## CCF 全国信息学奥林匹克联赛(NOIP2013)复赛

# 提高组 day2

## (请选手务必仔细阅读本页内容)

#### 一. 题目概况

| 中文题目名称    | 积木大赛              | 花匠         | 华容道        |
|-----------|-------------------|------------|------------|
| 英文题目与子目录名 | block             | flower     | puzzle     |
| 可执行文件名    | block             | flower     | puzzle     |
| 输入文件名     | block.in          | flower.in  | puzzle.in  |
| 输出文件名     | block.out         | flower.out | puzzle.out |
| 每个测试点时限   | 1秒                | 1 秒        | 1秒         |
| 测试点数目     | 10                | 10         | 20         |
| 每个测试点分值   | 10                | 10         | 5          |
| 附加样例文件    | 有                 | 有          | 有          |
| 结果比较方式    | 全文比较(过滤行末空格及文末回车) |            |            |
| 题目类型      | 传统                | 传统         | 传统         |
| 运行内存上限    | 128M              | 128M       | 128M       |

## 二. 提交源程序文件名

| 对于 C++语言     | block.cpp | flower.cpp | puzzle.cpp |
|--------------|-----------|------------|------------|
| 对于 C 语言      | block.c   | flower.c   | puzzle.c   |
| 对于 pascal 语言 | block.pas | flower.pas | puzzle.pas |

### 三. 编译命令(不包含任何优化开关)

| 对于 C++语言     | g++ -o block  | g++ -o flower  | g++ -o puzzle  |
|--------------|---------------|----------------|----------------|
|              | block.cpp -lm | flower.cpp -lm | puzzle.cpp -lm |
| 对于 C 语言      | gcc -o block  | gcc -o flower  | gcc-o puzzle   |
|              | block.c -lm   | flower.c –lm   | puzzle.c -lm   |
| 对于 pascal 语言 | fpc block.pas | fpc flower.pas | fpc puzzle.pas |

#### 注意事项:

- 1、文件名(程序名和输入输出文件名)必须使用英文小写。
- 2、C/C++中函数 main()的返回值类型必须是 int,程序正常结束时的返回值必须是 0。
- 3、全国统一评测时采用的机器配置为: CPU AMD Athlon(tm) 64x2 Dual Core CPU 5200+, 2.71GHz, 内存 2G, 上述时限以此配置为准。
- 4、只提供 Linux 格式附加样例文件。
- 5、特别提醒:评测在 NOI Linux 下进行。

## 1. 积木大赛

(block.cpp/c/pas)

#### 【题目描述】

春春幼儿园举办了一年一度的"积木大赛"。今年比赛的内容是搭建一座宽度为n的大厦,大厦可以看成由n块宽度为1的积木组成,第i块积木的最终高度需要是 $h_i$ 。

在搭建开始之前,没有任何积木(可以看成n块高度为 0 的积木)。接下来每次操作,小朋友们可以选择一段连续区间[L,R],然后将第L块到第R块之间(含第 L 块和第 R 块)所有积木的高度分别增加1。

小*M*是个聪明的小朋友,她很快想出了建造大厦的最佳策略,使得建造所需的操作次数最少。但她不是一个勤于动手的孩子,所以想请你帮忙实现这个策略,并求出最少的操作次数。

#### 【输入】

输入文件为 block.in

输入包含两行,第一行包含一个整数n,表示大厦的宽度。

第二行包含n个整数,第i个整数为 $h_i$ 。

#### 【输出】

输出文件为 block.out

仅一行, 即建造所需的最少操作数。

#### 【输入输出样例】

| block.in  | block.out |
|-----------|-----------|
| 5         | 5         |
| 2 3 4 1 2 |           |
|           |           |

#### 【样例解释】

其中一种可行的最佳方案, 依次选择

[1,5] [1,3] [2,3] [3,3] [5,5]

#### 【数据范围】

对于 30%的数据, 有 $1 \le n \le 10$ ;

对于 70%的数据, 有 $1 \le n \le 1000$ ;

对于 100%的数据,有 $1 \le n \le 100000$ , $0 \le h_i \le 10000$ 。

## 2. 花匠

#### (flower.cpp/c/pas)

#### 【问题描述】

花匠栋栋种了一排花,每株花都有自己的高度。花儿越长越大,也越来越挤。栋栋决定 把这排中的一部分花移走,将剩下的留在原地,使得剩下的花能有空间长大,同时,栋栋希 望剩下的花排列得比较别致。

具体而言,栋栋的花的高度可以看成一列整数 $h_1,h_2,...,h_n$ 。设当一部分花被移走后,剩下的花的高度依次为 $g_1,g_2,...,g_m$ ,则栋栋希望下面两个条件中至少有一个满足:

条件 A: 对于所有的i,  $g_{2i} > g_{2i-1}$ , 且 $g_{2i} > g_{2i+1}$ ;

条件 B: 对于所有的i,  $g_{2i} < g_{2i-1}$ , 且 $g_{2i} < g_{2i+1}$ 。

注意上面两个条件在m = 1时同时满足, 当m > 1时最多有一个能满足。

请问, 栋栋最多能将多少株花留在原地。

#### 【输入】

输入文件为 flower.in。

输入的第一行包含一个整数n,表示开始时花的株数。

第二行包含n个整数,依次为 $h_1,h_2,...,h_n$ ,表示每株花的高度。

#### 【输出】

输出文件为 flower.out。

输出一行,包含一个整数m,表示最多能留在原地的花的株数。

#### 【输入输出样例】

| flower.in | flower.out |
|-----------|------------|
| 5         | 3          |
| 5 3 2 1 2 |            |

