

welcome

分治, 搜索

2018/10/17

Tivility/魏牧远

heu2016201621

tivility@outlook.com

- Thanks:

- 部分灵感参考自
 - aqx老师
 - dengsiyu姐姐
 - xjtuwmg_1001老哥

- 分治

- 天下大勢, 合久必分, 分久必合;
- 凡治众如治寡, 分数是也;

• 分治

- 当我们求解某些问题时，由于这些问题要处理的数
据相当多，或求解过程相当复杂，使得直接求解法
在时间上相当长，或者根本无法直接求出。对于这
类问题，我们往往先把它分解成几个子问题，找到
求出这几个子问题的解法后，再找到合适的方法，
把它们组合成求整个问题的解法。如果这些子问题
还较大，难以解决，可以再把它们分成几个更小的
子问题，以此类推，直至可以直接求出解为止。这
就是分治策略的基本思想。

- 分治

- 递归的定义是:
参见递归的定义.

- e.g.

- `int fact(int x) { return (x == 0) ? 1 : x * fact(x - 1); }`

- e.g.

- `int fib(int x) { return (x <= 1) ? 1 : fib(x - 1) + fib(x - 2); }`

- 归并排序&快速排序

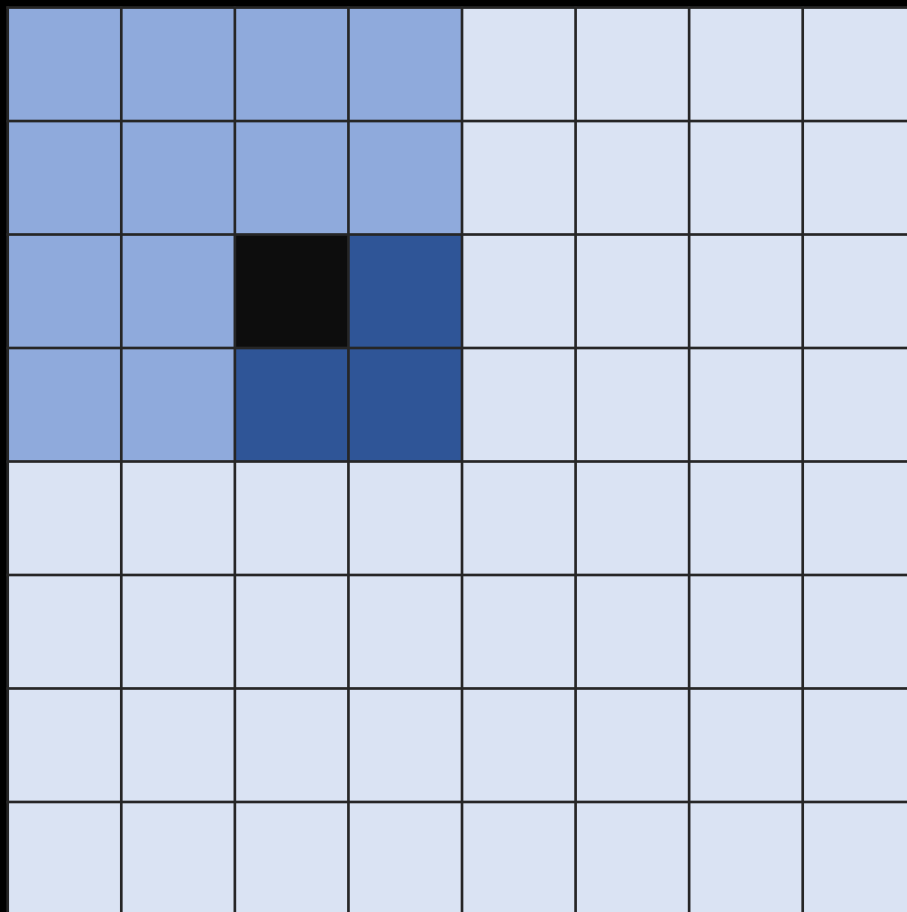
- 归并排序：每次把待排序区间一分为二，将两个子区间排序，然后将两个已经排好序的序列合并
- 快速排序：选择一个基准，将小于基准的放在基准左边，大于基准的放在基准右边，然后对基准左右都继续执行如上操作直到全部有序。

- 分治

- 用L型骨牌覆盖 $2^n * 2^n$ 的棋盘
- 其中有一个特殊方格不能被覆盖
- 输出任意一种覆盖方案
- $1 \leq n \leq 10$

- 分治

- 用L型骨牌覆盖 $2^n * 2^n$ 的棋盘
- 其中有一个特殊方格不能被覆盖
- 输出任意一种覆盖方案
- $1 \leq n \leq 10$



- CF 448C Painting Fence

- 每块木板宽度均为1，高度为 $h[i]$
- n 块木板连接为宽度为 n 的栅栏
- 每次可以刷一横或一竖(上色)
- 最少刷多少次可以使得栅栏被全部上色
- $1 \leq n \leq 5000$

