

Day4 그리디, 분할 정복

선린인터넷고등학교 소프트웨어과

30610 나정휘

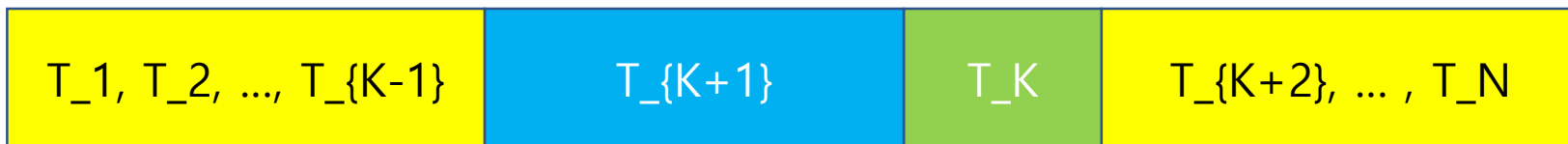
문제 목록

- BOJ14908 구두 수선공
- BOJ1992 쿼드트리
- BOJ11819 The Shortest does not Mean the Simplest
- BOJ6597 트리 복구
- BOJ10090 Counting Inversions
- BOJ11877 홍수
- BOJ2878 캔디캔디
- BOJ16288 Passport Control
- BOJ12630 Crazy Rows (Large)
- BOJ12776 Swap Space
- BOJ14636 Money for Nothing
- BOJ11001 김치
- BOJ18596 Monster Hunter

구두 수선품

- $\text{sum}(T_{\{1..K-1\}}) * S_K + \text{sum}(T_{\{1..K\}-1, K}) * S_{\{K+1\}}$
- $\text{Sum}(T_{\{1..K-1\}}) * S_{\{K+1\}} + \text{sum}(T_{\{1..K-1, K+1\}}) * S_K$

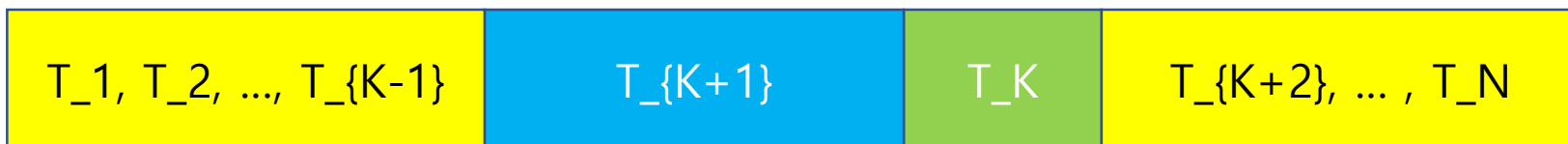
최적



구두 수선품

- $T_K * S_{\{K+1\}} \leq T_{\{K+1\}} * S_K$
- $T_K / S_K \leq T_{\{K+1\}} / S_{\{K+1\}}$
- T_i / S_i 순으로 정렬하면 됨

최적



- Exchange Argument

쿼드 트리

- 열심히 구현하면 된다!

```
int n, a[111][111];
int chk(int x1, int x2, int y1, int y2){
    int ret = a[x1][y1];
    for(int i=x1; i<x2; i++) for(int j=y1; j<y2; j++){
        if(ret != a[i][j]) return -1;
    }
    return ret;
}
void f(int x, int y, int sz){
    int res = chk(x, x+sz, y, y+sz);
    if(res != -1){ cout << res; return; }
    sz /= 2;
    cout << "(";
    f(x, y, sz); f(x, y+sz, sz);
    f(x+sz, y, sz); f(x+sz, y+sz, sz);
    cout << ")";
}
int main(){
    cin >> n;
    for(int i=0; i<n; i++) for(int j=0; j<n; j++){
        char c; cin >> c; a[i][j] = c == '1';
    }
    f(0, 0, n);
}
```

The Shortest does not Mean the Simplest

- 풀이1. 파이썬 - `print(pow(a, b, c))`

- 이렇게 풀지 마세요

The Shortest does not Mean the Simplest

- 풀이2. $O(\log 1e18 * \log B)$
- A의 B제곱은 $O(\log B)$ 에 구할 수 있다.
- 10^{18} 두 개를 곱하면 오버 플로우가 난다.
- 곱셈을 잘 구현해야 한다.

```
ll pw(ll a, ll b, ll mod){
    ll res = 1;
    while(b){
        if(b & 1) res = res * a % mod;
        b >>= 1; a = a * a % mod;
    }
    return res;
}
```

The Shortest does not Mean the Simplest

- 풀이 2-1. `__int128_t` (128비트 정수형)
- 풀이 2-2. 곱셈 잘 하기
- $1234 = (((1)*10+2)*10+3)*10+4$
- $x * 1234 = (((1x)*10+2x)*10+3x)*10+4x$

