

アルゴリズム講座

第3回 ～深さ優先探索編～

2020/06/xx xx:xx～

LeadHACK

@utsubo_21 高澤 栄一

Lesson 3

今回の内容

- 下記のアルゴリズム・データ構造を10回程度に分けて1つずつ解説

Lesson1 ▶ 全探索

▶ グラフ・木

Lesson2 ▶ 二分探索

▶ ダイクストラ法

Lesson3 ▶ 深さ優先探索 (+メモ化再帰)

▶ ワーシャルフロイド法

▶ 幅優先探索

▶ クラスカル法

▶ 動的計画法

▶ Union-Find

▶ 累積和

参考：レッドコーダーが教える、競プロ・AtCoder上達のガイドライン【中級編：目指せ水色コーダー！】

<https://qiita.com/e869120/items/eb50fdaece12be418faa>

深さ優先探索 & 再帰を使いこなす

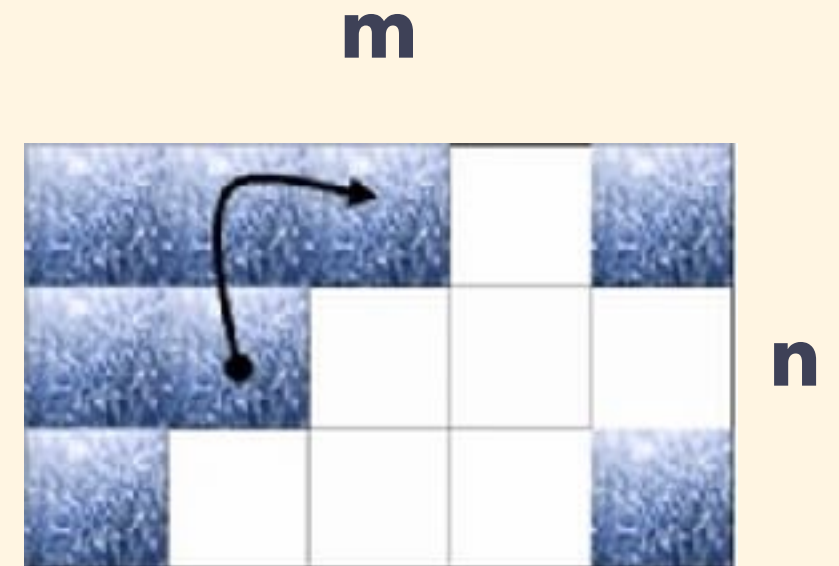
シンプルな深さ優先探索

早速ですが問題です

問題

- 概要

- ▶ $n \times m$ のマスを表す2次元配列がある
 - 移動可能なマス: 1
 - 移動不可能なマス: 0
- ▶ 任意のマスから移動を始める
- ▶ 一度移動したマスにもう一度移動できない
- ▶ 最大何マス移動できますか？

