

# 預賽、決賽選題講解

#### 題目組

國立臺灣大學資訊工程學系 鄭卜士 教授蔡旻諺、侯欣緯、林煜傑、吳柏燁、黃上恩

### Which is Bigger?

**YES**: 4 (27 min)

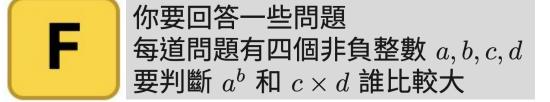
**NO**: 1045

你要回答一些問題 每道問題有四個非負整數 a, b, c, d要判斷  $a^b$  和  $c \times d$  誰比較大





如果 a = 0 或 1,那麼 b 是多少完全不重要,直接判斷 a 和  $c \times d$  大小即可





如果 a = 0 或 1,那麼 b 是多少完全不重要,直接判斷 a 和  $c \times d$  大小即可

如果  $a \ge 2$ ,那  $a^b$  會成長得很快 當 b > 54 時, $a^b$  一定會比  $c \times d$  大

你要回答一些問題 每道問題有四個非負整數 a,b,c,d要判斷  $a^b$  和  $c \times d$  誰比較大



















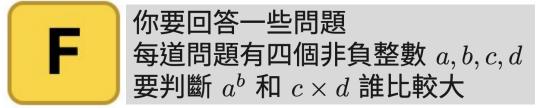
- 1. 讓變數 x=1 和  $y=c\times d$ 。
- 2. 將 x 反覆乘以 a,總共 b 次。
- 3. 如果中途出現 x > y,就表示  $a^b > c \times d$ 
  - 這裡要立即離開迴圈,否則會超時或是有非預期的結果
- 4. 否則只要看最後的 x 和 y 的大小關係

你要回答一些問題 每道問題有四個非負整數 a, b, c, d要判斷  $a^b$  和  $c \times d$  誰比較大



### 賽中常見問題:pow()函數

直接使用 pow(a,b) 去計算  $a^b$  有可能會得到錯誤結果





### 賽中常見問題:pow()函數

直接使用 pow(a,b) 去計算  $a^b$  有可能會得到錯誤結果

將 int 或是 long long 型態傳入 pow 時,預設是轉為 double 之後才進行內部的運算

你要回答一些問題 每道問題有四個非負整數 a,b,c,d要判斷  $a^b$  和  $c \times d$  誰比較大

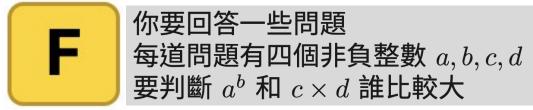


### 賽中常見問題:pow()函數

直接使用 pow(a,b) 去計算  $a^b$  有可能會得到錯誤結果

將 int 或是 long long 型態傳入 pow 時,預設是轉為 double 之後才進行內部的運算

而 double 運算的精確度在此題不夠準確, 導致 pow 算出的結果和實際的  $a^b$  不同







# (?) 什麼是 double 的精確度?

大致上的概念:想像 1/3,用小數表示會長得像是 0.333333..., 需要無限多位小數才能表示完。



# (?) 什麼是 double 的精確度?

大致上的概念:想像 1/3,用小數表示會長得像是 0.333333..., 需要無限多位小數才能表示完。

但是電腦沒有這麼多空間存一個無限多位的小數, 因此會做一些取捨,產生誤差。



# (?) 什麼是 double 的精確度?

大致上的概念:想像 1/3,用小數表示會長得像是 0.333333..., 需要無限多位小數才能表示完。

但是電腦沒有這麼多空間存一個無限多位的小數, 因此會做一些取捨,產生誤差。

也就是說,電腦在進行小數相關的運算時, 只會準確到一定的位數。



#### 在本題的範圍限制下,存在會被上述問題影響的 a,b,c,d



#### 在本題的範圍限制下,存在會被上述問題影響的 a,b,c,d

#### 我們有刻意設計會讓 pow() 出錯的測試資料

$$a = 99$$
 $b = 8$ 
 $c = 96059600$ 
 $d = 96059602$ 















我們有刻意設計會讓 pow() 出錯的測試資料

#### 但是!



在本題的範圍限制下,存在會被上述問題影響的 a, b, c, d 我們有刻意設計會讓 pow() 出錯的測試資料

#### 但是!

如果有刻意將變數型態先轉成 long double 後再使用 pow()的話,可以通過

在本題的範圍限制下,存在會被上述問題影響的 a,b,c,d 我們有刻意設計會讓 pow() 出錯的測試資料

#### 但是!

如果有刻意將變數型態先轉成 long double 後再使用 pow()的話,可以通過

原因:long double 的精確度在本題足夠精確

















在本題的範圍限制下,存在會被上述問題影響的 a, b, c, d

我們有刻意設計會讓 pow() 出錯的測試之

#### 但是!

如果有刻意將變數型態先轉成 long 再使用 pow()的話,可以通過





SPONSOR Hextar Hextar Holding













**YES**: 3 (80 min) NO:82

有 N 個鬧鐘。

第 i 個鬧鐘會在時間點  $s_i, s_i + t, s_i + 2t, \dots$  響起來。 (t 是一個所有鬧鐘共用的數字,每個鬧鐘有自己的  $s_i$ )

在時間點 T(含 T)以前,有幾個時間點是有鬧鐘響的? (多個鬧鐘同時響只能算一次)







**ADVISOR** 

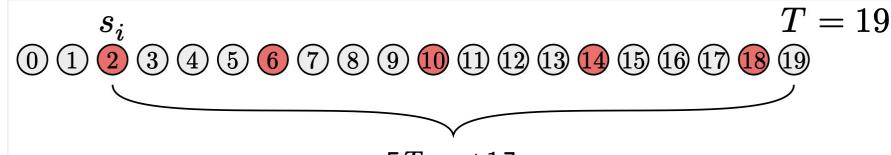


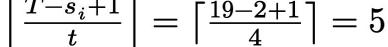




auto count

如果沒有鬧鐘同時響要怎麼算? 一個鬧鐘響的次數就是  $\left| \frac{T-s_i+1}{t} \right|$ 







有 N 個鬧鐘。

第 i 個鬧鐘會在時間點  $s_i, s_i + t, s_i + 2t, \ldots$  響起來。 (t 是一個所有鬧鐘共用的數字,每個鬧鐘有自己的  $s_i$ )

在時間點 T(含 T)以前,有幾個時間點是有鬧鐘響的? (多個鬧鐘同時響只能算一次)









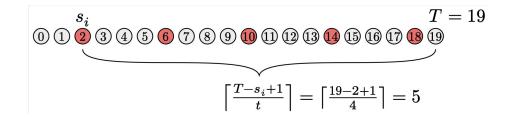


auto count

**ADVISOR** 

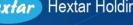
中華民國教育部 | 中華民國僑務委員會





















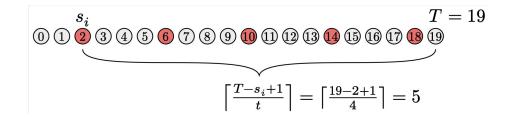
**ADVISOR** 

中華民國教育部 | 中華民國僑務委員會



$$\left\lceil \frac{T - s_i + 1}{t} \right\rceil$$

$$[x]$$
 = 向上取整





SPONSOR Hextar Hextar Holding

















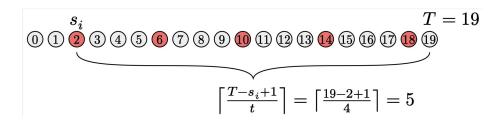
**ADVISOR** 

中華民國教育部 | 中華民國僑務委員會

一個鬧鐘響的次數就是 $\left\lceil \frac{T-s_i+1}{t} \right\rceil$ 

[x] = 向上取整

怎麼計算向上取整?















