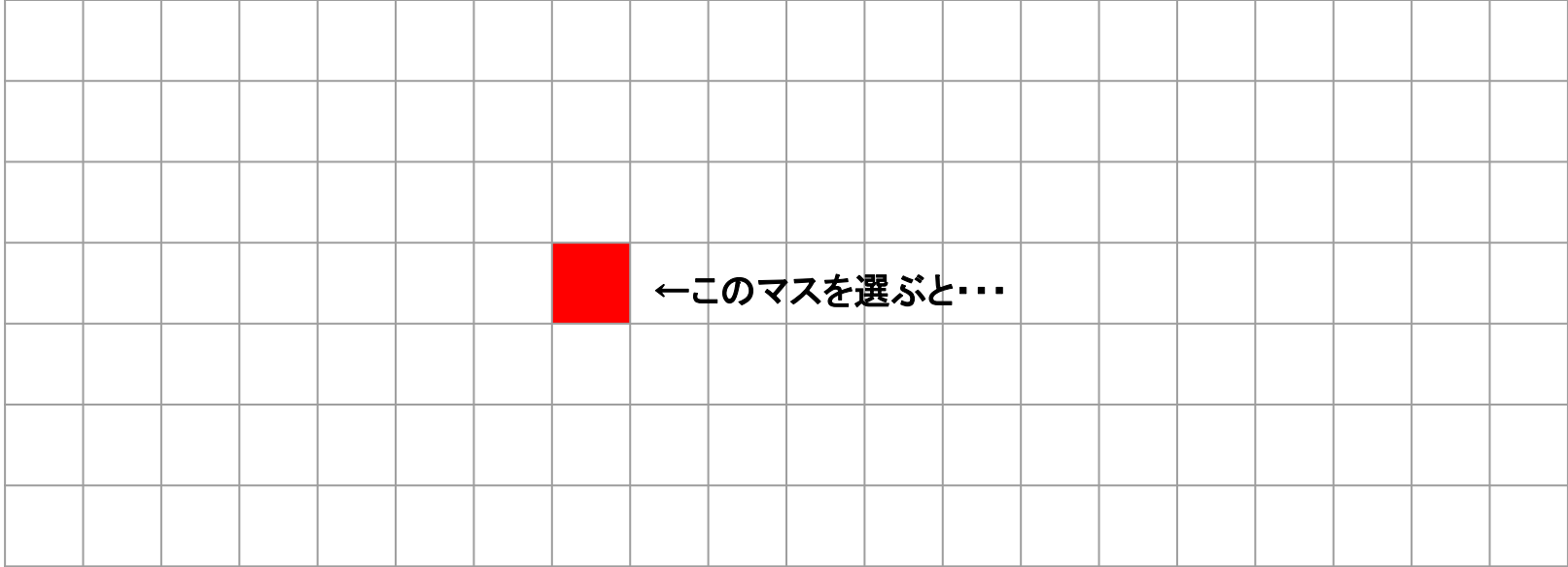


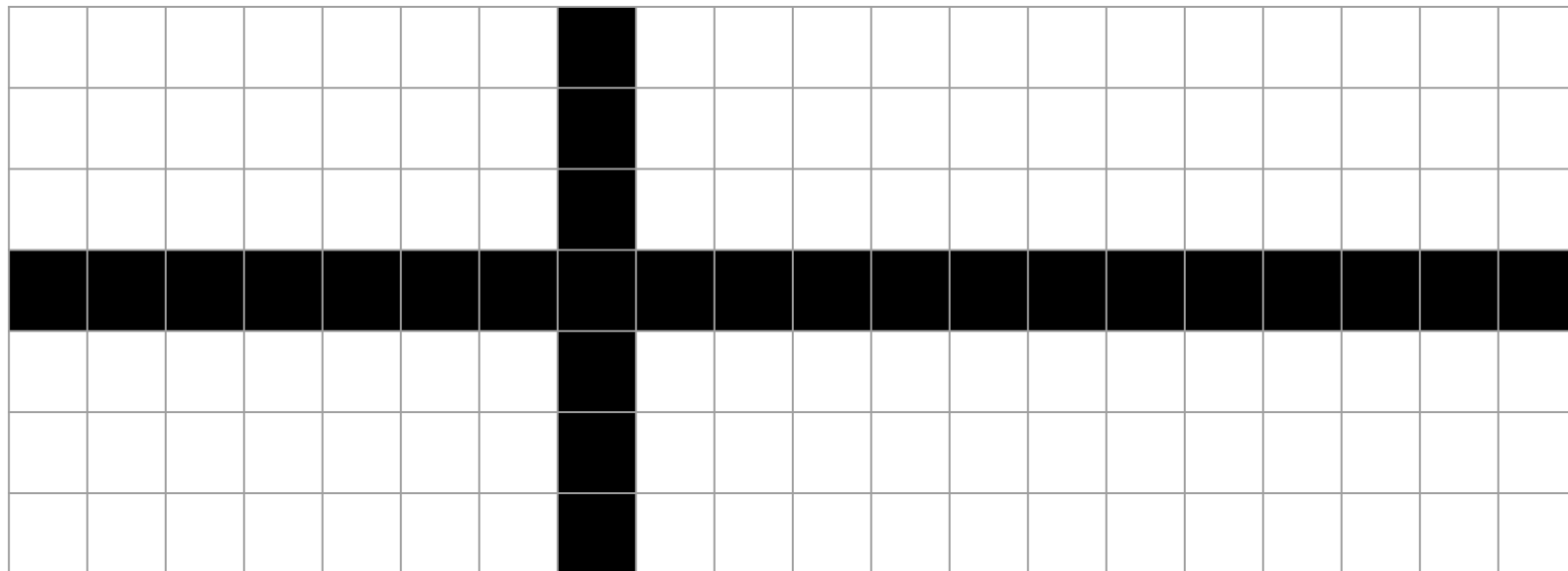
Problem M: Fissure Puzzle Hard

怒髪@dohatsutsu

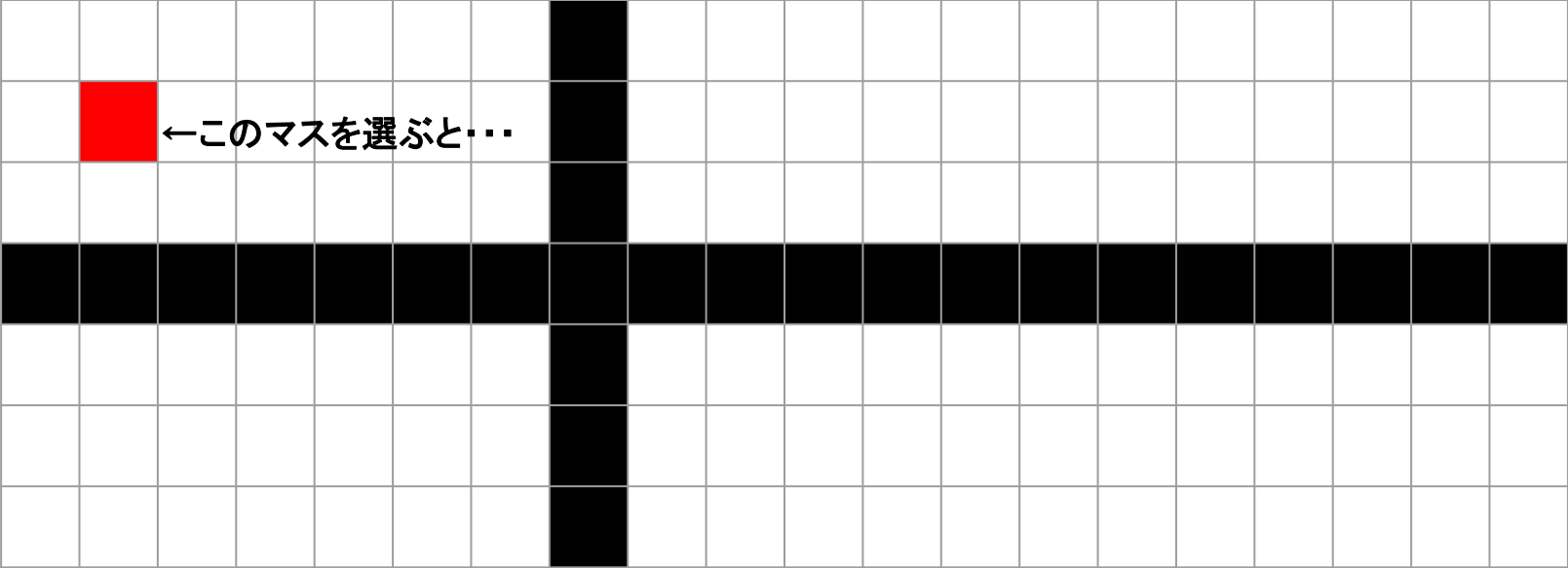
問題概要



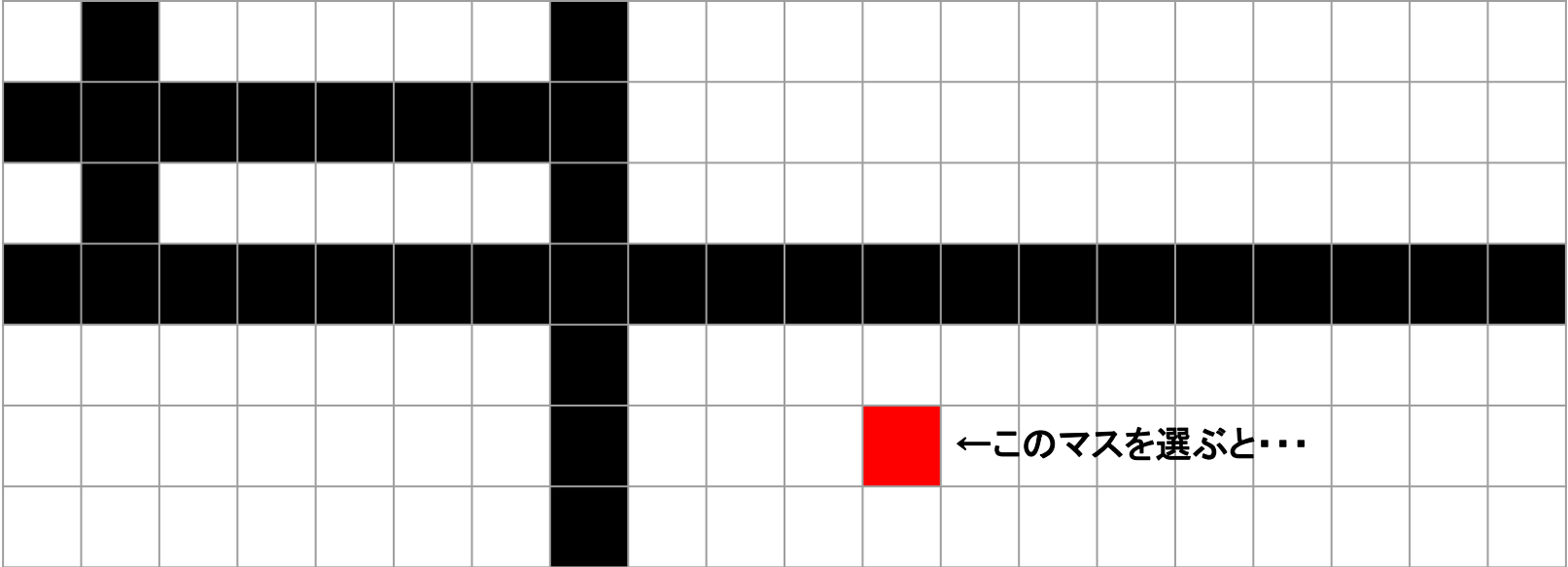