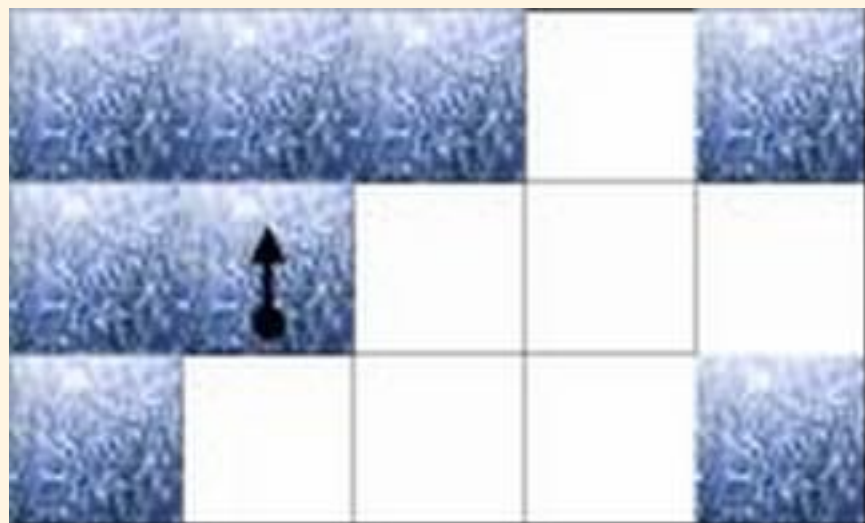


11101
11000
10001

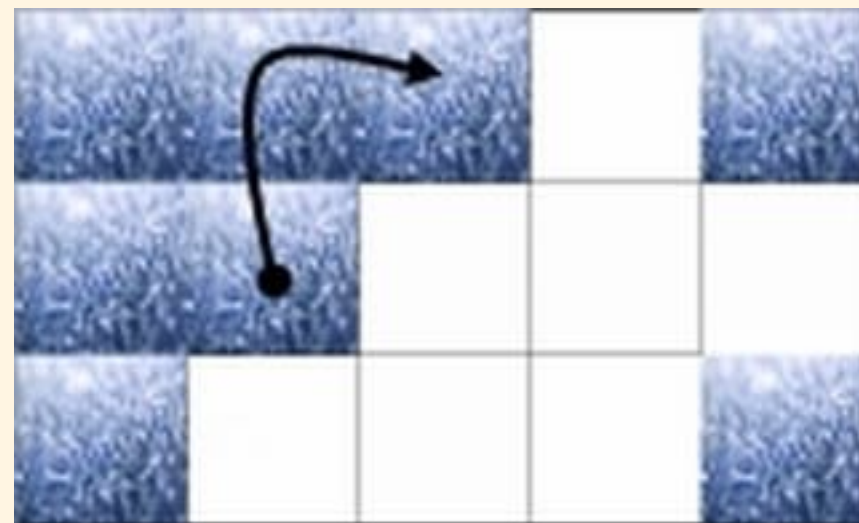
- 制約

- ▶ 移動方法は20万通りを超えない
- ▶ $m, n \leq 90$

例



移動数：1マス



移動数：3マス



移動数：3マス



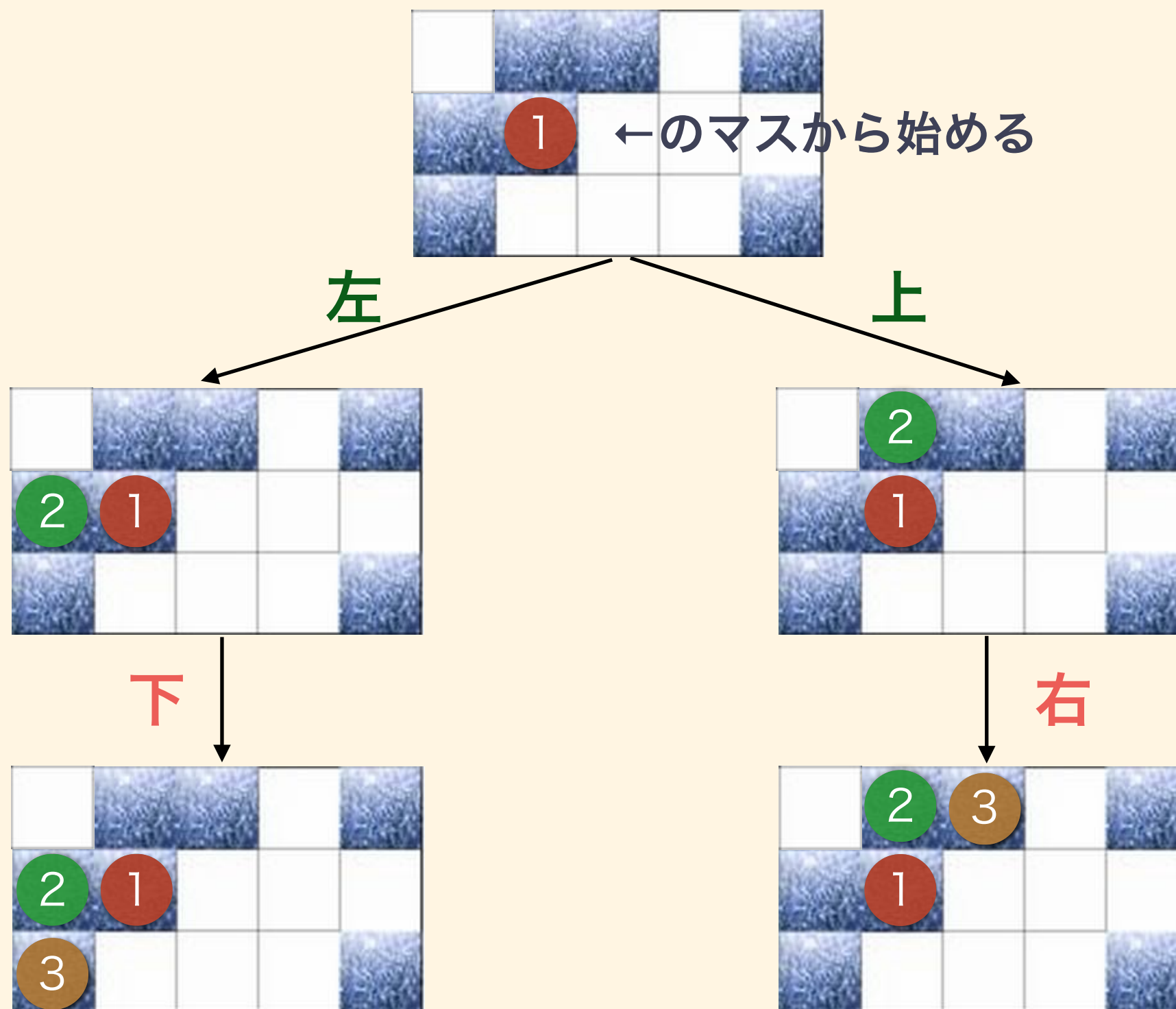
移動数：5マス

どのように解くか？

- 移動方法は20万通り以下であることが保証
- 移動方法を全列挙して,
最大移動マス数を調べれば良い
- 一旦移動を始めるマスを固定して考える

どう全列挙するか？

* 1スライドに収まらないので
グリッドの左上1マス消しました



⇒ **for**や**while**で実装するのは少し厳しそうな雰囲気

実装例

```
grid[N][M] := 移動可能マスが1, それ以外は0
visited[N][M] := 0初期化
maxCnts = 0
bool ok(x, y) {
    return grid[y][x] && !visited[y][x] // 移動可能, 未訪問
}

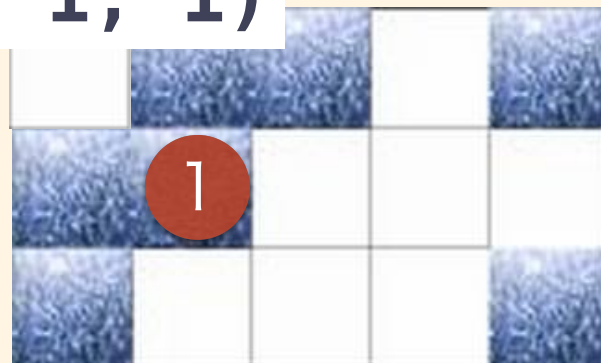
void dfs(x, y, step) {
    maxCnts = max(maxCnts, step) // 最大値更新
    visited[y][x] = true          // 訪問済みにする
    if (ok(x-1, y)) dfs(x-1, y, step + 1) // 左へ
    if (ok(x, y+1)) dfs(x, y+1, step + 1) // 下へ
    if (ok(x+1, y)) dfs(x+1, y, step + 1) // 右へ
    if (ok(x, y-1)) dfs(x, y-1, step + 1) // 上へ
    visited[y][x] = false          // 1歩戻るので訪問済みを解除
}
```

実際に流れを追って処理を確認しよう

流れを追う

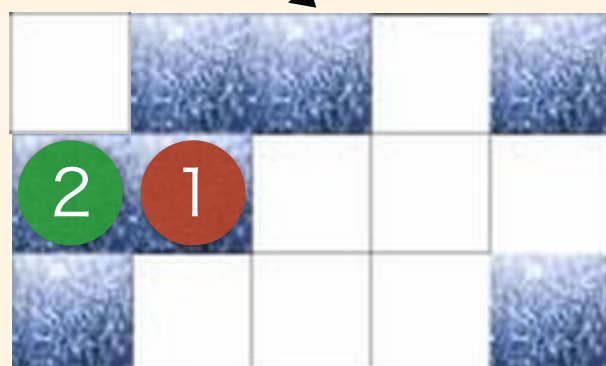
dfs(1, 1, 1)