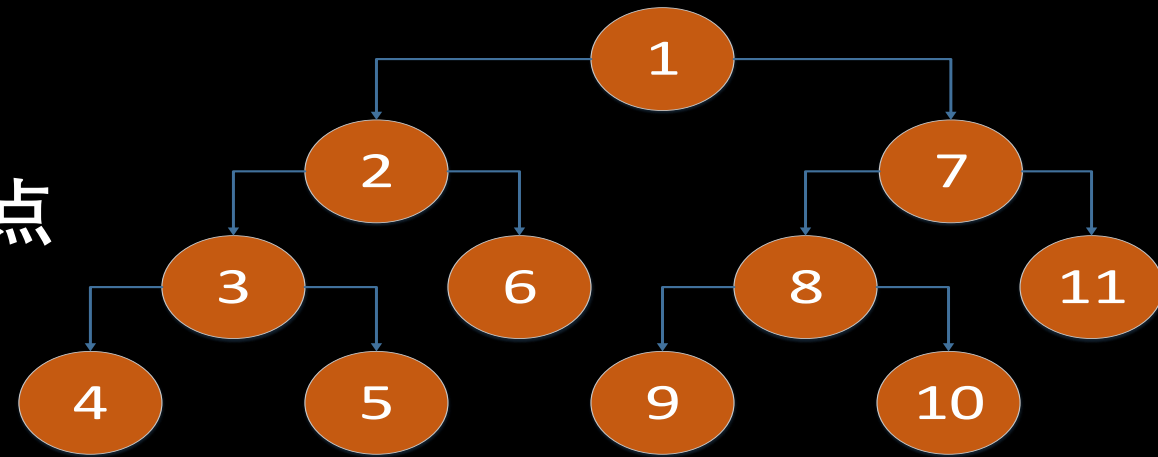
• 搜索

- 通过不停的试探去寻找解的一种算法。
- 与其说是一种算法，不如说是一种方法。
- 基础的方法有暴力的搜索法，深搜，广搜三种。
- 更高级的有IDDFS，DBFS，A*，IDA*等等

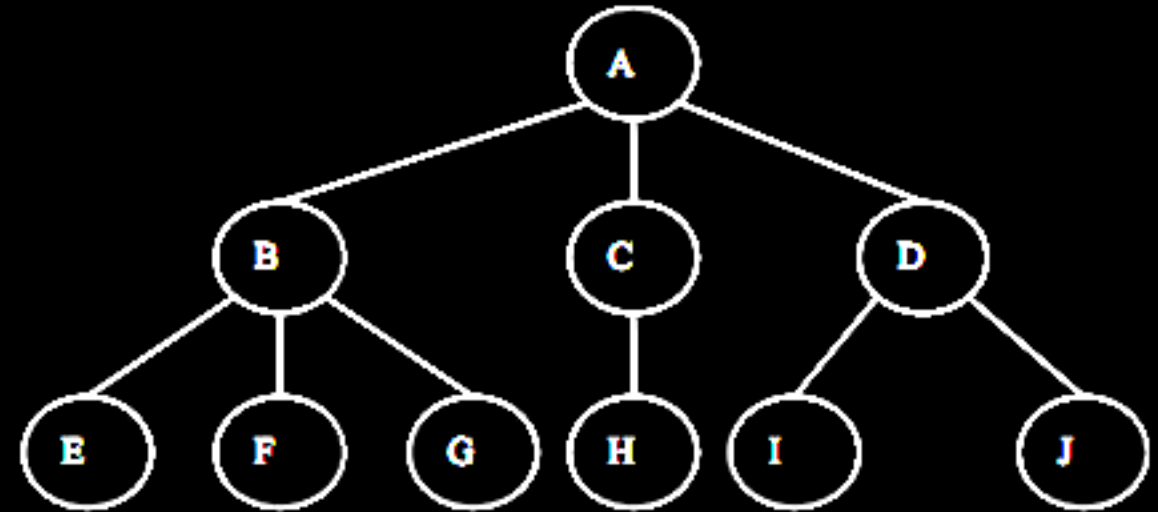
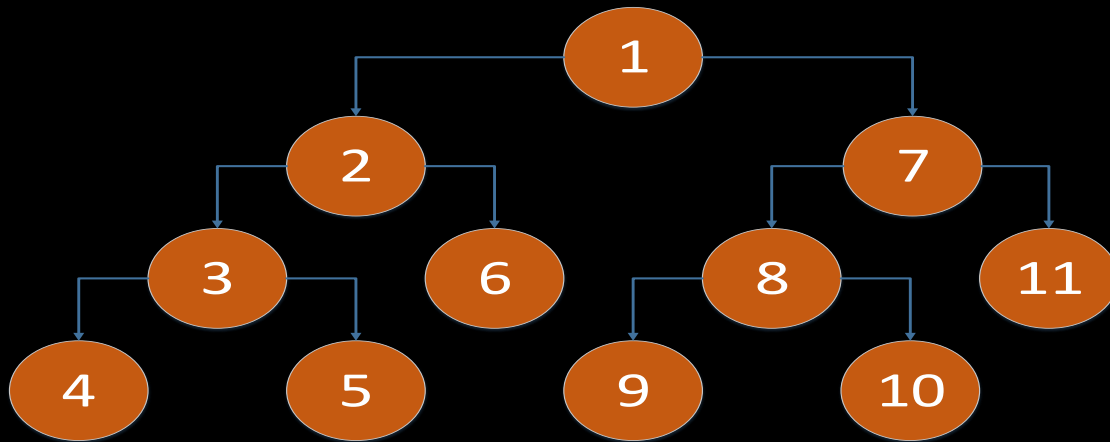
- DFS
 - 用途
 - 判断图内两点是否联通
 - 方法
 - 沿着一条路尽可能的向深处搜索
 - “一条道走到黑”

