

實做能力加強

temmie

1. 位元運算

2. 字元轉換

3. 陣列運用

4. 區間問題

位元運算

為什麼要學這個？

- 因為電腦的機制，位元運算會比一般運算更快一些
- 在**枚舉**這堂課上，我們會用到很多

進位制

- n 進位代表只用 n 以內的數字組成（如果超過 10 就用英文）
- 二進位的數字代表只用 0 和 1 組成

進位制

- n 進位代表只用 n 以內的數字組成（如果超過 10 就用英文）
- 二進位的數字代表只用 0 和 1 組成
- 如果一個式子有不同進位制的數字，則會用括弧備註在右下角
- 例如： $17_{(10)} = 10001_{(2)}$

二進位轉十進位

- 以 $10001_{(2)}$ 舉例
- 我們可以把所有 2 的冪次列出來： 2^4 、 2^3 、 2^2 、 2^1 、 2^0

二進位轉十進位

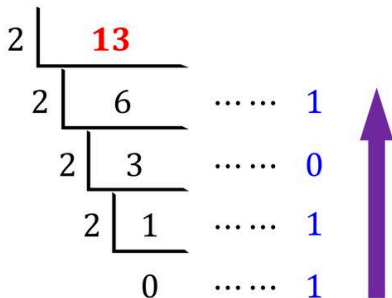
- 以 $10001_{(2)}$ 舉例
- 我們可以把所有 2 的冪次列出來： 2^4 、 2^3 、 2^2 、 2^1 、 2^0
- 和原本的二進位字串一一對應後相乘 1×2^4 、 0×2^3 、 0×2^2 、 0×2^1 、 1×2^0

二進位轉十進位

- 以 $10001_{(2)}$ 舉例
- 我們可以把所有 2 的冪次列出來： 2^4 、 2^3 、 2^2 、 2^1 、 2^0
- 和原本的二進位字串一一對應後相乘 1×2^4 、 0×2^3 、 0×2^2 、 0×2^1 、 1×2^0
- 將所有數字相加 $1 \times 2^4 + 0 \times 2^3 + 0 \times 2^2 + 0 \times 2^1 + 1 \times 2^0 = 17$

十進位轉二進位

- 詳細作法如下圖



即： $(13)_{10} = (1101)_2$

头条 @算法集市

例題

二進位制轉換

題目連結

給你一個十進位的正整數 n ，輸出 n 的二進位

位元運算的類別

- 主要有 OR、AND、XOR、NOT
- 和一般的 or、and、not 不同的是，可以對數字做運算，而不是限制在布林

位元運算的類別

- 主要有 OR、AND、XOR、NOT
- 和一般的 or、and、not 不同的是，可以對數字做運算，而不是限制在布林
- *AND*：「&」表示，如果兩個 bit **都是** 1 就是 1，否則為 0
- *OR*：「|」表示，如果兩個 bit **至少**有一個 1 就是 1，否則為 0
- *XOR*：「^」表示，如果兩個 bit **恰有**一個為 1，否則為 0
- *NOT*：「~」表示，將 1 變成 0，0 變成 1

使用位元運算

- 難道用位元運算還要手動轉進位制？@@

使用位元運算

- 難道用位元運算還要手動轉進位制？@@
- 在 C++ 中，直接對兩個十進位的數字做就可以了
- $17_{(10)} \mid 5_{(10)} = 10001_{(2)} \mid 00101_{(2)} = 10101_{(2)} = 21_{(10)}$

例題

位元運算的大雜燴

題目連結

給你三個參數 x 、 y 、 z ，找到 $(x \oplus (y | z)) \oplus (x + y)$ 的最小值

其中 \oplus 是 XOR 的意思， $|$ 是 OR 的意思

例題

位元運算的大雜燴

題目連結

給你三個參數 x 、 y 、 z ，找到 $(x \oplus (y | z)) \oplus (x + y)$ 的最小值

其中 \oplus 是 XOR 的意思， $|$ 是 OR 的意思

- 參數數量是固定的，那就列出所有情況吧！
- 把六種組合各試一遍就可以了

更多位元運算

- 另外常用的位元運算有左移和右移

更多位元運算

- 另外常用的位元運算有左移和右移
- 左移：「 \ll 」表示，代表將所有 bit 左移 n 位
- 右移：「 \gg 」表示，代表將所有 bit 右移 n 位

