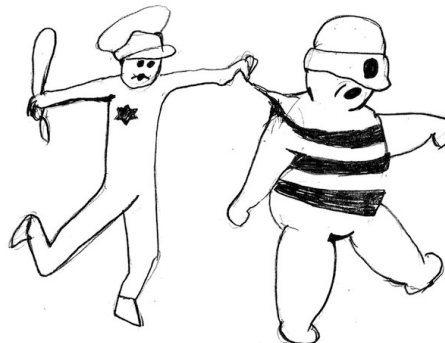


The Cop and the Robber

I byen, Bytemore, er kriminalitetsniveauet nået et nyt højdepunkt. Blandt andre ugerninger, sker der røverier hver eneste dag. Når en kriminel handling bliver begået, er det altid op til en enlig patruljerende politibetjent at jage røveren gennem smalle gader der forbinder gadehjørner (der ofte blot bliver benævnt *hjørner*). Uheldigvis undslipper røverne som regel deres efterfølgere, fordi de kender byen meget bedre end politiet.



Bytemore City Police Department (BCPD) organiserer et topmøde for at reducere kriminaliteten. Et af initiativerne er at bruge computerhjælp når røverne skal fanges. For at gøre dette har BCPD lavet et præcist kort over byen. Nu har de brug for et program til at finde jagtstrategier.

Jagtproblemet, hvor en betjent jager en røver er modelleret på følgende måde:

1. Politibetjenten vælger et hjørne at patruljere på.
2. Røveren vælger derefter et hjørne til røveriet (Han ved hvor betjenten er). Fra dette øjeblik er det hele tiden antaget at både betjenten og røveren ved hvor den anden er.
3. Politibetjentens træk består af at han flytter til et nabo-hjørne (dvs. et, der er forbundet til det nuværende af en gade) eller venter (dvs. undlade at flytte).
4. Røverens træk består af at han flytter sig til et nabo-hjørne. Bemærk, at røveren, ulig betjenten, ikke kan vente. Det ligger i hans natur at blive ved med at flygte.
5. Politibetjenten og røveren bliver ved med at skiftes til at lave et træk (startende med betjenten) indtil en af de følgende ting sker:
 - (a) Situationen gentager sig selv (situationen er defineret ved position af betjenten, samt røveren og hvis tur det er til at trække). Dette svarer til at røveren kan undgå politibetjenten for evigt, så røveren undslipper.
 - (b) Politibetjenten og røveren mødes på det samme hjørne efter en af dem har lavet et træk. I dette tilfælde fanger politibetjenten røveren.

Opgave

Du skal skrive et program, der givet et kort over byen, skal bestemme hvorvidt det er muligt at fange røveren, og hvis det er, skal fange røveren ved at lave træk på vegne af politibetjenten.

Dit program skal antage at røveren trækker optimalt.

Implementering

Du skal implementere to funktioner:

- `start(N, A)` der tager følgende parametre:

- N — antallet af hjørner (hjørnerne er navngivet 0 til $N - 1$).
- A — et to-dimensionelt array der beskriver gaderne: for $0 \leq i, j \leq N - 1$,

$$A[i, j] \text{ is } \begin{cases} \text{false} & \text{if } i \text{ and } j \text{ are not joined by any alley} \\ \text{true} & \text{if } i \text{ and } j \text{ are joined by an alley} \end{cases}$$

Man kan gå begge veje igennem alle gader (dvs. $A[i, j] = A[j, i]$ for alle værdier af i og j) og dertil ikke være nogen gader der forbinder et hjørne til sig selv (dvs. $A[i, i]$ vil være **false** for alle værdier af i). Derudover må du antage at det altid vil være muligt at nå ethvert hjørne fra ethvert andet hjørne ved at gå igennem gaderne.

Hvis det er muligt at fange røveren på det beskrevne kort, skal funktionen **start** returnere navnet på det hjørne, som politibetjenten vælger at patruljere. Ellers skal -1 returneres.

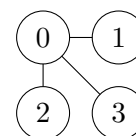
- **nextMove(R)** der som en parameter tager navnet R på det hjørne som røveren står på nu og skal returnere navnet på det hjørne, som betjenten vil være på efter sit træk.