問題概要



問題概要



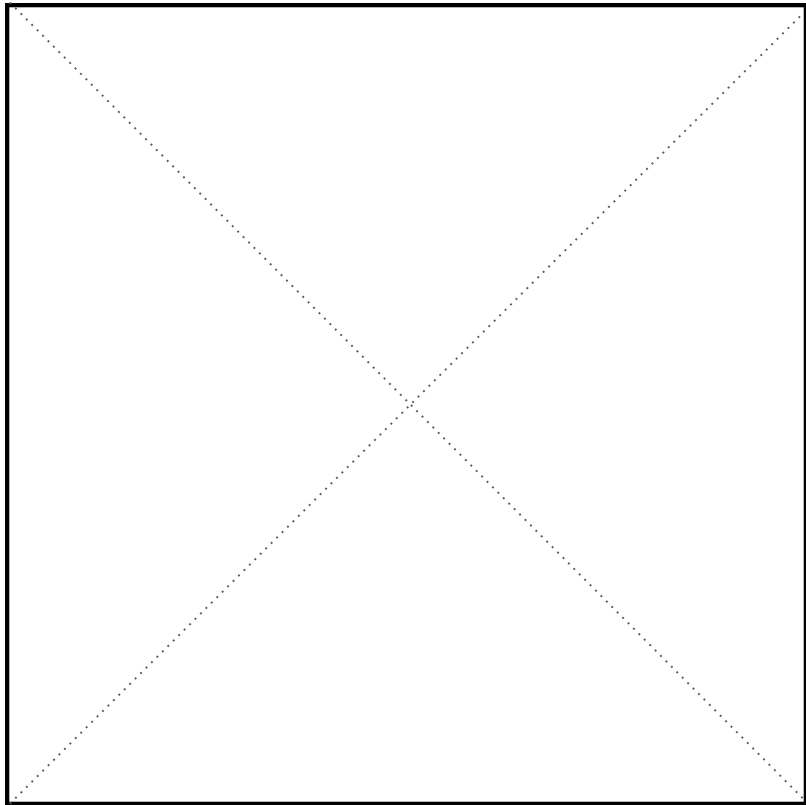
問題概要



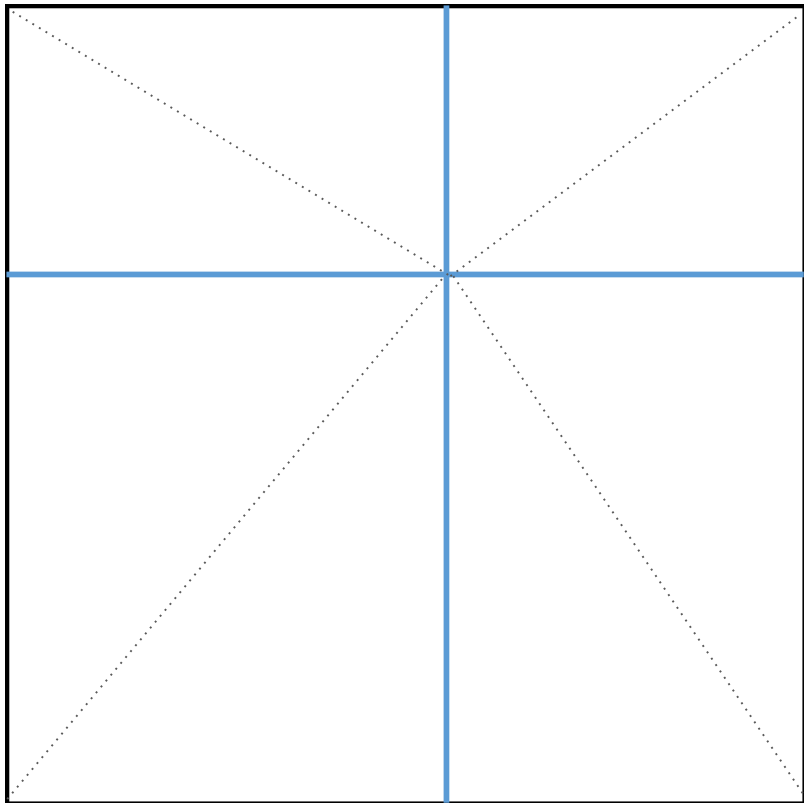
問題概要

入力で盤面の情報が与えられるので、その盤面を作るために選択するマスと順番を求める問題。

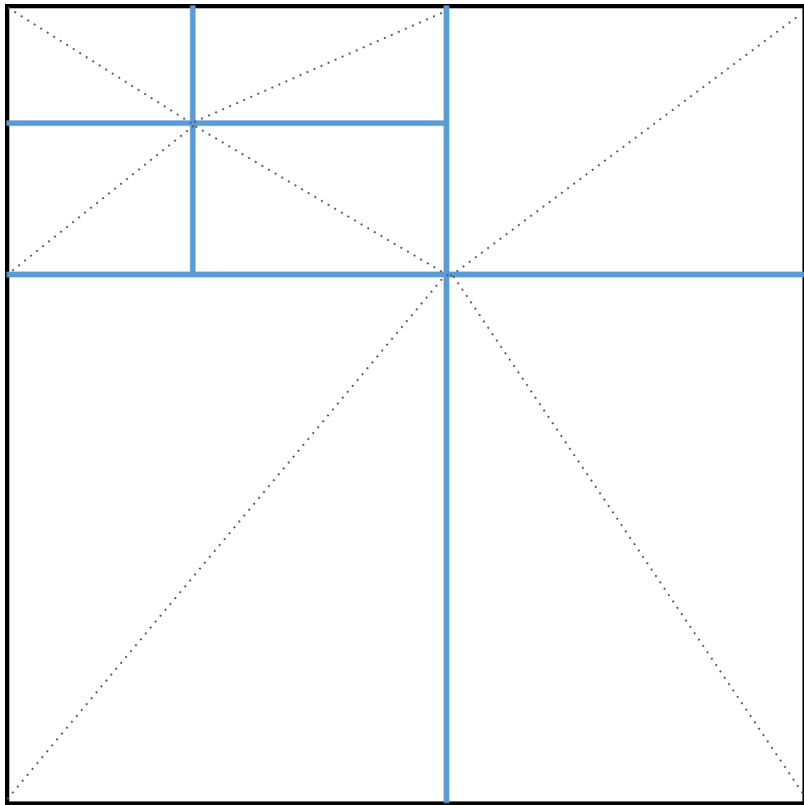