左へ



左

上



下



右



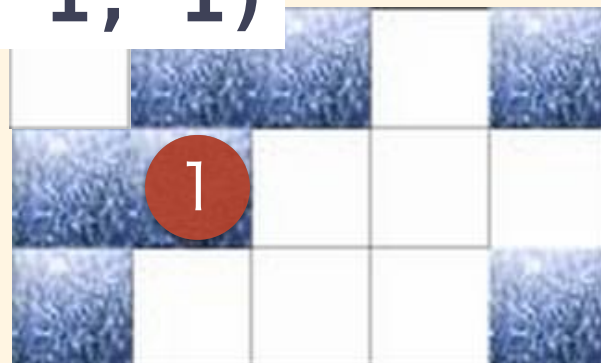
maxCnts = 1
visited = 00000
01000
00000

visited更新

step=1
maxCntsも更新

流れを追う

dfs(1, 1, 1)



maxCnts = 2
visited = 00000
 = 11000
 00000

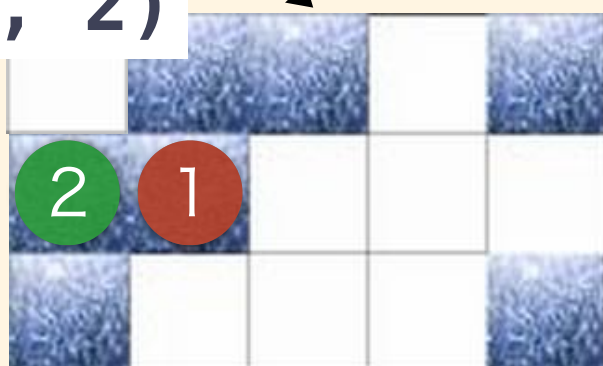
visited更新

step=2
maxCntsも更新

左

上

dfs(0, 1, 2)



下

右



流れを追う

maxCnts = 3
 visited = 00000
 11000
 10000

dfs(1, 1, 1)



visited更新

step=3
 maxCntsも更新

左

上

dfs(0, 1, 2)



下

右

dfs(0, 2, 2)



流れを追う

maxCnts = 3
 visited = 00000
 11000
 00000

dfs(1, 1, 1)



左

上

dfs(0, 1, 2)



下

dfs(0, 2, 2)

行き場がないのでこれ以上呼出なし
 visitedを元に戻し, return



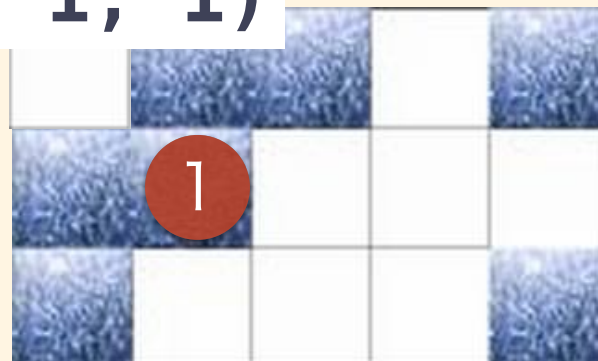
右



流れを追う

maxCnts = 3
 visited = 00000
 01000
 00000

dfs(1, 1, 1)

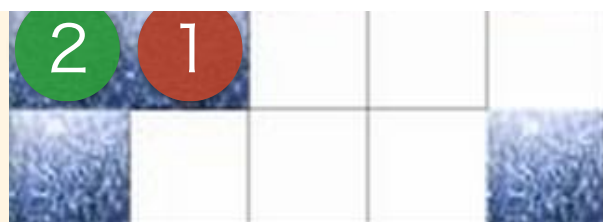


左

上

dfs(0, 1, 2)

右, 上には行けないため return



下



右



流れを追う

maxCnts = 3
 visited = 00000
 01000
 00000

dfs(1, 1, 1)



下, 右はいけない
 次は上へ

左

上



下

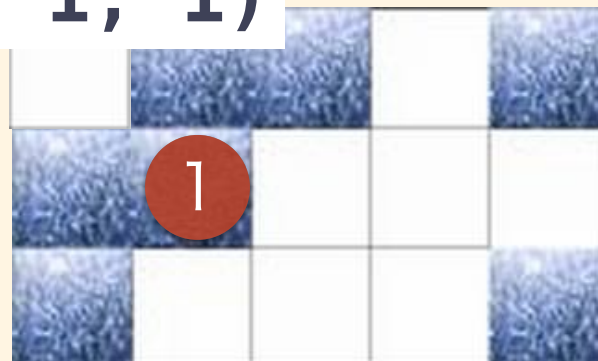
右



流れを追う

maxCnts = 3
visited = 01000
01000
00000

dfs(1, 1, 1)



下, 右はいけない
次は上へ

左

上

dfs(1, 0, 2)



下

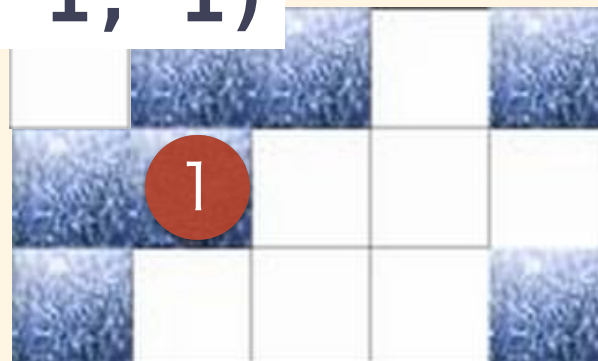
右



流れを追う

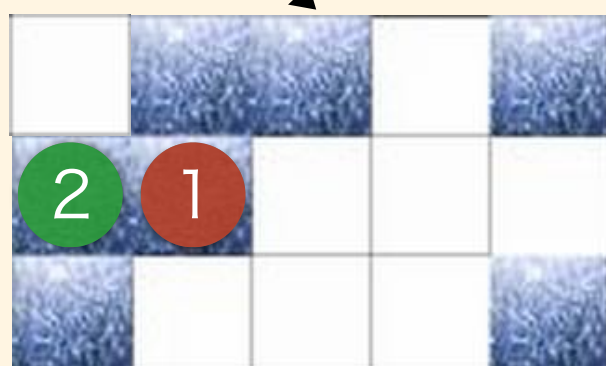
maxCnts = 3
 visited = 01000
 01000
 00000

dfs(1, 1, 1)