更多位元運算

- 另外常用的位元運算有左移和右移
- 左移：「 $<<$ 」表示，代表將所有 bit 左移 n 位
- 右移：「 $>>$ 」表示，代表將所有 bit 右移 n 位
- 例如： $17_{(10)} << 1 = 10001_{(2)} << 1 = 100010_{(2)} = 34_{(10)}$
- 你知道嗎？實際上左移就是乘上 2^n （右移則相反）

字元轉換

- 我們都知道電腦是儲存 0 跟 1，並不能儲存字元
- 那要怎麼儲存字元呢？

- 我們都知道電腦是儲存 0 跟 1，並不能儲存字元
- 那要怎麼儲存字元呢？
- 只要把所有字母編碼就可以啦！
- 實際上我們用的字元都有一個編碼，稱為 Ascii 編碼

- $[0 - 9] = 48 \sim 57$
- $[A - Z] = 65 \sim 90$
- $[a - z] = 97 \sim 122$
- 利用編碼的連續性，就有很多功能可以應用

例題

數字總和

題目連結

你有一個數字 n ，請你求出所有位數的總和，保證 n 的位數 $\leq 10^5$

例題

數字總和

題目連結

你有一個數字 n ，請你求出所有位數的總和，保證 n 的位數 $\leq 10^5$

- 字串很大，看起來沒辦法用 `int` 儲存，所以只能用 `string` 儲存
- 我們可以用 `for` 得到每個字元，並且**減去**'0'，就可以轉換成數字
- $'0'(48) - '0'(48) = 0$ ， $'1'(49) - '0'(48) = 1$
- $'5'(53) - '0'(48) = 5$ ， $'9'(57) - '0'(48) = 9$

例題

凱撒密碼

題目連結

給你一個字串 s ，把每個字母向後移 3 位，例如 $A \rightarrow D$ ， $Z \rightarrow C$

例題

凱撒密碼

題目連結

給你一個字串 s ，把每個字母向後移 3 位，例如 $A \rightarrow D$ ， $Z \rightarrow C$

- 我們可以將每個字母的值都加上 3
- 如果該字母超過 'Z' 的話就減去 26

陣列運用

陣列運用

- 陣列的用途很廣，巧妙的使用陣列可以讓時間複雜度更好
- 用陣列也可以實做很多好用的資料結構，並提供額外的性質

- vector 可以說是更好的陣列，**可以動態的分配空間**
- 陣列做的事 vector 做的到，陣列不能做的事 vector 也可以做的到
- 缺點：可能比陣列慢一點點、大量宣告可能會吃到 MLE

vector 的宣告和使用

`vector<type> name(size, value);`

- `type` 是放 `vector` 裡面東西的型別
- `name` 則是 `vector` 的名稱（接下來的介紹都用 `vec` 表示）
- （可選）`size` 可以放初始的陣列大小
- （可選）`value` 可以放初始值

`name.method(value1, value2...)`

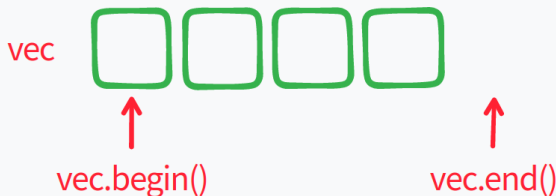
- 以上為 `vector` 如何使用的模板

vector 的資料位置

- `.begin()` 代表 vector 裡第一個資料位置
- `.end()` 代表 vector 裡最後一個資料的**後一位**位置
- `vec[i]` 代表 vector 裡的第 i 個資料

vector 的資料位置

- `.begin()` 代表 vector 裡第一個資料位置
- `.end()` 代表 vector 裡最後一個資料的後一位位置
- `vec[i]` 代表 vector 裡的第 i 個資料