考察



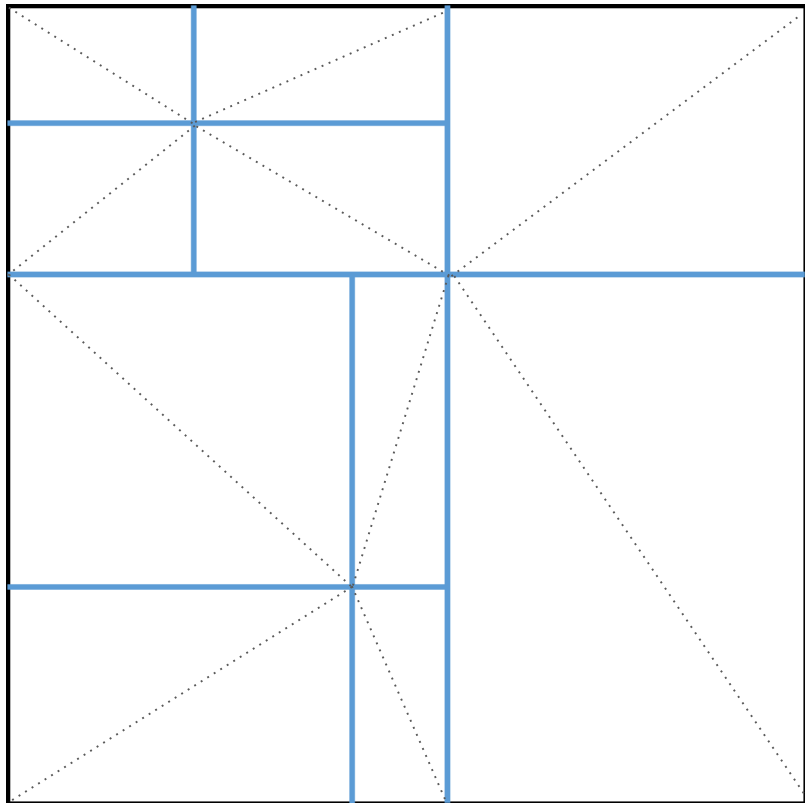
考察



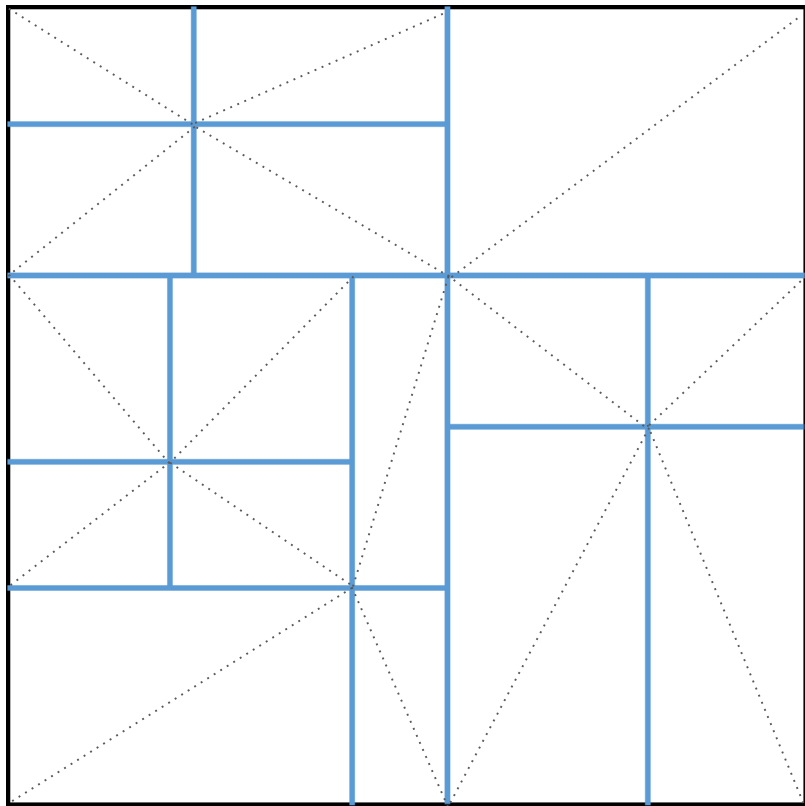
考察



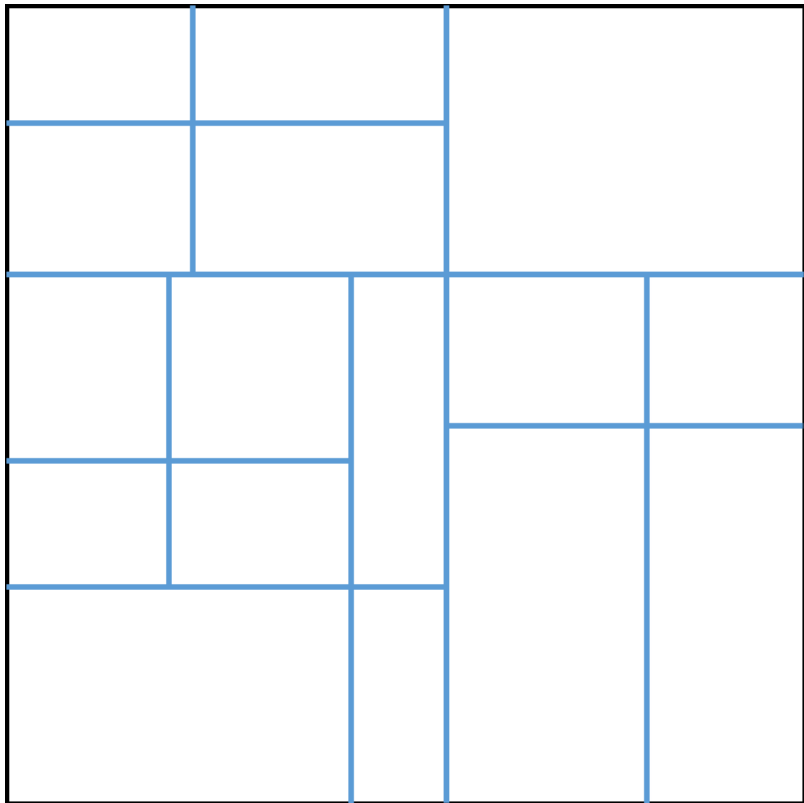
考察



考察

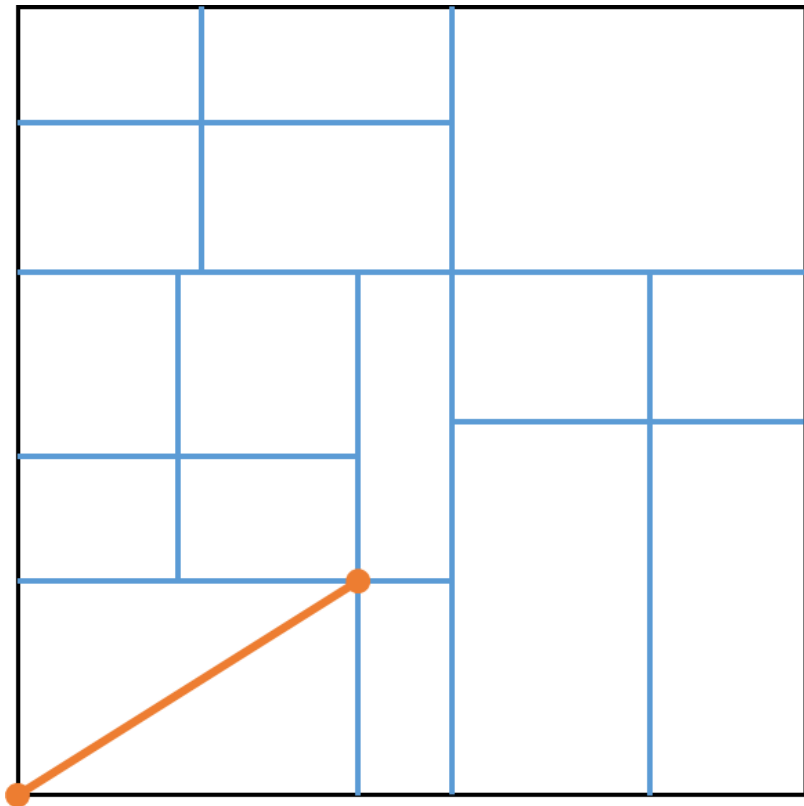


解法



