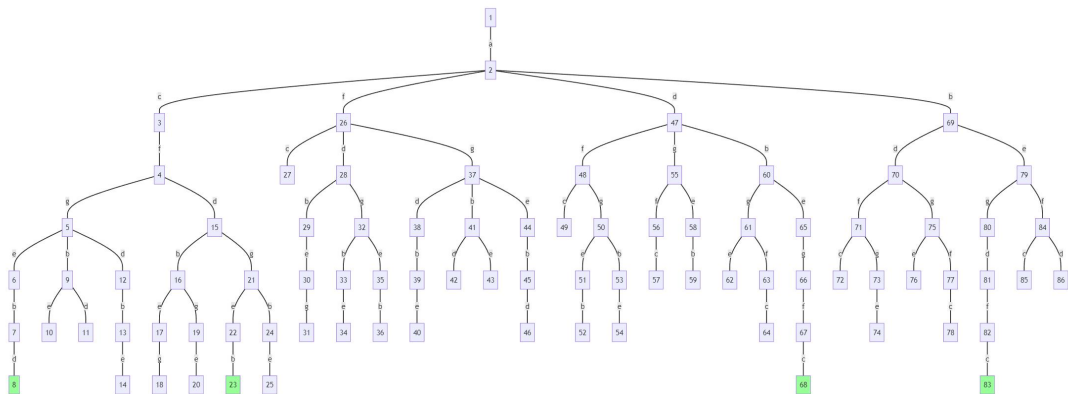


1. 解空间树如下：



其中方框中的状态表示状态变化的顺序，绿色标记即为可行解

acfdgeba/acgebda/adbegfca/abegdfca

搜索过程为：从状态图 1 到状态图 2 依次往下搜索，并且设置标记表示走过了，直到没路可走，就回退到上一步检查还没走过的路，并且清除标记。以此类推完成整个回溯。

例如：

a->c->f->g->e->b->d，找到一个解
 回溯到 g->b->e
 回溯到 g->b->d
 回溯到 g->d->b->e
 等等

2. 动态规划求解找零问题，有无限张 1 元、2 元和 3 元

设置状态表如下：

面额	组合
1	1 元*1
2	1 元*2
3	3 元*1
4	1 元*1+3 元*1
5	5 元*1
6	1 元*1+5 元*1, 3 元*2
7	1 元*2+5 元*1, 1 元*1+3 元*2
8	3 元*1+5 元*1
9	1 元*1+3 元*1+5 元*1, 3 元*3

故解为：1 张 1 元与一张 3 元与一张 5 元、3 张 3 元

伪代码：

```

Algorithm note_change(notes[0..n-1], target)
// 用动态规划求解找零问题所有解
// 输入：找零面额 notes[0..n-1]，升序排列，找零目标 target
// 输出：面额为 target 的找零结果组合的集合
// 首先构建状态表，初始化 1 至 5 元的最少张数组合
ans[1] <- [[0, 1, 0, 0, 0, 0]]
ans[2] <- [[0, 2, 0, 0, 0, 0]]
    
```

```

ans[3] <- [[0, 0, 0, 1, 0, 0]]
ans[4] <- [[0, 1, 0, 1, 0, 0]]
ans[5] <- [[0, 0, 0, 0, 0, 1]]
// 从目前最大面额的下一个开始，直到目标面额
for i <- note[n - 1] + 1 to target do
  temp <- ∞
  k <- 0
  // 找到最小组合张数 temp，并记录组合的索引
  for j <- 0 to n - 1 do
    // 遍历 i - note[j] 的每种组合
    for x in ans[i - note[j]] do
      cur <- count(x)
      if cur < temp then
        temp <- cur

  // 根据最小组合的张数更新状态表
  k <- 0
  for j <- 0 to n - 1 do
    // 遍历 i - note[j] 的每种组合
    for x in ans[i - note[j]] do
      // 如果组合最小
      if count(x) = temp then
        // 增加一张 note[j] 面额的
        y = x
        y[note[j]] <- y[note[j]] + 1
        // 没有重复
        if y not in ans[i] then
          ans[i, k] <- y
          k <- k + 1

  return ans[target]
Algorithm count(a[0..n - 1])
// 输入：某一面额需要的面额组合
// 输出：组合面额张数
ans <- 0
for i <- 0 to n - 1 do
  ans <- ans + a[i]
return ans

