D2

T1：将棋盘黑白染色，可以发现每次操作是黑方加一权，白方加一权，假设最后答案是X，则每个黑权所增加的值要与白权增加值相匹配（网络流判定），即黑和与白和的差不变，若黑白个数不同（奇\*奇棋盘），差即为答案，判定即可。若黑白个数相同，首先判定和是否相同，和相同下二分答案（假设最小答案为X，则超过X的答案都可以被构造出来，即合法）加上网络流判定即可。注意流量要开long long

T2：

K=0

有非前缀0即可得到答案，非常简单的数位DP

K!=0

K分解质因数后只能有2、3、5、7四个质因数，预处理出合法的状态（加起来不能超过10^18）然后可以用数位DP，记f[I,j]表示从低到高i位的j状态和（状态压缩下来有70000个左右）

以及g[I,j]从低到高i位的j状态个数。注意不能有零。

区间用前缀和减的方式。由于数据个数较多，只能预处理一次，每次根据K的分解再来dfs做就是了。