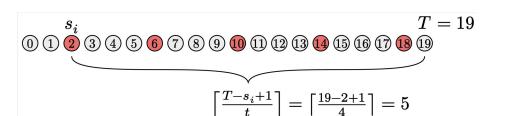




**ADVISOR** 

中華民國教育部 | 中華民國僑務委員會

# 一個鬧鐘響的次數就是 $\left| \frac{T-s_i+1}{t} \right|$



$$[x]$$
 = 向上取整

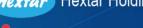
怎麼計算向上取整?

ceil() 是用浮點數,我們才 剛學過不要亂用浮點數 (不過在本題會AC ♥)























**ADVISOR** 

中華民國教育部 | 中華民國僑務委員會

# 一個鬧鐘響的次數就是 $\left[\frac{T-s_i+1}{t}\right]$

$$\left| \frac{T-s_i+1}{t} \right|$$

$$[x]$$
 = 向上取整

怎麼計算向上取整?

$$\left\lceil \frac{T - s_i + 1}{t} \right\rceil = \left\lceil \frac{19 - 2 + 1}{4} \right\rceil = 5$$

$$\left\lceil \frac{a}{b} \right\rceil = \left\lceil (a + b - 1) \right\rceil / b$$
 when  $a, b > 0$ 





如果有鬧鐘同時響怎麼辦?





SPONSOR Hextar Hextar Holding











**ADVISOR** 

中華民國教育部 | 中華民國僑務委員會

如果有鬧鐘同時響怎麼辦?

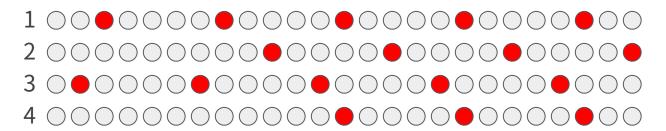
什麼情況下鬧鐘會同時響?





如果有鬧鐘同時響怎麼辦?

#### 什麼情況下鬧鐘會同時響?

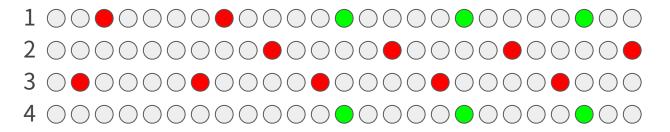






如果有鬧鐘同時響怎麼辦?

#### 什麼情況下鬧鐘會同時響?













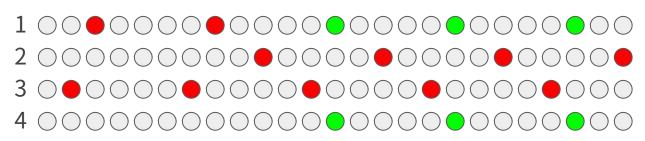








### 重要的觀察





當一個鬧鐘第一次響的時候,要是有另一個鬧鐘也響了, 那他們以後永遠都會一起響(因為每次都是 +t)





SPONSOR Hextar Hextar Holding





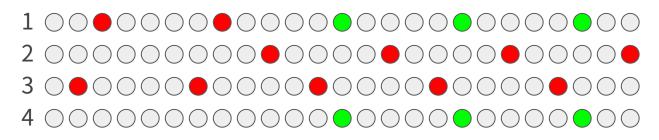








# )重要的觀察





兩個鬧鐘 i,j 同時響的條件就是  $s_i - s_j$  是 t 的倍數 比較晚開始響的那個鬧鐘不重要











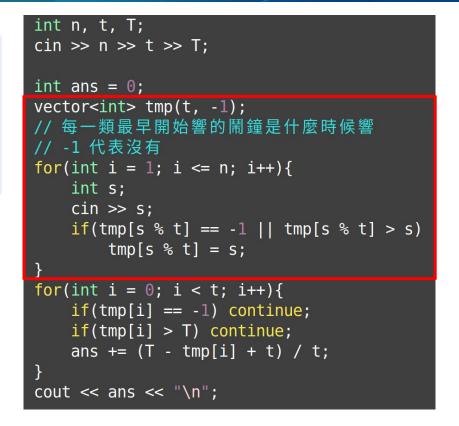
auto count

ADVISOR

#### 把所有鬧鐘按照 $s_i\%t$ 分類

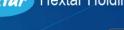
每一類都只有最早開始響的 那個鬧鐘有用

- $1 < N < 10^5$
- $1 < t < 10^6$
- $0 \le s_i, T \le 10^9$













auto count



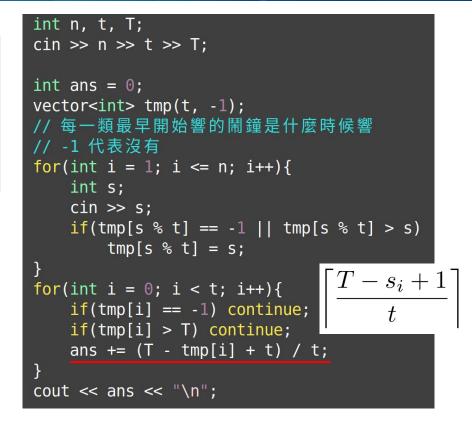


OVISOR 中華民國教育部 | 中華民國僑務委員會

#### 把所有鬧鐘按照 $s_i\%t$ 分類

每一類都只有最早開始響的 那個鬧鐘有用

- $1 < N < 10^5$
- $1 < t < 10^6$
- $0 \le s_i, T \le 10^9$













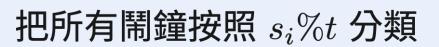






**ADVISOR** 

中華民國教育部 | 中華民國僑務委員會



每一類都只有最早開始響的 那個鬧鐘有用

- $1 < N < 10^5$
- $1 < t < 10^6$
- $0 \le s_i, T \le 10^9$



```
int n, t, T;
cin >> n >> t >> T;
int ans = 0;
vector<int> tmp(t, -1)
// 每一類最早開始
// -1 代表沒有
for(int i = 1;
    int s;
    cin >> s
    if(tmp[s
        tmp[
for(int i = 0;
    if(tmp[i]
    if(tmp[i] > T)
    ans += (T - tmp[i] + \iota) / t;
cout << ans << "\n";
```