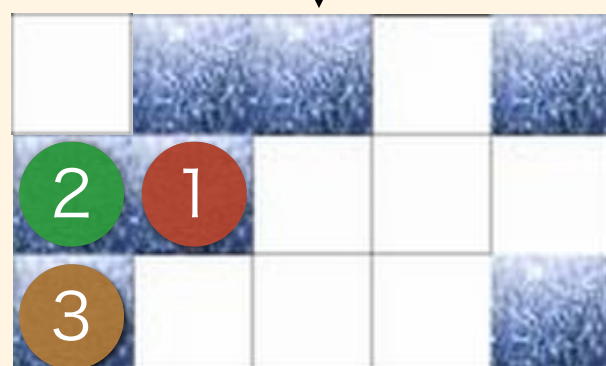


左

上



下



dfs(1, 0, 2)

左, 下はいけない
 次は右へ



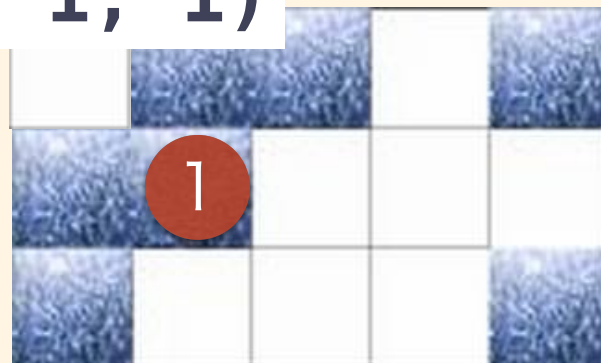
右



流れを追う

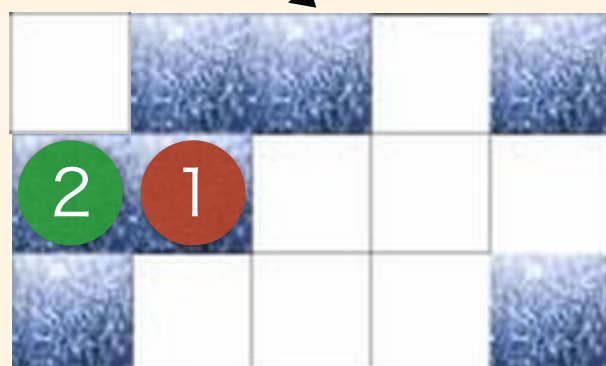
maxCnts = 3
 visited = 01100
 01000
 00000

dfs(1, 1, 1)



左

上



dfs(1, 0, 2)



下

右



dfs(2, 0, 2)



流れを追う

maxCnts = 3
 visited = 01000
 01000
 00000

dfs(1, 1, 1)



左

上



下

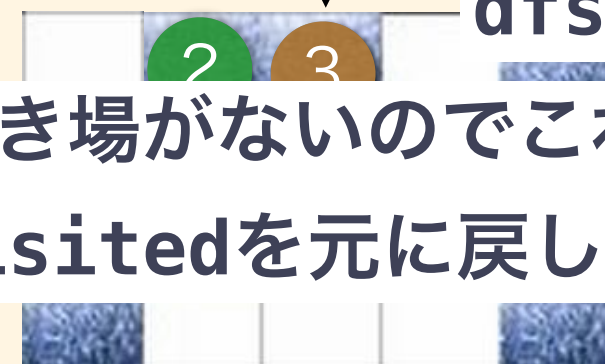


dfs(1, 0, 2)



右

dfs(2, 0, 2)



行き場がないのでこれ以上呼出なし
 visitedを元に戻し, return

流れを追う

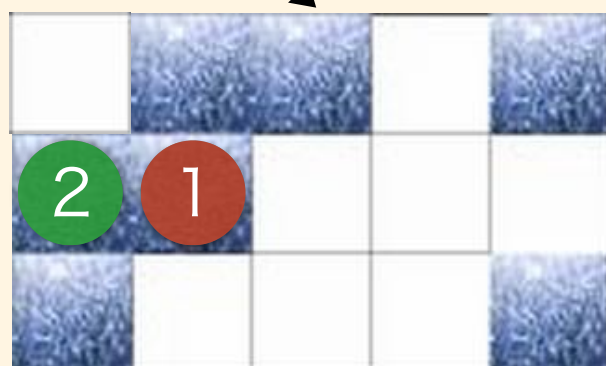
maxCnts = 3
 visited = 00000
 01000
 00000

dfs(1, 1, 1)



左

上



dfs(1, 0, 2)