- 要對整個 vector 操作丟 `.begin()` 跟 `.end()` 就好了

vector 的使用

- 以後介紹的函式，除非有特別標注，否則都為以下的方法
- 開始都是包含，結束則不包含
- 書寫的形式為 $[L, R)$



vector 的輸入方式

- 分配好空間，並且用 `cin >> [i]`
- 不分配空間，用 `vec.push_back(value)` 將元素放入最後一位
- 要用哪一個？如果後續沒有要操作就用第一個，否則用另一個

vector 的各種常用操作

- $O(1)$, `.size()` , 取得 vector 的大小
- $O(1)$, `.empty()` , 回傳 vector 是否為空
- $O(|size - n|)$, `.resize(n, [val])`
重設 vector 的大小，並設為 val (可選)
- $O(1)$, `.pop_back()` , 清除 vector 最後面的元素
- $O(1)$, `.clear()` , 清空 vector
- $O(1)$, `.front()` , 回傳最前面的元素
- $O(1)$, `.back()` , 回傳最後面的元素

vector 的各種常用操作

- $O(n)$, `*max_element(L, R)` , 取得 $[L, R)$ 的最大值
- $O(n)$, `*min_element(L, R)` , 取得 $[L, R)$ 的最小值
- $O(1)$, `swap(vec1, vec2)` , 將 `vec1` 跟 `vec2` 對調
- $O(n)$, `fill(L, R, val)` , 將 $[L, R)$ 設為 `val`
- $O(n \log n)$, `sort(L, R)` , 將 $[L, R)$ 排序
- 內容很多，以知道有這些功能為主，多練習題目自然就會記起來了
- 特別注意，有些 $O(n)$ 不要用太多次

vector 的遍歷

```
for (auto x : v){  
    cout << x << " ";  
}
```

-
- 其中 x 就會是 vector 裡的所有元素
- 想要改值？回想前一節講的吧！

例題

圖書館

題目連結

給你 n 本書，每本書都有編號 a_i 和借閱日期 b_i

如果借閱日期超過 100 天就代表逾期，每超過 1 天就要罰 5 元罰金

請求出所有逾期的書的編號，以及總罰金

例題

圖書館

題目連結

給你 n 本書，每本書都有編號 a_i 和借閱日期 b_i

如果借閱日期超過 100 天就代表逾期，每超過 1 天就要罰 5 元罰金

請求出所有逾期的書的編號，以及總罰金

- 我們可以把所有逾期的書都裝進 vector 裡，是不是簡單又方便呢？

二維 vector 的宣告和使用

```
vector<vector<type>> name(size1, vector<int>(size2, value))
```

- 以上如同 `int[][]`
- 不過實在是太長了，通常我還是會用 `int[][]`

```
vector<type> name[size]
```

- 這也是二維陣列，不過每一項都可以是不同大小
- 在圖論這個單元我們會很常用到

該學哪個？一如往常的，兩個都要學

二維 vector 的比較

`vector<int>[]`

$\begin{bmatrix} 2 & 3 \\ 0 \\ 0 & 5 & 7 \end{bmatrix}$

`vector<vector<int>>`

$\begin{bmatrix} 2 & 3 & 0 \\ 0 & 0 & 0 \\ 0 & 5 & 7 \end{bmatrix}$

例題

vector 練習

題目連結

給你 n 個人，並且有 k 組朋友關係，由小到大輸出每個人的朋友有哪些
每組朋友關係有兩個整數 a 、 b ，代表 a 和 b **互相為**朋友
(記得 IO 加速)

例題

vector 練習

題目連結

給你 n 個人，並且有 k 組朋友關係，由小到大輸出每個人的朋友有哪些
每組朋友關係有兩個整數 a 、 b ，代表 a 和 b **互相為**朋友
(記得 IO 加速)