```

代码如下：

```

# 面额种类
NOTE = [1, 3, 5]
# 需要兑换的零钱

```

```

target = 9

def func(NOTE, target):
    dp = [None] * (target + 1)
    # dp 表建立，每个对应一个集合
    for i in range(target + 1):
        dp[i] = set()
    # 将 list 转为 tuple 才有 hash，初始化
    dp[1].add(tuple([1, 0, 0]))
    dp[2].add(tuple([2, 0, 0]))
    dp[3].add(tuple([0, 1, 0]))
    dp[4].add(tuple([1, 1, 0]))
    dp[5].add(tuple([0, 0, 1]))
    for i in range(6, target + 1):
        # 一个很大的数
        minSum = 99999999
        # 得到最小组合
        for note in NOTE:
            for x in dp[i - note]:
                tempSum = sum(x)
                minSum = min(minSum, tempSum)
        # 通过最小组合，可能不止一个，找到新的组合
        for note in NOTE:
            for x in dp[i - note]:
                if minSum == sum(x):
                    temp = list(x)
                    temp[NOTE.index(note)] += 1
                    dp[i].add(tuple(temp))

    return dp[target]
print(func(NOTE, target))

```

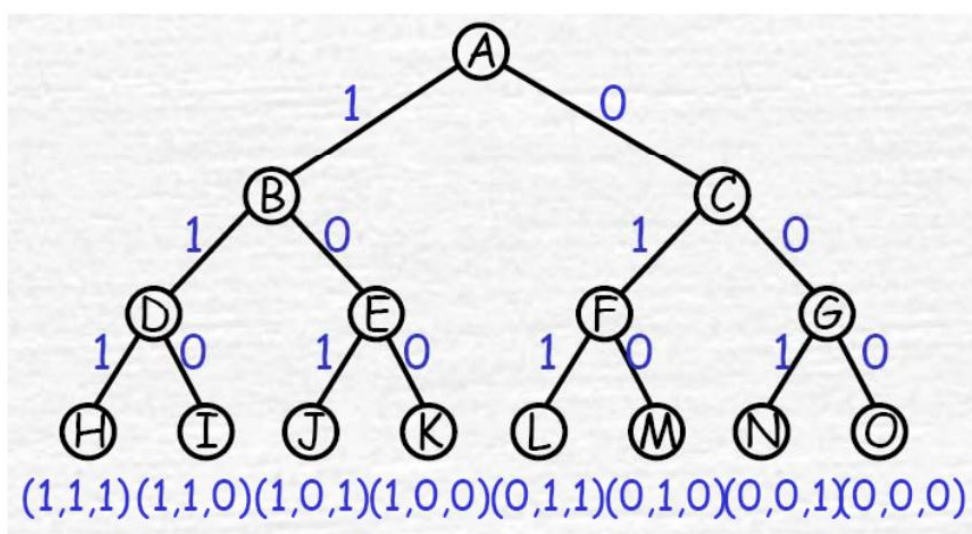
算法过程：

设计 `ans[i]` 记录面额为 `i` 所需要的最少的张数的组合，利用二维数组记录组合，`ans[i][j][k]` 表示第 `j` 中组合的面额为 `k` 需要多少张，考虑到所给出的面额 1, 3, 5，做出初始化 `ans[1..5]`，对于面额 `n`，我们取 `n - 1`, `n - 3`, `n - 5` 面额的组合，在此基础上增加一张对应面额，从所有组合中取最小的组合，注意该过程中需要取最小