### **Possibility of Arithmetic**

**YES**: 2 (99 min)

**NO**: 43

有 N 個數字,要在他們之間插入「空白」、「+」、「-」 使得運算後的結果為 X $N \leq 14$  且數字都介於 1 與 99 之間





#### 初步想法:窮舉所有可能性

12345 = 12345



有 N 個數字,要在他們之間插入「空白」、「+」、「-」 使得運算後的結果為 XN < 14 且數字都介於 1 與 99 之間















首先,計算可能性的總數。

```
int possibilities = 1;
for (int i = 1; i < n; ++i)
    possibilities *= 3;
```



有 N 個數字,要在他們之間插入「空白」、 $\lceil + \rfloor$ 、 $\lceil - \rfloor$ 使得運算後的結果為 X N < 14 且數字都介於 1 與 99 之間







auto count

ADVISOR

中華民國教育部 | 中華民國僑務委員會

### 以3 進位的方式列舉所有可能性。

```
for (int i = 0; i < possibilities; ++i) {
   int mask = i;
   for (int j = 1; j < n; ++j) {
       if (mask % 3 == 0) // 當成空白
       else if (mask % 3 == 1) // 當成加法
       else // 當成減法
       mask /= 3;
```















**ADVISOR** 中華民國教育部 | 中華民國僑務委員會

### 給定一種可能性,我們就可以計算他的運算結果!



SPONSOR Hextar Holding















中華民國教育部 | 中華民國僑務委員會

給定一種可能性,我們就可以計算他的運算結果!

要注意:必須先把中間是空白的數字合併,再進行加減法。











ADVISOR 中華民國教育部 | 中華民國僑務委員會

給定一種可能性,我們就可以計算他的運算結果!

要注意:必須先把中間是空白的數字合併,再進行加減法。

檢查運算結果是不是 X 就好。



有 N 個數字,要在他們之間插入「空白」、「+」、「-」 使得運算後的結果為 XN < 14 且數字都介於 1 與 99 之間



給定一種可能性,我們就可以計算他的運算結果!

要注意:必須先把中間是空白的數字合併,再進行加減法。

檢查運算結果是不是 X 就好。

WRONG ANSWER ······結果這樣還是不會通過



有 N 個數字,要在他們之間插入「空白」、「+」、「-」 使得運算後的結果為 X N < 14 且數字都介於 1 與 99 之間



















**ADVISOR** 中華民國教育部 | 中華民國僑務委員會



## (!) 檢查輸入範圍













auto count









**ADVISOR** 



### (!) 檢查輸入範圍

N < 14 且數字都介於 1 和 99 之間。





















## (!) 檢查輸入範圍

N < 14 且數字都介於 1 和 99 之間。

如果全都是空白,串接起來可能會到 999999......9 總共 28 個 9。

















## (!) 檢查輸入範圍

N < 14 且數字都介於 1 和 99 之間。

如果全都是空白, 串接起來可能會到 99999 . . . . . . 9 總共 28 個 9。

這連 long long int 型態都存不下!



有 N 個數字,要在他們之間插入「空白」、「+」、「-」 使得運算後的結果為 X N < 14 且數字都介於 1 與 99 之間

















## (!) 檢查輸入範圍 - Part 2

但值得注意的是, $|X| \le 10^{15}$ 

因此,如果數字「運算到一半」已經超過  $10^{17}$ ,最後肯定不是 X



有 N 個數字,要在他們之間插入「空白」、「+」、「-」 使得運算後的結果為 X N < 14 且數字都介於 1 與 99 之間









auto count



### 在運算過程中加上特判

```
const long long INF = 1e17;
if (res < -INF || res > INF || cur > INF) {
    res = INF;
    break;
```

























處理完這個問題,就可以通過了!

Remark: 記得好好判斷數字的範圍並注意 overflow 等問題。



有 N 個數字,要在他們之間插入「空白」、「+」、「-」 使得運算後的結果為 X N < 14 且數字都介於 1 與 99 之間















中華民國教育部 | 中華民國僑務委員會

### **Attacking Castle**

二維平面上有一個圓形。 有 N 個魔法,在第  $A \times 2A \times ... \times NA$  秒時 會隨機選擇一個還沒被使用過的魔法 i, 並在  $(x_i, y_i)$  的 位置召喚一個血量為  $h_i$  的士兵。

士兵被召唤後會往圓心的方向走,走到圓周上 會開始攻擊城堡,攻擊 t 秒就會造成 t 點傷害。



**NO**: 15



















**NO**: 15



**ADVISOR** 

中華民國教育部 | 中華民國僑務委員會

### **Attacking Castle**

**YES**: 0

(---- min)

圓內有一個砲台,在第  $B+1 \cdot 2B+1 \cdot ...$  秒時會 對離圓最近的士兵發射砲彈,若有多個則會擊中血 量最低的士兵。被擊中的士兵血量會減一,血量歸 零後士兵會死亡。

求造成傷害的期望值。 $N \leq 8$ 



二維平面上有一個圓形。 有 N 個魔法,在第  $A \times 2A \times ... \times NA$  秒時 會隨機選擇一個還沒被使用過的魔法 i, 並在  $(x_i,y_i)$  的 位置召喚一個血量為 h<sub>i</sub> 的士兵。

士兵被召喚後會往圓心的方向走,走到圓周上 會開始攻擊城堡,攻擊 t 秒就會造成 t 點傷害。















中華民國教育部 | 中華民國僑務委員會

總共的排列數量最多只有 8! = 40320 種,所以我們 可以嘗試枚舉所有魔法可能出現的順序。

枚舉完順序後,我們想辦法模擬一遍操作。



二維平面上有一個圓形。

有 N 個魔法,在第  $A \times 2A \times ... \times NA$  秒時 會隨機選擇一個還沒被使用過的魔法 i, 並在  $(x_i, y_i)$  的 位置召喚一個血量為  $h_i$  的士兵。

士兵被召喚後會往圓心的方向走,走到圓周上 會開始攻擊城堡,攻擊 t 秒就會造成 t 點傷害。 圓內有一個砲台,在第  $B+1 \cdot 2B+1 \cdot ...$  秒時會 對離圓最近的士兵發射砲彈,若有多個則會擊中血 量最低的士兵。被擊中的士兵血量會減一,血量歸 零後士兵會死亡。









auto count







**ADVISOR** 中華民國教育部 | 中華民國僑務委員會

我們使用一個陣列維護目前還活著的士兵們,並使用兩個 變數 i,j 代表目前已經使用了幾次魔法以及目前已經發射 了幾發砲彈。

比較  $A \times i$  與  $B \times j + 1$  哪個小,決定要進行哪種操作。

二維平面上有一個圓形。

有 N 個魔法,在第  $A \times 2A \times ... \times NA$  秒時 會隨機選擇一個還沒被使用過的魔法 i, 並在  $(x_i, y_i)$  的 位置召喚一個血量為  $h_i$  的士兵。

