 123456789+0=,因此应输出结果 123456789

## Problem C 不能打架

实验室有编号为 1-n 的 n 个机位,这些机位之间的能量是从 1 到 n 单向传导的。每个机位对应一个整数 A[i],表示坐在这个机位的同学的能量值。如果 A[i] > 0,那么这位同学为后面的人提供了 A[i] 个能量,如果 A[i] < 0,这个同学需要消耗相应的能量,如果到某位同学时剩余的能量 < 0,那么这位同学就会生气,进而和其他同学打架。

为了维护实验室的团结,<del>能量的好处都有啥,谁说对了就给他</del>请你帮同学们算算,实验室需要在 1 号机位之前提供的最小能量是多少。

## 输入数据描述

第 1 行 1 个正整数 n (1<=n<=100000), 表示实验室共有 n 个机位。 第 2 行有 n 个正整数 A [1], A [2]...A [n] (-1000000000<=A [i]<=1000000000), 表示每个机位的能量。

### 输出数据描述

输出仅一行、表示需提供的最小能量。

### **SAMPLE**

Input

2

-1 1

Output

1

## Problem D 颁奖

2017 届山东大学 ACM-ICPC 新生赛圆满结束了!下面要举行颁奖典礼。

颁奖典礼需要一个颁奖台, 第 1 名站在颁奖台的最中间, 然后他的一边是第 2, 4, 6, 8... 而另一边是第 3, 5, 7, 9...我们知道, 排名越靠前, 那么他就需要站的越高, 这样彰显他的身份。前三名是需要格外照顾的, 他们所站的位置需要严格高于排名比其低的人。而其他人则没有那么多要求, 他们只需要站的位置不低于排名比其低的人即可。

现在实验室已经准备好了一个颁奖台,请你帮忙看看这个颁奖台是否符合要求。

## 输入数据说明

第1行一个正整数 T(0<T<=10)表示数据的组数。

对于每组数据

第1行1个正整数 n (1<=n<=100000), 表示需要给 n 个选手颁奖。

第 2 行有 n 个正整数 A[1], A[2]...A[n] (0<A[i]<1000000), 表示颁奖台从左到右的高度。

## 输出数据说明

输出仅1行。如果颁奖台符合要求,那么输出"Yes",否则输出"No"。

#### SAMPLE

Input

3

1 3 2

Output

Yes

## Problem E 小目标

实验室定了个小目标,先赚它一个亿。

于是大家纷纷出去赚钱, 挣了很多很多钱, 有 n! 那么多。但是实验室也有很多很多人, 有 m! 那么多。钱被平均分给了每个人, 所以每个人都完成了若干小目标。大家对实验室提供的这个环境非常感激, 于是纷纷表示愿意将自己完成小目标之后的零头捐献给实验室。虽然他们的小目标是一个亿, 他们却只愿意捐献几块钱的零头。当然, 哪怕没有完成小目标, 同学们也会把零头捐给实验室。但如果没有零头, 那么同学就不会捐献。

请你算一算,每个人应该给实验室捐多少钱?

## 输入数据描述

第一行一个正整数 T (0<T<=10),表示数据的组数。 接下来每组数据输入一行,包含两个数 n, m (1<=m<=n<1000000000)。

## 输出数据描述

每组数据输出一行,表示 (n!/m!) 的个位数字

#### SAMPLE

### Input

1

2 1

Output

2

### 提示

"!"表示阶乘, n!=n\*(n-1)\*(n-2)\*...\*2\*1。

## Problem F 有趣的游戏

实验室总是少不了乐子,这一天,黄焖猪和黄焖狗也开始玩起了博弈,它们发明了一个有趣的游戏:给定一个01 串,两人轮流进行,每轮选择一个1,并将这个1 以及这个1 左边的所有位置都进行翻转,即,0 变成1,1 变成0。比如,他可以将1010 通过一次操作变为0010或0100。最后谁使得序列全部变成0,谁就获胜(由黄焖狗先开始游戏)。实验室的 dalao 们都很好奇他们谁会获胜,现在假设黄焖猪和黄焖狗都足够聪明,每一次都会采取最佳策略,

你能告诉 dalao 们他们谁会取得最后胜利么?