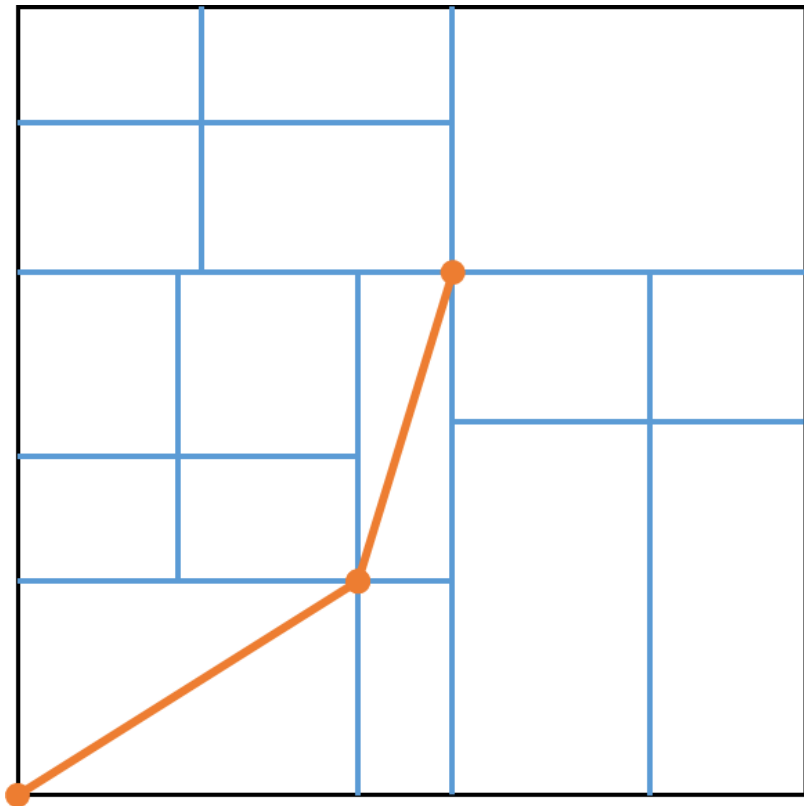
入力がこのような形になっていたとします。

解法



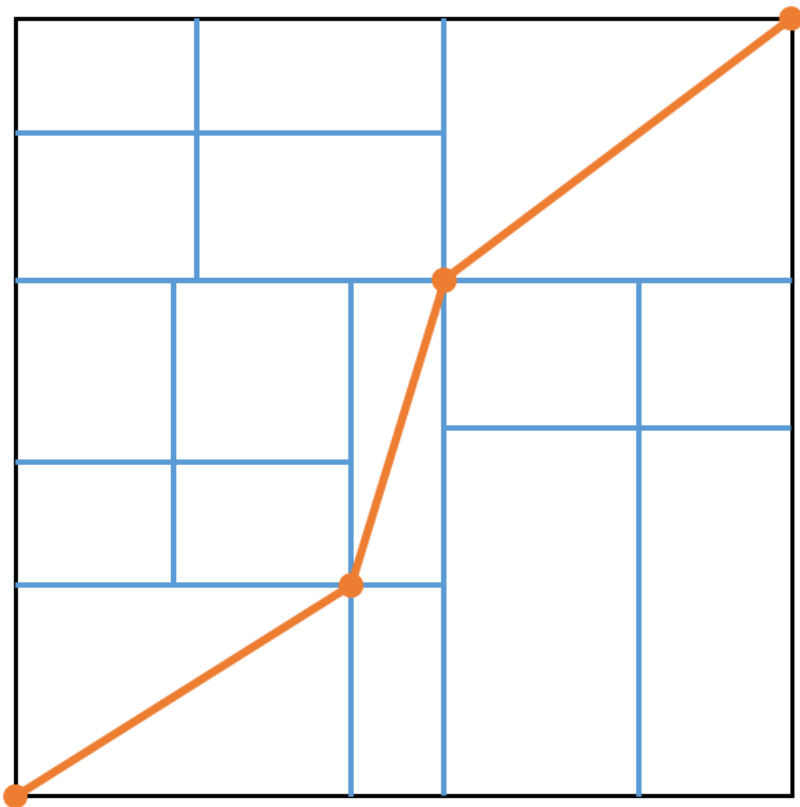
左下から右上に向かって対角線を伸ばしていきます。

解法



左下から右上に向かって対角線を伸ばしていきます。

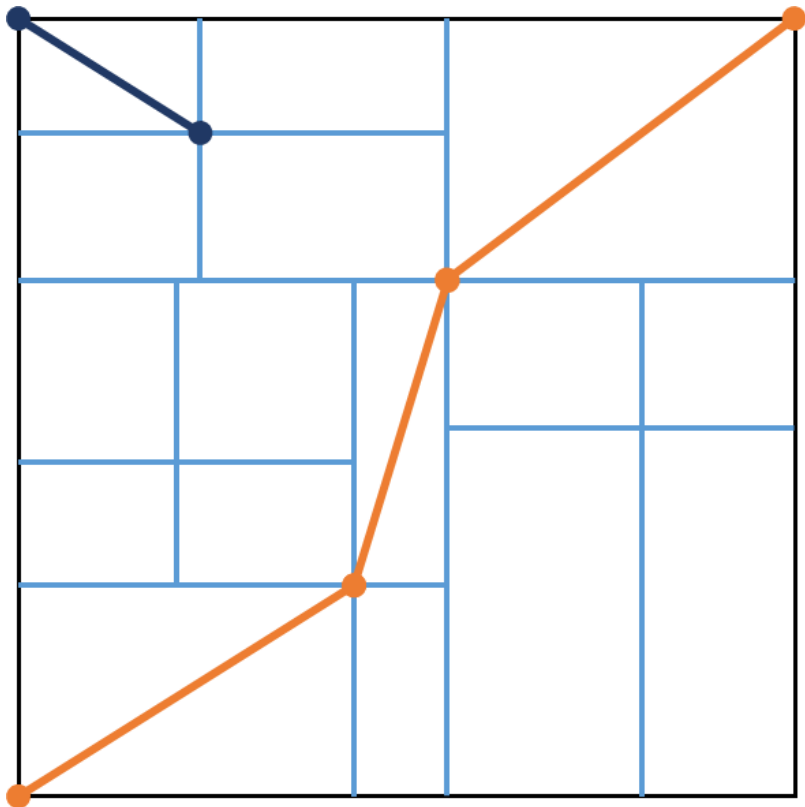
