

<<国际大学生程序设计竞赛例题解>>

图书基本信息

书名：<<国际大学生程序设计竞赛例题解>>

13位ISBN编号：9787121146299

10位ISBN编号：7121146290

出版时间：2011-10

出版时间：电子工业

作者：郭嵩山//陈宇恒//张钊毅//周贤豪

页数：316

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<国际大学生程序设计竞赛例题解>>

内容概要

由郭嵩山编著的《国际大学生程序设计竞赛例题解》收录了2007—2009年广东省青少年信息学奥林匹克竞赛的全部试题、完整的测试数据和答案。

为了方便读者学习，本书对每个题目作了详尽的题目分析并详细地讲解了其算法实现的原理，同时提供了完善的参考程序及程序分析。

书中提供了基本测试数据，便于读者测试，自行完成上述题目的结果。

随书附带的光盘，备有所有例题完整的测试数据，便于有更多需求的同学能利用规模更大的测试数据进行训练和学习。

《国际大学生程序设计竞赛例题解》提供的题目都是原创题，题目构思新颖，内容有趣，所涉及的算法知识面广，基本上覆盖大学计算机类本科专业所学的基本算法。

<<国际大学生程序设计竞赛例题解>>

书籍目录

本书试题涉及知识点的说明

第1章 2007年广东省青少年信息学重点中学邀请赛 (GDKOI) 试题分析

1.1 谁是天才 (难度:)

1.1.1 试题

1.1.2 题目分析和算法实现

1.1.3 参考程序及程序分析

1.1.4 部分测试数据和输出结果

1.2 讨厌的新系统 (难度:)

1.2.1 试题

1.2.2 题目分析和算法实现

1.2.3 参考程序及程序分析

1.2.4 部分测试数据和输出结果

1.3 纳克萨玛斯 (难度:)

1.3.1 试题

1.3.2 题目分析和算法实现

1.3.3 参考程序及程序分析

1.3.4 部分测试数据和输出结果

1.4 秦始皇陵 (难度:)

1.4.1 试题

1.4.2 题目分析和算法实现

1.4.3 参考程序及程序分析

1.4.4 部分测试数据和输出结果

1.5 围棋 (难度:)

1.5.1 试题

1.5.2 题目分析和算法实现

1.5.3 参考程序及程序分析

1.5.4 部分测试数据和输出结果

1.6 大航海 (难度:)

1.6.1 试题

1.6.2 题目分析和算法实现

1.6.3 参考程序及程序分析

1.6.4 部分测试数据和输出结果

1.7 括号游戏 (难度:)

1.7.1 试题

1.7.2 题目分析和算法实现

1.7.3 参考程序及程序分析

1.7.4 部分测试数据和输出结果

1.8 轰炸 (难度:)

1.8.1 试题

1.8.2 题目分析和算法实现

1.8.3 参考程序及程序分析

1.8.4 部分测试数据和输出结果

第2章 2007年广东省青少年信息学奥林匹克决赛 (GDOI) 试题分析

2.1 涂鸦 (难度:)

2.1.1 试题

<<国际大学生程序设计竞赛例题解>>

- 2.1.2 题目分析和算法实现
 - 2.1.3 参考程序及程序分析
 - 2.1.4 部分测试数据和输出结果
 - 2.2 时间与空间之旅 (难度:)
 - 2.2.1 试题
 - 2.2.2 题目分析和算法实现
 - 2.2.3 参考程序及程序分析
 - 2.2.4 部分测试数据和输出结果
 - 2.3 剑之修炼 (难度:)
 - 2.3.1 试题
 - 2.3.2 题目分析和算法实现
 - 2.3.3 参考程序及程序分析
 - 2.3.4 部分测试数据和输出结果
 - 2.4 小岛探险 (难度:)
 - 2.4.1 试题
 - 2.4.2 题目分析和算法实现
 - 2.4.3 参考程序及程序分析
 - 2.4.4 部分测试数据和输出结果
 - 2.5 骰神秘笈 (难度:)
 - 2.5.1 试题
 - 2.5.2 题目分析和算法实现
 - 2.5.3 参考程序及程序分析
 - 2.5.4 部分测试数据和输出结果
 - 2.6 积木游戏 (难度:)
 - 2.6.1 试题
 - 2.6.2 题目分析和算法实现
 - 2.6.3 参考程序及程序分析
 - 2.6.4 部分测试数据和输出结果
 - 2.7 夏娜的菠萝包 (难度:)
 - 2.7.1 试题
 - 2.7.2 题目分析和算法实现
 - 2.7.3 参考程序及程序分析
 - 2.7.4 部分测试数据和输出结果
 - 2.8 魔之修炼 (难度:)
 - 2.8.1 试题
 - 2.8.2 题目分析和算法实现
 - 2.8.3 参考程序及程序分析
 - 2.8.4 部分测试数据和输出结果
- 第3章 2007年全国青少年信息学竞赛广东省队组队选拔赛 (GDSOI) 试题分析
- 3.1 取石子游戏 (难度:)
 - 3.1.1 试题
 - 3.1.2 题目分析和算法实现
 - 3.1.3 参考程序及程序分析
 - 3.1.4 部分测试数据和输出结果
 - 3.2 循环有序序列 (难度:)
 - 3.2.1 试题
 - 3.2.2 题目分析和算法实现