- 這題其實就是圖的儲存！我們留到圖論在說

區間問題

區間問題概述

- 在競程裡面，我們有相當多的問題是有關於「區間」的
- 透過不同的資料結構、演算法，就可以解決這些
- 讓我們試著解決第一道問題

例題

區間和問題一

給你一個有 n 個正整數的陣列 arr

給予 q 個查詢，每個查詢都有兩個正整數 L_i, R_i

對於每個查詢求出 $[L_i, R_i]$ 的總和

保證 $1 \leq n, q \leq 1000$

例題

區間和問題一

給你一個有 n 個正整數的陣列 arr

給予 q 個查詢，每個查詢都有兩個正整數 L_i, R_i

對於每個查詢求出 $[L_i, R_i]$ 的總和

保證 $1 \leq n, q \leq 1000$

- 這應該滿簡單的，對於每個查詢都直接把所有數字加起來就好

例題

區間和問題二

給你一個有 n 個正整數的陣列 arr

給予 q 個查詢，每個查詢都有兩個正整數 L_i, R_i

對於每個查詢求出 $[L_i, R_i]$ 的總和

保證 $1 \leq n, q \leq 2 \times 10^5$

例題

區間和問題二

給你一個有 n 個正整數的陣列 arr

給予 q 個查詢，每個查詢都有兩個正整數 L_i, R_i

對於每個查詢求出 $[L_i, R_i]$ 的總和

保證 $1 \leq n, q \leq 2 \times 10^5$

- 和上一題看起來一模一樣，不過範圍變大了
- 不出意外的話，你應該吃了 TLE

例題

區間和問題二

給你一個有 n 個正整數的陣列 arr

給予 q 個查詢，每個查詢都有兩個正整數 L_i, R_i

對於每個查詢求出 $[L_i, R_i]$ 的總和

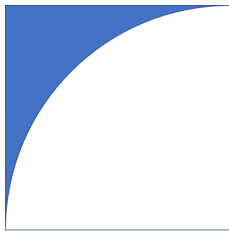
保證 $1 \leq n, q \leq 2 \times 10^5$

- 和上一題看起來一模一樣，不過範圍變大了
- 不出意外的話，你應該吃了 TLE
- 讓我們分析看看問題一的時間複雜度
- 由於有 q 個查詢，每個查詢都有可能從 arr_1 找到 arr_n
- 時間複雜度是 $O(n \times q)$ ，在這一題顯然不適用

前綴和概念

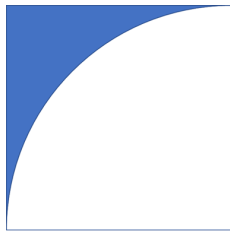
- 前綴和可以處理**沒有修改，只有查詢**的問題
- 其中每個查詢都可以在 $O(1)$ 完成
- 非常非常非常重要的技巧，很常出現

前綴和概念



-
- 上圖的藍色區域怎麼算呢？

前綴和概念



- 上圖的藍色區域怎麼算呢？
- 只要算出正方形的面積，並且減去扇形，即可求解
- 讓我們看看這個概念放到陣列上會變成怎樣

前綴和概念



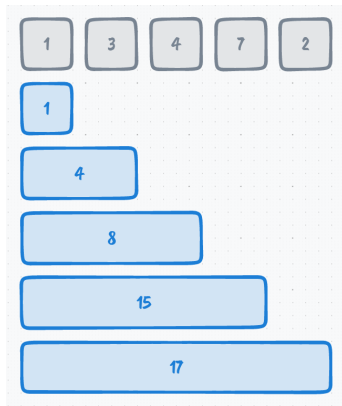
- 我們可以算出所有數字的總和，然後扣除灰色的部份

前綴和概念



- 我們可以算出所有數字的總和，然後扣除灰色的部份
- 嗯？這樣應該算的數字更多，因此更慢不是嗎？
- 實際上，我們可以儲存這些數字，要用時再扣除，這樣就很快啦！

前綴和概念



- 試著把上面的藍色數值兩兩相減看看，然後觀察他們的性質吧
- 如果我想要獲得一個區間的和，該怎麼求得呢？

前綴和概念

- 稍微整理一下，要找到一個區間 $[L, R]$ 的和
- 則將 $[0, R] - [0, L-1]$ 即可
- 而 $[0, n]$ 的值可以從 $[0, n-1] + a_n$ 得到

前綴和實做

```
// declare
int n, tmp;
vector<int> v(1); // 預先開一個空間，防止 [0, L-1] 變成負數
vector<int> pre(1); // 預先開一個空間，防止 [0, n-1] 變成負數

// input
cin >> n;
for (int i=1 ; i<=n ; i++){ // start from 1
    cin >> tmp;
    v.push_back(tmp);

    // get prefix sum
    pre.push_back(pre[i-1]+v[i]);
}
```

- 上面這個過程叫做預處理
- 先把陣列建起來，後面的查詢可以用

前綴和實做

```
// queries
cin >> q;
for (int i=0 ; i<n ; i++){
    // 尋找 [l, r] 的區間和
    cin >> l >> r;
    cout << pre[r]-pre[l-1] << endl;
}
```