行き場がないのでこれ以上呼出なし
 visitedを元に戻し, return



下

右

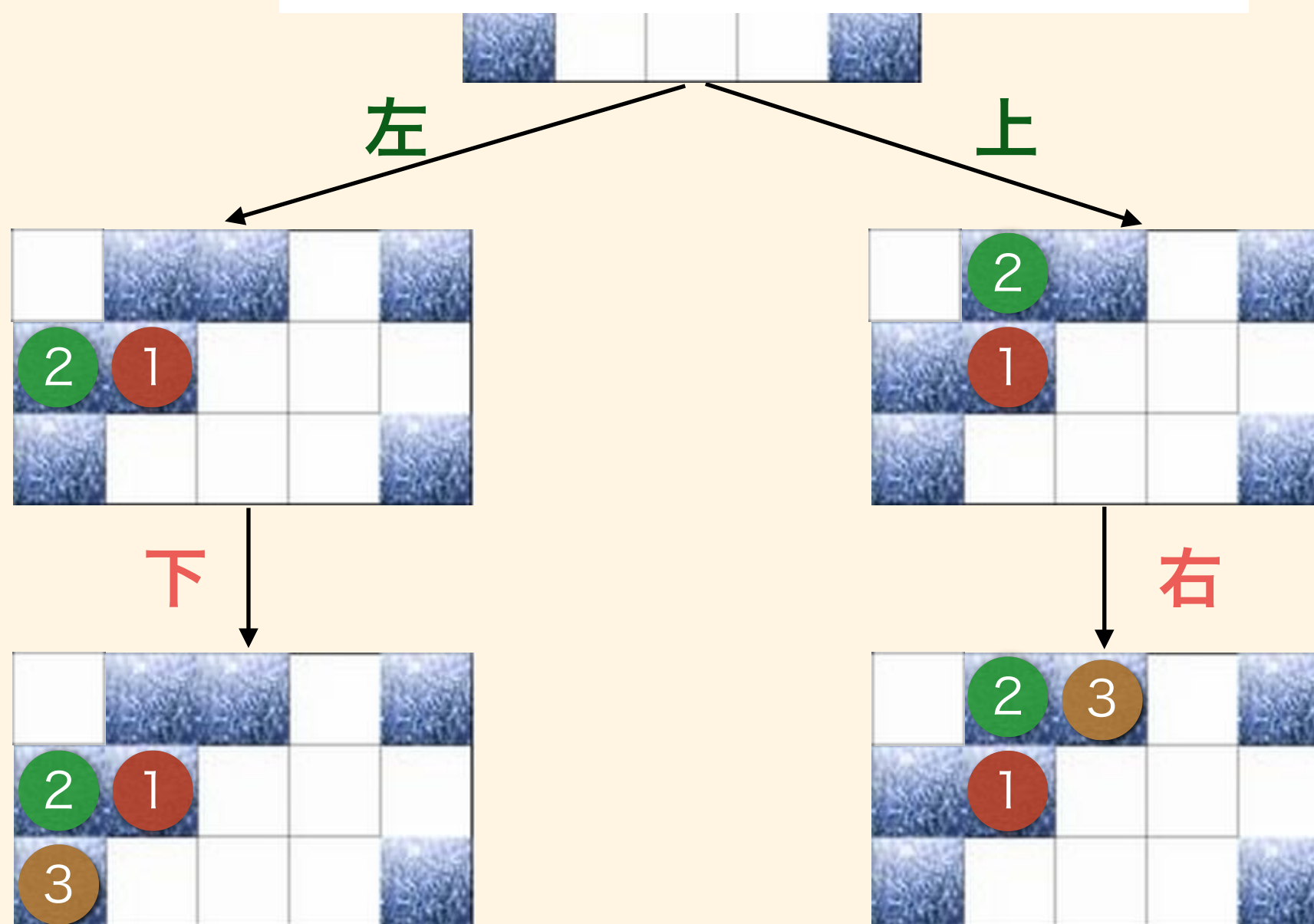


流れを追う

maxCnts = 3
 visited = 00000
 00000
 00000

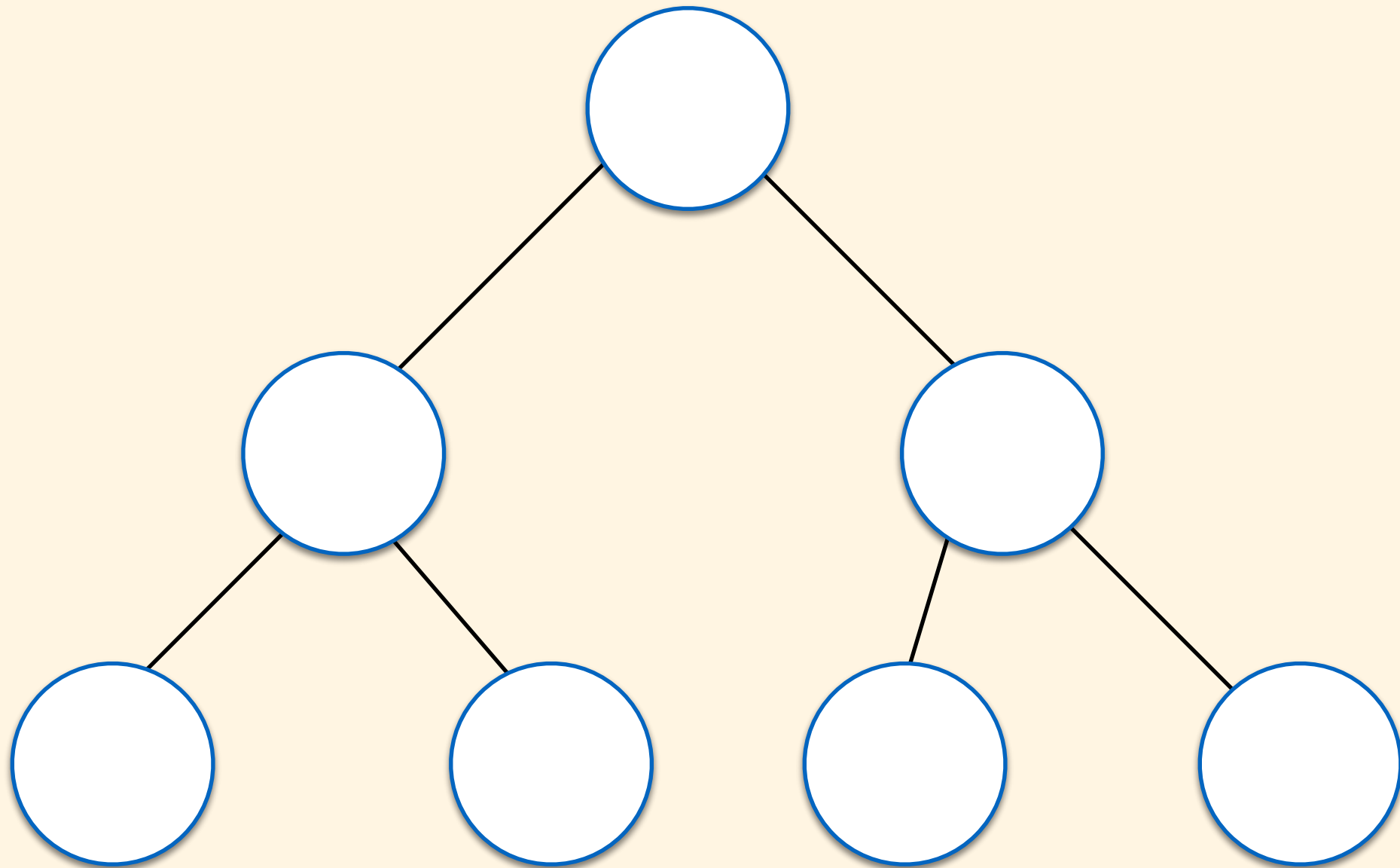
dfs(1, 1, 1)