士兵被召唤後會往圓心的方向走,走到圓周上 會開始攻擊城堡,攻擊 t 秒就會造成 t 點傷害。 圓內有一個砲台,在第  $B+1 \cdot 2B+1 \cdot ...$  秒時會 對離圓最近的士兵發射砲彈,若有多個則會擊中血 量最低的士兵。被擊中的士兵血量會減一,血量歸 零後士兵會死亡。





SPONSOR Hextar Holding







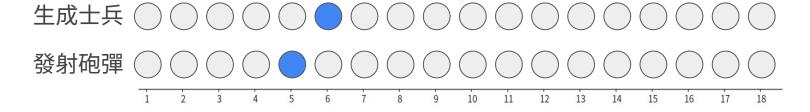




**ADVISOR** 

中華民國教育部 | 中華民國僑務委員會





二維平面上有一個圓形。

有 N 個魔法,在第  $A \times 2A \times ... \times NA$  秒時 會隨機選擇一個還沒被使用過的魔法 i, 並在  $(x_i, y_i)$  的 位置召喚一個血量為 h<sub>i</sub> 的士兵。

士兵被召唤後會往圓心的方向走,走到圓周上 會開始攻擊城堡,攻擊 t 秒就會造成 t 點傷害。 圓內有一個砲台,在第  $B+1 \cdot 2B+1 \cdot ...$  秒時會 對離圓最近的士兵發射砲彈,若有多個則會擊中血 量最低的士兵。被擊中的士兵血量會減一,血量歸 零後士兵會死亡。



SPONSOR Hextar Holding







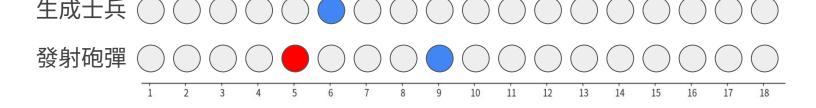




**ADVISOR** 

中華民國教育部 | 中華民國僑務委員會







二維平面上有一個圓形。

有 N 個魔法,在第  $A \times 2A \times ... \times NA$  秒時 會隨機選擇一個還沒被使用過的魔法 i, 並在  $(x_i, y_i)$  的 位置召喚一個血量為 h<sub>i</sub> 的士兵。

士兵被召唤後會往圓心的方向走,走到圓周上 會開始攻擊城堡,攻擊 t 秒就會造成 t 點傷害。 圓內有一個砲台,在第  $B+1 \cdot 2B+1 \cdot ...$  秒時會 對離圓最近的士兵發射砲彈,若有多個則會擊中血 量最低的士兵。被擊中的士兵血量會減一,血量歸 零後士兵會死亡。



SPONSOR Hextar Holding







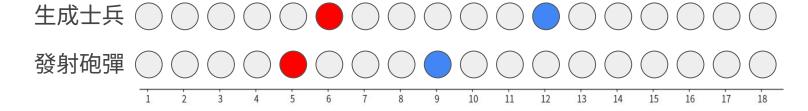




**ADVISOR** 

中華民國教育部 | 中華民國僑務委員會





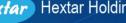
二維平面上有一個圓形。

有 N 個魔法,在第  $A \times 2A \times ... \times NA$  秒時 會隨機選擇一個還沒被使用過的魔法 i, 並在  $(x_i, y_i)$  的 位置召喚一個血量為 h<sub>i</sub> 的士兵。

士兵被召唤後會往圓心的方向走,走到圓周上 會開始攻擊城堡,攻擊 t 秒就會造成 t 點傷害。 圓內有一個砲台,在第  $B+1 \cdot 2B+1 \cdot ...$  秒時會 對離圓最近的士兵發射砲彈,若有多個則會擊中血 量最低的士兵。被擊中的士兵血量會減一,血量歸 零後士兵會死亡。



SPONSOR Hextar Holding









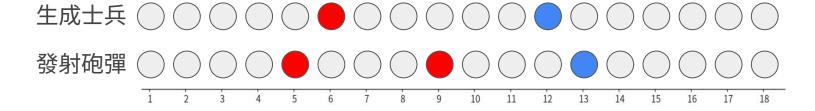




**ADVISOR** 

中華民國教育部 | 中華民國僑務委員會





二維平面上有一個圓形。

有 N 個魔法,在第  $A \times 2A \times ... \times NA$  秒時 會隨機選擇一個還沒被使用過的魔法 i, 並在  $(x_i, y_i)$  的 位置召喚一個血量為 h<sub>i</sub> 的士兵。

士兵被召唤後會往圓心的方向走,走到圓周上 會開始攻擊城堡,攻擊 t 秒就會造成 t 點傷害。 圓內有一個砲台,在第  $B+1 \cdot 2B+1 \cdot ...$  秒時會 對離圓最近的士兵發射砲彈,若有多個則會擊中血 量最低的士兵。被擊中的士兵血量會減一,血量歸 零後士兵會死亡。



SPONSOR Hextar Holding









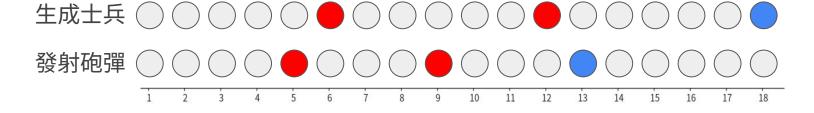




**ADVISOR** 

中華民國教育部 | 中華民國僑務委員會





二維平面上有一個圓形。

有 N 個魔法,在第  $A \times 2A \times ... \times NA$  秒時 會隨機選擇一個還沒被使用過的魔法 i, 並在  $(x_i, y_i)$  的 位置召喚一個血量為 h<sub>i</sub> 的士兵。

士兵被召唤後會往圓心的方向走,走到圓周上 會開始攻擊城堡,攻擊 t 秒就會造成 t 點傷害。 圓內有一個砲台,在第  $B+1 \cdot 2B+1 \cdot ...$  秒時會 對離圓最近的士兵發射砲彈,若有多個則會擊中血 量最低的士兵。被擊中的士兵血量會減一,血量歸 零後士兵會死亡。