<<国际大学生程序设计竞赛例题解>>

3.2.3 参考程序及程序分析

3.2.4 部分测试数据和输出结果

3.3 不公平的比赛 (难度:)

3.3.1 试题

3.3.2 题目分析和算法实现

3.3.3 参考程序及程序分析

3.3.4 部分测试数据和输出结果

3.4 地精计算机 (难度:)

3.4.1 试题

3.4.2 题目分析和算法实现

3.4.3 参考程序及程序分析

3.4.4 部分测试数据和输出结果

第4章 2008年广东省青少年信息学重点中学邀请赛 (GDKOI) 试题分析

4.1 万能遥控器 (难度:)

4.1.1 试题

4.1.2 题目分析和算法实现

4.1.3 参考程序及程序分析

4.1.4 部分测试数据和输出结果

4.2 夜宵1号 (难度:)

4.2.1 试题

4.2.2 题目分析和算法实现

4.2.3 参考程序及程序分析

4.2.4 部分测试数据和输出结果

4.3 天堂之花 (难度:)

4.3.1 试题

4.3.2 题目分析和算法实现

4.3.3 参考程序及程序分析

4.3.4 部分测试数据和输出结果

4.4 张小牛日记 (难度:)

4.4.1 试题

4.4.2 题目分析和算法实现

4.4.3 参考程序及程序分析

4.4.4 部分测试数据和输出结果

4.5 礼物 (难度:)

4.5.1 试题

4.5.2 题目分析和算法实现

4.5.3 参考程序及程序分析

4.5.4 部分测试数据和输出结果

4.6 企鹅 (难度:)

4.6.1 试题

4.6.2 题目分析和算法实现

4.6.3 参考程序及程序分析

4.6.4 部分测试数据和输出结果

4.7 地板砖 (难度:)

4.7.1 试题

4.7.2 题目分析和算法实现

4.7.3 参考程序及程序分析

<<国际大学生程序设计竞赛例题解>>

- 4.7.4 部分测试数据和输出结果
- 4.8 减肥 (难度:)
 - 4.8.1 试题
 - 4.8.2 题目分析和算法实现
 - 4.8.3 参考程序及程序分析
 - 4.8.4 部分测试数据和输出结果
- 4.9 总体题目分析和比赛情况
 - 4.9.1 题目总结分析
 - 4.9.2 比赛情况
- 第5章 2008年广东省青少年信息学奥林匹克决赛 (GDOI) 试题分析
 - 5.1 求和号 (难度:)
 - 5.1.1 试题
 - 5.1.2 题目分析和算法实现
 - 5.1.3 参考程序及程序分析
 - 5.1.4 部分测试数据和输出结果
 - 5.2 彩球游戏 (难度:)
 - 5.2.1 试题
 - 5.2.2 题目分析和算法实现
 - 5.2.3 参考程序及程序分析
 - 5.2.4 部分测试数据和输出结果
 - 5.3 酱油推广活动 (难度:)
 - 5.3.1 试题
 - 5.3.2 题目分析和算法实现
 - 5.3.3 参考程序及程序分析
 - 5.3.4 部分测试数据和输出结果
 - 5.4 指纹 (难度:)
 - 5.4.1 试题
 - 5.4.2 题目分析和算法实现
 - 5.4.3 参考程序及程序分析
 - 5.4.4 部分测试数据和输出结果
 - 5.5 无聊的黑叔 (难度:)
 - 5.5.1 试题
 - 5.5.2 题目分析和算法实现
 - 5.5.3 参考程序及程序分析
 - 5.5.4 部分测试数据和输出结果
 - 5.6 狐狸的谜语 (难度:)
 - 5.6.1 试题
 - 5.6.2 题目分析和算法实现
 - 5.6.3 参考程序及程序分析
 - 5.6.4 部分测试数据和输出结果
 - 5.7 方块游戏 (难度:)
 - 5.7.1 试题
 - 5.7.2 题目分析和算法实现
 - 5.7.3 参考程序及程序分析
 - 5.7.4 部分测试数据和输出结果
 - 5.8 正方形矩阵 (难度:)
 - 5.8.1 试题