行き場がないのでこれ以上呼出なし
 visitedを元に戻し, return



探索完了後, maxCntsに答えが入っている

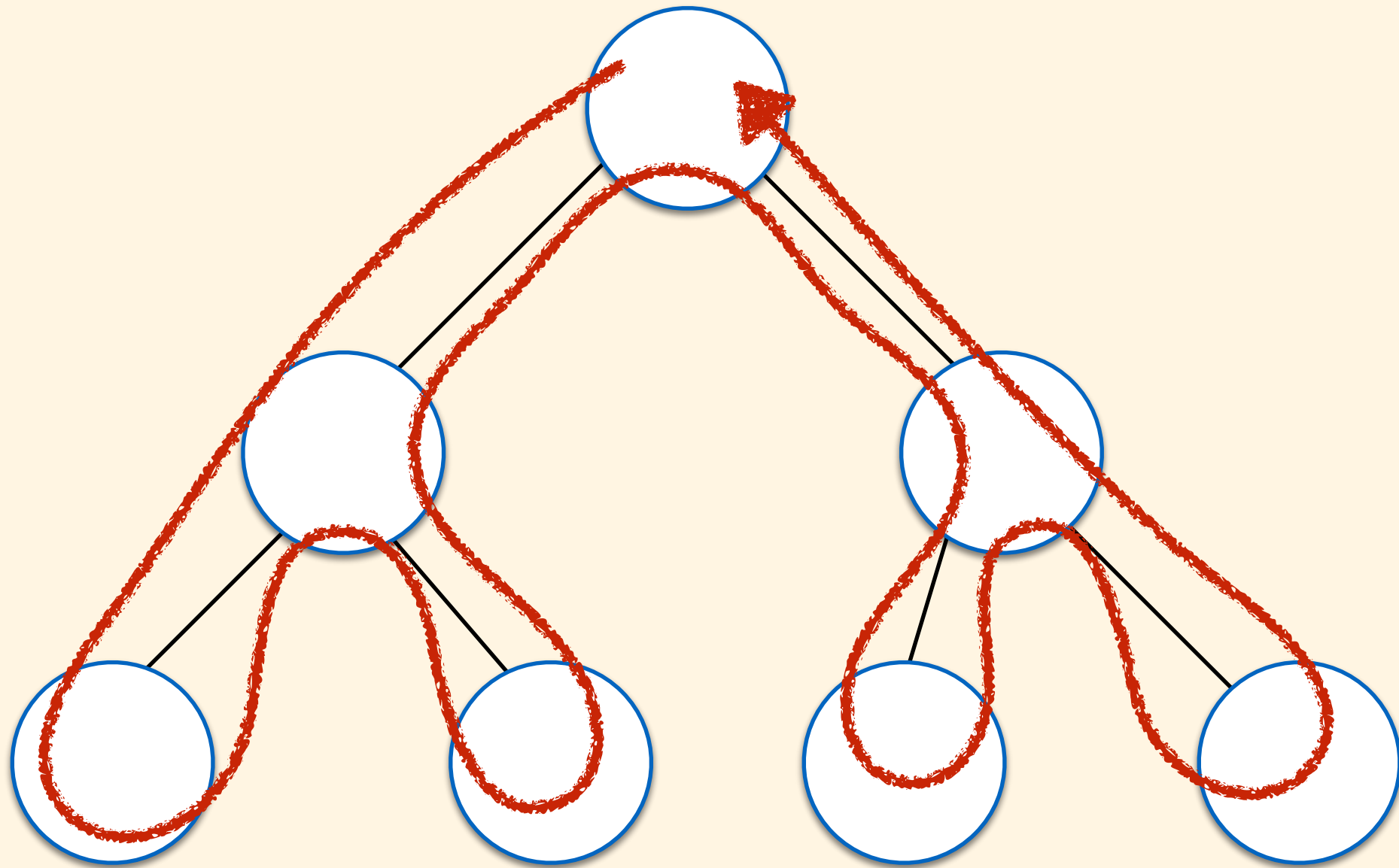
深さ優先探索 (バックトラック法)



・ こういう構造を全部舐めたい時に

各丸は状態を表す (先の例でいうどのように移動してどこにいるか)

深さ優先探索 (バックトラック法)



- 行けるところまで進み, ダメなら戻る探索方法を「深さ優先探索 (バックトラック法)」と呼ぶ

DFS実装テンプレート

```
void dfs(state) {  
    if (終了条件) {  
        答えを更新してreturn  
    }  
    visited[state] = true    // 訪問済みにする  
    dfs(nextstate)           // 次の状態に遷移(複数あれば複数個)  
    visited[state] = false   // 1歩戻るので訪問済みを解除  
}
```

私が意識しているポイントは

- ・ 終了条件
- ・ 今の状態から次に遷移する状態

ちょっぴり応用

```
void dfs(x, y, step) {  
    if (step == 5) {  
        visitedが1に立っている座標が今までの経路(step=5なので長さ5の経路)  
        return  
    }  
    visited[state] = true    // 訪問済みにする  
    // 上下左右にdfs呼び出し  
    visited[state] = false  // 1歩戻るので訪問済みを解除  
}
```

先の例を少し応用すると、
長さkの経路の列挙とかも出来る

部分和問題への適用

- 部分和問題

- ▶ N 個の自然数 $a[i]$ と, 自然数 W が与えられる.
 $a[i]$ の中から何個か選んで総和を W にできるか?

例.

$W : 75$

$a[i] : 3 \quad 12 \quad 29 \quad 43 \quad 69$



$75(=3+29+43)$ なので, Yes.

部分和問題への適用

- 部分和問題

- ▶ N 個の自然数 $a[i]$ と, 自然数 W が与えられる.

$a[i]$ の中から何個か選んで総和を W にできるか?