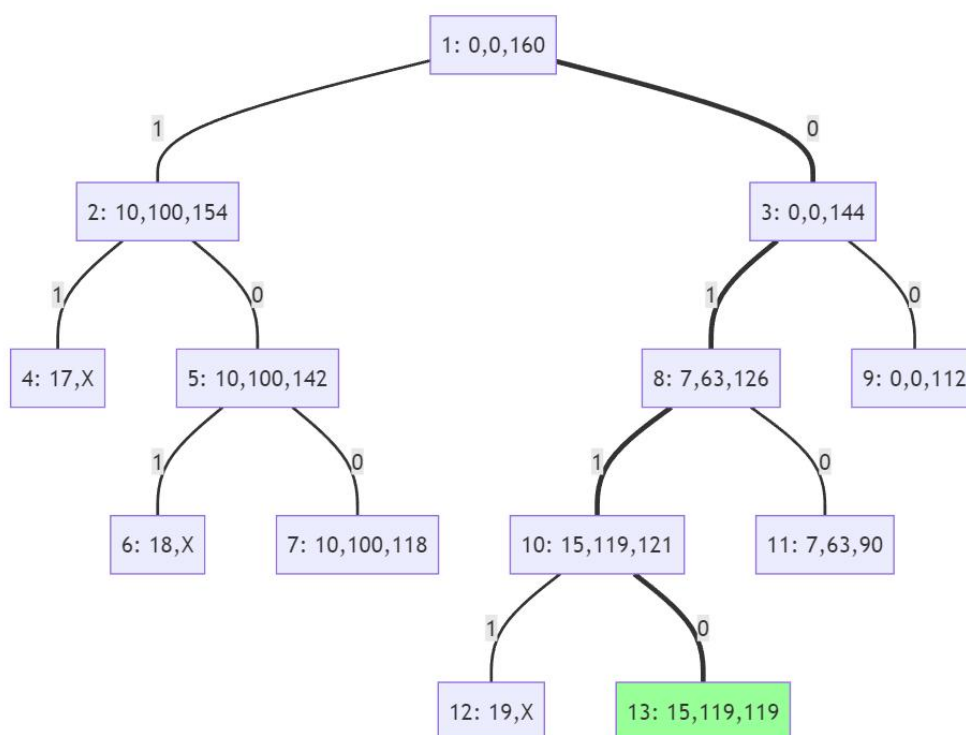
张数和去重。

3.

(1) 解空间树如下：



(2) 搜索过程：



其中方框中的内容为：第 i 个状态即第 i 个节点（表示搜索顺序），背包当前重量，背包当前价值以及 UP_BOUND 。解空间树的分支为 1 或 0，表示装或不装当前物品。