SPONSOR Hextar Holding









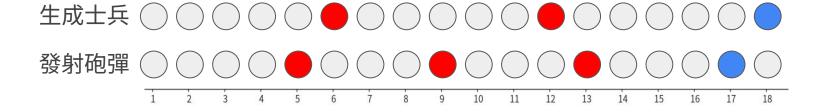


ORGANIZER 國立臺灣大學 臺大校友會 AANTUM CO-ORGANIZER **UT R** 拉曼大學 UTAR

**ADVISOR** 

中華民國教育部 | 中華民國僑務委員會

### A = 6, B = 4, i = 2, j = 3





二維平面上有一個圓形。

有 N 個魔法,在第  $A \times 2A \times \ldots \times NA$  秒時 會隨機選擇一個還沒被使用過的魔法 i, 並在  $(x_i, y_i)$  的 位置召喚一個血量為 h<sub>i</sub> 的士兵。

士兵被召唤後會往圓心的方向走,走到圓周上 會開始攻擊城堡,攻擊 t 秒就會造成 t 點傷害。 圓內有一個砲台,在第  $B+1 \cdot 2B+1 \cdot ...$  秒時會 對離圓最近的士兵發射砲彈,若有多個則會擊中血 量最低的士兵。被擊中的士兵血量會減一,血量歸 零後士兵會死亡。









如何選擇最近的士兵?

圓到點的距離為該點到圓形的距離減掉半徑,所以只要選擇離圓 心最近的士兵即可。









## (?) 寫完但 Time Limit Exceeded 了?

當沒有士兵在場時,若你沒有跳過那些發射砲彈的事件, 時間複雜度會變成  $O(B \times N \times N!)$ ,無法通過本題。











## (?) 寫完但 Time Limit Exceeded 了?

當沒有士兵在場時,若你沒有跳過那些發射砲彈的事件, 時間複雜度會變成  $O(B \times N \times N!)$ ,無法通過本題。

直接特判這種情況,將時間設成下一次新士兵生成的時間即可。

此時複雜度會是  $O\!\!\left(\sum_{i=1}^N h_i imes N!\right)$ ,能順利通過。











# 決賽 選題講解

### **String in Strings**

**YES**: 18 (7 min)

**NO**: 75

輸入兩個只有小寫英文的字串 s, t

找出任何一個非空連續子字串

例:

looks good









ADVISOR 中華民國教育部 | 中華民國僑務委員會



題目敘述並無要求答案長度要盡量長

如果一個字串是答案,那它的子字串也是答案

例:

happyholidays happybirthday

happyholidays happybirthday













**ADVISOR** 中華民國教育部 | 中華民國僑務委員會



答案存在的話,一定存在有只有一個字元的答案

- 只需要判斷 "a", "b", "c",..., "z"是否可行



















對於 a~z每一個字元,判斷它是不是存在於 s 和 t 中

作法 2:

先記錄 s 和 t 中分別存有哪些字元,再尋找有無共同出現的字元



### **Testers**

**YES**: 0 **NO**: 15 (N/A min)

給你一個序列  $a_1,a_2,\ldots,a_N$ ,有一些地方是 -1,你要把 -1 改成  $1\sim N$  的數字,得到一個序列  $b_1,b_2,\ldots,b_N$  使得

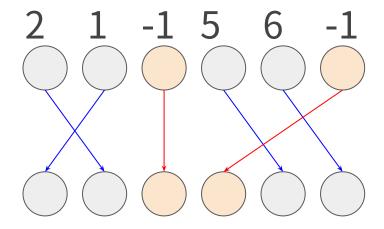
- 它是一個  $1 \sim N$  的排列 (permutation)
- $b_i \neq i$

也就是說, $b_1, b_2, \ldots, b_N$  是一個錯排 (derangement)



#### 錯誤作法1

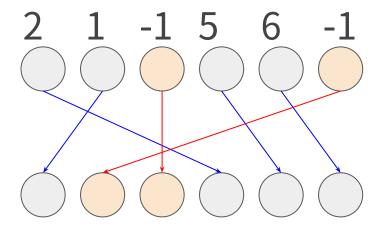
把第i個沒測題的人對應到第i個沒有測的題目





#### 錯誤作法 2

把第 i 個沒測題的人對應到第 i+1 個(循環)沒有測的題目





#### 我們先把沒測題的人和沒測試的題目分成兩類:

- 1. 同個人沒測題、他的題目也沒有人測的
- 2. 其他



### 我們先把沒測題的人和沒測試的題目分成兩類:

- 1. 同個人沒測題、他的題目也沒有人測的
- 2. 其他

把第1類的移到前面、第2類的移到後面、剩下的不用管

然後套用錯誤作法 2









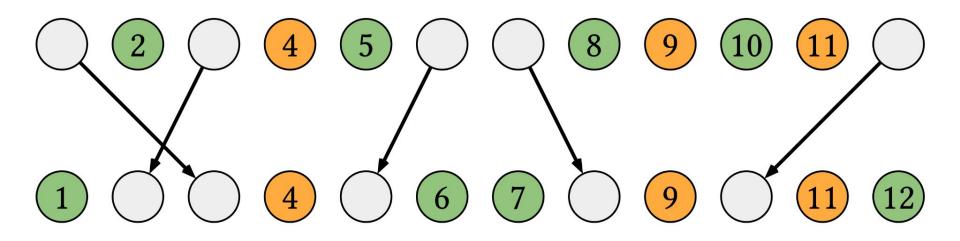






**auto**count

ADVISOR 中華民國教育部 | 中華民國僑務委員會







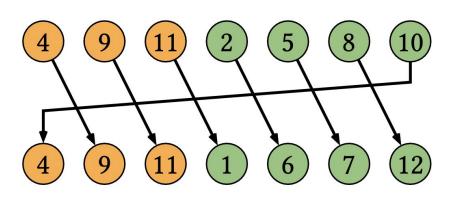








ISOR 中華民國教育部 | 中華民國僑務委員會



第2類的人怎麼連都不會連到自己的題目

第1類的人,他出的題就在自 己下面

題目說保證有解,所以不會只有 一個人/題













ORGANIZER 國立臺灣大學 臺大校友會 CO-ORGANIZER **UT R** 拉曼大學 UTAR ADVISOR 中華民國教育部 | 中華民國僑務委員會

```
int n;
cin >> n;
vector<int> a(n + 1), tester(n + 1, -1);
for(int i = 1; i <= n; i++){</pre>
    cin >> a[i];
    if(a[i] != -1) tester[a[i]] = i;
vector<int> out, in;
for(int i = 1; i <= n; i++){ // 第一類
    if(a[i] == -1 \&\& tester[i] == -1){
        out.emplace back(i);
        in.emplace back(i);
```

```
for(int i = 1; i <= n; i++){ // 第二類
    if(a[i] == -1 && tester[i] == -1) continue;
    if(a[i] == -1) out.emplace back(i);
    if(tester[i] == -1) in.emplace back(i);
vector<int> b = a;
int m = out.size();
for(int i = 0; i < m; i++)
    b[out[i]] = in[(i + 1) % m];
for(int i = 1; i \le n; i++)
    cout << b[i] << " \n"[i == n];
```