- DFS

- 从当前点开始
- 如果存在下一个可以到达的点
 - 则搜索下一个点
- 如果不存在下一个点,
 - 则返回上一个点
 - 继续搜索上一个点的下一个点



- DFS



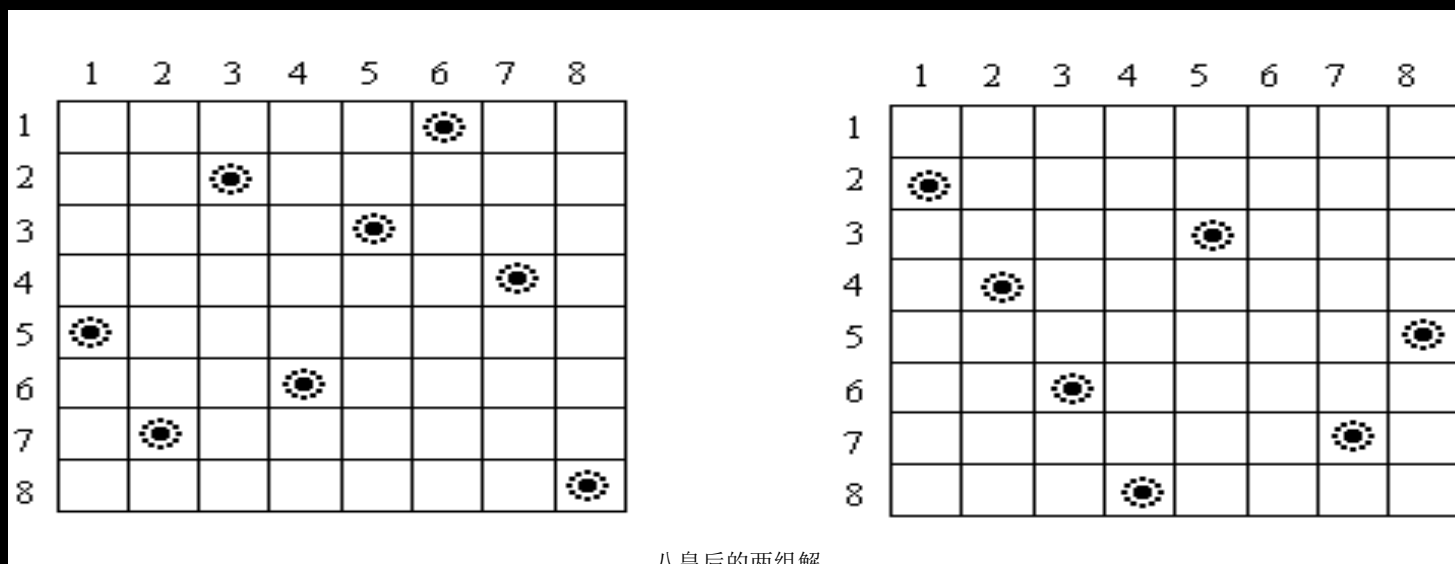
- ABEFGCHDIJ

- DFS

```
1 //dfs
2 struct Point {
3     int x, y;
4 };
5 const int dir[4][2] = {1, 0, 0, 1,
6                       -1, 0, 0, -1};
7 bool used[MAX][MAX];
8 bool dfs(Point now, int deep) {
9     if (now.x == ans.x && now.y == ans.y)
10         return true;
11     if (deep > max_deep || used[now.x][now.y])
12         return false;
13     used[now.x][now.y] = true;
14     Point nxt;
15     for (int i = 0; i < 4; ++i) {
16         nxt.x = now.x + dir[i][0];
17         nxt.y = now.y + dir[i][1];
18         if (dfs(nxt, deep+1))
19             return true;
20     }
21     return false;
22 }
```