- 每次查詢都直接拿陣列裡面的值，時間複雜度為 $O(1)$

額外問題

區間和問題三

題目連結

給你一個 $n \times n$ 大小的森林，森林的每一個座標都是空地或是樹
給予 q 個查詢，每個查詢包含 y_{1_i} 、 x_{1_i} 、 y_{2_i} 、 x_{2_i} 對於每個查詢輸出該範圍有多少顆樹

- 請你想想看，如何運用同樣的概念做二維的區間查詢呢？

額外問題

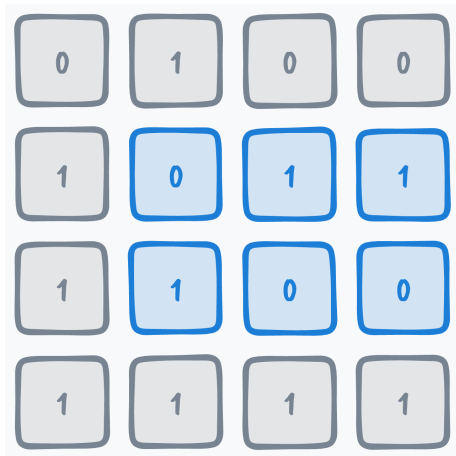
區間和問題三

題目連結

給你一個 $n \times n$ 大小的森林，森林的每一個座標都是空地或是樹
給予 q 個查詢，每個查詢包含 y_{1_i} 、 x_{1_i} 、 y_{2_i} 、 x_{2_i} 對於每個查詢輸出該範圍有多少顆樹

- 請你想想看，如何運用同樣的概念做二維的區間查詢呢？
- 我們一樣儲存 $(0, 0)$ 到 (x, y) 的區間和
- 並用相同的**扣除不需要的範圍**的概念

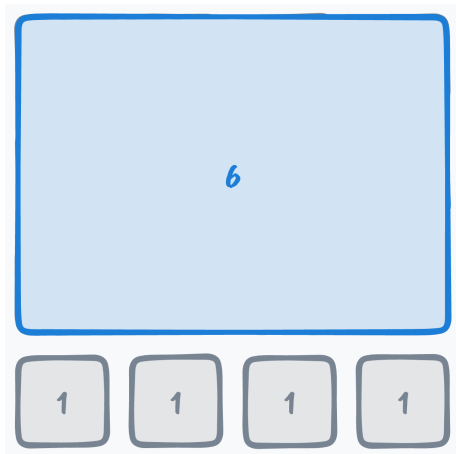
額外問題



A 4x4 grid of binary digits (0s and 1s) is shown. The grid is composed of 16 cells. The top-left 3x3 subgrid is highlighted with a blue border. The values in the grid are as follows:

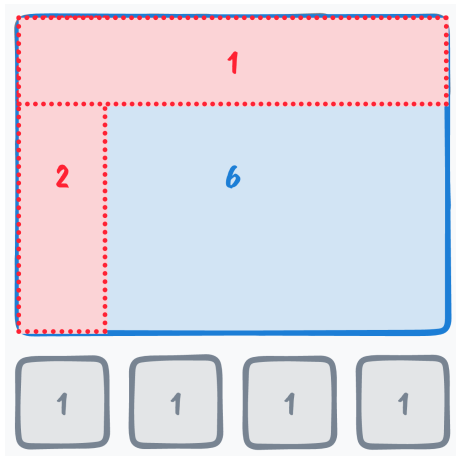
0	1	0	0
1	0	1	1
1	1	0	0
1	1	1	1

額外問題



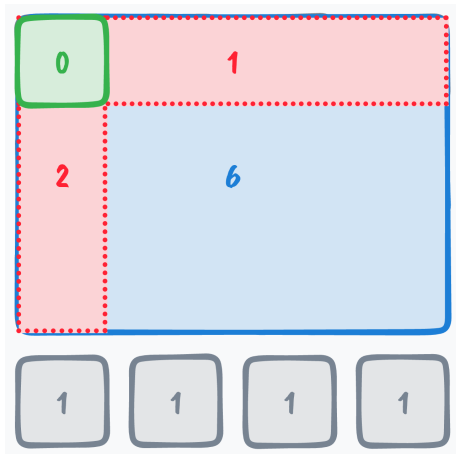
- 先把最大的問題加起來

額外問題



- 將不需要的範圍刪除

額外問題



- 把多刪除的範圍加回去