本題可能還有不少創意解法,以上只是提供一個正確性比較顯 然、也挺好寫的作法,以下提供另外兩個作法:

- 對於每個沒有測題的人,都隨便找一個不是他的題目給他測, 最後一個人可能會得要測自己的題目,這個時候找另一個本來 沒測題的人跟他交換
- random 一個把數字填好之後是 permutation 的答案, 直到是錯排為止,這麼做的成功率最慘大約是 1/e,因為 derangement 數量 / permutation 數量 ≈ 1/e















中華民國教育部 | 中華民國僑務委員會

# **Growing Trees**

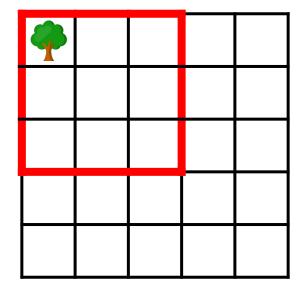
**NO**:3

題目:給定一個 n\*m 表格,一開始每個格子上的數字都是 0。接 下來會進行數次操作,每次操作會選擇一個 3\*3 子矩陣並將上面 的數字都 +1。現在給定表格上數字的內容,請還原出操作的內 容。





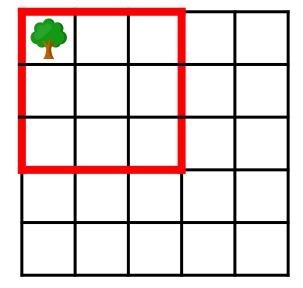
### 觀察:只有一種操作可以影響到左上角的格子







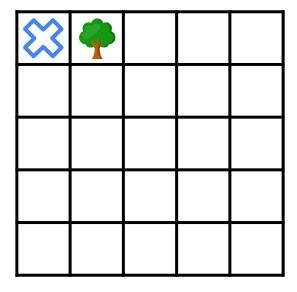
#### 左上角的數字其實就是左上角 3\*3 子矩陣的操作數量。







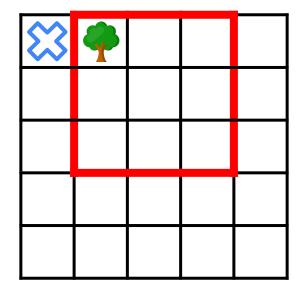
考慮完左上角 3\*3 子矩陣的操作後,我們繼續考慮它右邊的樹







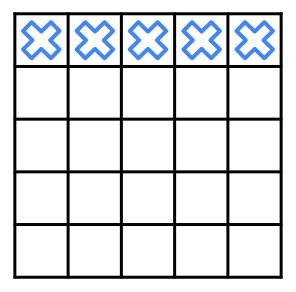
### 注意到依然只有一種操作可以影響到當前的樹







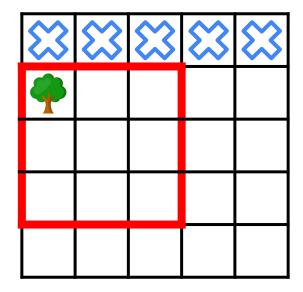
### 我們可以繼續這樣移動下去,直到第一個 row 的操作都被考慮完







#### 繼續考慮下一個 row!















總結:在考慮完一種操作後,更新此操作對應的那9個格子的數 字

剩下就只要按照前面的方式由上而下、左到右掃過一次陣列即可

```
for (int i = 0; i + 2 < N; ++i) for (int j = 0; j + 2 < M; ++j) {
    cout << a[i][j] << " \n"[j == M - 3];
    for (int x = i + 2; x >= i; --x) for (int y = j + 2; y >= j; --y) {
        a[x][y] -= a[i][j];
```



SPONSOR Hextar Holding









**NO**: 0





**ADVISOR** 

**YES**: 0

中華民國教育部 | 中華民國僑務委員會





## **Torch Maker**

(N/A min)

題目:你有 N 個原木,你可以按左圖的配方合成物品,或是消耗 物品獲得能量,一點能量可以把一個原木變成一個木炭,求你最 多可以做幾枝火把

1 個原木  $\rightarrow$  4 個木材

2 個木材 → 4 個木棍

1個木棍和1個木炭 1個火把

如果你玩過 Minecraft,那這題對你來說比較 難,因為這些數字跟遊戲中的不一樣

燃料 能量

1點 1 個原木

1個木材 1點

0.2 點 1個木棍

1個木炭 8點





SPONSOR Hextar Hextar Holding











如果要拿木棍去燒,那即便燒了4 個都還沒有1點能量,不如拿原料

的 2 個木材去燒

**ADVISOR** 

中華民國教育部 | 中華民國僑務委員會

1個原木 4 個木材 2 個木材 → 4 個木棍 1個木棍和1個木炭 1個火把

| 燃料    | 能量    |
|-------|-------|
| 1 個原木 | 1 點   |
| 1 個木材 | 1 點   |
| 1 個木棍 | 0.2 點 |
| 1 個木炭 | 8 點   |



SPONSOR Hextar Hextar Holding











如果要拿木棍去燒,那即便燒了4 個都還沒有1點能量,不如拿原料

的 2 個木材去燒

如果要拿原木去燒,不如把它換成 4個木材去燒

1個原木 4 個木材  $\rightarrow$ 2 個木材 4個木棍 1個木棍和1個木炭 1 個火把

燃料 能量 1 個原木 1點 1點 1個木材 1個木棍 0.2 點 1 個木炭 8點



SPONSOR Hextar Holding











**ADVISOR** 

中華民國教育部 | 中華民國僑務委員會

如果要拿木棍去燒,那即便燒了4 個都還沒有1點能量,不如拿原料 的 2 個木材去燒

如果要拿原木去燒,不如把它換成 4個木材去燒

如果要燒5個木材,不如拿其中4 個的原料的原木 + 1 個木材去燒成 木炭,再拿去燒

1個原木 4 個木材  $\rightarrow$ 2 個木材 4個木棍 1個木棍和1個木炭 1個火把

| 燃料    | 能量    |
|-------|-------|
| 1 個原木 | 1 點   |
| 1 個木材 | 1 點   |
| 1 個木棍 | 0.2 點 |
| 1 個木炭 | 8 點   |





SPONSOR Hextar Hextar Holding











木棍和原木不會被拿去燒

整個過程頂多燒 4 個木材

然後就不會了...

**ADVISOR** 

1個原木 4 個木材 2 個木材 → 4個木棍 1個火把 1個木棍和1個木炭

燃料 能量 1點 1 個原木 1點 1個木材 1個木棍 0.2 點 1 個木炭 8點



SPONSOR Hextar Hextar Holding











**ADVISOR** 

中華民國教育部 | 中華民國僑務委員會

木棍和原木不會被拿去燒 整個過程頂多燒4個木材

然後就不會了...