#### 【输入输出样例说明】

有多种方法可以正好保留 3 株花,例如,留下第 1、4、5 株,高度分别为 5、1、2,满足条件 B。

#### 【数据范围】

对于 20%的数据,  $n \le 10$ ;

对于 30%的数据,  $n \le 25$ ;

对于 70%的数据,  $n \le 1000$ ,  $0 \le h_i \le 1000$ ;

对于 100%的数据, $1 \le n \le 100,000$ , $0 \le h_i \le 1,000,000$ ,所有的 $h_i$ 随机生成,所有随机数服从某区间内的均匀分布。

## 3. 华容道

#### (puzzle.cpp/c/pas)

#### 【问题描述】

小 B 最近迷上了华容道,可是他总是要花很长的时间才能完成一次。于是,他想到用编程来完成华容道:给定一种局面,华容道是否根本就无法完成,如果能完成,最少需要多少时间。

小 B 玩的华容道与经典的华容道游戏略有不同,游戏规则是这样的:

- 1. 在一个 n\*m 棋盘上有 n\*m 个格子, 其中有且只有一个格子是空白的, 其余 n\*m-1 个格子上每个格子上有一个棋子, 每个棋子的大小都是 1\*1 的;
- 2. 有些棋子是固定的,有些棋子则是可以移动的;
- 3. 任何与空白的格子相邻(有公共的边)的格子上的棋子都可以移动到空白格子上。 游戏的目的是把某个指定位置可以活动的棋子移动到目标位置。

给定一个棋盘,游戏可以玩 q 次,当然,每次棋盘上固定的格子是不会变的,但是棋盘上空白的格子的初始位置、指定的可移动的棋子的初始位置和目标位置却可能不同。第 i 次 玩的时候,空白的格子在第  $EX_i$  行第  $EY_i$  列,指定的可移动棋子的初始位置为第  $SX_i$  行第  $SY_i$  列,目标位置为第  $TX_i$  行第  $TY_i$  列。

假设小 B 每秒钟能进行一次移动棋子的操作,而其他操作的时间都可以忽略不计。请你告诉小 B 每一次游戏所需要的最少时间,或者告诉他不可能完成游戏。

#### 【输入】

输入文件为 puzzle.in。

第一行有3个整数,每两个整数之间用一个空格隔开,依次表示n、m和q:

接下来的 n 行描述一个 n\*m 的棋盘,每行有 m 个整数,每两个整数之间用一个空格隔开,每个整数描述棋盘上一个格子的状态,0表示该格子上的棋子是固定的,1表示该格子上的棋子可以移动或者该格子是空白的。

接下来的q行,每行包含6个整数依次是 $EX_i$ 、 $EY_i$ 、 $SX_i$ 、 $SY_i$ 、 $TX_i$ 、 $TY_i$ ,每两个整数之间用一个空格隔开,表示每次游戏空白格子的位置,指定棋子的初始位置和目标位置。

#### 【输出】

输出文件名为 puzzle.out。

输出有 q 行,每行包含 1 个整数,表示每次游戏所需要的最少时间,如果某次游戏无法完成目标则输出-1。

#### 【输入输出样例】

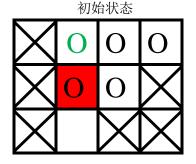
| puzzle.in   | puzzle.out |
|-------------|------------|
| 3 4 2       | 2          |
| 0 1 1 1     | -1         |
| 0 1 1 0     |            |
| 0 1 0 0     |            |
| 3 2 1 2 2 2 |            |
| 1 2 2 2 3 2 |            |
|             |            |

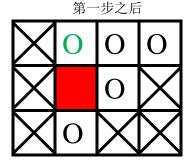
#### 【输入输出样例说明】

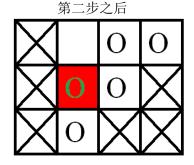
棋盘上划叉的格子是固定的,红色格子是目标位置,圆圈表示棋子,其中绿色圆圈表示目标棋子。

1. 第一次游戏,空白格子的初始位置是(3,2)(图中空白所示),游戏的目标是将初始位置在(1,2)上的棋子(图中绿色圆圈所代表的棋子)移动到目标位置(2,2)(图中红色的格子)上。

移动过程如下:

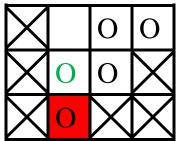






2. 第二次游戏,空白格子的初始位置是(1,2)(图中空白所示),游戏的目标是将初始位置在(2,2)上的棋子(图中绿色圆圈所示)移动到目标位置(3,2)上。

#### 初始状态



要将指定块移入目标位置,必须先将空白块移入目标位置,空白块要移动到目标位置,必然是从位置(2,2)上与当前图中目标位置上的棋子交换位置,之后能与空白块交换位置的只有当前图中目标位置上的那个棋子,因此目标棋子永远无法走到它的目标位置,游戏无法完成。

#### 【数据范围】

对于 30%的数据,  $1 \le n, m \le 10$ , q = 1;

对于 60%的数据,  $1 \le n, m \le 30$ ,  $q \le 10$ ;

对于 100%的数据,  $1 \le n, m \le 30$ ,  $q \le 500$ 。