- DFS

- 在 $N \times N$ 的棋盘上放置 N 个皇后而彼此不受攻击（即在棋盘的任一行，任一列和任一对角线上不能放置2个皇后），编程求解所有的摆放方法。

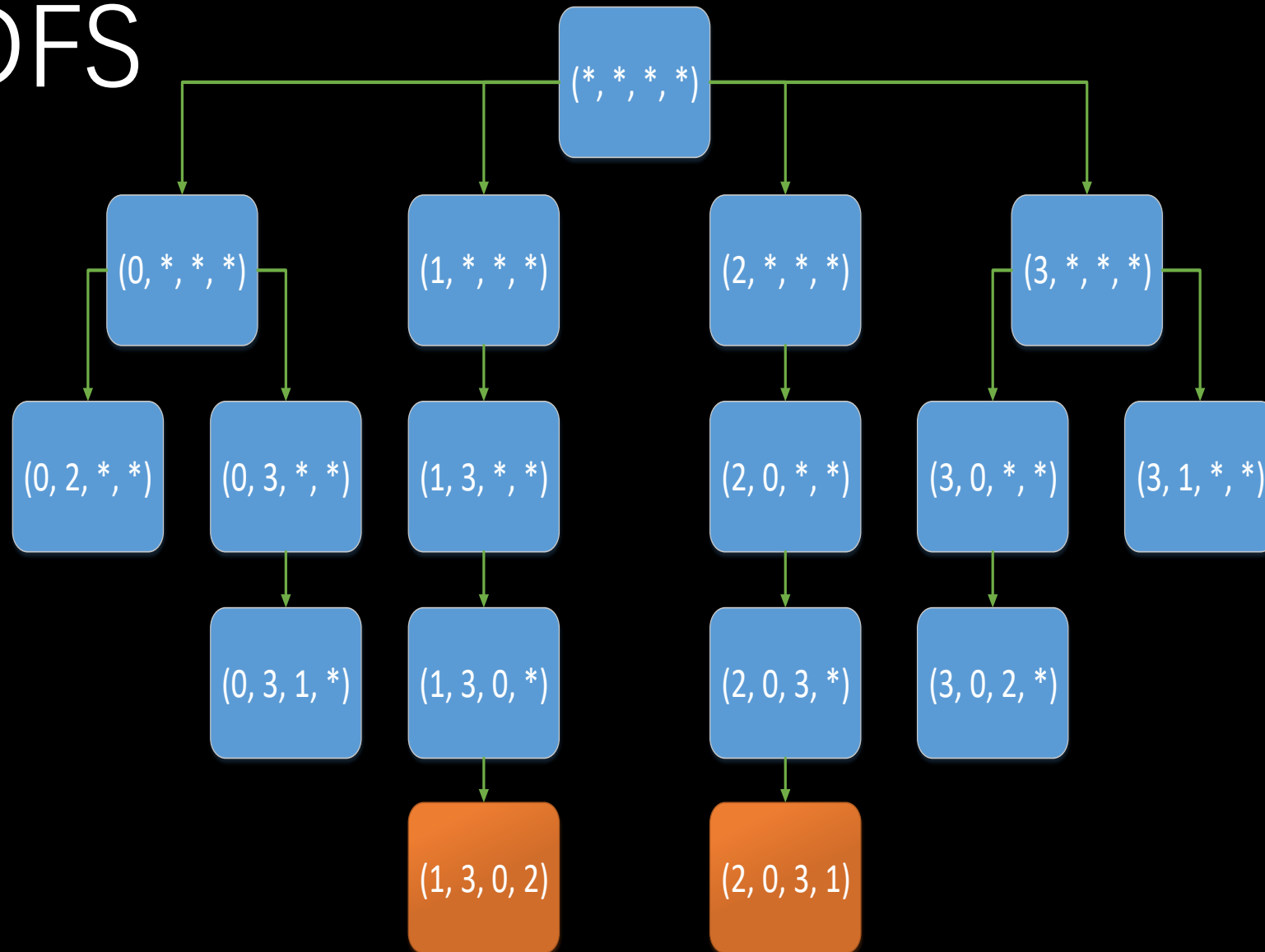


八皇后的两组解

- DFS

- 对于每个皇后的摆放位置都要进行试探和纠正
- 在N个皇后未放置完成前，摆放第i个皇后和第i+1个皇后的试探方法相同
- 从第0行开始摆放，一直摆到第n - 1行为止。
- 以4皇后为例:

- DFS



- DFS
 - 判断行冲突?

- DFS
 - 判断行冲突?
 - 判断列冲突?

- DFS
 - 判断行冲突?
 - 判断列冲突?
 - 主对角线冲突?

- DFS
 - 判断行冲突?
 - 判断列冲突?
 - 主对角线冲突?
 - $x-y$

- DFS
 - 判断行冲突?
 - 判断列冲突?
 - 主对角线冲突?
 - $x-y$
 - 副对角线冲突?

- DFS
 - 判断行冲突?
 - 判断列冲突?
 - 主对角线冲突?
 - $x-y$
 - 副对角线冲突?
 - $x+y$

- DFS

- 斐波那契数列?

