

# 几何相关

## 圆并

### bzoj1043 下落的圆盘

$n$ 个圆盘，圆盘的某一段弧能够被看见的条件是，在这个之后落下的圆盘没有覆盖到这一段弧。给出这些圆和它们下落的顺序，问最后能够看到的总周长。 $n \leq 1000$

Solution：单独计算每一个圆最后有多长的弧能够被看见。对所有的在这个圆之后落下的圆，算出两个圆的交点，并在交点上打差分标记，就可以算出哪些位置没有被覆盖了。具体实现的时候，用 $[-\pi, \pi]$ 的弧度表示对应的弧，从 $-\pi$ 开始扫到 $\pi$ 。如果有一段跨越了扫描的“起点”，那么就把它拆成两段。

注意特殊考虑圆重合的情况。

[我在vjjudge上提交的代码](#)

### SPOJ CIRU

求 $n$ 个圆的面积并。 $n \leq 1000$

Solution：最后的图形一定是若干个弓形+一个多边形。进一步观察发现，弓形一定是**和其他的圆没有交的弧**对应的，而多边形的边恰好是这些弧对应的弦。算多边形的面积的时候，根据多边形的两点在圆上的位置关系（顺时针或者逆时针）确定边的方向。

直接套用与上一道题类似的方法就可以了。注意讨论圆包含、重合的情况。

[在spoj上提交的代码](#)

### SPOJ CIRU2

求 $n$ 个圆，恰好被覆盖了 $k$ 次的部分的面积。需要对小于等于 $n$ 个每一个 $k$ 计算答案。 $n \leq 1000$

Solution：把答案后缀和，转化成求被覆盖次数大于等于 $k$ 次的部分的面积。

仍然可以用与CIRU相同的方法：符合条件的区域仍然是弓形+多边形。

但是这里不能够直接把重合的圆扔掉了，注意不要算重。代码以后回来写。

### bzoj4561 圆的异或并

求被 $n$ 个圆覆盖了奇数次的区域的面积。保证这些圆两两没有交点。 $n \leq 200000$

Solution：从两两没有交点这个条件可以推出，答案等于被其他圆完全覆盖过偶数次的圆的面积 - 被其他圆完全覆盖过奇数次的圆的面积。显然这些圆可以构成一棵树，树上每个点的节点的父亲是覆盖它的、最小的圆，这个点在树上的深度就是它被覆盖的次数。

现在考虑如何计算每个圆的父亲。我们可以把每个圆沿一条水平的线剖成两个弧，在弧的左右端点打上加入和删除的标记，然后做扫描线。用平衡树维护这一段里面所有的弧。扫到一个弧的时候，查平衡树中这个点上方的第一个弧，如果是上弧，那么它就是这个弧的父亲；否则就是兄弟，当前要加入的弧的父亲等于它兄弟的父亲。

## bzoj2758 Blinker的噩梦

二维平面中，有若干互不相交的圆和凸多边形。有两种操作：1.修改某个图形的权值。2.查询从平面中的一个点走到另一个点，经过的所有图形（每经过一个图形的边界一次就要计算一次）的权值的异或和。图形个数  $n \leq 100000$ ，询问数  $q \leq 100000$

