Solutions

CCPC Finals 2019

A. Kick Start

- 签到题
- 错误基本都是输出了 11st/21th/22th/23th
- 欢迎参加明年 Kick Start

• <u>q.co/kickstart</u>

B. Infimum of Paths

- 这个题有两种做法, 但他们都需要预处理:
- 给一个有向图, 每条边上有一个0-9的数字, 到从起点到终点的字典序最小路径。
- 为了避免区分路径长度有限和无限的情况,可以加一条 终点到终点边权为 0 的自环。
- 不能达到终点的点都可以删掉。
- 第一种做法是使用点集迭代,记为S,初始点集为{0},每次找到点集中的所有点的所有出 边的最小权w,将最小权计入字符串s=s+w,然后更新点集S<-{head(e) | e in edge set, tail(e) in S, weight(e) = w}。
- 此迭代进行3n次, n为总点数。对s中n到3n的子串寻找最小循环节,则答案为s外加循环节无限循环。

B. Infimum of Paths

第二种做法是对每个点赋予一个rank, 初始所有点的rank相同。

每次对每个点v找到它的最小出边的边权, 记为w(v), 以及用w能连到的最小rank的点, 记为s(v), 将s(v) 的rank, 记为r(v)。

按照w(v)第一优先级, r(v)第二优先级更新所有点的rank。

当所有点的rank稳定后,即可从起点 v=0出发,按照s(v)的方向移动,得到的路径即是答案。

C. Mr. Panda and Typewriter

- 有一台打字机,使用X的代价输入一个字符,Y的代价选择一个子串复制到剪切板,Z的代价把剪切板内容粘贴到当前字符串后面,不可以删除,求输入给定字符串S最小代价
- dp[i][j]表示输入到长度i, 当前剪切板内容为S[i-j+1,i]的最小代价
- 考虑转移, dp[i][j]可由三种情况转移而来

C. Mr. Panda and Typewriter

- 1. dp[i-1][k]+X
- 2. 选择一个位置t, s[t..t+j-1] == s[i-j+1,i], 选择这个子串并粘贴,dp[i-j][k]+Y+Z
- 3. 剪切板目前即为s[i-j+1,i]这个子串, 假设为位置t, 那么从t到i-j这一段只能靠输入单个字符, 不能使用复制和粘贴操作,dp[t][j]+(i-j-t)*X+Z

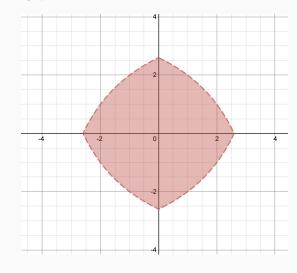
对于每个(i,j)预处理出相对应的t, 总复杂度O(N^2)

D. Pulse Nova

- 平面上有若干直线, 放一个半径固定的圆使得直线在圆内部分长度最大。
- 常规做法:
 - 考虑圆心所在位置,一条直线影响的区域为将直线左右平移 R 形成的区域。
 - 求出所有区域边界的交点, 平面内形成若干 为凸的区域。
 - 每个区域内都是某些直线对答案产生贡献, 贡献为凸函数
 - 在每个区域三分套三分求极 值即可。
 - 复杂度 O(n^2 * 三分套三分)

E. Non-Maximum Suppression

- 注意到所有正方形的大小都是相同的
- 对于单个正方形而言, 可能与其产生冲突的正方形在一个固定范围内
- 虽然这个形状是不规则的, 但它一定在菱形到矩形范 围之间
- 暴力拉取矩形范围内的点,至多有4个点,逐一比较即可 double精度可能不够
- 另做法:找出离该点4个方向曼哈顿距离最近的点 check



题意:

有三个岛ABC, 有一艘船, 它的航线是A->B->C->A..., 一开始n个游客和船夫(数量无限)都在a岛, 游客有的想去b岛有的想去c岛, 船只能坐三个人, 划船时间为三个中最大的ti, 另外, 游客不能在非目的地下船, 船夫没有任何限制, 可以在任何地方下船, 最后所有船夫还有船都必须回到起始点, 问最少需要多少时间能把所有游客送到目的地

结论:

- 最多可能使用三个船夫,一个是一直在运输,其他两个有可能先被接过去bc 岛停留,然后下一次三个游客一起开船过去,其中一个在b/c岛的船夫把船开回a岛
- 有四种可能的组合, 三个船夫, 两个船夫和一个游客(最多一组), 一个船夫和 两个游客(最多一组), 三个游客
- 分别对去b和c岛的游客按ti排序,去b/c岛游客在同一个船上的游客ti是连续的