- n个数字的全排列?

- DFS

- 状态?
- 转移?

- DFS

- 状态?

- 转移?

- 搜索是在解空间里寻找目标状态

- DFS

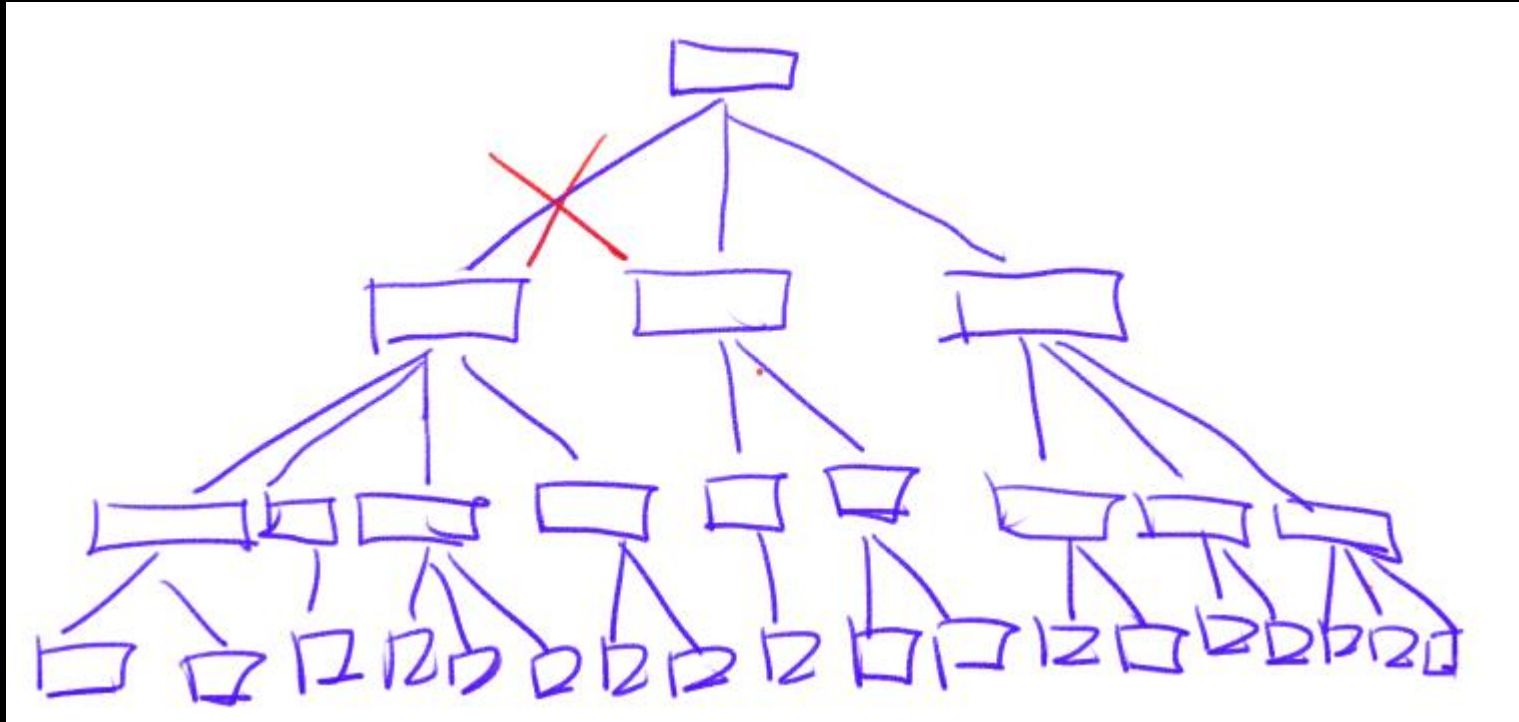
- 状态?

- 转移?

- 搜索是在解空间里寻找目标状态

- 状态集合太大?

- 剪枝



- 剪枝

- 最优化剪枝
- 可行性剪枝

- 剪枝

- $N \times M$ 的迷宫中给定你起点S，和终点D，问你
是否能在 T 时刻恰好到达终点D。

- S.X.

- ..X.

- ..XD

- 剪枝

- $\text{deep} > T$

- 剪枝

- $\text{deep} > T$
- 曼哈顿距离 + $\text{deep} > T$

- 剪枝

- $deep > T$
- 曼哈顿距离 + $deep > T$
- 奇偶可行性剪枝
 - if $((dis + d - t) \& 1)$ return;

- POJ 1011

- 乔治拿来一组等长的木棒，将它们随机地砍断，使得每一节木棍的长度都不超过50个长度单位。然后他又想把这些木棍恢复到为裁截前的状态，但忘记了初始时有多少木棒以及木棒的初始长度。请你设计一个程序，帮助乔治计算木棒的可能最小长度。每一节木棍的长度都用大于零的整数表示。
- 小木棍的数量 ≤ 64

- POJ 1011
 - 朴素枚举:
 - 枚举最终小木棍的长度L, 搜索能不能拼出K根
 - $(L * K = \text{SUM})$

- POJ 1011

- $\text{sum} = k * L$

- POJ 1011
 - $\text{sum} = k * L$
 - 第i个棍子不能拼成假设的长度，则和第i个棍子相同长度的棍子也是不可能拼成.