解法



左下から右上に向かって対角線を伸ばしていきます。

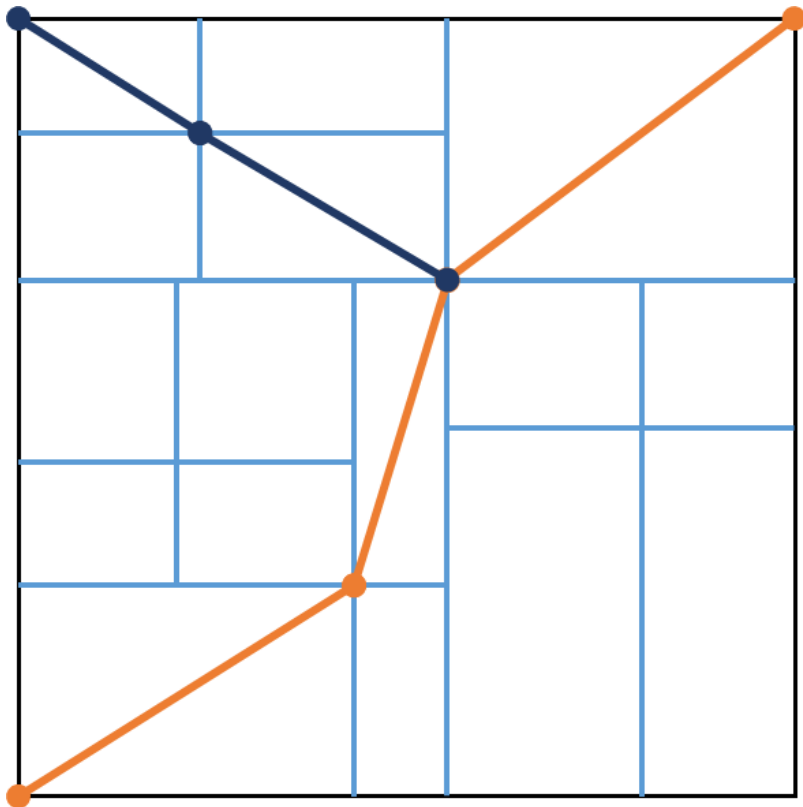
この線が、一番初めに選択したマスを通ることは明らかです。

解法



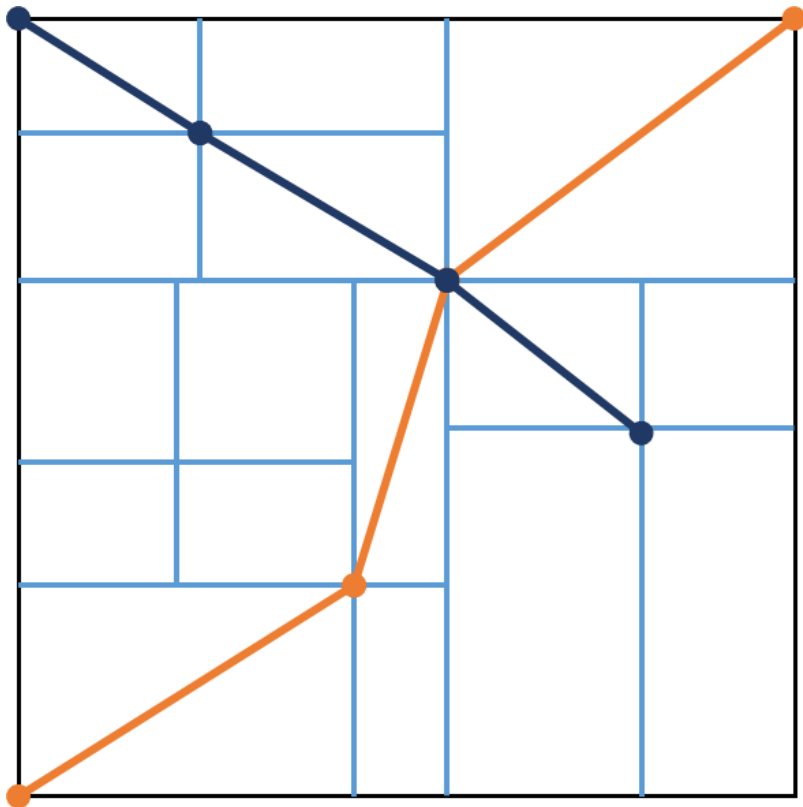
今度は右上から左下へ向かって対角線を伸ばしていきます。

解法



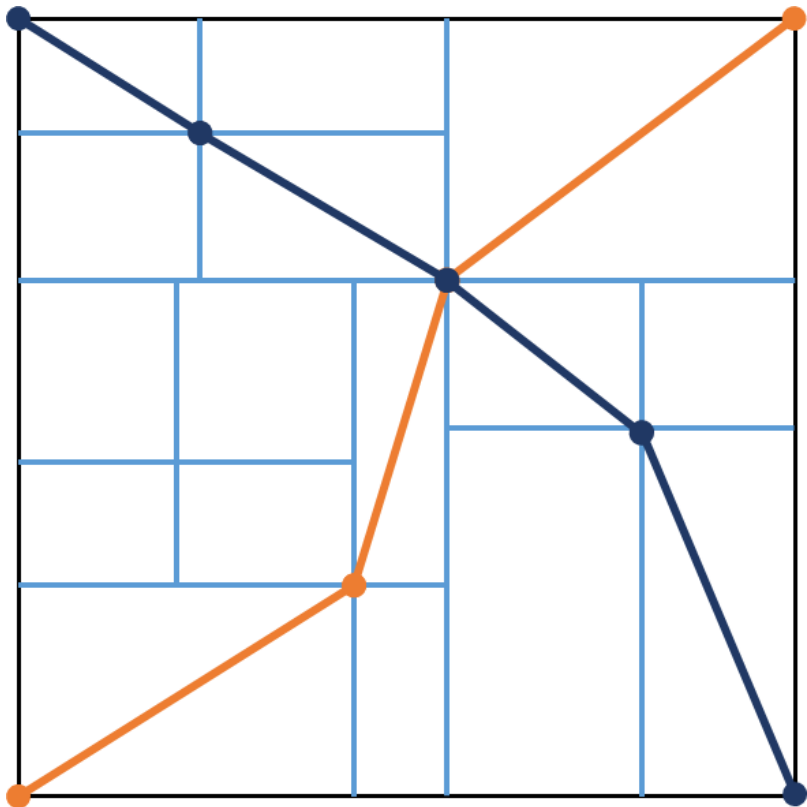