## 输入数据描述

第 1 行 1 个正整数  $T(1 \le T \le 100)$ ,表示有 T 组数据 接下来 T 行,每一行输入 1 个长度不超过 10000 的 01 字符串(保证字符串中至少有一个 1)。

### 输出数据描述

输出 T 行,每一行输出对应的结果。 如果黄焖猪获胜,则输出 zhu,否则输出 gou。

### SAMPLE

#### Input

2

10

01

#### Output

gou

zhu

## Problem G 吃鸡

实验室的同学们最近沉迷了吃鸡。(并不

吃鸡这款游戏有毒,毒是一个以(0,0) 为圆心以 R 为半径的大圆,大圆的内部(包括圆上的点)是安全的。一段时间后,毒圈会收缩成一个未知圆心,以 r 为半径的小圆。可以保证小圆一定在大圆内部。同时地图上有很多建筑,建筑的位置是随机的。

因为实验室的成员平时只能在 CodeForces 上完成自己的枪战梦想,所以枪法稀烂,只敢躲在某个房屋里面。他们认为(0,0) 点处的房屋具有最大的概率能够在毒圈收缩后仍为安全。因此他们坚定不移的躲在这里。请你帮实验室的成员计算一下,这个房屋安全的概率是否最大,这个概率又是多少。

## 输入数据描述

第一行有一个正整数 t (0<t<=100)。 之后 t 行,每行有两个数 R 和 r (0<r<R<1000)。

## 输出数据描述

对于每组数据,

第一行输出一个六位小数、表示该房屋安全的概率。

第二行输出"YES"表示该房屋安全的概率最大,反之输出"NO"。

### **SAMPLE**

#### Input

1

3 1

#### Output

0.250000

YES

## Problem H ash 的节操

实验室新买了一架天平,用于衡量 ash 的节操,现在需要给天平配一些砝码。

ash 知道自己目前的节操为 n, 但是考虑到以后他的节操还会降低, 因此天平需要能够称量 1-n 之间的所有整数。同时实验室经费有限, ash 需要购买最少数量的砝码。砝码的重量可以是任意正整数, 而且不同重量的砝码居然一样贵!

ash 具有选择困难症。一旦他可以用最少的花费设计出多种购买方案,他就会陷入困窘。

ash 现在要把他的节操告诉你,请你来帮忙判断一下他是否会陷入困窘。

## 输入数据描述

第一行一个正整数 T (1<=T<=100) 表示有 T 组数据。 之后 T 行,每行一个正整数 n (1<=n<=23333333),表示 ash 的节操。

## 输出数据描述

输出 T行,每行表示一次询问的结果。如果 ash 会陷入困窘则输出"Yes"否则输出"No"。

#### SAMPLE

### Input

2

1

2

### Output

No

Yes

## Problem I 防AK

ash 学长因为强迫大家出题,现在正在被实验室的群众殴打。

但是受到强烈宇宙射线的干扰,大家的武器发射速度居然变得缓慢无比,甚至打歪了一部分!因此这留给了 ash 学长充分的反应时间。ash 学长用最先进的 ACM 评测系统,分析出了大家的全部攻击方式,因此有了时间 t 进行防御。但他在这之前也受了些伤,因此他的每一次防御不能像之前一样快速完成,他现在需要 s 的时间来进行一次防御。

实验室的成员拥有各种本领,比如:随时能够打出一张野心家牌的 ocean 学长,疯狂点炮的 anduin 学长······

但是 ash 学长并不害怕他们。ash 学长只害怕被彻底打死。因此他只需要防御使用 AK 系列枪支的殴打。AK 系列枪支有很多,但是因为宇宙射线的原因,ash 学长只会被名字带有"AK"字样的武器打死。

因此,聪明的你需要帮助 ash 学长度过这一劫,请你帮忙找出 ash 学长需要防卫哪些人的攻击。

### 输入数据说明

第1行3个整数n(1<=n<100), t(1<=t<100000000)和s(1<=s<100000000)。

第 2 行到第 n+1 行,每行一串字符,格式为 aaa use bbb ,hit xxx,yyy,zzz. 表示 aaa 用 bbb 武器攻击了 xxx、yyy、zzz 三个人。注意,被攻击的人不一定是 3 个。保证所有字符数量不超过 5 万。

输入保证小写的 use 和, hit 是唯一的。人名和武器名可能带有特殊符号或空格,但不存在逗号。武器不区分"AK"的大小写,但是其它均区分大小写。

### 输出数据说明

如果 ash 的防御时间足够,那么请你首先输出一行 k表示 ash 需要防卫几次。然后输出 k行,每行一个人名,表示 ash 需要防卫哪些人的攻击。

如果 ash 的防御时间不够,那么无论如何他都会死亡,请你释放英雄不朽!输出一行 "Heros never die."

#### SAMPLE

#### Input

5 20 10

Abc use sbcard ,hit ash,ocean. Oca77 use AK47-S ,hit ash. wnn use ak ,hit zmx.

yzzz use yzsx ,hit himself,his friends,Boss. hmc use ash ,hit AK47.

### Output

1

Oca77