如果我們只想知道 「有沒有辦法做出至少 K 個火把」 要怎麼辦?

1 個原木 4 個木材  $\rightarrow$ 

2 個木材 → 4個木棍

1個木棍和1個木炭 1個火把

| 燃料    | 能量    |
|-------|-------|
| 1 個原木 | 1 點   |
| 1 個木材 | 1 點   |
| 1 個木棍 | 0.2 點 |
| 1個大炭  | 8 點   |





SPONSOR Hextar Holding

1 個原木 →













**ADVISOR** 

中華民國教育部 | 中華民國僑務委員會

我們最後一定要有

K 個木棍 + K 個木炭

2 個木材 → 1個木棍和1個木炭

4 個木棍

 $\rightarrow 1$  個火把

4 個木材

因為我們要 K 個木炭,一定要留 K

個原木下來

燃料 能量

1點 1 個原木

1個木材 1點

1個木棍 0.2 點

1 個木炭 8點



SPONSOR Hextar Hextar Holding













**ADVISOR** 

中華民國教育部 | 中華民國僑務委員會

我們最後一定要有

K 個木棍 + K 個木炭

1 個原木  $\rightarrow$  4 個木材

2 個木材 → 4 個木棍 1 個木棍和 1 個木炭  $\rightarrow$  1 個火把

因為我們要 K 個木炭,一定要留 K

個原木下來

燃料 能量 1點 1 個原木

為了做這 K 個木棍,我們需要

 $\lceil \frac{K}{4} \rceil imes 2$  個木材,因此我們需要把

 $\left\lceil \frac{\left\lceil \frac{K}{4} \right\rceil \times 2}{4} \right\rceil$  個原木換成木材

1點 1個木材

1個木棍 0.2 點

1 個木炭 8點

















為了做出那 K 根木棍,我們可能會 有一些多的木棍和木材,木棍就没 有用了,木材只能拿去燒

**ADVISOR** 

1 個原木 4 個木材

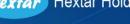
2 個木材 → 4 個木棍 1個木棍和1個木炭 1個火把

| 燃料    | 能量    |
|-------|-------|
| 1 個原木 | 1 點   |
| 1 個木材 | 1 點   |
| 1 個木棍 | 0.2 點 |
| 1 個木炭 | 8 點   |

LANJUST

















為了做出那 K 根木棍,我們可能會 有一些多的木棍和木材,木棍就没 有用了,木材只能拿去燒

1個原木 4 個木材  $\rightarrow$ 2 個木材 4 個木棍 1個木棍和1個木炭 1個火把

我們的目標是擁有K點能量

沒事不用換木材,有能量就可以直 接拿原木燒一個木炭出來,這樣可 以用1點能量換8點能量

燃料 能量 1點 1 個原木 1個木材 1點 1個木棍 0.2 點 1個木炭 8點















中華民國教育部 | 中華民國僑務委員會

### using ll = long long;

```
ll check(ll ans){
    ll stick group = (ans + 3) / 4; // ceil(ans / 4)
    ll woods for sticks = stick group * 2;
    ll logs for sticks = (woods for sticks + 3) / 4; // ceil(woods for sticks / 4)
    ll log = ans + logs for sticks; // 需要幾個原木
    ll energy = logs for sticks * 4 - woods for sticks;
    if(energy == 0){
        log++;
       energy += 4;
    ll need = max(0LL, ans - energy);
    log += (need + 6) / 7; // ceil(need / 7)
    return log;
```













現在我們會算做K個火把需要幾個原木

越多火把需要越多原木

所以我們可以使用「**二分搜尋法**」

找到最多可以做多少火把

```
ll n;
cin >> n;
ll l = 0, r = n + 1;
while(l + 1 < r){
    ll mid = (l + r) / 2;
    if(check(mid) <= n) l = mid;</pre>
    else r = mid;
cout << l << "\n";
```

# **Experimental Data**

**YES**: 1 (98 min)

**NO**: 2

有 N 個整數  $a_1, a_2, \ldots, a_N$  和 Q 道問題

每道問題會指定 a 的某個連續片段  $a_l, a_{l+1}, \ldots, a_r$ 

假設這片段的變異數為 V,要輸出  $(r-l+1)^2 \times V$ 















中華民國教育部 | 中華民國僑務委員會

題目有告訴大家該如何計算 K 個數字  $x_1, x_2, \ldots, x_K$  的變異數:

$$\frac{1}{K} \sum_{i=1}^{K} (x_i - \bar{x})^2$$

但直接使用這個形式去計算會太慢



## 實際上變異數有另一種表示法:

$$\frac{1}{K} \sum_{i=1}^{K} x_i^2 - \left(\frac{1}{K} \sum_{i=1}^{K} x_i\right)^2$$

直接計算還是太慢,我們需要能夠快速找出以下資訊:

- 1. 區間總和
- 2. 區間平方總和



# 我們可以在回答問題前計算兩種前綴和 (prefix sums):

$$S_i = a_1 + a_2 + \dots + a_i$$
  
 $T_i = a_1^2 + a_2^2 + \dots + a_i^2$ 

利用這些前綴和,我們能快速找到所需要的區間資訊

















用第二種變異數的表示法,我們可以知道變異數會等於

$$\frac{1}{r-l+1}(T_r-T_{l-1})-\left(\frac{1}{r-l+1}(S_r-S_{l-1})\right)^2$$

而因為我們要輸出的是  $(r-l+1)^2 \times V$ ,所以只需要輸出

$$(r-l+1)(T_r-T_{l-1})-(S_r-s_{l-1})^2$$



# **Tidy Up the Desktop**

YES: 0 (N/A min) **NO**: 0

二維平面上有 N 個點,要求用最少個矩形選取這些點,使得特定的其中一些點被選取的次數為奇數次,其他都是偶數次。

 $N \leq 14$ 













中華民國教育部 | 中華民國僑務委員會

觀察:有用的矩形種類數不多!

如果兩個矩形包含到同一群點,那造成的效果根本就是一樣的

要怎麼找出所有有用的矩形?





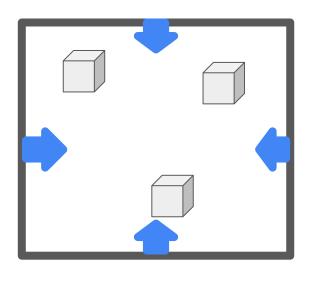


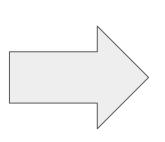


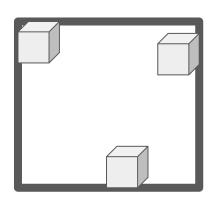












矩形的上、下、左、右一定能從給定的座標湊出!



我們將所有的 x, y 座標蒐集起來, 就可以窮舉出所有有用的矩形接著要怎麼找尋「最少」的矩形數量呢?



