1 小 A 烤面包 1

1 小 A 烤面包

小 A 烤面包

时间限制: 3000MS 内存限制: 589824KB

题目描述:

小 A 每天都要吃 a,b 两种面包名一个。而他有 n 个不同的面包机,不同面包机制作面包的时间各不相同。 第 i 台面包机制作 a 面包需要花费 a_i 的时间,制作 b 面包则需要花费 b_i 的时间。为能尽快吃到这两种面包,小 A 可以选择两个不同的面包机 x,y 同时工作,并分别制作 a,b 两种面包,花费的时间将是 $\max(a_x,b_y)$ 。 当然,小 A 也可以选择其中一个面包机 x 制作 a,b 两种面包,花费的时间将是 a_x+b_x 。为能尽快吃到面包,请你帮小 A 计算一下,至少需要花费多少时间才能完成这两种面包的制作。

输入描述:

第一行一个正整数 n,表示面包机的个数。

第二行 n 个正整数 a_i ,表示面包机制作面包 a 的时间。

第三行 n 个正整数 b_i ,表示面包机制作面包 b 的时间。

 $1 \le n \le 10^5, 1 \le a_i, b_i \le 10^5$

输出描述:

输出一行一个正整数,表示需要花费的最少时间。

样例输入 1:

```
3
2 5 9
4 3 6
```

样例输出 1:

样例 1 提示: 直接将序列中唯一的元素删去即可

样例输入 2:

```
3
2 5 7
2 8 6
```

样例输出 2:

4

样例 2 提示: 可能的一种操作为, 删去最后一个元素, 再使第一个元素加一, 得到的序列为 2 3。

思路分析:

实现代码:

```
#include <iostream>
#include <vector>
#include <algorithm>
#include <climits>
#include <cstdio>

using namespace std;

int main() {
    int n;

int n;

int main() {
    int main() {
    int n;

int main() {
    int main() {
    int n;

int main() {
    int main() {
```

1 小 A 烤面包 2

```
// 使用 scanf 读取输入
13
       scanf("%d", &n);
14
16
           scanf("%d", &a[i]);
20
21
22
23
           scanf("%d", &b[i]);
24
25
26
      int min_time_same = INT_MAX;
28
      int min_time_diff = INT_MAX;
29
30
31
32
          min_time_same = min(min_time_same, a[i] + b[i]);
33
34
35
36
37
38
              if (i != j) {
39
                   min_time_diff = min(min_time_diff, max(a[i], b[j]));
40
41
42
44
45
       int result = min(min_time_same, min_time_diff);
46
47
48
      printf("%d\n", result);
49
       return 0;
51
```

2 序列修改 3

2 序列修改

序列修改

时间限制: 3000MS 内存限制: 589824KB

题目描述:

给一个长度为 n 的序列和一个整数 x,每次操作可以选择序列中的一个元素,将其从序列中删去,或者将其值加一。问至少操作多少次,可以使操作后的序列 (可以为空) 中数字之和是 x 的倍数。

输入描述:

第一行两个用空格隔开的正整数 n 和 x,含义如问题描述中所述。

第二行是 n 个用空格隔开的正整数 $A[1], A[2], \cdots, A[n]$,表示序列中 n 个元素的值。

 $1 \le n \le 1000, 1 \le x \le 1000, 1 \le A[i] \le 1000$

输出描述:

一行一个整数,表示使序列中数字之和是 x 的倍数所需要的最少操作数.

样例输入 1:

1 3 4

样例输出 1:

F

样例 1 提示: 直接将序列中唯一的元素删去即可

样例输入 2:

3 5

1 3 3

样例输出 2:

2

样例 2 提示:可能的一种操作为,删去最后一个元素,再使第一个元素加一,得到的序列为 2 3。

思路分析:

首先判断出这是一道动态规划的算法题,对于动态规划问题,在考虑复杂度的前提下,一般有以下方法:

- (1) 基于备忘录的递归方法;
- (2) 迭代法;

我个人一般倾向于使用基于备忘录的递归方法,首先递归方法即是穷举法,只是空间复杂度低了,剩下就是对树的裁剪优化,使用备忘录是一个很好的优化方法,相较于迭代法,严格依赖于状态转移方程的正确性,而递归只需要考虑退出递归的条件和每一步状态转移的操作。

1. 问题定义:

- 我们有一个序列 A 和目标倍数 x。我们要通过删除元素或者加一操作,修改序列使其数字之和是 x 的倍数。
- 最终需要最少的操作次数。每次操作的可能性包括:
 - 删除元素。

2 序列修改 4

• 将元素加 1。

2. 递归思路:

- 对于每个元素,我们有三个决策:
 - 1. 删除当前元素,即跳过该元素并继续递归计算后续元素的操作。
 - 2. 保留当前元素,并将其值加1后递归处理后续元素。
 - 3. 保留当前元素,不改变它的值,递归处理后续元素。
- 我们通过递归来遍历所有可能的操作路径,直到处理完所有元素。
- 在每个递归步骤中,记录当前的序列和,并判断是否已经是 x 的倍数。

3. 备忘录优化:

- 为了避免重复计算相同的状态,使用一个二维数组 dp 来存储已经计算过的状态。
- 状态由两个变量决定:
 - 当前处理的序列位置 i。
 - 当前序列的数字之和 sum % x (我们只关心序列和对 x 的模,因为我们只需要知道和是否是 x 的 倍数)。
- 如果在某个状态下已经计算过最少操作次数,直接从备忘录中读取结果,避免重复计算。

4. 递归终止条件:

• 当遍历完所有元素时(即下标 i 达到 A.size()),检查当前序列和是否是 x 的倍数。如果是,返回 0 表示不需要更多操作,否则返回 INT_MAX ,表示该路径不可行。

5. 递归步骤:

- 我们在每个递归步骤中, 计算三种操作的结果:
 - 1. 删除操作:调用递归处理后续元素,操作数加1。
 - 2. 加 1 操作: 当前元素加 1 后,调用递归处理后续元素,操作数加 1。
 - 3. 保留操作: 直接保留当前元素, 递归处理后续元素。
- 比较三者的操作次数,取最小值作为当前最优选择。

实现代码:

```
#include <iostream>
#include <climits>

using namespace std;

// 递归函数, 计算当前 idm 和 sum 下的最小操作数
int dfs(int i, int sum, int x, vector<int>& A, vector<vector<int>>& dp) {
    // 基本情况: 如果已经检查到序列末尾
    if (i == A.size()) {
        return (sum % x == 0) ? 0 : 100001; // 判断当前和是否为 a 的倍数

    // 检查备忘录,是否已经计算过该状态
    if (dp[i][sum % x] != -1) {
        return dp[i][sum % x]; // 返回已保存的结果

    // 选择 1: 删除当前元素
```

2 序列修改 5

```
20
       int del_op = dfs(i + 1, sum, x, A, dp);
21
      int add_op = dfs(i + 1, sum + A[i] + 1, x, A, dp);
23
24
25
      int keep_op = dfs(i + 1, sum + A[i], x, A, dp);
26
27
      int res = min(del_op + 1, min(add_op + 1, keep_op));
29
30
31
32
      dp[i][sum % x] = res;
      return res;
34 }
35
   int main() {
36
37
38
      cin >> n >> x;
39
40
      vector<int> A(n);
41
42
          cin >> A[i];
43
44
45
46
      vector<vector<int>> dp(n, vector<int>(x, -1));
47
48
49
50
      int result = dfs(0, 0, x, A, dp);
      if (result == 100001) {
53
          cout << -1 << endl;
54
55
           cout << result << endl;</pre>
56
58
       return 0;
```