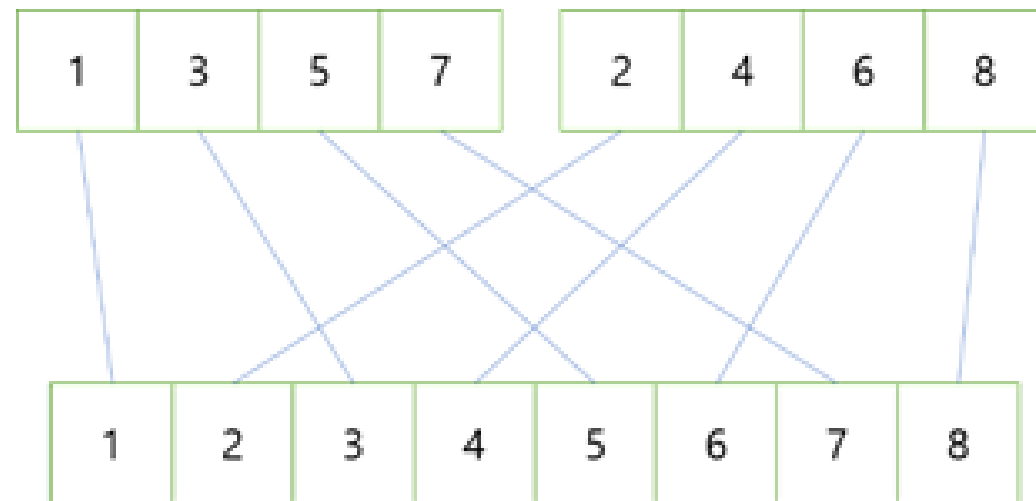
```
11 mul(11 a, 11 b){  
    11 ret = 0;  
    string s = f(a);  
    for(auto i : s){  
        11 now = i - '0';  
        ret = ret * 10 % c;  
        ret += (now * b) % c;  
        ret %= c;  
    }  
    return ret;  
}
```


트리 복구

- preorder와 inorder가 주어졌을 때 postorder 구하는 문제
- preorder의 맨 앞에 있는 정점 : 루트
- inorder에서 루트보다 왼쪽에 있는 정점 : 왼쪽 서브 트리
- 루트보다 오른쪽에 있는 정점 : 오른쪽 서브 트리
- 열심히 분할해서 풀자.
- 분할 정복

Counting Inversions

- 세그먼트 트리 / 펜윅 트리 없이 풀자
- Merge Sort!
- merge 단계에서 교차점 개수 카운팅



홍수

- 가장 긴 두 개를 이용해 그릇을 만들자
 - N과 (N-1)로 만든 그릇의 최대 용량은 $(N-2)(N-1)/2$
- N과 (N-1) 사이에 막대기를 적절히 넣어서 K를 만들고
- 안 쓴 막대기들은 바깥쪽에 **그릇이 생성되지 않도록** 잘 배치

캔디 캔디

- 가장 큰 것을 1씩 깎아주는 것이 최적
 - 증명은 알려져
 - 이 연산을 20억 번 하는 것이 문제

캔디캔디

- 가장 큰 것을 1씩 깎아주는 것이 최적
 - 증명은 알려져
 - 이 연산을 20억 번 하는 것이 문제
- Parametric Search
 - $f(x)$: 모든 값을 x 이하로 만들 수 있는가
 - 가능한 최대 x 를 찾고, 남은 연산 횟수는 가장 큰 것을 깎아주면 됨
 - 가장 큰 것을 깎는 연산은 최대 N 번만 하면 되고, pq로 하면 됨
- $O(N \log M + N \log N)$

Passport Control

- 풀이1. 단순 시뮬레이션 $O(NK)$
- 풀이2. LIS 찾고 제거하는 것을 K 번 반복
- 둘 다 쉽다.

Crazy Rows (Large)

- 각 행마다, 1이 나오는 **마지막 위치**가 중요하다.
- 1이 나오는 마지막 위치를 기준으로 버블/삽입 정렬 하면 된다.

Swap Space

- $V[i] = B[i] - A[i]$ 라고 하자.
- $V[x] \geq 0 \ \&\& \ V[y] < 0$ 이면 x 를 먼저 선택하는 것이 이득
- 둘 다 0 이상이거나 둘 다 0 미만인 경우를 잘 생각해보자.

