(该文件请勿外传)

诸君先听我废一段话, 老鸟就别浪费时间了...

ACM, 是一项类似于打 DOTA 或 LOL 的, 靠兴趣走下去的活动. (虽然我只玩 MineCraft)

ACM 是大学里各种各样算法竞赛活动的总称, 大抵有如下活动:

学习路线(自行找到自己现在的等级并顺着向下学吧

1. 从零开始

先学会 C++ (同时学会 C 的输入输出 scanf, printf, 有空再学学 Java 的大数类)

随便找本书就好了,清华大学出版社的就可以.其它的随意,不需要太厚,学校的那本教科书说实话不是很推荐,太厚了,看起来效率太低.

学会 C++的语法, 控制语句, 函数, 递归, 结构. 各种有用的头文件, STL 要尽量了解.

大致了解如下的头文件是干什么用的:

(比如,C++自带的 sort 函数需要用到哪个头文件? memset 函数是干什么用的,要用到哪个头文件?)

```
#include <iostream>
#include <iomanip>
#include <fstream>
#include <algorithm>
#include <string>
#include <vector>
#include <set>
#include <map>
#include <queue>
#include <cmath>
#include <cmath>
#include <numeric>
#include <bitset>
```

#include <cstdio>

#include <cstring>

类,继承等等 C++面向对象的,最难的这一部分用不到,不需要在这里死磕.

会 PASCAL 语言的同学尽快转 C++吧

2. 临门一脚

最基本的输入输出练习,看懂下面的资料

http://www.cnblogs.com/yuyixingkong/p/3416167.html http://blog.csdn.net/cbs612537/article/details/7628211

ACM 最基本的规则就是通过标准输入得到数据,对数据进行运算处理,再通过标准输出. 评测器通过比较正确答案和你的输出,判断并得出不同结果. 所以,最基本的输入输出要知道. 至少要知道 while(cin>>a) 和 while(scanf("%d",&a)!=EOF) 这样的判断是干什么的.

完全一致	AC
不一致	WA
代码编译错误	CE
代码运行时错误	RE
代码运行时间过长	TLE

3. 这个阶段就可以真正开始对竞赛里的干货进行学习了.(拿游戏来比喻的话,就是已经学会操作,可以开始玩耍了)

这个阶段最好就是让一本书带着学习. 个人推荐刘汝佳的<<算法 竞赛入门经典>> 和 <<算法竞赛入门经典训练指南>>. 前者是非 常简单实用的入门,后者则是难度逐渐增大的真正训练用书(可以 一直用到现场赛).

当然<<挑战程序设计竞赛>>也是不错的书,难度稍微大一点吧. 踏踏实实看完一本或几本书,里面的题目和算法都学会,是不容易的. 这个阶段应该做的题目:

1# 首先是书上例题的代码敲, 感觉有价值的就敲敲.

然后是书后面的练习题,尽量做做,不会的网上绝大多数可以搜到题解.

2# 这时候已经可以在杭电等 OJ(见下方 OJ 目录)里随便做做题了, 不过个人推荐的还是做

USACO(http://cerberus.delosent.com:791/usacogate),或者杭电 OJ 的 ACM STEP (http://acm.hdu.edu.cn/game),这里的题是难度阶段性上升的,跟闯关类似,一关完全 clear 才能进入下一关.USACO 难度要小,题目虽然是全英文但可以找到中文翻译,有详细的题解,每道题的数据都能免费看到,也就能知道自己哪里出错.ACM STEP 至今无人通关..

3# 可以开始参加下方比赛列表里的后四项了,不过开始时要做好挂零的心理准备,并告诉自己"现在仅仅是开始"这样.

4. 可以挑战难度更高的书了,比如黑书(这个阶段你自然就会知道 这是哪本书...),模板方面有上交的红书,另外还有程序设计艺术 一套基本英文书籍供享用.

1. 入门级算法

- a. 枚举
- b. 贪心
- c. 递归
- d. 简单分治
- e. 简单模拟
- f. 简单构造
- g. 时间复杂度和空间复杂度的计算,程序用时和用内存的估算

2. 初级算法

- a. C++ STL 算法库的使用
- b. 图的 DFS 和 BFS
- c. 最短路算法

- d. 并查集
- e. 最小生成树
- f. 拓扑排序
- g. 二分查找
- h. 简单动态规划
- i. 哈希
- j. 堆
- k. 快速幂
- 1. 部分和
- m. 2-pointers 技巧
- 3. 进阶算法
 - a. 字典树
 - b. 复杂的动态规划
 - c. 动态规划的优化(单调队列,单调栈,四边形,斜率优化。。。)
 - d. 简单网络流
 - e. 线段树
 - f. 二分图的匹配
 - g. 高级搜索技巧 (A*,IDA*)
 - h. 记忆化搜索
 - i. 欧几里得算法
 - j. 三分法
 - k. 简单计算几何