Solution：若干不相交的图形意味着它们的位置关系是一棵树，可以用与上一道题类似的方法做扫描线，把树建出来，然后维护一下树上的信息就可以了。

## 最小圆覆盖

给  $n$  个点，求一个最小的圆，使得这个圆包含了所有的  $n$  个点。

Solution：考虑到，如果我们任意选择三个点确定出来一个圆，最终的答案一定不会小于这个圆，因为不可能用更小的圆取覆盖我们选择的这三个点。

一种暴力的做法： $O(n^3)$  直接枚举圆的内接三角形的三个顶点，后判断这个圆是否覆盖到了所有的  $n$  个点。

增量法：1) 最初的时候，让圆的圆心为第一个点，让圆的半径为0。2) 找出不在圆中的第一个点，设这个点为  $i$ ，然后重构前  $i$  个点的最小圆覆盖。具体方法是，让第  $i$  个点作为圆心，让半径为0。然后枚举每一个  $i$  之前的点  $j$ （这是第二层枚举），如果这个点不在当前的圆内，那么就将圆改成以  $i$  和  $j$  之间的线段为直径的圆，然后枚举一个  $j$  之前的点  $k$ ，如果  $k$  不在圆内，就把圆改成  $i, j, k$  的外接圆。考虑到我们一定可以在某个时候枚举到最优的答案，并且枚举到了过后我们就一定不会再修改这个圆了，所以算法是正确的。可以证明将点的顺序打乱过后期望复杂度是  $O(n)$ 。

求三个点的外接圆的时候，就作三角形边的中垂线求交点就可以了。

## Descartes' theorem

参考 [wikipedia](https://en.wikipedia.org/wiki/Descartes%27_theorem)

曲率 (curvature)：一个圆的半径的倒数  $k = \pm \frac{1}{r}$ 。前面取的符号取决于这个圆是与其他的圆外内切（包含了其他的圆，取负号）还是外切（正号）。

如果有4个圆在6个不同的点来两两相切，那么它们的曲率满足  $(k_1 + k_2 + k_3 + k_4)^2 = 2(k_1^2 + k_2^2 + k_3^2 + k_4^2)$ 。可以把四个圆中的一个换成一条直线，并认为直线的曲率是0。

## 例题：[PE199 Iterative Circle Packing](#)

## 多边形与圆的交

转化成多边形与三角形的交，选取圆心作为算面积的原点，然后使劲特判。

首先判掉三角形的面积是正的还是负的，然后就可以在算面积的时候直接取绝对值了。

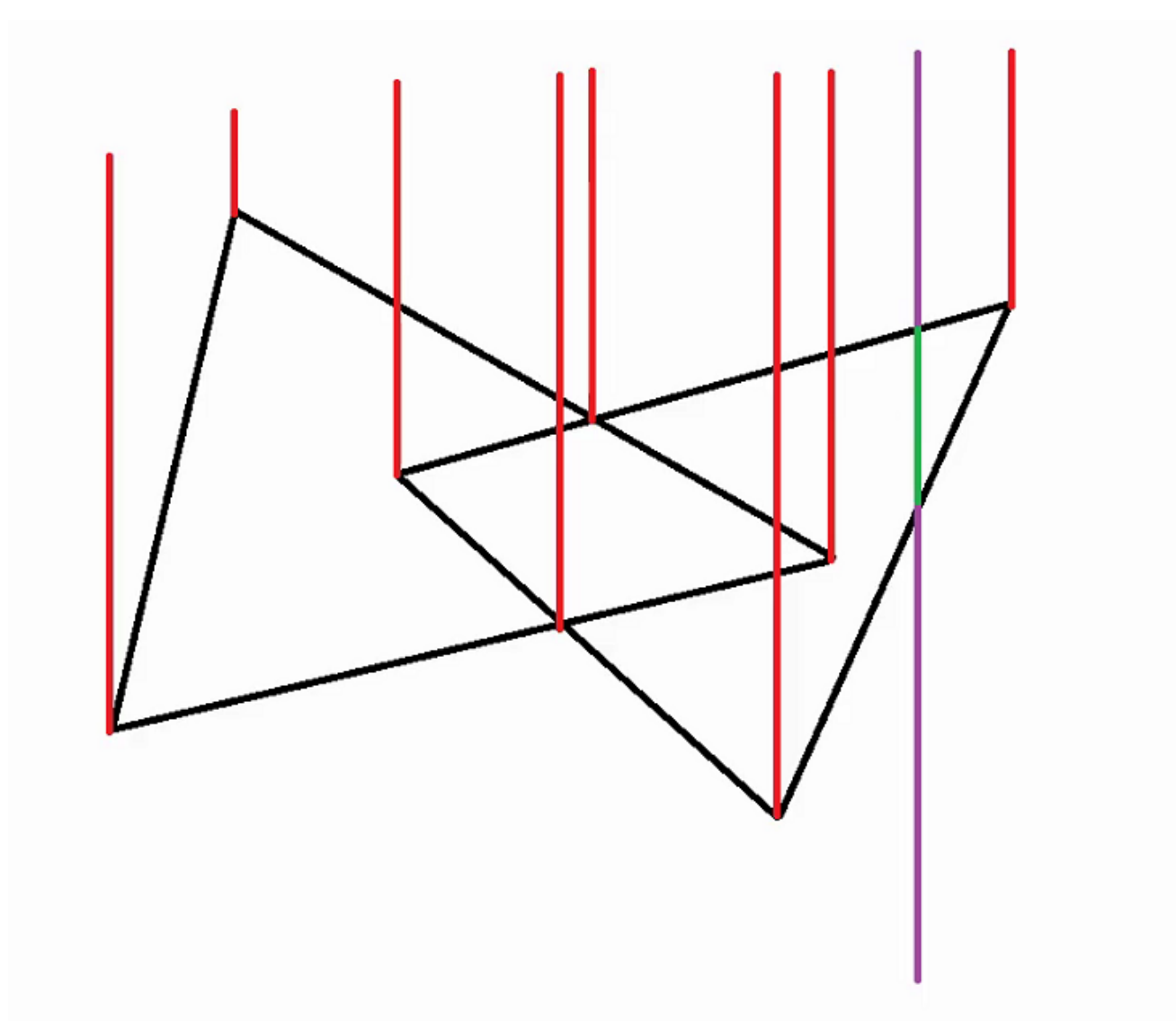
大体分三种情况：1) 三角形的两个点都在圆内，此时交的面积就是三角形的面积。2) 有一个点在圆外，此时交的面积是一个扇形的面积+一个三角形的面积。算那个三角形的时候需要开方。可以利用点积得到角的余弦，然后用反三角函数。3) 两个点都在圆外，此时还要分两种情况：a) 第三条边与圆没有交，此时我们要算的面积就是一个扇形。b) 否则，我们要算的，是两个扇形+一个三角形。