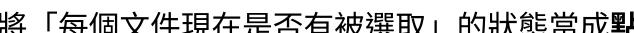












「選取某個矩形」的操作當成**邊** 

=> 原題變成一張圖論上的經典問題 – 最短路徑問題!

### 「每個文件現在是否有被選取」的狀態當成**點**





### 我們有 2<sup>N</sup> 個點、每個點都有 N<sup>4</sup> 條邊

- 每個文件是否有選取 => 2<sup>N</sup> 個點
- 矩形的每個邊界都有 N 種可能 => N4 種矩形 => N4 條邊

因此,使用「廣度優先搜尋(Breadth First Search)」演算法, 就可以在 O(N<sup>4</sup>2<sup>N</sup>) 的時間內找到答案!

















我們有 2<sup>N</sup> 個點、每個點都有 N<sup>4</sup> 條邊

- 每個文件是否有選取 => 2<sup>N</sup> 個點
- 矩形的每個邊界都有 N 種可能  $\Rightarrow$  N<sup>4</sup> 種矩形  $\Rightarrow$  N<sup>4</sup> 條邊

因此,使用「廣度優先搜尋(Breadth First Search)」演算法, 就可以在  $O(N^42^N)$  的時間內找到答案!

挑戰:你能將這題優化到  $O(N^22^N)$ 、甚至 $O(N2^N)$  嗎?(這很難)





















中華民國教育部 | 中華民國僑務委員會

## Ai-chan's Matchsticks

**YES**: 0 (N/A min) **NO**:3

題目:

給一個正整數 N

請計算:

使用剛剛好 N 支火柴棒能夠拼出多少種非負整數

只需要輸出這個數量除以 998244353 的餘數





SPONSOR Hextar Hextar Holding













**ADVISOR** 

中華民國教育部 | 中華民國僑務委員會

### 解法:

- 0~9用火柴棒的拼法跟7段顯示器一樣
  - 最多只需要用7根火柴棒就能拚出一位數















中華民國教育部 | 中華民國僑務委員會

解法:

考慮動態規劃 (dynamic programming)

讓 dp[n] 代表使用 n 支火柴棒能夠組出幾個正整數

只有在 N = 6 的時候才需要考慮 0 , 因此我們暫時忽略













中華民國教育部 | 中華民國僑務委員會

解法:

在一個正整數後面接一個0~9的數字就變成一個新的正整數

- 例:32471後面放6就變成324716











解法:

讓 cost(x) 代表拼出 x 需要幾支火柴棒

- 例:cost(0) = 6, cost(1) = 2, cost(2) = 5, ..., cost(9) = 6











解法:

當 n>7 時,

dp[2] = 1, dp[3] = 1, dp[4] = 2, dp[5] = 5, dp[6] = 7, dp[7] = 12

 $dp[n] = dp[n - cost(0)] + dp[n - cost(1)] + \dots + dp[n - cost(9)]$ 

dp[小於等於 1] = 0



# 我們只要一步步算出 dp[1], dp[2], dp[3], ..., dp[N] 就好嗎?

- $N \le 10^{18}$
- 太慢了

有辦法快速得到 dp[N] 嗎?

有!



#### 解法:

## 我們可以用矩陣來表示我們的轉移式:

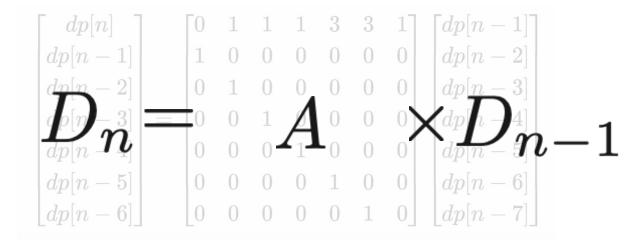
| $\lceil dp[n] \rceil$     |   | [0          | 1 | 1 | 1 | 3 | 3 | 1 | $\lceil dp[n-1] \rceil$   |
|---------------------------|---|-------------|---|---|---|---|---|---|---------------------------|
| dp[n-1]                   |   | 1           | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | dp[n-2]                   |
| dp[n-2]                   |   | 0           | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | dp[n-3]                   |
| dp[n-3]                   | = | 0           | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | dp[n-4]                   |
| dp[n-4]                   |   | 0           | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | dp[n-5]                   |
| dp[n-5]                   |   | 0           | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | dp[n-6]                   |
| $\lfloor dp[n-6] \rfloor$ |   | $\lfloor 0$ | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | $\lfloor dp[n-7] \rfloor$ |



## 我們用 A 稱呼那一個 $7 \times 7$ 矩陣

 $D_n$  為由 dp[n], dp[n-1], ..., dp[n-6] 組成的  $7 \times 1$  矩陣

那麼前一頁的矩陣等式會變成  $D_n = A \times D_{n-1}$ 





## 觀察到 $D_N = A^{N-7}D_7$

而 
$$D_7=egin{bmatrix}12\\5\\2\\1\\1\\0\end{bmatrix}$$

 $\Rightarrow$  只需要快速算出  $A^{N-7}$  就好



# 考慮矩陣快速冪,假設函數 f(M,k) 的目標是回傳 $M^k$

- 如果 k = 1,則 f(M, k) = M
- 如果 k 是偶數,則  $f(M,k) = f(M,k/2)^2$
- 如果 k 是奇數,則  $f(M,k) = f(M,(k-1)/2)^2M$

我們需要的是 f(A, N-7)



這樣會變快多少?

直接暴力算矩陣的 n 次方: $O(7^3N)$ 

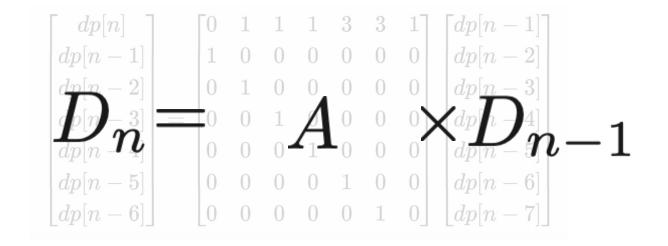
使用矩陣快速冪: $O(7^3 \log N)$ 





有了  $f(A, N-7) = A^{N-7}$ ,我們就可以直接用它和  $D_7$  算出  $D_N$ 

而  $D_N$  的第一項就是 dp[N]















### 解法:

- 大部分的運算都要在運算過後取除以 998244353 的餘數, 不然結果會太大導致 overflow
- N=6時恰好能拚出 "0" 此時答案要多加上1

















中華民國教育部 | 中華民國僑務委員會

# 程式設計(編程)的角度:

自動化、解決或協助人們計算出較為複雜的問題

祝福大家在程式解題的領域中在不斷精進的同時,也能享受想通一道題目的一瞬間,並且在未來能成功克服各式各樣的挑戰,謝謝大家!