考虑关于Splay的性质，对于区间反转我们可以考虑用数组下标建树，在平衡树下维护下标，里面节点内存权值，所以在最后只要中序遍历输出起节点内的权值即可。

然后就怎样去用Splay去维护旋转区间[l,r]，找到l前驱l-1，r的后继r+1,分别将l-1转到根，r+1转到根的右节点。而此时根的右节点的左节点就是反转的区间。

考虑区间操作，就是下标大的变为小的，小的变为大的，在树上就是左右子树交换。对于·比较科学的解释是可以把此问题转换成分治问题，每次交换左右区间，所以正确性显然。

所以考虑lazytag标记，定义tag(x)为x点的左右儿子是否要被交换。因为在树上变换时候是先pushdown，所以正确性显然。

对于pushdown，要在splay上从上往下进行，就像线段树下传懒标记一样，并且此模板对于lct的实现起到了一定的作用。