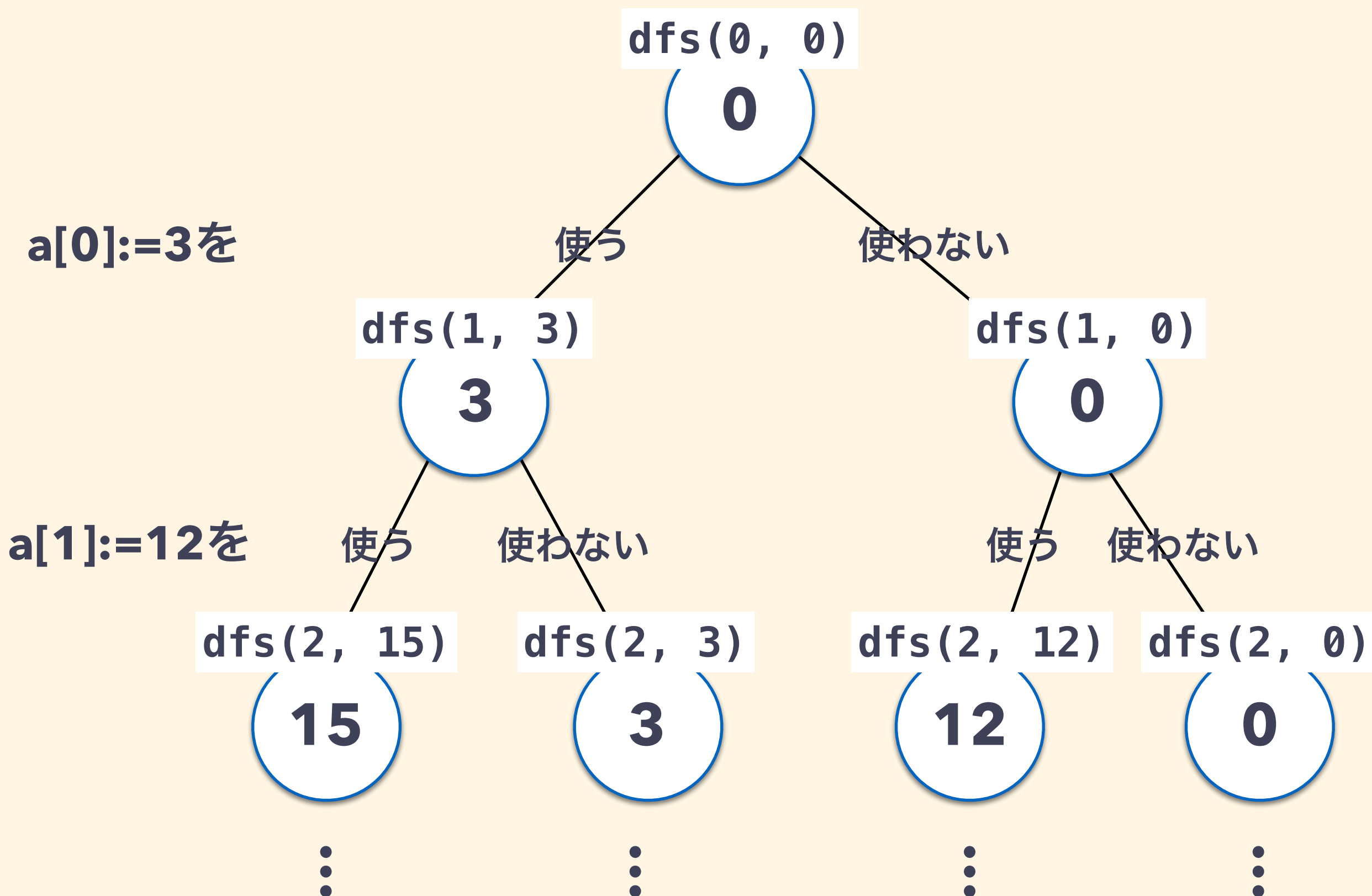
実装例.

```
ok = false
void dfs(i, sum) {
    if (i == N) {                                // N個目で終了
        if (sum == W) ok = true // 条件を満たす時trueで更新
        return
    }

    // 使う/使わないで分岐
    dfs(i + 1, sum + a[i]); // a[i]を使う
    dfs(i + 1, sum + 0    ); // a[i]を使わない
}

dfs(0, 0); // 0個目, sum=0でスタート
```