今度は右上から左下へ向かって対角線を伸ばしていきます。

解法



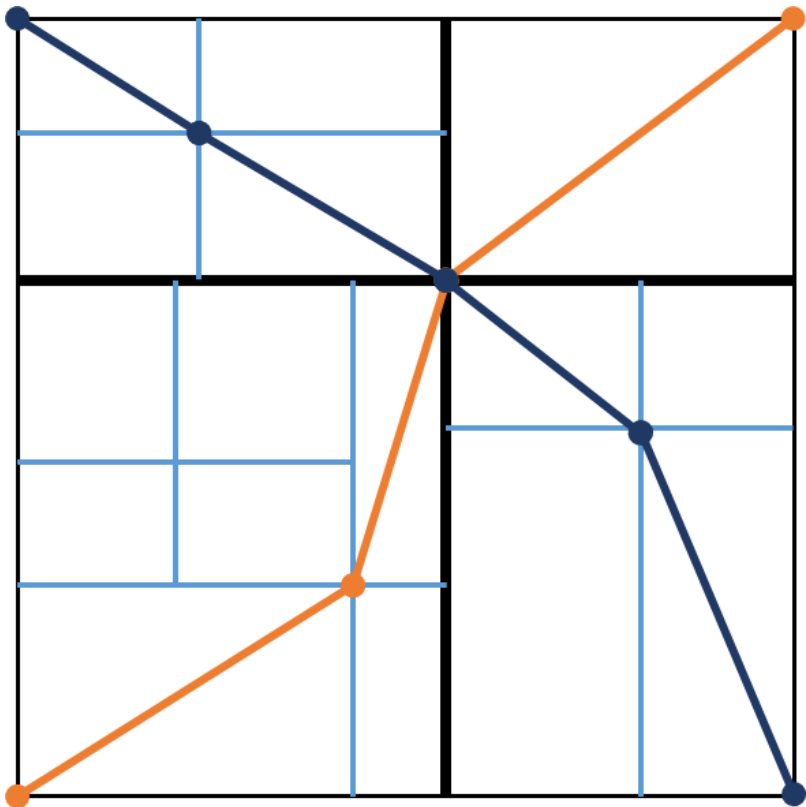
今度は右上から左下へ向かって対角線を伸ばしていきます。

解法



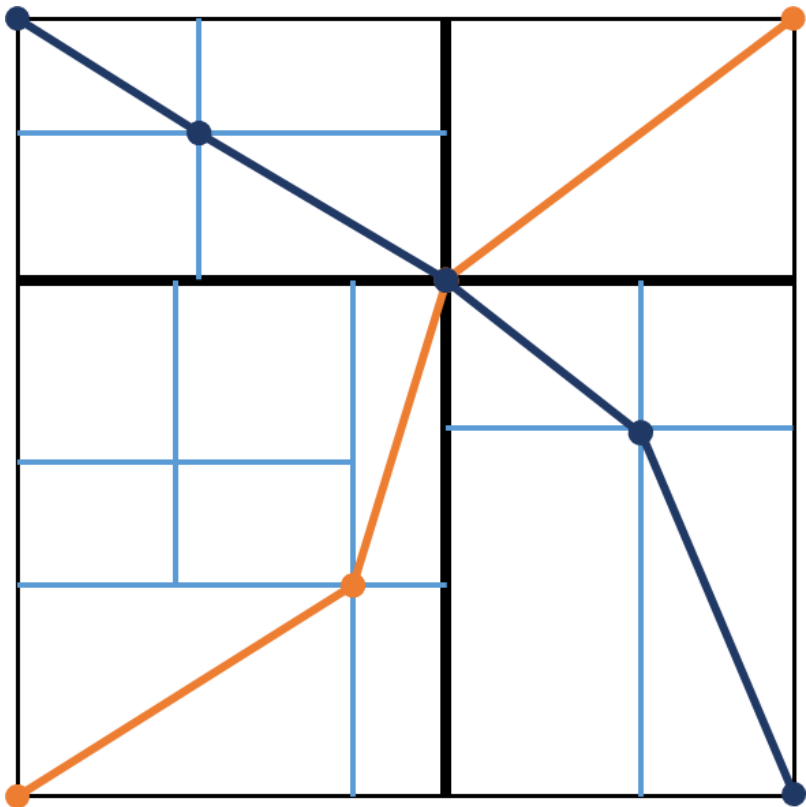
今度は右上から左下へ向かって対角線を伸ばしていきます。

解法