<<国际大学生程序设计竞赛例题解>>

- 5.8.2 题目分析和算法实现
- 5.8.3 参考程序及程序分析
- 5.8.4 部分测试数据和输出结果

5.9 总体题目分析和比赛情况

- 5.9.1 题目总结分析
- 5.9.2 比赛情况

第6章 2008年全国青少年信息学竞赛广东省队组队选拔赛 (GDSOI) 试题分析

6.1 WING (难度:)

- 6.1.1 试题
- 6.1.2 题目分析和算法实现
- 6.1.3 参考程序及程序分析
- 6.1.4 部分测试数据和输出结果

6.2 鱼肉炸弹 (难度:)

- 6.2.1 试题
- 6.2.2 题目分析和算法实现
- 6.2.3 参考程序及程序分析
- 6.2.4 部分测试数据和输出结果

6.3 验证码 (难度:)

- 6.3.1 试题
- 6.3.2 题目分析和算法实现
- 6.3.3 参考程序及程序分析
- 6.3.4 部分测试数据和输出结果

6.4 关键公路 (难度:)

- 6.4.1 试题
- 6.4.2 题目分析和算法实现
- 6.4.3 参考程序及程序分析
- 6.4.4 部分测试数据和输出结果

第7章 2009年广东省青少年信息学重点中学邀请赛 (GDKOI) 试题分析

7.1 WXYZ与绿豆饼 (难度:)

- 7.1.1 试题
- 7.1.2 题目分析和算法实现
- 7.1.3 参考程序及程序分析
- 7.1.4 部分测试数据和输出结果

7.2 Bug (难度:)

- 7.2.1 试题
- 7.2.2 题目分析和算法实现
- 7.2.3 参考程序及程序分析
- 7.2.4 部分测试数据和输出结果

7.3 费洛蒙 (难度:)

- 7.3.1 试题
- 7.3.2 题目分析和算法实现
- 7.3.3 参考程序及程序分析
- 7.3.4 部分测试数据和输出结果

7.4 电梯问题 (难度:)

- 7.4.1 试题
- 7.4.2 题目分析和算法实现
- 7.4.3 参考程序及程序分析

<<国际大学生程序设计竞赛例题解>>

7.4.4 部分测试数据和输出结果

7.5 猴子 (难度:)

7.5.1 试题

7.5.2 题目分析和算法实现

7.5.3 参考程序及程序分析

7.5.4 部分测试数据和输出结果

7.6 Debug (难度:)

7.6.1 试题

7.6.2 题目分析和算法实现

7.6.3 参考程序及程序分析

7.6.4 部分测试数据和输出结果

7.7 Lie Dice III: 雀神秘笈 (难度:)

7.7.1 试题

7.7.2 题目分析和算法实现

7.7.3 参考程序及程序分析

7.7.4 部分测试数据和输出结果

7.8 棍子 (难度:)

7.8.1 试题

7.8.2 题目分析和算法实现

7.8.3 参考程序及程序分析

7.8.4 部分测试数据和输出结果

第8章 2009年广东省青少年信息学奥林匹克竞赛决赛 (GDOI) 试题分析

8.1 哆啦A梦的百宝袋 (难度:)

8.1.1 试题

8.1.2 题目分析和算法实现

8.1.3 参考程序及程序分析

8.1.4 部分测试数据和输出结果

8.2 伟大的航路 (难度:)

8.2.1 试题

8.2.2 题目分析和算法实现

8.2.3 参考程序及程序分析

8.2.4 部分测试数据和输出结果

8.3 课堂笔记 (难度:)

8.3.1 试题

8.3.2 题目分析和算法实现

8.3.3 参考程序及程序分析

8.3.4 部分测试数据和输出结果

8.4 魔神英雄传 (难度:)

