算法分析与设计 E2 - E题

20375225 高致远

E 奇怪的汉诺獭

时间限制: 1000ms 内存限制: 65536kb

通过率: 53/56 (94.64%) 正确率: 53/137 (38.69%)

题目描述

小水獭学算法学累了,于是开始玩汉诺塔。它了解到,汉诺塔是一个有名的益智游戏,一共有三根柱子,其中一根柱子上从下往上按照大小顺序摞着 n 片圆盘,要求圆盘从下面开始按大小顺序重新摆放在另一根柱子上。并且规定,在小圆盘上不能放大圆盘,在三根柱子之间一次只能移动一个圆盘。

小水獭非常聪明,它很快明白了普通汉诺塔的玩法。然而它还没有玩够,于是它构想了一个奇怪的汉诺塔。如下图所示,三柱均匀分布在一个圆形基座上,规定初始柱为 A 柱,目标柱为 C 柱,中间柱为 B 柱,且每个圆盘仅能依次顺时针旋转或逆时针旋转,其他规则和普通的汉诺塔相同。

举个栗子,若圆盘 2 规定为仅能顺时针旋转,那么它仅能以 $A\to C\to B\to A$ 的顺序移动,若此时圆盘 2 在 A 柱,而圆盘 1 在 C 柱,则圆盘 2 无法移动,只能先设法移开圆盘 1 才能移动。

小水獭想问你如何以最少的操作次数,使所有圆盘从 A 柱移动到 C 柱。

动态规划&递归

*/

```
void move(int index,int currentPos,int direction)
        printf("move %d from %c to %c\n",index,'A'+currentPos
        ,'A'+(currentPos+direction+3)%3);
void solve(int n,int currentPos,int direction)
        if(n==0)return;
        if(direction == dir[n])
                solve(n-1,currentPos,-dir[n]);
                move(n,currentPos,dir[n]);
                solve(n-1,(currentPos-dir[n]+3)%3,-dir[n]);
        else
                solve(n-1,currentPos,-dir[n]);
                move(n,currentPos,dir[n]);
                solve(n-1,(currentPos+3-dir[n])%3,dir[n]);
                move(n,(currentPos+3+dir[n])%3,dir[n]);
                solve(n-1,currentPos,-dir[n]);
```