DP: F[i][x][y][z]表示按时间从大到小排序前i个人已经安排好, 已安排的船仍有x个去B岛的空位和y个去C岛的空位, 同时外面还剩下z个船夫的最小时间。

可以证明:存在一种最优解使得x和y始终不超过2。z最小只可能为-1(两个船夫与一个较快的游客同乘先出发;之后由三个较慢的游客出发,之前的船夫返回)

故DP范围:1 <= i <= n, 0 <= x, y <= 2, -1 <= z <= 2

转移时枚举第i个人选择占B空位(是否补票)/占C空位/占两个B产生一个C/开一条新船(两人位或者三人位)/三个船夫等,约10种

复杂度约为O(3*3*4*n*10)。

出题人后来把ti的数值改小成1000, 所以我们可以利用这个数值小的特点, 先做个预处理, 三个三个组队开船走掉, 然后4000^2的dp解决

G. Game on the Tree

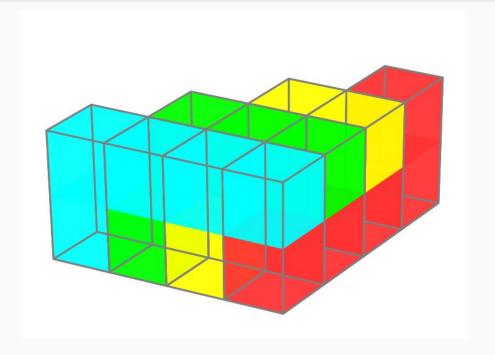
- 题目大意:给定树上一个棋子,博弈双方轮流移动这个棋子,要求每次移动距 离大于对手上一次移动的距离,不能移动者负。问给定的树有多少个子图后 手必胜。
- 博弈结论:直径中点后手必胜,否则先手必胜。策略为胜方每次移动到当前位置关于直径中点的任意一个对称位置,负方下一步一定会远离直径中点。直到直径端点结束。
- 问题变为求根结点是多少子图的直径中点。O(n)或O(nlogn)树上DP皆可。注 意避免退化为O(n^2)。

H. Mr. Panda and SAD

- 先处理字符串内部的 SAD
 - 剩下有用的前缀为 AD_, D_
 - 有用的后缀为 _S, _SA
 - 单独的串 A
- 如果没有 A
 - 给每个 _S 后面接 AD_ , _SA 后面接 D_。
 - 例外情况: _S 后面全部接 AD_ 会形成环, _SA 和 D_ 亦然。
- 如果有 A
 - A 的用处仅为 _S + A => _SA, 枚举用几个 A, 剩下同没有 A 的做法。
- 如果最后整个串形成一个环才能取到最大答案,答案减 1。

I. Mr. Panda and Blocks

将 (i, j) 放到 (i, j, 1), (i, j, 2) 即可



J. Wire-compatible Protocol buffer

题目大意

- Protocol buffer 是一个把任意对象序列化成bytes的工具
- 字段可以是required, optional, repeated
- 字段类型可以是double, string, message
- 如果某两个类型中,任意对象序列化后,都可以当成另一个类型来解析,则认 为他们wire-compatible
- 给一些类型,每次查询两个类型是否wire-compatible

J. Wire-compatible Protocol buffer

题解

- 如果两个 message A 和 B 的 set(pair(tag_num, label)) 不同,则显然 incompatible.
- 如果 A 和 B 有个 field 的 tag_num 相同, 且 A 的 field 类型为 C, B 的 field 类型为 D, 如果 C 和 D incompatible, 则 A 和 B incompatible.
- 其他情况则 compatible
- 从显然 incompatible 的 message 对开始 bfs, 找到所有 incompatible 的 message 对.

K. Russian Dolls on the Christmas Tree

子树的答案为子树大小 - 子树内有多少点对权值相差1

求i和i+1的lca, 从lca到根的路径上的点答案减1

用tarjan求lca, 复杂度O(nα(n))

实际上nlogn求lca,线段树合并, 甚至启发式合并都可以在时限内通过

L. Spiral Matrix

题目大意: 给一个 n x m 的矩阵, 从任一点出发, 任一点结束。只能前进或者右转, 要求不重复访问矩阵的所有格子。问有多少种不同的走法。

题解:

- 在草稿纸上画几个例子,或者对小数据暴力打表,发现规律。
- 一般情况: 两个"螺旋", 两个螺旋的情况由螺旋的分界线和矩阵边界交点唯一确定。一共有 2*(n-1+m-1) 个这样的交点。
- 主意几种特殊情况:1x1,1xn,2xn。