[二道模板题](#)，还没A，以后回来重构

## 平面最近点对

合并的时候，首先选出两边距离划分线不超过已经求出的最优答案的点，假如我们这一次是竖着切的，我们就把这些点按照 $y$ 排序，然后对于某一个点，只检查与它的 $y$ 的差值不超过当前已经求出的最优答案的点。

## 三角形的面积并



如图，过所有的顶点作垂线过后，在垂线之间再作中线（如紫色和绿色的线），在交点处打差分利用绿色线段的长度和红色线之间的距离，可以得到对应的三角形或者梯形的面积。

# 杂七杂八没怎么听懂的东西

---

## 关于三维空间

- 三维空间中，三个点算叉积，会得到平面的法向量（也是一个三维的向量）。因此，算两个平面的夹角，可以算它们的法向量的夹角。
- 三维中，4个点组成的四面体的面积，等于三个向量组成的矩阵的行列式的绝对值除以6。
- 三维中5个点的凸包的体积，等于任选4个点求出四面体的体积，然后求和，最后除以2。

## 皮克定理

- 网格图中，简单多边形的面积 = 内部格点数 + 边上的格点数/2 - 1。注意多边形的顶点必须全部是格点。

## 欧拉定理

- 平面图中，顶点数 - 边数 + 区域数 = 连通块数 + 1

# 杂题

---

## SPOJ RIN Course selection

每门课只能在某个学期被选一次。第 $i$ 门课在第 $j$ 个学期被选的贡献是 $a_{i,j}$ 。课之间有一些限制关系，某些课必须在另一些课之前选。问最大的贡献。

Solution：把某门课在某个学期的贡献转化成这门课能够产生的最大的贡献 - 这门课在这个学期的贡献，然后最小割。

## bzoj2756 SCOI2012 奇怪的游戏

一个 $n \times m$ 的矩阵，初始每个位置上都有一个数。有一种操作：将相邻的两个格子（四相邻）的数都加上一个值。问是否可以通过若干次操作，使得最终矩阵的所有数都相同。并求出最小操作次数 $n, m \leq 40$