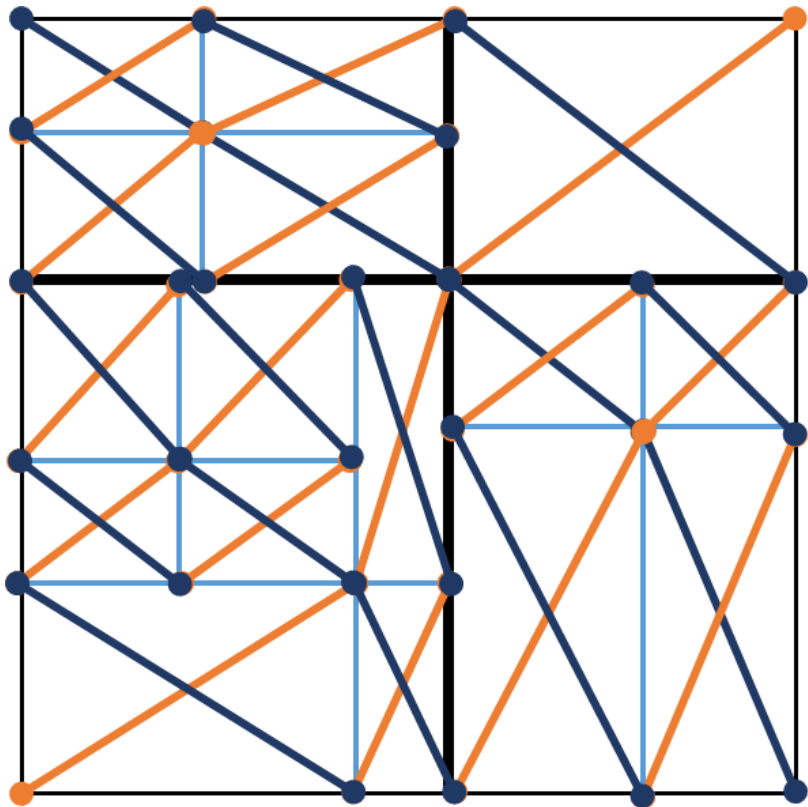
2つの交点が最初に選択されたマスになるので、そのマスを中心に4つに分割し、それぞれについて再帰的にこの処理を繰り返していけばよいです。

解法



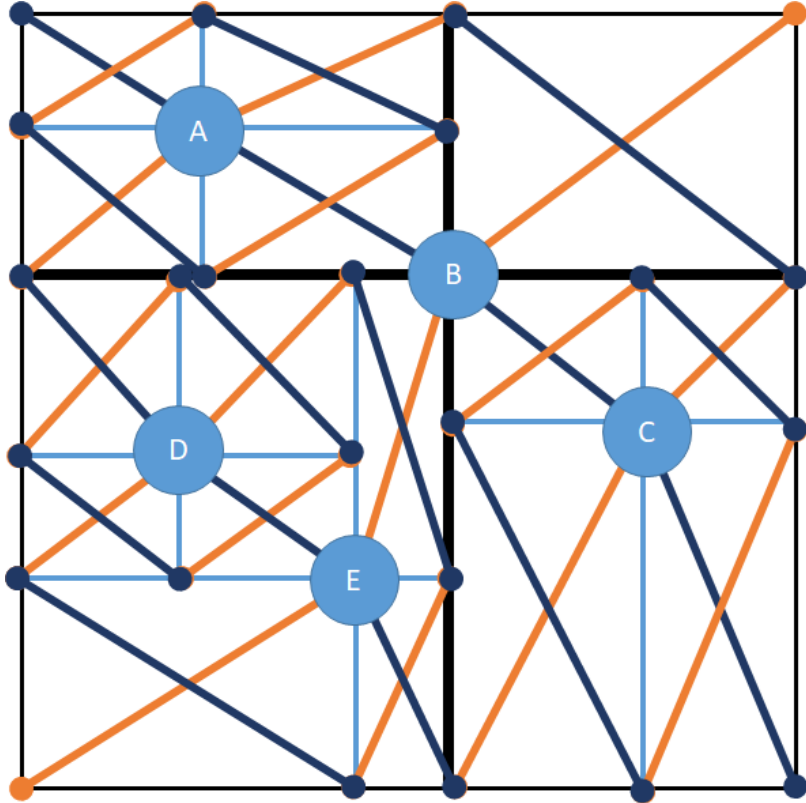
最終的にはすべての長方形に2回対角線を引くことになるので、ここまでの計算量は $O(N^2)$ となります。

