

אצטדיון כדורגל

נאירדו הוא יער ריבועי הנמצא בעיר דברצן, אותו ניתן למדל כטבלה בגודל N imes N של תאים. שורות הטבלה ממוספרות מ-0 עד N-1 ממערב למזרח. נתייחס ממוספרות מ-n-1 עד n-1 ממערב למזרח. נתייחס לתא בשורה n-1 ובעמודה n-1 של הטבלה בתור התא n-1.

ביער, כל תא הוא או **ריק** או מכיל **עץ**. לפחות אחד מהתאים ביער הוא ריק.

s דברצן ו.ס.ק, מועדון הספורט המפורסם של העיר, מתכנן לבנות אצטדיון כדורגל חדש ביער. אצטדיון מגודל דברצן ו.ס.ק, מועדון הספורט המפורסם של העיר, מתכנן לבנות אצטדיון כדורגל חדש ביער. אצטדיון מגודל $s\geq 1$ זו קבוצה של s תאים *ריקים שונים* $(r_0,c_0),\ldots,(r_{s-1},c_{s-1})$. פורמלית המשמעות היא:

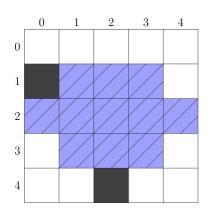
- . הוא ריק. (r_i,c_i) אול, התא (s-1 עד s-1 לכל s-1
- . מתקיים $c_i \neq c_j$ ו-י $r_i \neq r_j$ ו-ים, לפחות אחד מבין א $0 \leq i < j < s$ מתקיים i,j

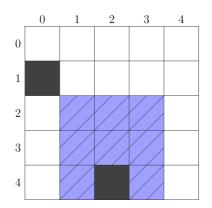
כדורגל משוחק באמצעות כדור שמזיזים בין תאי האצטדיון. **בעיטה ישרה** מוגדרת להיות אחת מבין שתי הפעולות הבאות:

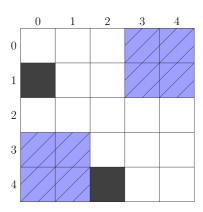
- הזזת הכדור מהתא (r,a) לתא (r,b) לתא (r,b) הזזת הכדור מהתא (r,a) לתא (r,a) לתא (r,a) בשורה r. פורמלית,
 - $a \leq k \leq b$ אז האצטדיון צריך לכלול את כל התאים (r,k) לכל a < b אם a < b
 - $b \leq k \leq a$ אז האצדיון צריך לכלול את כל התאים (r,k) לכל a>b אם a>b
- הזזת הכדור מהתא (a,c) לתא (a,c) לתא (a,c), כאשר האצטדיון מכיל את (a,c) הזזת הכדור מהתא (a,c) ל-(a,c) בשורה (a,c)
 - $a \leq k \leq b$ אז האצטדיון צריך לכלול את כל התאים (k,c) לכל a < b אם a < b
 - $b \leq k \leq a$ אז האצטדיון צריך לכלול את כל התאים (k,c) לכל a>b אם a>b

2 אצטדיון הוא **רגולרי** אם אפשרי להזיז את הכדור מכל תא באצטדיון לכל תא אחר באצטדיון באמצעות לכל היותר בעיטות ישרות. שימו לב שכל אצטדיון מגודל 1 הוא רגולרי.

לדוגמה, התבוננו ביער מגודל N=5, כשהתאים (1,0) ו-(4,2) מכילים עצים וכשכל שאר התאים ריקים. האיור למטה מציג שלושה אצטדיונים אפשריים. תאים עם עצים הם מושחרים, ותאים שהאיצטדיון מכיל הם מפוספסים.