Funktionen **start** vil blive kaldt præcis én gang før noget kald til **nextMove** bliver lavet. Hvis **start** returnerer -1 , så vil **nextMove** ikke blive kaldt. Ellers vil **nextMove** blive kaldt gentagne gange indtil forfølgelsen slutter. Mere præcist vil programmet afslutte så snart at en af de følgende ting sker:

- **nextMove** returnerer et ugyldigt træk.
- Situationen gentager sig selv.
- Røveren bliver fanget.

Eksempel

Lad os kigge på eksemplet illustreret til højre. I dette tilfælde er ethvert hjørne en god startposition for politibetjenten. Hvis han starter i hjørnet 0, kan han vente i sit første træk og røveren vil løbe ind i ham. På den anden side, hvis han starter på et andet hjørne, kan han vente indtil røveren flytter sig til hjørne 0, og derefter flytte derhen.



En kørsel kunne se således ud:

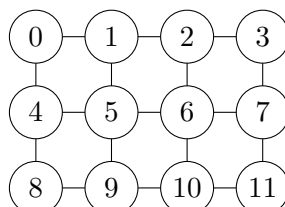
Function call	Returns
start (4, [[0, 1, 1, 1], [1, 0, 0, 0], [1, 0, 0, 0], [1, 0, 0, 0]])	3
nextMove (1)	3
nextMove (0)	0

Bemærk: For kortheds skyld betegner 0 **false** og 1 betegner **true** i kaldet til **start** ovenfor.

Pointgivning

Delopgave 1 (16 point): $2 \leq N \leq 500$. Der vil være præcis en sti af gader mellem hvert par af hjørner.

Delopgave 2 (14 point): $2 \leq N \leq 500$. Netværket af hjørner og gyder vil være gitterformet. Gitteret vil have mindst to rækker og to søjler og navngivningen af hjørnerne vil følge mønsteret illustreret nedenfor.



Delopgave 3 (30 point): $2 \leq N \leq 100$.

Delopgave 4 (40 point): $2 \leq N \leq 500$.

For at score maksimum point skal din løsning:

1. Korrekt bestemme hvorvidt politibetjenten kan fange røveren.
2. Succesfuldt fange røveren ved at lave træk på vegne af politibetjenten, hvis det er muligt.

I delopgave 1 og 2 skal dit program implementere begge krav for at score nogen point. I delopgave 3 og 4 vil løsninger, der kun opfylder det første krav dog score 30% af delopgavens point. I dette tilfælde kan du afslutte dit program ved at udføre et ulovligt træk (eksempelvis ved at returnere `-1` i `nextMove`).

Bemærk at standardkravene (tids- og hukommelsesbegrænsning og ingen runtime errors) skal overholdes for at få nogen point.

Begrænsninger

Tidsbegrænsning: 1.5 s.

Hukommelsesbegrænsning: 256 MB.

Eksperimentering

Eksempel-graderen på din computer kan læse data fra standard input som beskrevet herunder. Første linje af inputtet skal indeholde et heltal N — antallet af hjørner. De følgende N linjer skal indeholde adjacency matricen A . Hver af disse linjer skal indeholde N heltal, der hver er 0 eller 1. Matricen skal være symmetrisk og værdierne på diagonalen skal alle være nuller.

Den næste linje skal indeholde 1, hvis politibetjenten kan fange røveren og 0 ellers.

Endelig, hvis politibetjenten kan fange røveren, skal N linjer følge, der beskriver røverens strategi. Hver af disse linjer skal indeholde $N + 1$ heltal mellem 0 og $N - 1$. Værdien i række r og søjle c , hvor $c < N$, svarer til en situation, hvor det er røverens tur, politibetjenten er på hjørne r og røveren er på hjørne c , og værdien repræsenterer det hjørne, som røveren skal rykke til. Værdier på diagonalen vil blive ignoreret, da de svarer til situationer, hvor røveren

og politibetjenten står på samme hjørne. Søjlen mest til højre definerer røverens starthjørner for hvert af politibetjentens mulige starthjørner.

Her er et eksempel på input til eksempel-graderen, som repræsenterer tre hjørner, der alle er forbundet til hinanden:

```
3
0 1 1
1 0 1
1 1 0
1
0 2 1 2
2 0 0 2
1 0 0 1
```

Og her er input, der svarer til eksemplet givet i opgavebeskrivelsen:

```
4
0 1 1 1
1 0 0 0
1 0 0 0
1 0 0 0
1
0 0 0 0 1
2 0 0 0 2
3 0 0 0 3
1 0 0 0 1
```