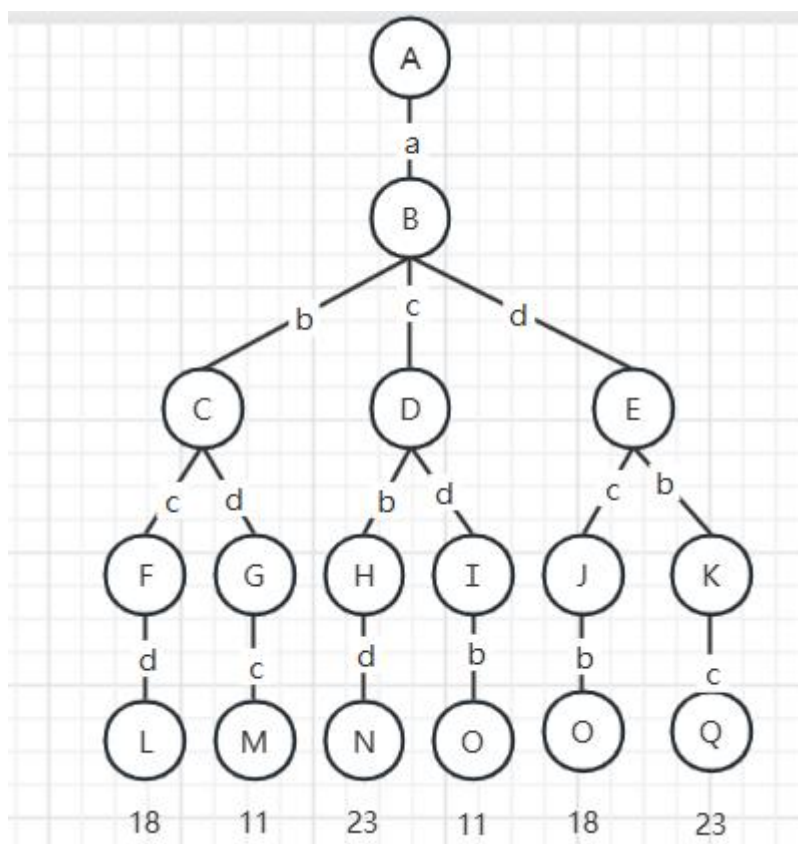
扩展结点	活结点	优先队列	可行解	解值
1	2, 3	2, 3		

2	4 (死节点), 5	3, 5		
3	8, 9	5, 8, 9		
5	6 (死节点), 7	8, 7, 9		
8	10, 11	10, 7, 9, 11		
10	12 (死节点), 13	13, 7, 9, 11	13	119
13				

(3) 结果为选择第 2, 3 个物品, 解值为 119

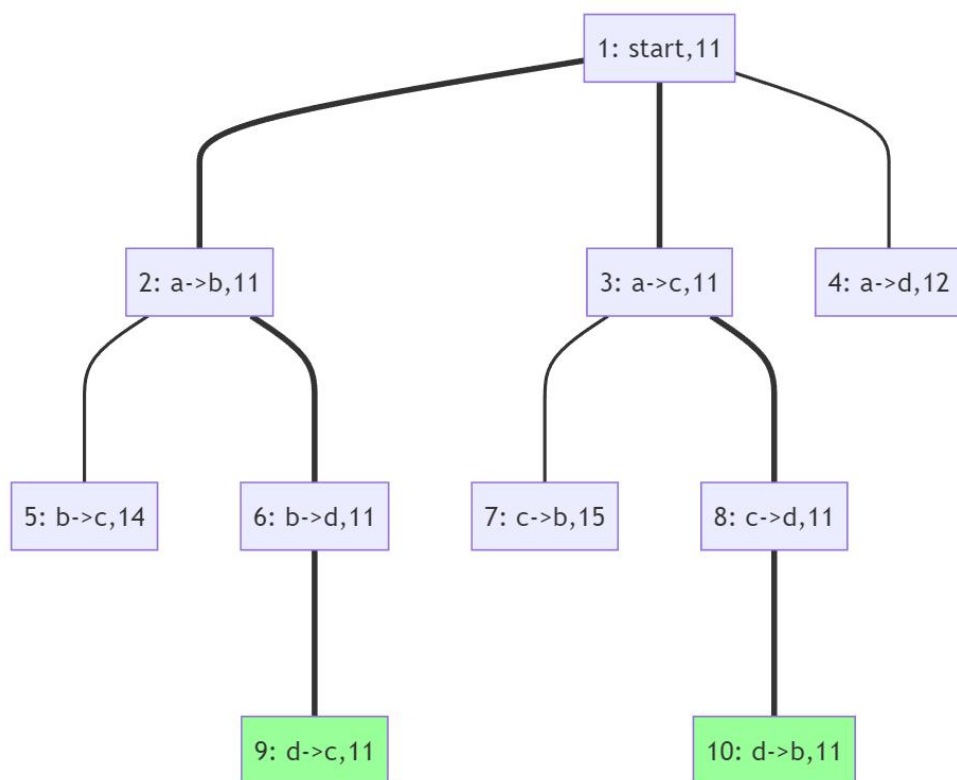
4. TSP

(1) 解空间树如下:



(2)