האצטדיון בצד שמאל הוא רגולרי. לעומת זאת, האצטדיון באמצע הוא לא רגולרי, כי דרושות לפחות 3 בעיטות ישרות כדי להזיז את הכדור מהתא (4,1) ל-(4,1). האצטדיון מימין גם הוא לא רגולרי, כי אי אפשר להזיז את הכדור מהתא (3,0) ל-(3,0) באמצעות בעיטות ישרות.

s מועדון הספורט רוצה לבנות אצטדיון רגולרי גדול ככל הניתן. משימתכם היא למצוא את הערך המקסימלי של כך שקיים אצטדיון רגולרי מגודל s ביער.

פרטי מימוש

עליכם לממש את הפונקציה הבאה:

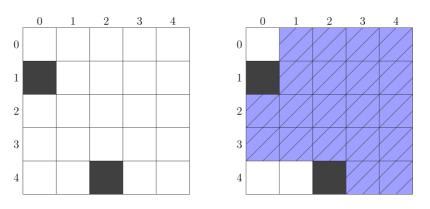
```
int biggest_stadium(int N, int[][] F)
```

- . גודל היער:N
- ו $0 \leq r < N$ שמכיל מערכים באורך N, שמתארים תאים ביער. לכל r ו-c המקיימים r מערך אחרך r מערך r מערכים באורך r משמעו שהתא r מוא ריק, ו-r משמעו שהתא r משמעו שהתא r
 - על פונקציה זו להחזיר את הגודל המקסימלי של אצטדיון רגולרי שיכול להיבנות ביער.
 - פונקציה זו תיקרא פעם אחת בדיוק לכל טסטקייס.

דוגמה

התבוננו בקריאה הבאה:

בדוגמה הזאת, היער מוצג בצד שמאל ואצטדיון רגולרי מגודל 20 מוצג בצד ימין של האיור הבא:



20 מכיוון שאין אצטדיון רגולרי מגודל 21 או יותר, על הפונקציה להחזיר

מגבלות

- 1 < N < 2000 •
- $(0 \leq j < N$ ו- $0 \leq i < N$ לכלj ו- j המקיימים j ו- j (לכלj j) ו- j
- . יש לפחות תא ריק אחד ביער. במילים אחרות, F[i][j] = 0 עבור i < N יש לפחות תא ריק אחד ביער. במילים אחרות,

תתי משימות

- 1. (6 נקודות) יש לכל היותר תא אחד שמכיל עץ.
 - $N \leq 3$ (ג נקודות) 2.
 - $N \leq 7$ (נקודות 22) .3
 - $N \leq 30$ (נקודות) 18) .4
 - $N \leq 500$ (16 נקודות) 5.
 - 6. (30 נקודות) ללא מגבלות נוספות.

בכל תת משימה, ניתן לקבל 25% מהניקוד של תת המשימה אם התוכנית שלכם תקבע באופן נכון האם הקבוצה שכוללת את *כל* התאים הריקים היא אצטדיון רגולרי.

ליתר דיוק, לכל טסטקייס שבו הקבוצה של כל התאים הריקים היא אצטדיון רגולרי, הפתרון שלכם:

- יקבל ניקוד מלא אם יחזיר את התשובה הנכונה (שהיא הגודל של הקבוצה שכוללת את כל התאים הלא ריקים).
 - יקבל 0 נקודות אחרת.

לכל טסטקייס שבו הקבוצה של כל התאים הריקים היא *לא* אצטדיון רגולרי, הפתרון שלכם:

- יקבל ניקוד מלא אם יחזיר את התשובה הנכונה.
- יקבל 0 נקודות אם יחזיר את הגודל של הקבוצה שכוללת את כל התאים הריקים.
 - יקבל 25% מהנקודות אם הוא יחזיר כל ערך אחר.

הניקוד של תת המשימה הוא הניקוד המינימלי של טסטקייס בתת המשימה.

גריידר לדוגמה

הגריידר לדוגמה קורא את הקלט בפורמט הבא:

- N :1 שורה
- $F[i][0] \ F[i][1] \ \dots \ F[i][N-1]$ שורה: $0 \leq i < N$ 2+i שורה: \bullet

הגריידר לדוגמה מדפיס את התשובה שלכם בפורמט הבא:

.biggest_stadium שורה 1: ערך החזרה של ∘