

分析 (analysis) : 判断 A , B 中是否有一个偶数即可。

代数 (algebra) : 模拟即可 , 注意答案会超出 int 范围。

几何 (geometry) : 欧几里得距离部分直接暴力 , 曼哈顿距离部分 ,

$$\begin{aligned} & |x_i - x_j| + |y_i - y_j| = \\ & \max(x_i - x_j, x_j - x_i) + \max(y_i - y_j, y_j - y_i) = \\ & \max(x_i - x_j + y_i - y_j, x_i - x_j + y_j - y_i, x_j - x_i + y_i - y_j, x_j - x_i + y_j - y_i) \end{aligned}$$

分四种情况讨论即可。

博弈 (game) : 由于剩余的空位数不超过 10 , 也就是最终的方案数不超过 10! , 那么可以直接暴力搜索最终所有可能的情况 , 得到每种情况的必胜必败态 , 可以用 ull 来存储棋盘。