- ① **LOW_BOUND** 设计为邻接矩阵每行尽量取最小两个数, 表示一个节点两条边尽量小。并且使用贪心算法计算出“上界”为 11



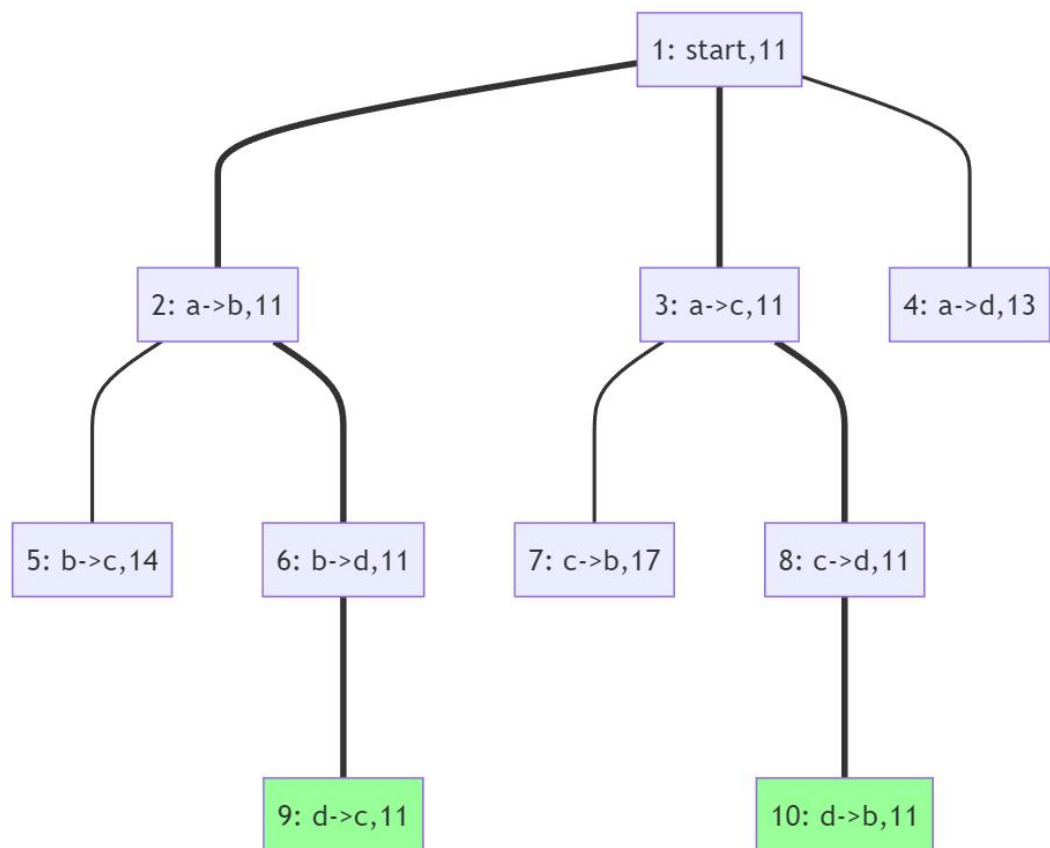
② 搜索过程

扩展结点	活结点	优先队列	可行解	解值
1	2, 3, 4 (剪枝)	2, 3		
2	5 (剪枝), 6	3, 6		
3	7 (剪枝), 8	6, 8		
6	9	8, 9	9	11
8	10	9, 10	10	11
9		10		
10				

③ 最优解为 $a \rightarrow b \rightarrow d \rightarrow c$ 或 $a \rightarrow c \rightarrow d \rightarrow b$, 解值均为 11

(3)

① **LOW_BOUND** 设计为在边集中选择还未选择的最小的边的加合。并且使用贪心算法计算出“上界”为 11



- ② 搜索过程同上
- ③ 最优解同上

5. 插棒

a. 剩下插棒位置不限

i. 主要思路

对于棋盘上当前的空位，尝试遍历周围的六个方向，若该方向上邻居的邻居存在且邻居也存在，则可以将插棒移动至当前空位，并将被跳过的邻居移走，其中是否为空位可以用一个布尔型数组表示 **true** 表示有插棒，**false** 则表示空位。

