

# 全球总决赛需求更新

发布日期

2021-04-24



目 录

1 条件变更点 ..... 1

2 交互协议 ..... 2

3 交互示例 ..... 3

# 1 条件变更点

---

- 在正式决赛中，对于对战双方，每天都有 3 次机会可以进行请求绑定。
- 具体的，对于一个请求，若你对它使用了请求绑定，而对手未使用，则可以无视对手的定价获取到该请求(即使对手的定价比你低)。若双方对于一个请求同时使用了请求绑定，则依然按照定价来判定请求归属。
- 无论成功与否，你每天最多可以对 3 个请求使用请求绑定功能。
- 你不能对放弃的请求使用请求绑定功能。

---

# 2 交互协议

---

- 交互协议有所更新，对于每一个创建请求，原本输出的定价信息只包含定价。现在你可以在定价的末尾追加一个符号'#'来表示你对这个请求使用请求绑定功能。即你可以输出**定价**或者**定价, #**。

# 3 交互示例

```
<---- input ----> (用于说明, 该行非实际交互数据, 输入服务器和虚拟机信息以及前 2 天的请求序列)
2
(NV603, 92, 324, 53800, 500)
(NV604, 128, 512, 87800, 800)
2
(c3.large.4, 2, 8, 0)
(c3.8xlarge.2, 32, 64, 1)
3 2
2
(add, c3.large.4, 5, 3, 800)
(add, c3.large.4, 0, 1, 300)
2
(del, 0)
(add, c3.8xlarge.2, 1, 1, 2000)
<---- output ----> (用于说明, 该行非实际交互数据, 输出第 1 天的定价)
800, #
290
<---- input ----> (用于说明, 该行非实际交互数据, 输入第 1 天的请求获取情况和对手定价)
(1, 790)
(1, 300)
<---- output ----> (用于说明, 该行非实际交互数据, 输出第 1 天的购买、迁移和部署决策)
(purchase, 2)
(NV603, 1)
(NV604, 1)
(migration, 0)
(0, A)
(0, B)
<---- input ----> (用于说明, 该行非实际交互数据, 输入第 3 天请求序列)
3
(add, c3.large.4, 2, 0, 100)
(del, 1)
(del, 2)
<---- output ----> (用于说明, 该行非实际交互数据, 输出第 2 天的定价)
2000
<---- input ----> (用于说明, 该行非实际交互数据, 输入第 2 天的请求获取情况和对手定价)
(1, 2000)
<---- output ----> (用于说明, 该行非实际交互数据, 输出第 2 天的购买、迁移和部署决策)
(purchase, 0)
(migration, 0)
(1)
```

```
<---- output ----> (用于说明, 该行非实际交互数据, 输出第 3 天的定价)
99
<---- input ----> (用于说明, 该行非实际交互数据, 输入第 3 天的请求获取情况和对手定价)
(1, 100)
<---- output ----> (用于说明, 该行非实际交互数据, 输出第 3 天的购买、迁移和部署决策)
(purchase, 0)
(migration, 0)
(1, B)
```