- POJ 1011
 - $\text{sum} = k * L$
 - 第*i*个棍子不能拼成假设的长度，则和第*i*个棍子相同长度的棍子也是不可能拼成.
 - 替换第*i*根棍子的第一根木棒是没用的

- POJ 1011

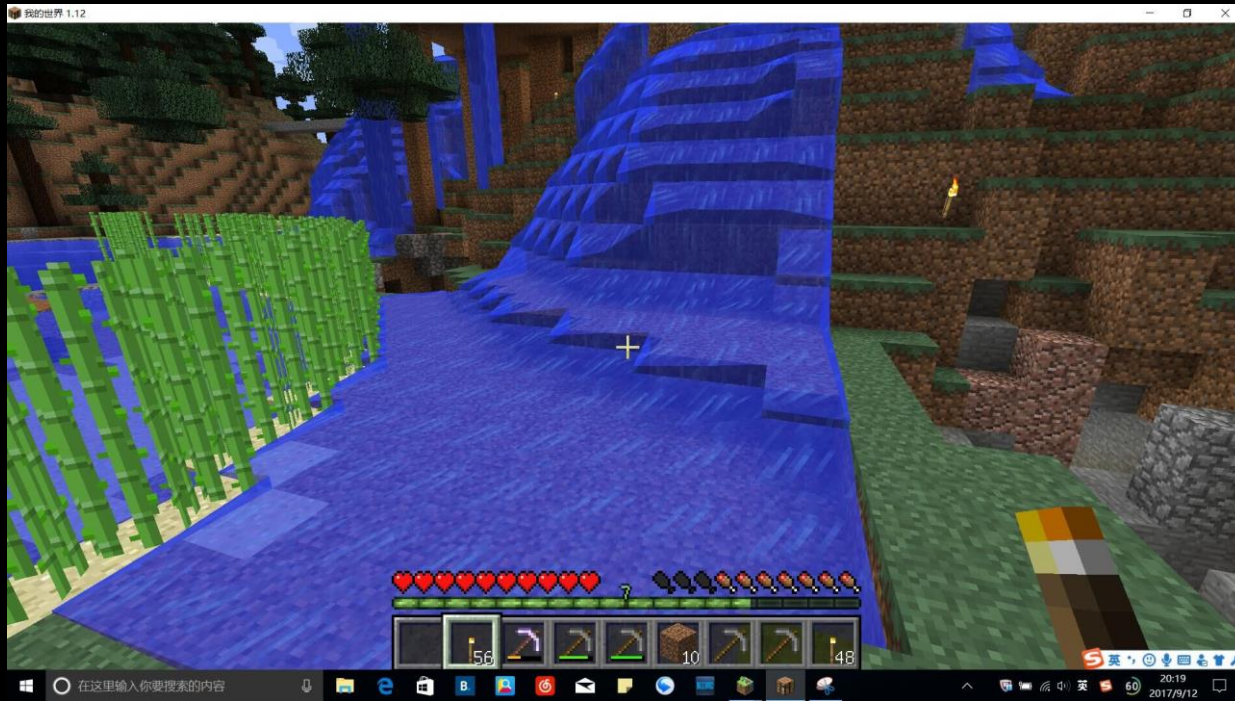
- $sum = k * L$
- 第*i*个棍子不能拼成假设的长度，则和第*i*个棍子相同长度的棍子也是不可能拼成.
- 替换第*i*根棍子的第一根木棒是没用的
- 如果某次拼接选择长度为*S* 的木棒，导致最终失败，则在**同一位置**尝试下一根木棒时，要跳过所有长度为*S* 的木棒。