然后进入递归函数重复上述步骤。其中可以利用剪枝函数判断若当前步数已经大于 13 则可以停止。递归函数结束的条件是棋盘上只剩下一个插棒。

退出递归函数的时候，将之前的 **false** 重新置为 **true**，以便下一次的回溯。

count 为全局变量，初始值为 0，记录移动步数

board 记录棋盘是否为空

DIRECTION 数组记录 6 个方向邻居的邻居的索引 **offset**

NEIGHTBOR 数组记录 6 个方向上邻居的索引 **offset**

i. 伪代码

```
Algorithm triangle_problem(board[0...14])
```

```
// 剪枝，当前步数大于 13 就不用继续了
```

```

if count > 13 then
    return
// 只剩下一个插棒结束递归
num <- 0
for i <- 0 to 14 do
    if board[i] = true then
        num <- num + 1
if num = 1 then
    record()
    return
// 找出空位
for i <- 0 to 14 do
    if board[i] = true then
        continue

    // 从空位找到六个方向上的邻居的邻居
    for j <- 0 to 4 do
        // 邻居的邻居
        new_empty = i + DIRECTION[j]
        // 出界或空位就跳过
        if new_empty < 0 or new_empty > 14 or board[new_empty]
= true then
            continue
        // 得到 i 的邻居
        neighbor = i + NEIGHBOR[j]
        // 更新期盼
        board[i] <- true
        board[new_empty] <- false
        board[neighbor] <- false
        // 增加当前步数
        count <- count + 1
        // 进入递归函数
        triangle_problem(board)
        // 回溯
        board[i] <- false
        board[new_empty] <- true
        board[neighbor] <- true
        // 减少当前步数
        count <- count - 1

```

b. 剩下插棒的位置在最初空位上

ii. 主要思路

对于棋盘上当前的空位，尝试遍历周围的六个方向，若该方向上邻居的邻居存在且邻居也存在，则可以将插棒移动至当前空位，并将被跳

过的邻居移走，其中是否为空位可以用一个布尔型数组表示 **true** 表示有插棒，**false** 则表示空位。

然后进入递归函数重复上述步骤。其中可以利用剪枝函数判断若当前步数已经大于 13 则可以停止。递归函数结束的条件是棋盘上只剩下一个插棒，并且该插棒位置与初始空位相同我们才将问题的解记录下来。

退出递归函数的时候，将之前的 **false** 重新置为 **true**，以便下一次的回溯。

count 为全局变量，初始值为 0，记录移动步数

board 记录棋盘是否为空

DIRECTION 数组记录 6 个方向邻居的邻居的索引 offset

NEIGHTBOR 数组记录 6 个方向上邻居的索引 offset

iii. 伪代码，其中 count 为全局变量，初始值为 0，移动步数

```
Algorithm triangle_problem(board[0...14])
// 剪枝，当前步数大于 13 就不用继续了
if count > 13 then
    return
// 只剩下一个插棒结束递归
num <- 0
idx <- -1
for i <- 0 to 14 do
    if board[i] = true then
        num <- num + 1
        idx <- i
if num = 1 then
    // 初始位置才记录
    if idx = INIT_LOCATION then
        record()
    return
// 找出空位
for i <- 0 to 14 do
    if board[i] = true then
        continue

    // 从空位找到六个方向上的邻居的邻居
    for j <- 0 to 5 do
        // 邻居的邻居
        new_empty = i + DIRECTION[j]
        // 出界或空位就跳过
        if new_empty < 0 or new_empty > 14 or board[new_empty]
= true then
            continue
        // 得到 i 的邻居
        neighbor = i + NEIGHTBOR[j]
        // 更新棋盘
```

```

board[i] <- true
board[new_empty] <- false
board[neighbor] <- false
// 增加当前步数
count <- count + 1
// 进入递归函数
triangle_problem(board)
// 回溯
board[i] <- false
board[new_empty] <- true
board[neighbor] <- true
// 减少当前步数
count <- count - 1

