طراحي الگوريتمها

نيمسال اول ١٠٥١ - ١٤٠٥



دانشکدهی مهندسی کامپیوتر ممید ضرابی زاده

تَقْسِيم و حل / حريصانه موعد تحويل: ٧ آبان

تمرین عملی اول

مسئلهی ۱. دنبالهی مرتب

یک دنباله n عضوی از اعداد \circ و ۱ به شما داده شده است که اعضای آن با اعداد ۱ تا n شماره گذاری شده اند. شما در هر عملیات می توانید یک زیردنباله از این دنباله را سر و ته کنید. هزینه ی انجام هر عملیات برابر با طول زیردنباله ی انتخاب شده است. پیمان از شما می خواهد با انجام تعدادی از عملیات گفته شده، دنباله ی داده شده را به صورت نانزولی مرتب کنید طوری که جمع هزینه ی عملیات ها از \times ۲ بیش تر نشود.

به تعدادی عضو متوالی از یک دنباله زیردنباله گفته می شود. در صورتی که اعضای یک دنباله را از انتها در یک دنباله ی دنباله سر و ته می شود.

ورودي

سطر اول ورودی شامل عدد n است که تعدادی اعضای دنباله را نشان می دهد.

سطر دوم ورودی شامل n عدد صفر یا یک است که دنبالهی ورودی را نشان می دهد.

خروجي

در سطر اول خروجی عدد m، تعداد عملیاتهای مورد نظر برای مرتب کردن دنباله، را چاپ کنید.

در سطر iام از m سطر بعدی خروجی، دو عدد ℓ_i و i را چاپ کنید که نشان میدهد زیردنبالهی انتخاب شده در عملیات i (شامل دو عضو انتهایی) است.

در صورتی که با هزینهی مورد نظر نمیتوان دنبالهی ورودی را مرتب کرد ۱ – خروجی دهید. در صورتی که چند پاسخ وجود دارد یکی را به دلخواه خروجی دهید.

محدوديتها

- $1 \leqslant n \leqslant 10^{\circ}$
- $\circ \leqslant m \leqslant \Upsilon \circ \times n \bullet$
- $1 \leqslant \ell_i \leqslant r_i \leqslant n \bullet$
- زمان اجرا: ١ ثانيه، حافظه: ٢٥۶ مگابايت

ورودی و خروجی نمونه

ورودی نمونه	خروجي نمونه
5	2
1 0 1 0 1	1 2
	2 4

ورودی نمونه	خروجي نمونه
4	1
1 1 0 0	1 4

مسئلهي ٢. معدن الماس

یک زمین بازی $n \times n$ داریم که ردیفهای آن با اعداد ۱ تا n از بالا به پایین و ستونهای آن با اعداد ۱ تا n از چپ به راست شماره گذاری شده است. در m خانه از نقشه الماس وجود دارد. مهره (دستگاه استخراج) ما یک مستطیل 1×1 است (دقت کنید که 1 می تواند ۱ هم باشد) و در ابتدا آن را به دلخواه به صورت افقی در مکانی روی ردیف اول (بالا) قرار می دهیم. در هر مرحله از بازی مهرهی ما یک ردیف پایین می آید و می تواند در راستای افقی حداکثر یک واحد جابه جا شود (همچنین می تواند در راستای افقی جابه جا نشود). در هر موقعیت از بازی، مهره ی ما تمام الماسهایی که بر رویش قرار دارد را به دست می آورد.

میخواهیم کمترین مقدار L را بیابیم که مهرهی ما بتواند تمامی الماسها را به دست آورد.

ورودي

در خط اول ورودی دو عدد n و m آمده که به ترتیب نشان دهنده ی اندازه ی زمین بازی و تعداد الماسهای روی آن است.

در خط iام از m خط بعدی دو عدد r_i و i آمده است که نشان دهنده ی مکان الماس iام بر روی نقشه است (ردیف c_i و ستون c_i).

خروجي

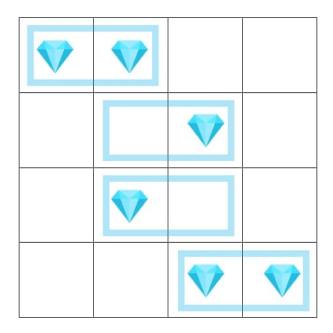
در تنها سطر خروجی، کمترین مقدار L را چاپ کنید.

محدوديتها

- $Y \leqslant n \leqslant 10^{0}$
- $1 \leqslant m \leqslant \min(\Upsilon \times 1 \circ {}^{\diamond}, n^{\Upsilon}) \bullet$
 - $1 \leqslant r_i, c_i \leqslant n \bullet$
- زمان اجرا: ١ ثانيه، حافظه: ٢٥۶ مگابايت

ورودی و خروجی نمونه

ورودی نمونه	خروجي نمونه
4 6	2
1 1	
1 2	
2 3	
3 2	
4 3	
4 4	



ورودی نمونه	خروجي نمونه
4 5	3
1 1	
1 2	
2 4	
3 1	
4 4	

