# 20.10.07 동아리 풀이

선린인터넷고등학교 소프트웨어과

30610 나정휘

https://JusticeHui.github.io

## 문제 목록

- A. 지구 온난화 크로아티아 올림피아드 2012/2013 #5 2번
- B. 유턴 싫어 크로아티아 올림피아드 2011/2012 #2 2번
- C. 아름다운 행렬 크로아티아 올림피아트 2011/2012 #1 2번
- D. 산책길 크로아티아 선발교사 2010 1번
- E. 몬트 크로아티아 올림피아트 2013/2014 #6 2번
- F. Tales of seafaring 폴란드 올림피아드 2012/2013 Stage 2 4번
- G. 벽 칠하기 아시아 태평양 올림피아드 2020 A번
- H. Xtreme NP-Hard Problem 2018 KAIST МОСК X번

# A. 지구 온난화 (1)

• 단순 구현 문제

http://boj.kr/da3bb7e1c38b4095b9edbb10ef7570c2

# B. 유턴 싫어 (1)

• 단순 구현 문제

http://boj.kr/d998fb066c0d471bba430b4a35b2ba20

# C. 아름다운 행렬 (1)

• 일단 N이 홀수인 경우만 생각하자.

- 대각선의 교점을 고정하면 각 경우를 O(N)에 처리할 수 있다.
  - 4방향으로 팔을 한 칸 씩 뻗는다고 생각하면 좋다.

• 교점이 될 수 있는 점은 O(N^2)개이므로 O(N^3)에 풀 수 있다.

# C. 아름다운 행렬 (2)

- 짝수인 경우도 비슷하게 할 수 있다.
- 행/열 사이에 공백을 한 칸 씩 넣어주면 된다.

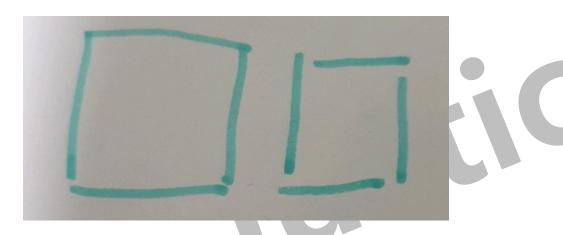
- N이 홀수(2N-1)인 문제로 바뀌게 되었고, 똑같이 풀면 된다.
- Manacher Algorithm도 비슷한 기법을 쓰니 알고 있으면 좋다.
- http://boj.kr/52d058affbff4475963b7e3afa19999e

## D. 산책길 (1)

- 정렬된 vector v에서 L 이상 R 이하인 개수를 찾는 방법은?
  - upper\_bound(v.begin(), v.end(), R) lower\_bound(v.begin(), v.end(), L)
- x 기준으로 정렬한 배열과 y 기준으로 정렬한 배열 각각 만들고
- lower\_bound와 upper\_bound를 잘 하면 된다.

# D. 산책길 (2)

- 구현 팁
  - 아래 그림처럼 안 겹치게 좌표를 한 칸 씩 밀어주면 구현할 때 편하다.



http://boj.kr/37d84b91273744f38df802862ecf28fe

## E. 폰트 (1)

• 알파벳의 사용 여부는 26bit로 표현할 수 있다.

- 각 단어마다 알파벳의 사용 여부를 비트로 표현하고 있으면
- 완전탐색 + 비트마스크로 문제를 풀 수 있다.
- O(N \* 2^N)으로 구현하면 TLE 나니까 조심
- http://boj.kr/e75ae0135c014793bc69c237d2ba7703

## F. Tales of seafaring (1)

- 길 x개를 거쳐서 e에 도착할 수 있다면
  - x+2, x+4, x+6, ... 개를 이용해도 도착할 수 있다.
  - e -> e' -> e -> e' -> ... 반복
- s에서 e로 가는 가장 짧은 홀수 길이와 짝수 길이만 알면 된다.
- BFS N번 돌려서 전처리하면
- 각 쿼리마다 상수 시간에 답을 구할 수 있다.