解法

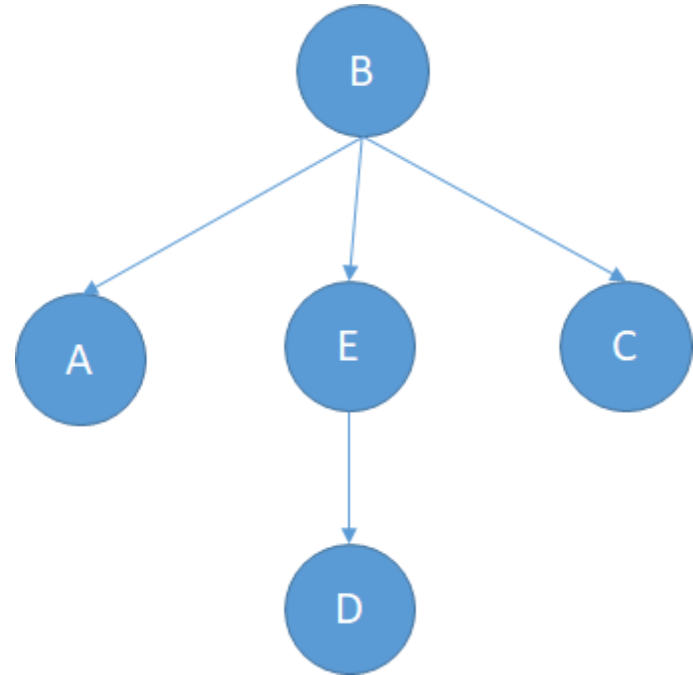


最終的にはすべての長方形に2回対角線を引くことになるので、ここまでの計算量は $O(N^2)$ となります。

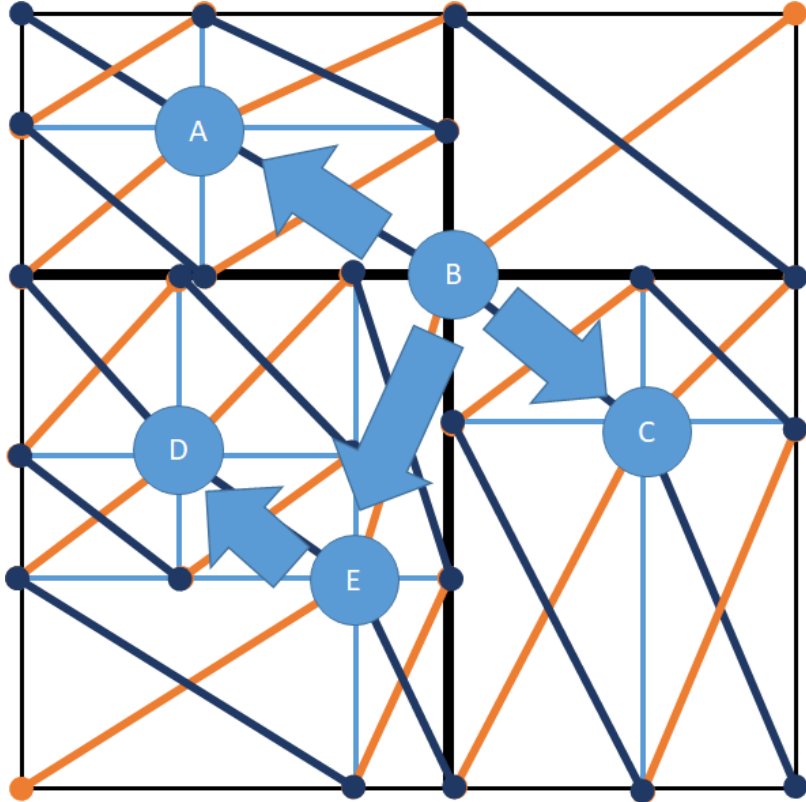
解法



説明のため、選ぶべきマスに固有のIDを割り振ります。

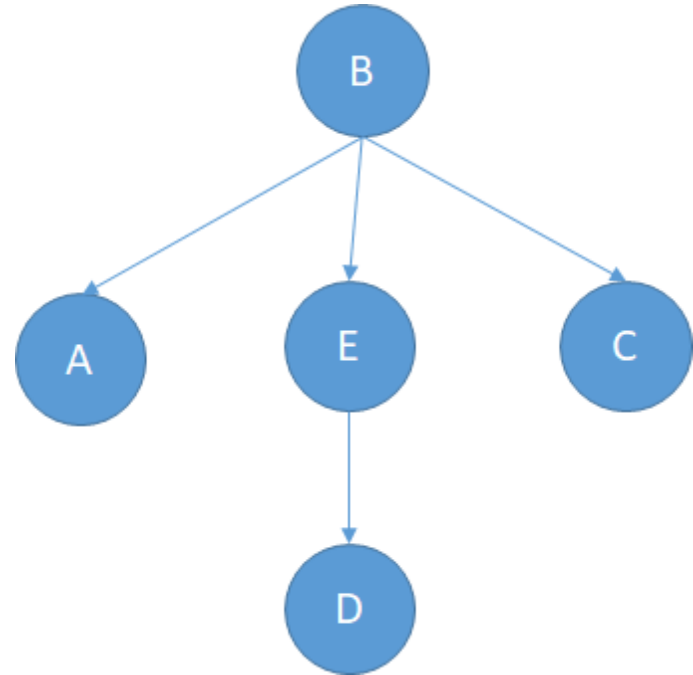


解法



説明のため、選ぶべきマスに固有のIDを割り振ります。

あとはこの木の根からプリム法のように貪欲的に訪問するだけです。



テスター

dohatsu c++ 164行 1.2sec

c7c7 c++ 232行 0.8sec

first AC

オンライン -

オンサイト -

Accept / Submit

0/4

0%