经过了一星期的正式训练，Lollypop在很多方面都有了不同程度的进步。看来集中训练是有效果的。

这个星期，我们开始模拟现场一样的比赛。只开一台机器，读题和查错都是在纸质材料上进行的。三个人坐在一起的时候，都觉得很安心，交流起来也方便很多——很快就适应了。

这一周下来，我们队最大的进步是在想题方面。倒不是说总是有灵感或者说看了很多书学了很多新的东西，而是大家胆子变大了，敢去猜也敢去写。UVA那场比赛有两道虚伪的题，当时不知怎么的——某种契机？，用很不正经的方法Y了。Y了之后对这种类型的题目就有了一个底，这种感觉和之前每次结束训练后再问其他队所得来的是完全不一样的（实践出真理啊…）。面对以前基本上没想法的题目也有了自信去猜，去敲个暴力版本找规律。

优化程序上也有所心得。我觉得其实仅仅只看自己队里队员的程序是不够的，要多看其他队的程序。我们队以前很多怎么都过不了的题目都是TLE给掐死的。最近我看WZJ的程序有了很多感想，问起他来，他竟然自己都不知道有很多地方如果改成其他样子是会TLE的，这应该就是写程序的习惯。以前经常是说为了省时间而怎么暴力怎么写了——实在太不负责任，在细节上的注意都是可以使得程序变得更简洁跑的更快的。另外就是对误差的处理变得熟练了。

我们队一直罚时很高。我不知道之前教练作比赛的时候会不会专门研究过罚时。最近大家仔细看board看出来了问题。如果我们在第一道题的时候晚别人10minY一道题，那么即使后来的每道题我们和其他队的速度是一样的，我们之后每道Y的题都要凭空加上这10min的罚时。前期不够迅速就是用罚时来赔的。而如果我们敢于去交一道题，哪怕WA了多加20min的罚时，这20min是没有后效的。我想意识到这个会对场上决策有好的影响。

不知不觉说了这么多，而且都是好话呢。但是确实这一周，我能够感觉到的就是三个人的积极和进步。虽然问题还很多，但是相信我们可以个个击破的。