Swap Space

- $V[x] \geq 0 \ \&\& \ V[y] \geq 0$ 인 경우
 - $A[x] < A[y]$ 가 되도록 정렬
- 최적인 상태를 $-A[x]+B[x]-A[y]+B[y]$
- 최적이 아닌 상태를 $-A[y]+B[y]-A[x]+B[x]$ 라고 하자.
- 최적일 때의 최저점: $\min\{ -A[x], -A[x]+B[x]-A[y] \}$
- 최적이 아닐 때의 최저점: $\min\{ -A[y], -A[y]+B[u]-A[x] \}$
 - $-A[y] < -A[x], -A[y] < -A[x]+B[x]-A[y]$

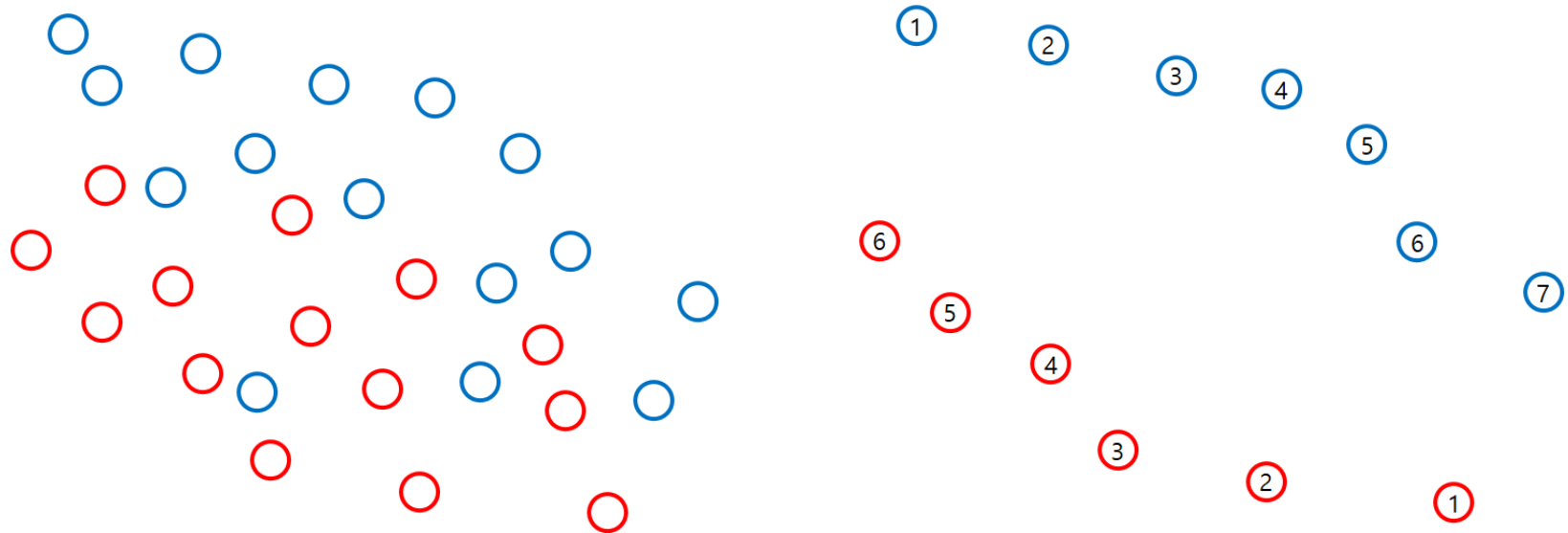
Swap Space

- $V[x] < 0 \ \&\& \ V[y] < 0$ 인 경우
 - $B[x] > B[y]$ 가 되도록 정렬
- 최적인 상태를 $-A[x]+B[x]-A[y]+B[y]$
- 최적이 아닌 상태를 $-A[y]+B[y]-A[x]+B[x]$ 라고 하자.
- 최적일 때의 최저점: $\min\{ -A[x], -A[x]+B[x]-A[y] \}$
- 최적이 아닐 때의 최저점: $\min\{ -A[y], -A[y]+B[u]-A[x] \}$
 - $-A[x] > -A[y]+B[y]-A[x], -A[x]+B[x]-A[y] > -A[y]+B[u]-A[x]$

