







Kategoria: Gremliny (Szkoła Średnia)

Język Programowania: C++/Python

Zadanie: Król dzielni©

# Król dzielni©

Rok 3123 przyniósł wiele zmian w królestwie Bajtocji. Jedną z nich była gruntowna zmiana prawa administracyjnego. Tzw. "Stary Ład" został zastąpiony przez "Nowy Porządek". Nowa ustawa wymusiła podział każdego z miast wojewódzkich na dzielnice. Oczywiście pojęcie dzielnicy zostało w "Nowym Porządku" bardzo precyzyjnie zdefiniowane:

§13 ust. 37: Przez dzielnicę rozumiemy fragment miasta, w którym:

- a) dla dowolnych dwóch punktów dzielnicy jest możliwy przejazd pomiędzy nimi (w obydwie strony). Przez możliwość przejazdu należy rozumieć istnienie drogi, która w całości zawarta jest w danej dzielnicy.
- b) dzielnica jest maksymalnym fragmentem miasta posiadającym własność a). Maksymalność rozumiemy w tym sensie, że rozszerzenie dzielnicy o kolejne punkty spowodowałoby naruszenie części a) powyższej definicji.

Prezydent miasta stołecznego Bajtawy, pan Brajan Bajtkovsky, musi przedstawić na konferencji prasowej nowy podział administracyjny miasta. W tym celu poprosił o wsparcie swoich współpracowników. Pomóż prezydentowi wykonać stojące przed nim zadanie!

#### Zadanie

Prezydent Bajtkovsky przesłał Ci mailem plany administracyjne. Miasto stołeczne Bajtawa składa się z  $3 \le n \le 100\,000$  punktów, które połączone są przez  $3 \le k \le 1\,000\,000$  jednokierunkowych uliczek. W tym miejscu należy podkreślić, że możliwe jest istnienie kilku równoległych uliczek, tj. biegnących od tego samego punktu a do tego samego punktu b. Twoim celem jest przygotowanie podziału administracyjnego Bajtawy, zgodnie z wymogami najnowszej ustawy.

### Opis wejścia

W pierwszej linii wejścia podane są dwie liczby całkowite: n – liczba punktów, z których składa się mapa miasta oraz k – liczba ulic w Bajtawie. Każda z następnych k linii wejścia zawiera dwie liczby:  $a,b\leqslant n-1$ . Owa para liczb opisuje jednokierunkową ulicę, wychodzącą z punktu o numerze a i wiodacą bezpośrednio do punktu o numerze b.

# Opis wyjścia

W pierwszej linii wyjścia powinna pojawić się pojedyncza liczba całkowita d, opisująca liczbę dzielnic Bajtawy, zgodnie z przepisami "Nowego Porządku". W następnych d liniach wyjścia powinny pojawić się opisy poszczególnych dzielnic.



Kategoria: Gremliny (Szkoła Średnia)

Język Programowania: C++/Python

Zadanie: Król dzielni©

Opis pojedynczej dzielnicy składa się z listy należących do niej punktów, ustawionych w kolejności malejącej. Lista dzielnic powinna być również uporządkowana malejąco względem pierwszego elementu ich opisu (tj. punktu dzielnicy o największym numerze).

#### **Przykłady**

Dla przykładowego, podanego poniżej wejścia:
3 5 0 1 1 2 2 1 0 2 0 1
prawidłową odpowiedzią jest:
2 2 1 0
Z kolei dla następującego wejścia:
7 8 0 1 1 2 2 0 3 4 4 5 5 6 3 6 3 5
prawidłową odpowiedzią jest:
5 6 5 4 3 2 1 0



Kategoria:

Gremliny (Szkoła Średnia)

Język Programowania: C++/Python

Zadanie:

Król dzielni©

W ostatnim z przykładów, w którym wejście ma postać:

8 12

0 1

1 2

1 3

1 4

2 0

3 0

3 5

3 7

4 5

5 6

6 4

7 5

prawidłową odpowiedzią jest:

3

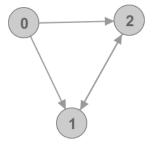
7

6 5 4

3 2 1 0

# Wyjaśnienie przykładów

Naszkicujmy sobie rozpatrywane powyżej przypadki.



W pierwszym przykładzie mamy do czynienia z prostym schematem, w którym wierzchołki 1 i 2 są połączone w obydwie strony. Z kolei z wierzchołka 0 można dotrzeć do 1 i 2, ale nie można już w żaden sposób doń wrócić, co daje nam dwie dzielnice.



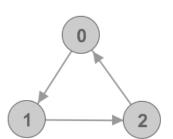
Kategoria:

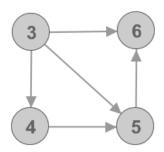
Gremliny (Szkoła Średnia)

Język Programowania: C++/Python

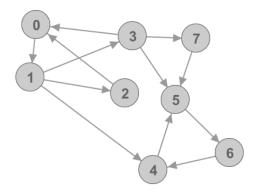
Zadanie:

Król dzielni(C)





Schemat występujący w drugim przykładzie jest nieco bardziej złożony. Wyraźnie narzucają się nam dwie struktury. Pierwsza, która składa się z wierzchołków 0, 1 i 2 tworzy dzielnicę. Istotnie, z każdego z tych punktów daje się dotrzeć do dwóch pozostałych (niekoniecznie bezpośrednią trasą). W drugiej strukturze mamy jednak do czynienia z czterema jednopunktowymi dzielnicami. Istotnie, z wierzchołka 3 da się dotrzeć do każdego innego wierzchołka, ale nie da się poprowadzić trasy w drugim kierunku. Pozostałe wierzchołki również są pod tym względem problematyczne.



W trzecim przykładzie mamy do czynienia z jeszcze bardziej złożoną siecią powiązań. Widzimy, że 0, 1, 2 oraz 0, 1, 3 tworzą dwa trójkątne "ronda". Te cztery punkty tworzą zatem jedną dzielnicę. Kolejny tego typu trójkąt tworzą wierzchołki 4, 5, 6. Wierzchołka 7 nie da się przypisać do żadnej dotychczas utworzonej dzielnicy, więc łącznie mamy trzy dzielnice.





#### Punktacja

Oczywiście jeżeli Twój algorytm podoła jedynie części przypadków testowych to zostaniesz nagrodzony częściowymi punktami. Poniższa tabela opisuje poszczególne grupy testów obłożone dodatkowymi założeniami.

Dodatkowe założenia:	Punkty za grupę testów:
Liczba wierzchołków nie przekracza 5 000.	20
Liczba krawędzi nie przekracza 10000.	20
Liczba wierzchołków nie przekracza 50 000.	30
Liczba krawędzi nie przekracza 200 000.	30
Brak dodatkowych ograniczeń.	50



Biuro Projektu Partnera Wiodącego: Politechnika Łódzka | Wydział Elektrotechniki, Elektroniki, Informatyki | Automatyki | ul. Stefanowskiego 22, pokój 14, 90-924 Łódź | tel. (42) 631-28-89, | e-mail: biuro@cmi.edu.pl | www.cmi.edu.pl

Partner Wiodący Projekti





















