# JOISP2012 Day3 Fortune Telling(占い)

解説



#### 問題の概要

- ⇒ カードがM行×N列に並んでいる
- 長方形領域をひつくり返すのをK回繰り返す
- 最後に表になっている枚数を求める (M,N:10^9 K:10^5)



#### 愚直な解法

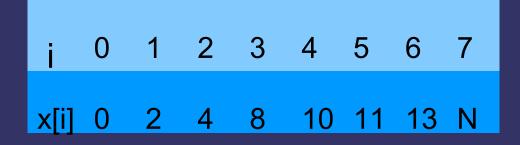
M×Nの配列を用意してシミュレーション (または上/左から1行ずつ見ていく)

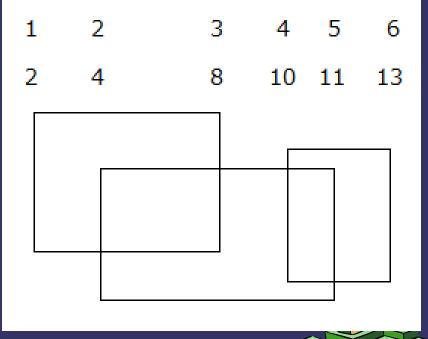
→ 時間:O(MNK), 空間:O(MN) or O(min(M,N))

パソコンが壊れる

#### テクニック1:座標圧縮

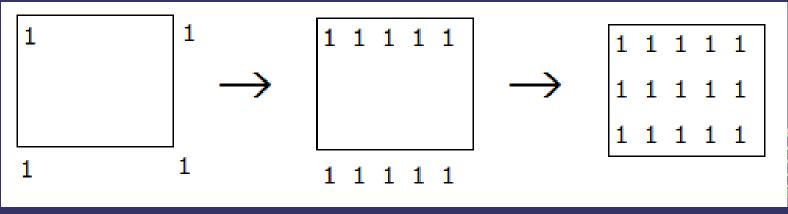
使う座標だけを持って 座標をつけ直すと座標が 高々2Kくらいに収まる (某本参照)





#### 部分点解法

たくさんの長方形に(mod 2で) 1を足すには, 4カ所に1を書いて最後にまとめて 各行で累積和 → 各列で累積和 すればよい. ((2\*K)^2の配列をintで取るとMLEなので注意)



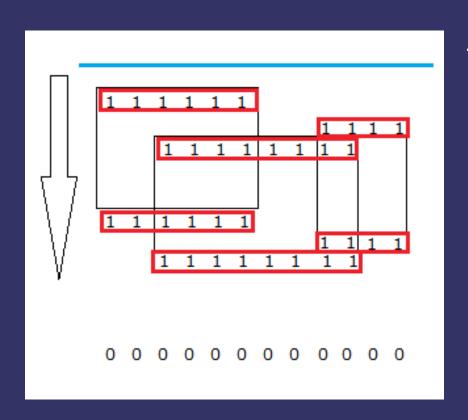


#### 部分点解法'

実は上の行から処理すれば メモリには1行だけ持っておけばいいので 空間計算量はO(K)でもできる (1を書く場所たちを上から→左から順にソートしておく)

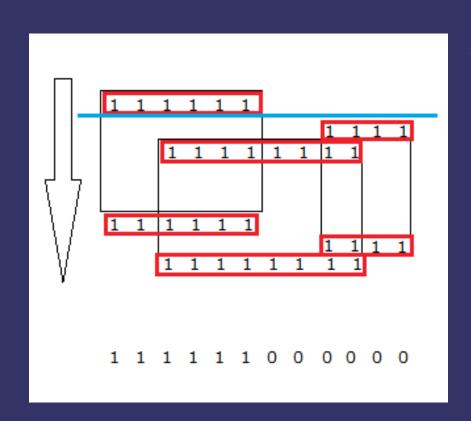
時間:O(K^2) 空間:O(K^2) or O(K)





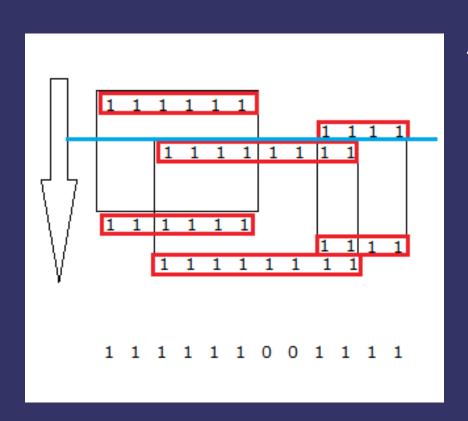
- ・長方形の上/下辺が来た ら区間をflipする
- ・各行で0がいくつあるか 見る





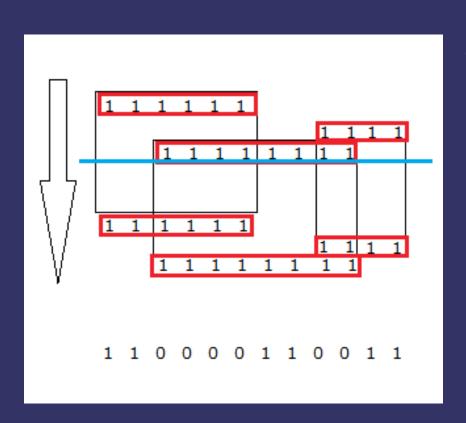
- ・長方形の上/下辺が来た ら区間をflipする
- 各行で0がいくつあるか見る