Solution：将格子中的所有点按照 $x + y$ 的奇偶性分成黑点和白点，显然每一次操作的是一个黑点和一个白点。

考虑黑点和白点的个数 $cnt_0$ 与 $cnt_1$ ，以及黑点和白点的权值和 $sum_0$ 与 $sum_1$ 。用 $ans$ 表示操作完后矩阵中数的权值， $val$ 表示初始时矩阵中某个点的值。

- $cnt_0 = cnt_1$ 
  - $sum_0 = sum_1$ ，则二分最后的那个权值，然后网络流判断。具体地，每一个黑点从s连一条权值为 $ans - val$ 的边，每个白点向t连一条权值为 $ans - val$ 的边，相邻的黑白点之间连边权为 $+\infty$ 的边，然后检查是否满流。
  - $sum_0 \neq sum_1$ ，则不存在合法解。
- $cnt_0 \neq cnt_1$

- 此时有  $cnt_0 \cdot ans - sum_0 = cnt_1 \cdot ans - sum_1$  , 可以直接解出  $ans$

## hdu6412 公共子序列

有  $k$  个序列, 序列均由  $[1, n]$  中的整数构成。问它们有多少个长度大于 0 的公共子序列。  $2 \leq k \leq 5, n \leq 1000$  , 答案对 1000000007 取模, 保证数据随机生成。

Solution : 把问题转化为  $k$  维空间中上升子序列的数量 : 以  $k = 3$  为例, 一个点  $(x, y, z)$  存在, 当且仅当  $s_{1,x} = s_{2,y} = s_{3,z}$ 。而由于数据随机, 每个序列中, 每个数字的期望出现次数是 1, 因此期望点数是  $O(n)$  的。

## hdu6413 棋盘上的旅行

有一个  $n \times m$  的棋盘,  $(i, j)$  的颜色是  $A_{i,j}$ , 特别地, 当  $A_{i,j} = 0$  时表示这个点没有颜色, 而当  $A_{i,j} = -1$  的时候则表示这个点有障碍不能够经过。从一个格子走到上下左右相邻的一个格子的代价是 1。问至少经过  $k$  个颜色的、代价最小的路径的代价是多少。  $n, m \leq 20, K \leq 7, A_{i,j} \leq nm$

Solution : 给每一种颜色随机一个  $[1, K]$  之间的权值, 然后做状态压缩  $dp$ , 求经过所有  $k$  种权值的最小代价。考虑最优解中的  $K$  种颜色, 我们在一次随机中给这  $K$  种颜色恰好赋了不同的  $K$  个值的概率是  $\frac{K!}{K^K}$ 。这个东西然而并不是很小, 所以需要很多很多遍, 毕竟说这个题要 A 也要看运气。

## hdu6414 带劲的多项式

### bzoj 2742

给出一个一元  $n$  次方程  $a_0 + a_1x + a_2x^2 + \dots + a_nx^n = 0$ 。求它的所有有理数解。保证输入都是整数。解以分数的形式输出。  $n \leq 100, |a_i| \leq 2 \times 10^7, a_n = 0$

Solution : 考虑如果  $a_0$  为 0, 那么一定有一个解是  $x = 0$ , 而其他的解将满足方程  $a_1 + a_2x + a_3x^2 + \dots + a_nx^{n-1} = 0$ 。重复这个过程直到常数项不为 0。

假设最终的解是  $x = \frac{q}{p}$ , 其中  $q, p$  是两个互质的正整数, 则

$$a_0 + a_1 \frac{q}{p} + a_2 \frac{q^2}{p^2} + a_3 \frac{q^3}{p^3} + \dots + a_n \frac{q^n}{p^n} = 0$$

$$a_0 p^n + a_1 q p^{n-1} + a_2 q^2 p^{n-2} + \dots + a_n q^n = 0$$

由上式在模  $p$  的意义下等于 0 推出,  $p \mid a_n$ , 同理可以推出  $q \mid a_0$ 。

那么我们就可以暴力枚举  $p, q$  然后验证了。