# F. Tales of seafaring (2)

• 간단한 반례가 존재하는데, 직접 생각해보자.

http://boj.kr/a749f405e5e0432bbfa0effcb47bf9a6

## G. 벽 칠하기 (1)

- sum( f(k)^2 ) ≤ 4e5이므로 f(k) ≤ √(4e5)다.
- T(i, j) := i번째 구간을 j번째 일꾼으로 칠할 수 있는가?
  - T에서 1의 개수는 최대 N \* √(4e5)개
- 어떤 위치에 지령을 내릴 수 있는 조건
  - T를 원통처럼 둥글게 말았을 때
  - 1로 구성된 길이 M 이상인 우하향 대각선이 존재

# G. 벽 칠하기 (2)

- D(i, j) := T(i, j)로 끝나는 우하향 대각선의 최대 길이
- O(N \* √(4e5)) 시간에 D를 채울 수 있다.
  - 공간 복잡도는 토글링을 사용해 O(M)로 할 수 있다.
- D(i, \*) ≥ M이라면 지령을 통해 구간 [i-M+1, i]를 칠할 수 있다.
  - 칠할 수 있는 구간을 다 모은 다음 그리디하게 칠해주면 된다.

http://boj.kr/b16ffeae4cd14efa8034e1568b26f1aa

## H. Xtreme NP-hard Problem (1)

- N < K이거나 M < K이면 간선 K개로 이루어진 경로가 없다.
- min(N, M, K) ≤ X라는 조건은 K ≤ X로 생각할 수 있다!

• K = 1, 2, 3, 4, 5일 때 풀이를 각각 알아보자.

## H. Xtreme NP-hard Problem (2)

- K = 1 인 경우
- 1과 N을 연결하는 간선이 있는지 확인/있으면 가중치 출력
- K = 2인 경우
- 1과 N에서 동시에 갈 수 있는 정점 리스트 추출
- dst(1, X) + dst(X, N)의 최솟값 출력

## H. Xtreme NP-hard Problem (3)

• K = 3:1 -> x -> y -> N 형태

- a[x] := 1과 x를 연결하는 간선의 가중치 / 없으면 inf
- b[y] := y와 N을 연결하는 간선의 가중치 / 없으면 inf
- 모든 간선 (x, y)를 보면서
- a[x] + dst(x, y) + b[y]의 최솟값을 구하면 된다.

## H. Xtreme NP-hard Problem (4)

- K = 4:1 -> x -> y -> z -> N 형태
  - a[x], b[z]는 K = 3일 때와 똑같이 정의한다.
- 1 초과 N 미만인 모든 자연수 y를 보면서
  - y와 연결된 두 정점 x, z에 대해 (x ≠ z)
  - {a[x] + dst(x, y)} + {dst(y, z) + b[z]}의 최솟값을 구하면 된다.
    - {a[x] + dst(x, y)} 중 가장 작은 2개, {dst(y, z) + b[z]} 중 가장 작은 2개 구해서
    - x ≠ z인 경우 최솟값을 갱신해주면 된다.

#### H. Xtreme NP-hard Problem (5)

- K = 5:1 -> w -> x -> y -> z -> N 형태
  - a[w], b[z]는 K = 3일 때와 똑같이 정의한다.
- a'[x][\*] := 1 -> w -> x 경로의 가중치가 가장 작은 3개
- b'[y][\*] := y -> z -> N 경로의 가중치가 가장 작은 3개
- a'에서는 (거리, w)를, b'에서는 (거리, z)를 저장해야 한다.

## H. Xtreme NP-hard Problem (6)

• a'[x][\*] + dst(x, y) + b'[y][\*]의 최솟값을 구하면 된다.

- 모든 간선 (x, y)를 보면서
  - a'[x][\*] + dst(x, y) + b'[y][\*]를 구해서 최솟값을 갱신하면 된다.
  - w, x, y, z가 모두 다 다른 경우에만 갱신을 해야 한다.

http://boj.kr/3ec887f36b5a43229d81d80ffbf68088