- BFS

- 流觞曲水



- BFS

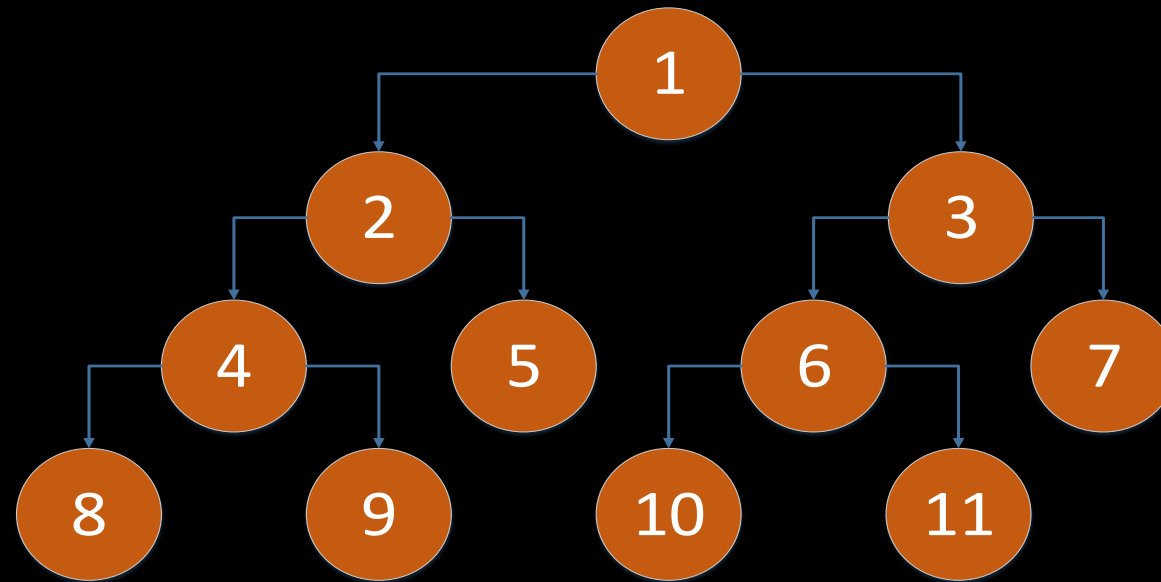


7	6	5	4	5	6	7
6	5	4	3	4	5	6
5	4	3	2	3	4	5
4	3	2	1	2	3	4
5	4	3	2	3	4	5
6	5	4	3	4	5	6
7	6	5	4	5	6	7

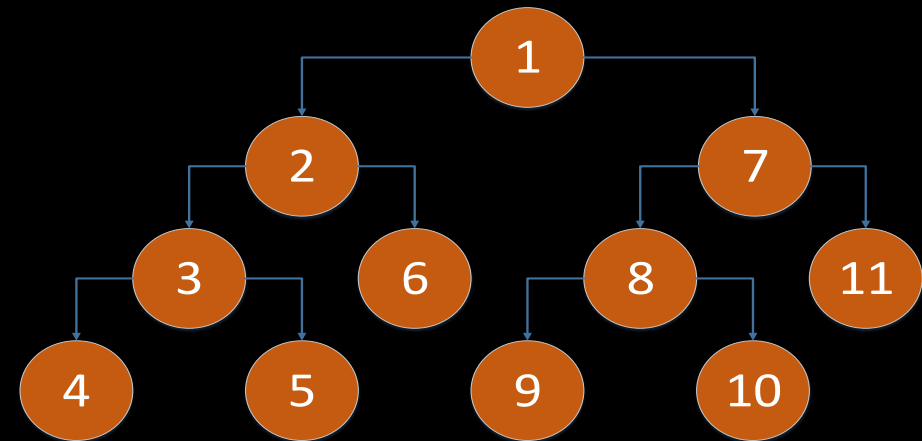
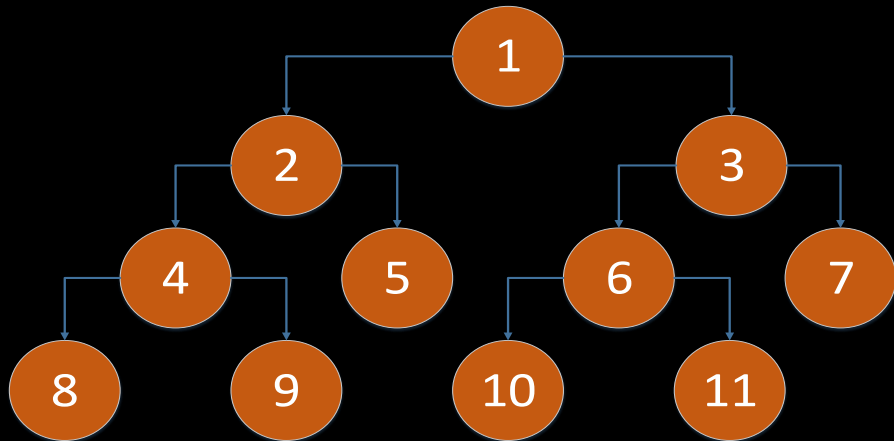
- BFS

- 一层一层的走！
- 离上一状态最近的状态用一个队列记录下来；
- 如果队列不为空，取队首元素代表状态，并且以这个状态为“根节点”进行广度优先搜索。
- 直到整个队列为空为止。