```

iv. 搜索结果如下

v. 代码如下:

```

import sys
NEI = []
NEI.append([-1, -1, 2, 1, -1, -1])
NEI.append([0, 2, 4, 3, -1, -1])
NEI.append([-1, -1, 5, 4, 1, 0])
NEI.append([1, 4, 7, 6, -1, -1])
NEI.append([2, 5, 8, 7, 3, 1])
NEI.append([-1, -1, 9, 8, 4, 2])
NEI.append([3, 7, 11, 10, -1, -1])
NEI.append([4, 8, 12, 11, 6, 3])
NEI.append([5, 9, 13, 12, 7, 4])
NEI.append([-1, -1, 14, 13, 8, 5])
NEI.append([6, 11, -1, -1, -1, -1])
NEI.append([7, 12, -1, -1, 10, 6])
NEI.append([8, 13, -1, -1, 11, 7])
NEI.append([9, 14, -1, -1, 12, 8])
NEI.append([-1, -1, -1, -1, 13, 9])

NEINEI = []
NEINEI.append([-1, -1, 5, 3, -1, -1])
NEINEI.append([-1, -1, 8, 6, -1, -1])
NEINEI.append([-1, -1, 9, 7, -1, -1])
NEINEI.append([0, 5, 12, 10, -1, -1])
NEINEI.append([-1, -1, 13, 11, -1, -1])
NEINEI.append([-1, -1, 14, 12, 3, 0])
NEINEI.append([1, 8, -1, -1, -1, -1])
NEINEI.append([2, 9, -1, -1, -1, -1])
NEINEI.append([-1, -1, -1, -1, 6, 1])
NEINEI.append([-1, -1, -1, -1, 7, 2])

```

```

NEINEI.append([3, 12, -1, -1, -1, -1])
NEINEI.append([4, 13, -1, -1, -1, -1])
NEINEI.append([5, 14, -1, -1, 10, 3])
NEINEI.append([-1, -1, -1, -1, 11, 4])
NEINEI.append([-1, -1, -1, -1, 12, 5])
board = [True] * 15
board[12] = False
ans = []
def func(count):
    # 步数超过 13
    if count > 13:
        return
    # 只剩一个
    # num = 0
    # idx = -1
    # for i, x in enumerate(board):
    #     if x:
    #         num += 1
    #         idx = i
    # if num == 1 and idx == 12:
    #     print("success")
    #     print(ans)
    #     sys.exit()
    #     return
    if board.count(True) == 1:
        print("success")
        print(ans)
        sys.exit() # 发现答案数量过多，得到一个答案就结束程序
        return
    print(count, board.count(False))
    # 遍历整个棋盘
    for idx, x in enumerate(board):
        # 空的
        if x == False:
            # 遍历六个方向
            for i in range(6):
                # 有邻居的邻居且有邻居并且都有棒
                if NEINEI[idx][i] != -1 and NEI[idx][i] != 1 and
board[NEINEI[idx][i]] == True and board[NEI[idx][i]] == True:
                    board[NEINEI[idx][i]] = False
                    board[NEI[idx][i]] = False
                    board[idx] = True
                    # 记录当前棋盘状态
                    ans.append(board[0:15])

```

```

func(count + 1)
# 退出当前棋盘状态
ans.pop()
# 回溯
board[NEINEI[idx][i]] = True
board[NEI[idx][i]] = True
board[idx] = False
func(0)

```

vi. 搜索结果如下

```

1
11
110
1101
11111
1
11
111
1100
11110
1
11
111
0010
11110
1
01
011
1010
11110
1
01
100
1010
11110
1
11
000
0010
11110
1
11
010
0000

```

```

1 1 1 0 0
  0
  1 0
    0 1 1
    0 0 0 0
1 1 1 0 0
  0
  0 0
    0 0 1
    0 0 1 0
1 1 1 0 0
  0
  0 0
    0 0 1
    0 0 1 0
1 0 0 1 0
  0
  0 0
    0 0 0
    0 0 0 0
1 0 1 1 0
  0
  0 0
    0 0 0
    0 0 0 0
1 1 0 0 0
  0
  0 0
    0 0 0
    0 0 0 0
0 0 1 0 0