- ・長方形の上/下辺が来た ら区間をflipする
- 各行で0がいくつあるか見る





- ・長方形の上/下辺が来た ら区間をflipする
- 各行で0がいくつあるか見る



#### 100点を取るには

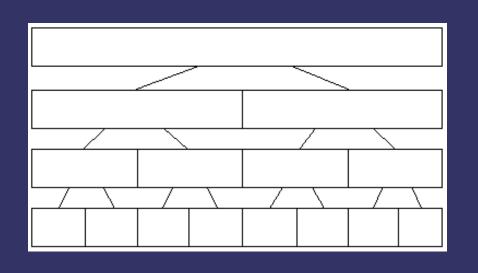
0,1(表/裏)の列があるとき,

- ・指定した区間をflipするクエリ
- ・全体で0(表)が何個あるか見る

の操作が高速に出来るデータ構造がほしい。



#### テクニック2:セグメント木



- ・ノードに区間が対応している二分木
- ・ノードに様々なデータを 持たせると色々できる
- ・某本参照



### テクニック2:セグメント木

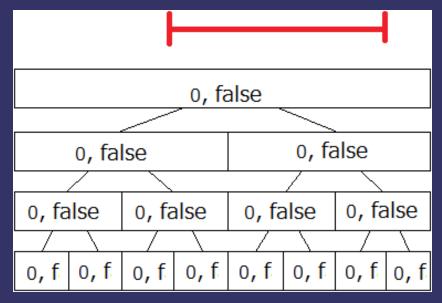
この問題では各ノードに

- ・対応する区間にある裏の数
- ・子孫の反転処理を遅延していることを表すフラグ

を持たせると出来る.

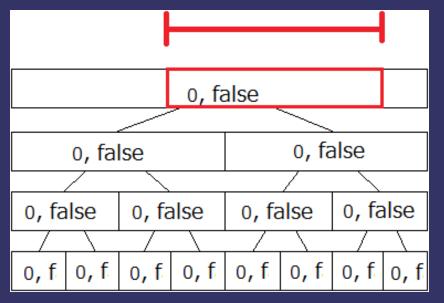


区間[4,7]を反転するク エリ





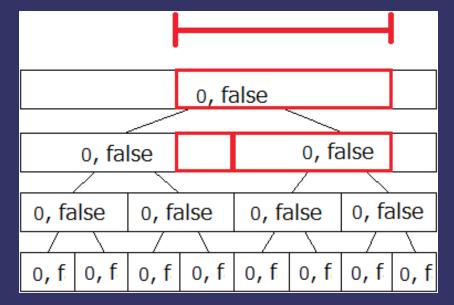
add(根, 4, 7) 的な関数





add(根, 4, 7)は

- ・add(左の子, 4, 4)
- ・add(右の子, 5, 7) を呼び出す



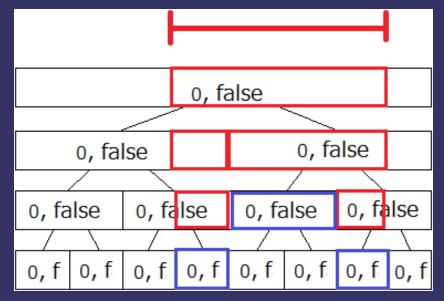


同様に繰り返す.

ただし, ノードに対応する区間全体を反転するときはそこで止める

 $\downarrow$ 

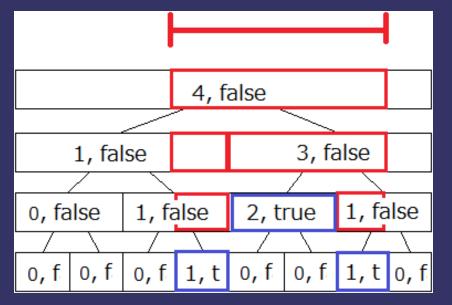
呼び出しはO(log K)回





・区間全体を反転すると ころではフラグをtrue にしておく.

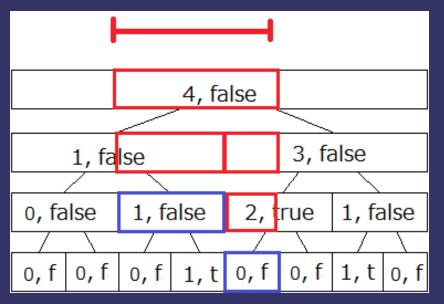
・あとはボトムアップに





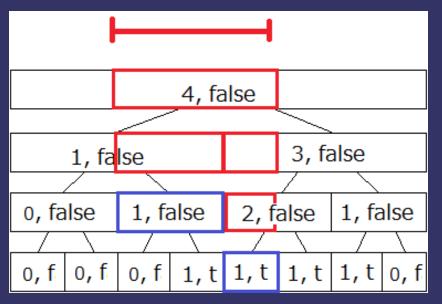
次のクエリ[3, 6]

さっきと同様にやるが,





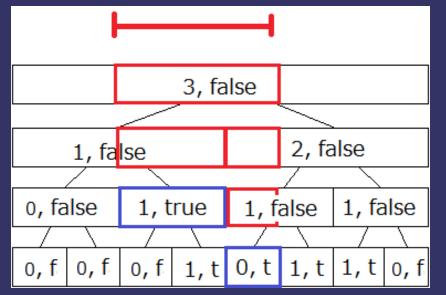
・途中でフラグがtrueに なっているノードが あったら先に子にフラ グを伝播しておく





あとはさっきと同様に ボトムアップに各ノー ドに対応する区間の裏 の個数を求める

- ・各操作 O(log K)
  - → 全体 O(K log K)





## 得点分布