4. 高级专题

- a. 数据结构方向: splay 树, RMQ, ST 表, 块状链表, 树链剖分, 动态树, 左偏树
- b. 计算几何方向: 多边形相关计算, 圆的相关计算, 求面积交 /并, 离散化, 凸包, 三维计算几何, 最小圆覆盖
- c. 数学方向:矩阵,扩展欧几里得,中国剩余定理,素数筛法, 素数判定,莫比乌斯函数,欧拉函数,费马小定理,数值积 分,FFT,排列组合,概率论
- d. 图论方向:割点和桥,强连通分量,2SAT,第 K 短路,欧 拉回路,带花树匹配,LCA,树的直径,费用流,树的同构, 图的同构

- e. 字符串方向: KMP, 扩展 KMP, HASH, AC 自动机,后缀树/后缀数组/后缀自动机,最长公共字串,最长回文字串
- f. 博弈论方向: NIM 游戏,必胜必败转换,SG 函数
- g. 其它方向: DLX 搜索, CDQ 分值, 莫队算法, 插头 DP, 各种集训队论文里的算法,各种输入输出优化,脑洞构造。

推荐的资料

- 1. 《挑战程序设计竞赛》
- 2. 《ACM 国际大学生程序设计竞赛 算法与实现》
- 3. 《算法艺术与信息学竞赛》
- 4. 刘汝佳的《入门经典》和对应的《训练指南》
- 5. TAOCP
- 6. 国家集训队论文

比赛方面:

名称	频率	描述	可获得成 就
ACMICPC 网络赛	年度	每次有 5-6 个赛区, 全国学校的队伍参加,网上答题, 校排名大约前几十的队可获得现场赛名额. 东大这三年所有赛区的名额都拿到了.	东南大学 现场赛名 额
ACMICPC 现场赛-区 域赛	年度 (如果 抢到名 额的 话)	对东大 ACMer 来说最重要的比赛,每年每人最多参加两个赛区,三人组队,从9点到下午2点解决10道左右的题目,前三名获得 Final 出线资格,前十几名队伍获得金牌,几十名的获得银牌,然后是铜牌,和铁牌.	争金夺银 铸铜打铁, 一切为了 奖牌
ACMICPC	年度	现阶段几乎不可能	∞

世界总决			
赛(Final) Google Code Jam	年度	Google 的比赛, 初赛有 ABCD 四 轮海选, 复赛前 1000 名可以得 到 Google 的 T 恤, 前 40 进现场 赛	T恤,进现 场赛就是 Offer 了
微软编程之美	年度	微软的比赛, 几轮比赛, 最后能 拿个微软 T 恤	T 恤, 其它 莫名其妙 的优惠
百度之星	年度	百度的比赛, 几轮比赛, 最后能拿个百度 T 恤. 做到的级别不同T 恤的颜色是不同的	T 恤, 其 它?
Codeforce	隔几天一次	之前是最重要的训练之一,但是现在时区变了之后成了凌晨0点开赛了 有精力就做吧	Rating, 装X用
Topcoder	隔几天 一次	最重要的训练之一,题目很好, 只是略繁琐,需要安装 Java 环境,下载专用 Contest 程序做	Rating, 装X用
bestcoder	隔几天一次	中国版 Codeforce,在 codeforce 改时区之后很好地接 过了它的职责,每次 4 题,第一 次 AC 不一定是 AC,最后还有一 总评,可以 hack 别人的题目,就 是构造会造成它出错的数据让 他的 AC 变成 WA,涨你的 Score.	
codechef	次,一	很有趣的比赛,每月有 long time contest 和 short contest 两个,长的一周左右,短的就是几个小时的比赛.我只做过长赛,题目难度均匀分布,总能让你过几道题再走人	Rating

OJ 方面:

(1) /) 画.		
名称	网址	描述
杭电	http://acm.hdu.edu.cn/	最重要的 OJ, 大部 分网络赛都在这儿
		举办, 也是编译器
		最麻烦的 OJ
北大	http://poj.org/	
浙大	http://acm.zju.edu.cn/onlinejudge/	
UVa	http://uva.onlinejudge.org/	国外 OJ, 因刘汝佳
		一直在这儿做题出
		名
HUST	http://acm.hust.edu.cn/vjudge/toIndex.action	oj 合并体
hackrank	https://www.hackerrank.com/	很棒的学习网站,
		里面题目是按难度
		和种类都有分类,
		有官方题解, 甚至
		可以花一些 rating
		看到官方数据