- BFS



- BFS



- BFS

```
1 // bfs
2
3 struct Point {
4     int x, int y;
5     int deep;
6 }p, p_tmp, p_start, p_now, p_end;
7 const int dir[4][2] = {1, 0, 0, 1, -1, 0, 0, -1};
8 queue <Point> que;
9 int bfs() {
10     while (que.empty() == false) //init
11         que.pop();
12     que.push(st)
13     while (que.empty() == false) {
14         p_now = que.front();
15         que.pop();
16         if (p_now.x == p_end.x && p_now.y == p_end.y)
17             return now.deep;
18         p_tmp.deep = p_now.deep+1;
19         for (int i = 0; i < n; ++i) {
20             p_tmp.x = p_now.x + dir[i][0];
21             p_tmp.y = p_now.y + dir[i][1];
22             if (mp[p_tmp.x][p_tmp.y] == true &&
23                 used[p_tmp.x][p_tmp.y] == false) {
24                 used[p_tmp.x][p_tmp.y] == true;
25                 que.push(p_tmp);
26             }
27         }
28     }
29     return -1;
30 }
```

- 迷宫

- $n*m$ 迷宫
- 四联通
- 起点恒为 $(0, 0)$
- 输入终点坐标，求最短的路径

- 迷宫

- 6 5

- 1 1 0 1 1

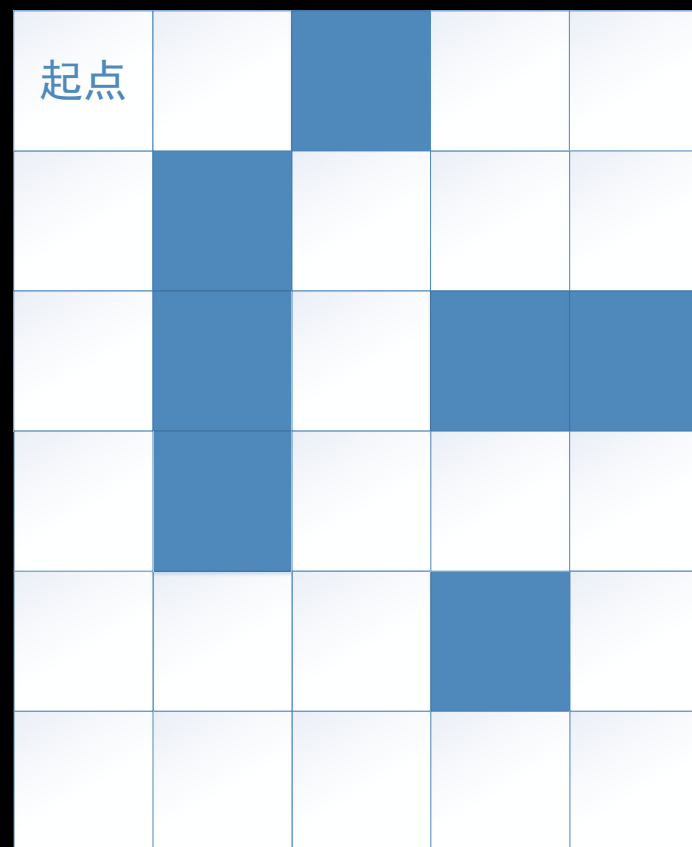
- 1 0 1 1 1

- 1 0 1 0 0

- 1 0 1 1 1

- 1 1 1 0 1

- 1 1 1 1 1



• 迷宫

• 6 5

• 1 1 0 1 1

• 1 0 1 1 1

• 1 0 1 0 0

• 1 0 1 1 1

• 1 1 1 0 1

• 1 1 1 1 1

起点	1		11	12
1		9	10	11
2		8		
3		7	8	9
4	5	6		10
5	6	7	8	9

- 八数码

- 1 2 3

- 4 5 6

- 7 8 X

- 1 2 3

- 4 5 6

- 7 X 8

- 1 2 3

- 4 X 6

- 7 5 8

- 康托展开

- $X = a[n] * (n-1)! + a[n-1] * (n-2)! + \dots + a[i] * (i-1)! + \dots + a[1] * 0!$
- 其中 $a[i]$ 为当前未出现的元素中的rank（从0开始）

• 康托展开

```
13 void _Cantor(int *s, int sum, int n) {
14     bool v[5]={0};
15     int t;
16     for(int i = 0; i < n; i++) {
17         t = sum / fac[n-i-1]; //f[n]表示n的阶乘
18         for(int j = 0; j < n; j++) {
19             if(!v[j]) {
20                 if(t == 0) break;
21                 t--;
22             }
23         }
24         s[i] = j, v[j] = 1;
25         sum %= f[n - 1 - i];
26     }
27     return ;
28 }
```

```
1 int Cantor(int *s, int n) { //n表示该排列有n个数
2     int sum = 0;
3     for(int i = 0; i < n; i++) {
4         int temp = 0;
5         for(int j = i + 1; j < n; j++)
6             if(s[j] < s[i])
7                 temp++;
8         sum += fac[n-i-1] * temp; //f[n]表示n的阶乘
9     }
10    return sum;
11 }
```

- 优化

- 双向bfs

- 优先队列bfs

- 记忆化搜索

- 练习
- CCF:
 - 第7,8,9次认证的第一二题
 - 第2,3次认证的第三题