

# 2025 联赛测试 1 题解

## 目录

1	count	1
2	paint	2
3	typer	3
4	heap	4

## A 数数 (count)

### 1.1 40pts

小于 10 的每个数的和仅和自己是一对默契数， $N = 10$  时答案为 9，其他情况答案为  $n$ 。时间复杂度  $O(1)$ 。

### 1.2 70pts

考虑暴力枚举 A 与 B，然后每次算出 A 的个位和最高位，以及 B 的个位和最高位，比较是否对应相等。

时间复杂度： $O(n^2)$

### 1.3 100pts

我们设  $num[i][j]$  表示最高位是  $i$ ，个位是  $j$  的数有多少个， $co[i][0]$  表示  $i$  的最高位， $co[i][1]$  表示  $i$  的最低位。这两个数组都可以通过枚举每一个  $i$  来求到。

统计的时候对于每一个  $i$ ，和它能配成默契数的数的个数即为  $num[co[i][1]][co[i][0]]$ 。

时间复杂度： $O(n)$

## B 画画 (paint)

### 2.1 25pts

模拟这个过程并枚举这个副本，暴力计算差。

时间复杂度： $O(k^2nm)$

### 2.2 40pts

考虑优化计算差的过程，由原来的枚举每个格子变为枚举每行，那么两个副本的差就转变为区间的 3 种关系 (相离、相交、包含)，讨论一下即可。

时间复杂度： $O(k^2n)$

### 2.3 50pts

考虑继续优化计算差的过程，那么两个副本的差就转变为矩形的 3 种关系 (相离、相交、包含)，(大力) 讨论一下即可。

时间复杂度： $O(k^2)$

### 2.4 60pts

对于所有的矩形位置都相同的情况，就不用 (大力) 讨论了。

转变一下思路，考虑每个坐标与其他坐标的差，最后对于每个副本求和。

只要记录那个矩形中每个颜色出现了几次。

时间复杂度： $O(k + s)$

### 2.5 100pts

考虑记录每个坐标上每个颜色出现了几次，并由此算出每个颜色在这个坐标上的贡献。观察每个副本的答案，一定是原图的答案扣去矩形的答案，再加上那个矩形里同一种颜色的贡献。这个部分可以用二维前缀和维护。对于每个坐标上每个颜色出现了几次，需要用到二维差分。

设  $\delta_{i,j} = a_{i,j} - a_{i-1,j} - a_{i,j-1} + a_{i-1,j-1}$ ，那么把  $a_{x_1,y_1}$   $a_{x_2,y_2}$  都加上 1，只需要在 的 4 个位置进行修改，最后把 数组二维前缀和还原成  $a$ 。

时间复杂度： $O(k + nms)$

## C 打字机 (typer)

考虑一个性质，令  $h(i)$  表示  $S$  长度为  $i$  的后缀和  $T$  的编辑距离，则  $i - h(i)$  单调递增，并且有  $|i - h(i)| \leq |T|$ 。

首先证明单调递增，每次  $i$  增加 1 的时候， $h(i)$  至多增加 1，这个很显然，因此单调递增。

其次  $-|T| \leq i - h(i) \leq |T|$ ，这个也很显然。

于是我们就可以进行分段函数  $dp$  了。即  $f(i, j, k)$  表示考虑了  $S$  长度为  $i$  的前缀， $T$  长度为  $j$  的前缀，最大的  $x$  使得  $x - h(x) \leq k$ 。

转移方程仔细思考一下即可，也就是魔改原来编辑距离的  $dp$ 。记  $g$  为暴力编辑距离的  $dp$

$$g(i, j) = \min g(i-1, j) + 1, g(i, j-1) + 1, g(i-1, j-1) + [S_i \neq T_j]$$

$$\text{于是 } f(i, j, k) = \min f(i-1, j, k) + 1, f(i, j-1, k+1), f(i-1, j-1, k - [S_i = T_j]) + 1。$$

初始值需要注意一下， $f(i, j, -|T| - 1 \cdots - j - 1) = -1$ ， $f(0, 0, -|T| - 1 \cdots - 1) = -1$ ， $f(0, 0, 0 \cdots |T|) = 0$ ，剩下全是  $+\infty$ 。

这个  $dp$  的复杂度为  $O(|S||T|^2)$ ，查询  $[l, r]$  的话直接找最小的  $k$  使得  $f(r, |T|, k) \geq r - l + 1$  即可，答案为  $r - l + 1 - k$ ，因此单次询问的复杂度可以做到  $O(|T|)$  或  $O(\log |T|)$ 。

## D 堆 (heap)

显然是按位确定的套路，我们考虑确定了前  $i-1$  个点的值，来确定第  $i$  个点的值。

首先若前  $i-1$  个点构成的前缀已经严格比给定的前缀小了，那么当前显然就没有任何限制了，否则当前数字会有一个上界。

假设我们暴力枚举当前数字是  $k$ ，于是问题转化为了钦定前  $i$  个点的数字，求此时合法的方案数。

不难发现现在就是若干个限制，每条限制都是限制子树内的所有数字要大于某个数。

设  $s_i$  表示被它限制的数的数量 (注意不是子树大小)， $t_i$  表示限制，我们把所有数字按照  $t_i$  从大到小排序，那么方案数显然是：

$$\prod \binom{n - t_i - s_1 - \dots - s_{i-1} - i + 1}{s_i}$$

于是我们就获得了一个  $O(n^3)$  的做法。

优化成  $O(n^2)$  也十分简单，考虑枚举当前数字的那部分，直接 two pointers 扫描更新乘积即可。