8.4.1 试题

8.4.2 题目分析和算法实现

8.4.3 参考程序及程序分析

8.4.4 部分测试数据和输出结果

8.5 小新的问题 (难度:)

8.5.1 试题

8.5.2 题目分析和算法实现

8.5.3 参考程序及程序分析

8.5.4 部分测试数据和输出结果

<<国际大学生程序设计竞赛例题解>>

8.6 咕噜咕噜魔法阵III (难度:)

8.6.1 试题

8.6.2 题目分析和算法实现

8.6.3 参考程序及程序分析

8.6.4 部分测试数据和输出结果

8.7 佩恩的秘密 (难度:)

8.7.1 试题

8.7.2 题目分析和算法实现

8.7.3 参考程序及程序分析

8.7.4 部分测试数据和输出结果

8.8 又是Bug (难度:)

8.8.1 试题

8.8.2 题目分析和算法实现

8.8.3 参考程序及程序分析

8.8.4 部分测试数据和输出结果

第9章 2009年全国青少年信息学竞赛广东省队组队选拔赛 (GDSOI) 试题分析

9.1 怪盗基德与牌神秘笈 (难度:)

9.1.1 试题

9.1.2 题目分析和算法实现

9.1.3 参考程序及程序分析

9.1.4 部分测试数据和输出结果

9.2 青蛙军曹的地球进攻计划 (难度:)

9.2.1 试题

9.2.2 题目分析和算法实现

9.2.3 参考程序及程序分析

9.2.4 部分测试数据和输出结果

9.3 钱之炼金术师 (难度:)

9.3.1 试题

9.3.2 题目分析和算法实现

9.3.3 参考程序及程序分析

9.3.4 部分测试数据和输出结果

9.4 牛影传说 (难度:)

9.4.1 试题

9.4.2 题目分析和算法实现

9.4.3 参考程序及程序分析

9.4.4 部分测试数据和输出结果

附录A 中国内地高校参加ACM/ICPC全球总决赛成绩 (1997—2011年)

参考文献

作者简介

<<国际大学生程序设计竞赛例题解>>

章节摘录

版权页：插图：8.1 哆啦A梦的百宝袋8.1.1 试题题目描述哆啦A梦有一个四元空间袋，可以装下无限的宝物，他的道具都是从袋中拿出来的。

虽然袋中可以无限地装东西，可是找东西十分困难，好几次冒险差点因为找不到道具而丢了小命。

终于，哆啦A梦忍无可忍，决心彻底整理口袋里的道具，使它们便于查找。

哆啦A梦的道具具有两类，一类是可以多次使用的道具，另一类是只能使用一次的道具。

凑巧的是，两种道具的个数都等于刀，每种道具都有一定的体积。

哆啦A梦打算这样摆放他的道具：多次使用道具和一次性道具相互间隔摆放，道具体积大的放在前面。

也就是说，他会先放多次使用道具体积最大的，再放一次使用道具体积最大的，再放多次使用道具体积第二大的，再放一次使用道具体积第二大的.....如果两个同类道具的体积一样，那么它们的顺序可以任意。

然而哆啦A梦的道具太多了，他一个人整理不过来，因此他请你来帮忙。

哆啦A梦已经统计好了两类道具的体积，希望你帮他计算出摆好后的体积序列。

输入格式第1行为一个正整数 n ，表示哆啦A梦每类道具的数目；第2行为 n 个用空格隔开的正整数，表示哆啦A梦的 n 个多次使用道具的体积；第3行为 n 个用空格隔开的正整数，表示哆啦A梦的 n 个一次性道具的体积。

输出格式输出 $2n$ 个正整数，表示摆好后从先到后的道具体积。

每个数之间用一个空格隔开。

编辑推荐

《国际大学生程序设计竞赛例题解8:广东省信息学奥林匹克竞赛试题(2007-2009年)》：2007—2009年广东省青少年信息学奥林匹克竞赛(GDKOI、GDOI、GDSOI)的全部试题、完整的测试数据和答案。为了方便读者学习，《国际大学生程序设计竞赛例题解8:广东省信息学奥林匹克竞赛试题(2007-2009年)》对每个题目做了详尽的题目分析，并详细地讲解其算法实现的原理，同时提供了完善的参考程序及其程序分析，供读者参考。

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>