Money for Nothing

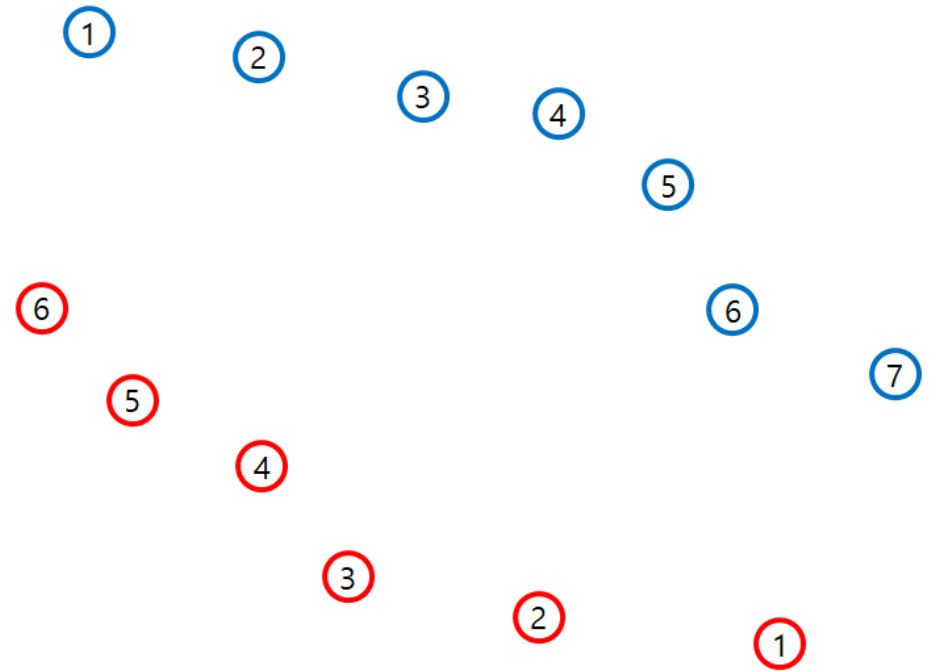
- 임의의 빨간 점 R보다 왼쪽 아래에 빨간 점이 존재한다면?
 - R은 절대 답이 될 수 없다.
- 임의의 파란 점 B보다 오른쪽 위에 파란 점이 존재한다면?
 - B는 절대 답이 될 수 없다.

- 전처리하자.



Money for Nothing

- $\text{opt}[i]$ = i 번 파란 점을 사용하면서 넓이가 최대가 되는 빨간 점
- $\text{opt}[i] \leq \text{opt}[i+1]$
- Divide and Conquer Optimization



Money for Nothing

- Divide and Conquer Optimization
 - $f(s, e, l, r)$: s..e번 파란 점을 사용, 최적이 될 수 있는 빨간 점은 l..r
 - $m = (s+e)/2$ 인 m을 잡아서 m에 대한 답을 구하고
 - $f(s, m-1, l, \text{opt}[m]); f(m+1, e, \text{opt}[m], r)$; 각각 호출
- $O(N \log M)$ 에 풀림

김치

- 김치를 i 번째 날에 꺼낸다고 할 때 김치가 가장 맛있어지는 넣는 날짜를 $opt[i]$ 라고 하자.
- 잘 생각해보면 $opt[i] \leq opt[i+1]$ 이 성립한다.
- Divide and Conquer Optimization

김치 - 증명

- $C(i, j) = (j - i) * T_j + V_i \rightarrow i$ 날에 넣고 j 날에 꺼냄
- $a \leq b \leq c \leq d$ 인 a, b, c, d 에 대해 아래 부등식이 성립
 - $C(a, d) + C(b, c) \leq C(a, c) + C(b, d) \rightarrow$ Monge Array
- $C(i, j)$ 값으로 이차원 배열을 만들고, 각 행 별로 최댓값의 위치를 보자.
 $\rightarrow \text{opt}[i]$
- $\text{opt}[i]$ 는 무조건 단조 증가한다. 귀류법으로 증명할 수 있다.
- <https://justicehui.github.io/hard-algorithm/2020/04/30/monge-array/>
 - 3번 성질 참고

Monster Hunter

- Swap Space를 트리에서 한다!
- 아직 방문하지 않은 정점 중 v 번 정점을 방문하는 것이 가장 이득이라고 하자.

Monster Hunter

- Swap Space를 트리에서 한다!
- 아직 방문하지 않은 정점 중 v 번 정점을 방문하는 것이 가장 이득이라고 하자.
- v 의 부모를 방문한 다음에 즉시 v 를 방문하는 것이 최적
 - v 의 부모와 v 를 합쳐줄 수 있다.
- $N-1$ 개의 정점으로 구성된 트리에서 또 합치고
 - $N-2$ 에서 또 합치고
 - $N-1$ 번 합치면 정점 한 개만 남음

Monster Hunter

- 정점을 합치는 것은 Union Find, 최적인 정점을 뽑는 것은 pq
 - $O(N \log N)$ 에 가능
-
- 정점을 합치는 것은 $(A[x], B[x]), (A[y], B[y])$ 가 있을 때
 $mn = \min\{-A[x], -A[x] + B[x] - A[y]\}$ 라고 하면
 $(mn, -A[x] + B[x] - A[y] + B[y] - mn)$ 으로 수정하면 됨