

Chapter 1

比赛须知

1. 比赛中评测会有些慢，偶尔还会碰到隔 10 分钟以上才返回结果的情况，这段时间不能等结果，必须开工其他题，如果 WA，两道题同时做。交完每道题都要先打印。
2. 比赛时发的饭不是让你当时就吃的，那是给你赛后吃的。基本上比赛中前几名的队都没人吃，除非领先很多。
3. 很多选手，尤其是第一次参加比赛的，到一个新环境，全当旅游了，参观的参观，找同学的找同学，玩玩乐乐就把正事抛到脑后了，结果比赛自然没什么好成绩，这样的例子太多了。所以到参赛地后要时刻不忘自己是来比赛的，好好休息、备战。
4. 参赛前一天要睡 10 个小时以上，非常有助于保持比赛中的精力，很多时候比赛到 3 个多小时队员就没劲了就是这个原因。前一天晚饭与当天早饭要吃好，理由同上，要知道下顿饭得下午 3 点赛后才能吃。
5. 到新环境，时刻注意远离疾病，感冒肠炎病不大，却是成绩的天敌。
6. 英语不好，看不懂的，要勤查词典，懒一次就少一道题，远离奖牌。
7. 可以紧张，杜绝慌张，慌张是出题的敌人，任何时候，如果发现自己或者队友出现慌张的情况，提醒深呼吸。
8. 照着纸敲代码和 sample 数据时不要敲错，特别注意文字信息。
9. 第一道简单题交给队中最稳的人做，万一遇到麻烦也不要慌，如果有很多队都出了就更不必着急了，它必定是简单题，必定是可以很快做出来的，晚几分钟也比罚掉 20 分好。另外注意不要 PE。
10. 最后一小时是出题高峰，谁松懈，谁落后。最后一小时出一道是正常，出两道更好。
11. 是否有人通过，所有题必须全读过，最好每道题都有两人以上读过，尽量杜绝讲题现象。要完全弄清题意，正确的判断出题目的难易，不要想当然。
12. 虽然讨论有助于出题，但是以往每赛区第一名基本都是各自为战，但是互相了解，觉得一道题适合其他人做就转手。
13. 保持头脑灵活，在正常方法不行时想想歪门邪道，比如换种不常见的特殊的数据结构，加预处理，限时搜索等。效率是第一位的，如果觉得 DP 麻烦就用记忆化搜索，总之考虑清楚后就要在最短时间出题。
14. 竞赛中更需要比平时稳定，程序出来后要检查重点地方，尽量 1Y。对于 WA 的题，不要改一处就交，很可能还有错的地方，要稳，要懂得在压力下也要仔

细。对 WA 的题测试时要完整，必须每个点都测到，但不一定特别复杂。要考虑到测试的各种边界情况，比如矩阵可能为 1×1 或 $1 \times n$ 或 $m \times 1$ 。

15. 除非做出的人很多，否则最后考虑复杂几何题，精度造成的问题太多了。对 double 型操作要小心判断大小、绝对值等情况。一般情况下不要用 float 型。

16. 块复制要小心，检查相应的部分是否已经正确修改。

17. 纸上写程序要尽量完整，每道题上机时间（包括输入、测试和调试）不要超过一小时。程序出错如果一时无法排除就应该打印出来阅读而把机器让出来。

18. 提交时注意题号，不要交错题。由于 PC2 的界面，这种情况时有发生。

19. 尽可能想到题目可以用到的数学的东西。

20. 初始化必不可少。

21. 数组行列下标不要弄反，位运算或字符串哪头是 0 和 n 不要搞反。

22. 提交时记得把所有的调试信息都关掉。

23. 实在迫不得已才可换人做题。

24. 有想法后，写程序之前想好时空效率。比赛中一般不会出现时限 30 秒以上的题（国外赛区除外），10 秒及以上的一般不会超过 3 道。

25. 竞赛机会每年只有一次，训练了很长时间，如果比赛中出现疏失，那么今后一年都会后悔。对于不准备明年参赛的同学，更是要珍惜最后一次参赛机会。