```

vii. 经过代码统计发现：若将棋盘位置从 0-14 编号，从上到下、从左到右，则最后一个插棒只会回到编号为 0、4、6、9、12 几个位置，并且回到原来位置的方法数最多。

编程题，金矿

```
int dx[4] = {0, 0, -1, 1};
```

```
int dy[4] = {-1, 1, 0, 0};
```

```
int m, n;
```

```
int ans = 0;
```

```
int temp = 0;
```

```
// 判断是否为合适的起点，周围有两条路以上的处于中间，不适合为起点
```

```

bool isStart(vector<vector<int>>& grid, int x, int y) {
    int cnt = 0;
    for (int i = 0; i < 4; ++i) {
        int new_x = x + dx[i];
        int new_y = y + dy[i];
        if (new_x < 0 || new_y < 0 || new_x >= m || new_y >= n ||
            grid[new_x][new_y] == 0)
            continue;
        ++cnt;
    }
    return cnt <= 2;
}

```

// 递归函数

```

void help(vector<vector<int>>& grid, vector<vector<bool>>& vis, int x, int y) {
    ans = max(ans, temp);
    // 出界
    if (x < 0 || y < 0 || x >= m || y >= n) {
        return;
    }
    // 没东西
    if (grid[x][y] == 0 || vis[x][y]) {
        return;
    }
    // 当前收获
    temp += grid[x][y];
    // 访问过
    vis[x][y] = true;
    // 遍历四个方向
    for (int i = 0; i < 4; ++i) {
        int new_x = x + dx[i];
        int new_y = y + dy[i];
        help(grid, vis, new_x, new_y);
    }
    vis[x][y] = false;
    temp -= grid[x][y];
}

```

```

int getMaximumGold(vector<vector<int>>& grid) {
    m = grid.size();
    n = grid[0].size();
    for (int i = 0; i < m; ++i) {
        for (int j = 0; j < n; ++j) {
            // 判断是否为合适的起点
            if (grid[i][j] && isStart(grid, i, j)) {
                vector<vector<bool>> vis(m, vector<bool>(n, false));

```

```

        help(grid, vis, i, j);
    }
}
}
return ans;
}

```

算法思路

利用一个变量 **temp** 记录当前开采总量，**ans** 记录解值，一个首先枚举网格内所有点，检查是否为合适的起点。若合适，则进行开采，即进入递归函数。

利用回溯与递归的方法。递归结束条件为出界或开采到 0 个金矿或访问过的地方。

递归体中首先将 **ans** 更新为 **temp** 和 **ans** 中的最大值，然后将 **temp** 增加当前开采的金矿，并将当前位置设置为访问过 **vis[x][y] = true**，遍历上下左右四个方向进入递归函数，跳出递归函数之后，将该位置设置为没访问过 **vis[x][y] = false**，以便下一次访问，**temp** 减去当前开采的金矿。

最后即可得到解值。

复杂度分析：

空间复杂度：每轮递归都需要一个和原来 **grid** 大小相同的 **vis** 数组记录是否访问过，因此复杂度为 $O(mn)$

时间复杂度：共有 mn 个起点，每个起点对应一轮递归，注意到仅仅一开始进入递归时可能有四个方向进入函数，而之后最多三个方向，因此复杂度为 $O(mn * 3^{mn})$

运行截图



```

E:\xx\算法设计与分析\Assignment3\MaxGold.exe
rows: 3
cols: 3
input grid
0 6 0
5 8 7
0 9 0
输出24
请按任意键继续. . .

```

 E:\xx\算法设计与分析\Assignment3\MaxGold.exe

rows: 4

cols: 3

input grid

1 0 7

2 0 6

3 4 5

0 3 0

输出28

请按任意键继续. . . ■