図で流れを見てみる



メモ化再帰の前に 再帰処理入門

ハノイの塔

⑥ ハノイの塔

移動したい

ルール

- ① 1回に1枚
- ② 小の上に大はNG

今から1枚ずつ円盤を動かして行って
全て他の棒へ移し替えなさい

ハノイの塔



⑥ ハノイの塔

移動したい

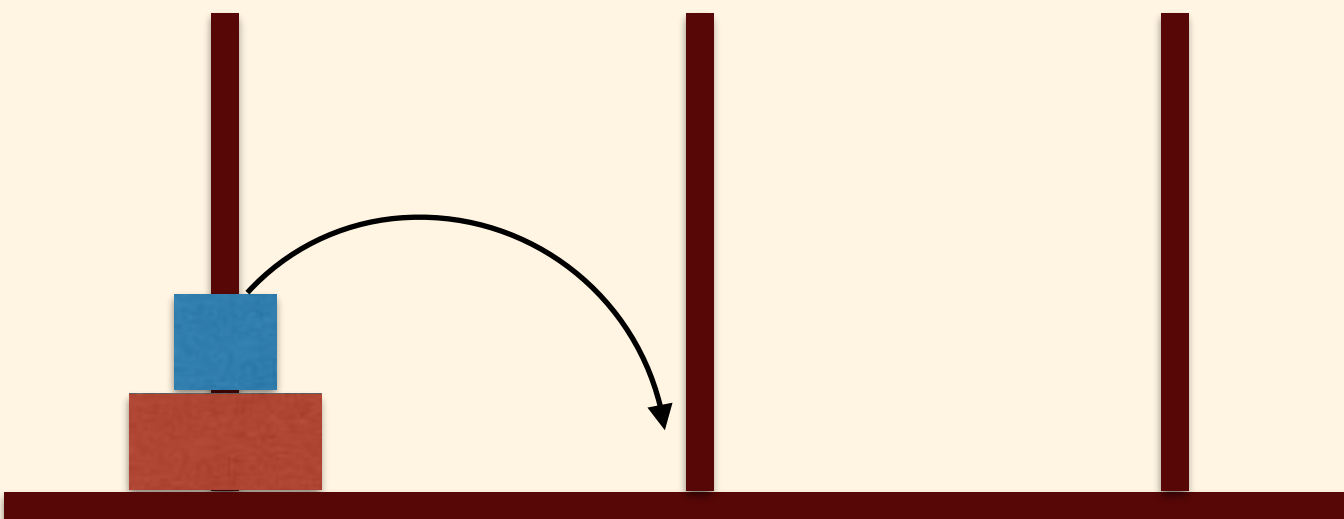
ルール

- ① 1回に1枚
- ② 小の上に大はNG

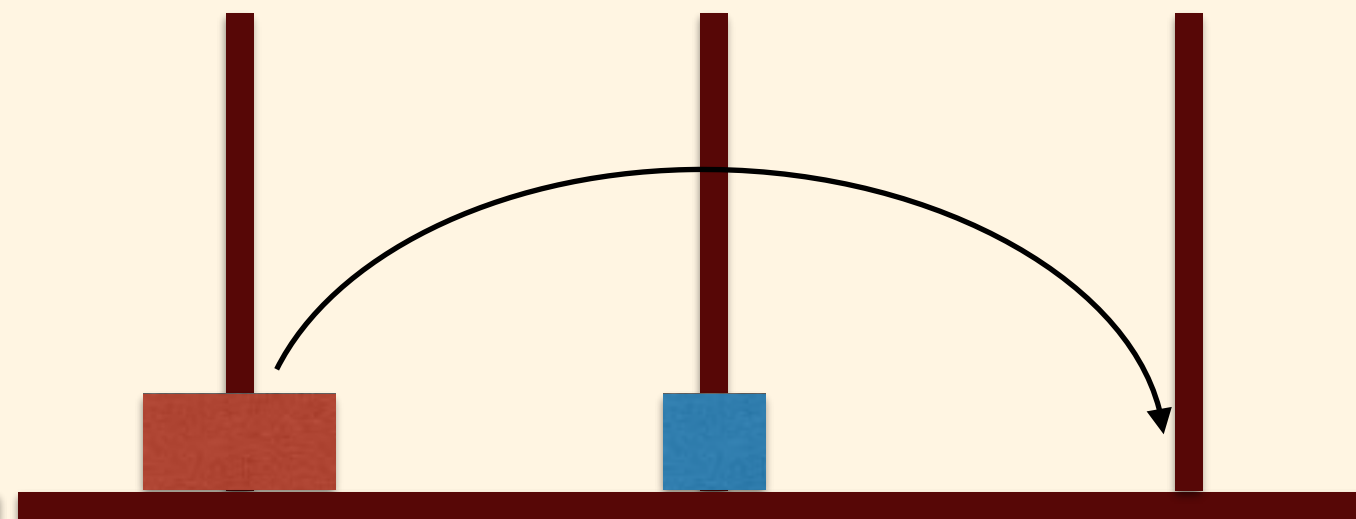
最短何手かかるでしょう?

2個は3手掛かる

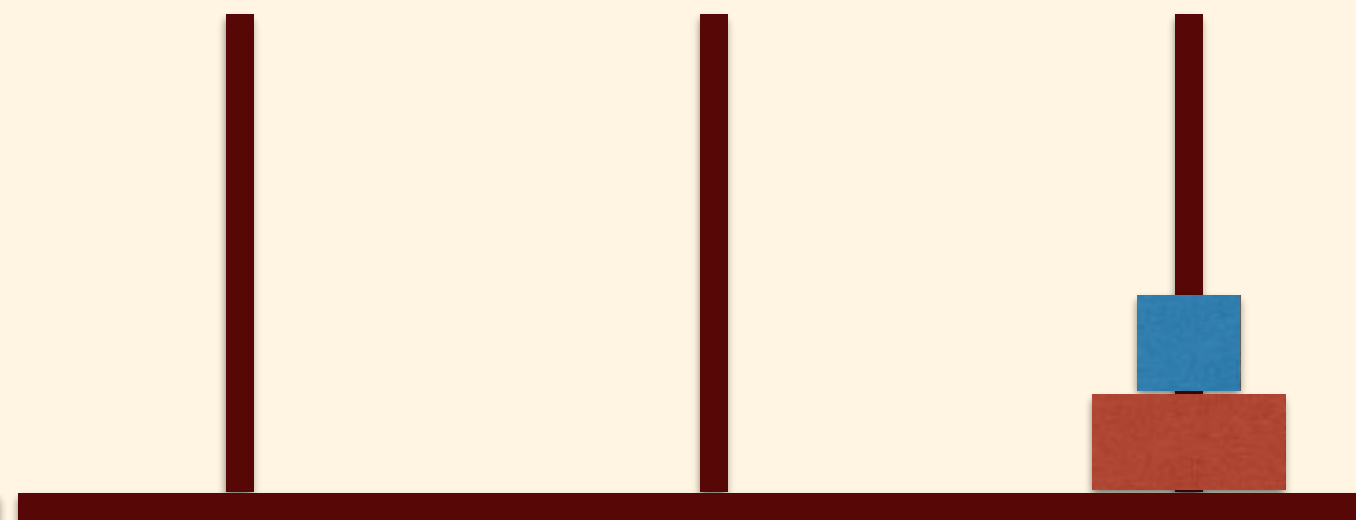
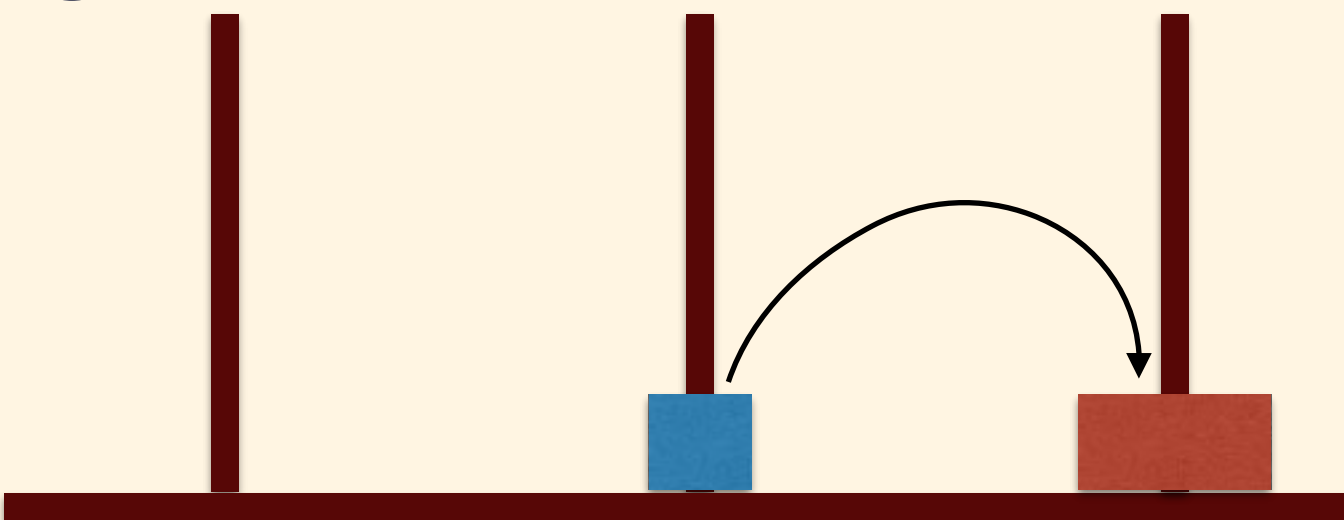
①



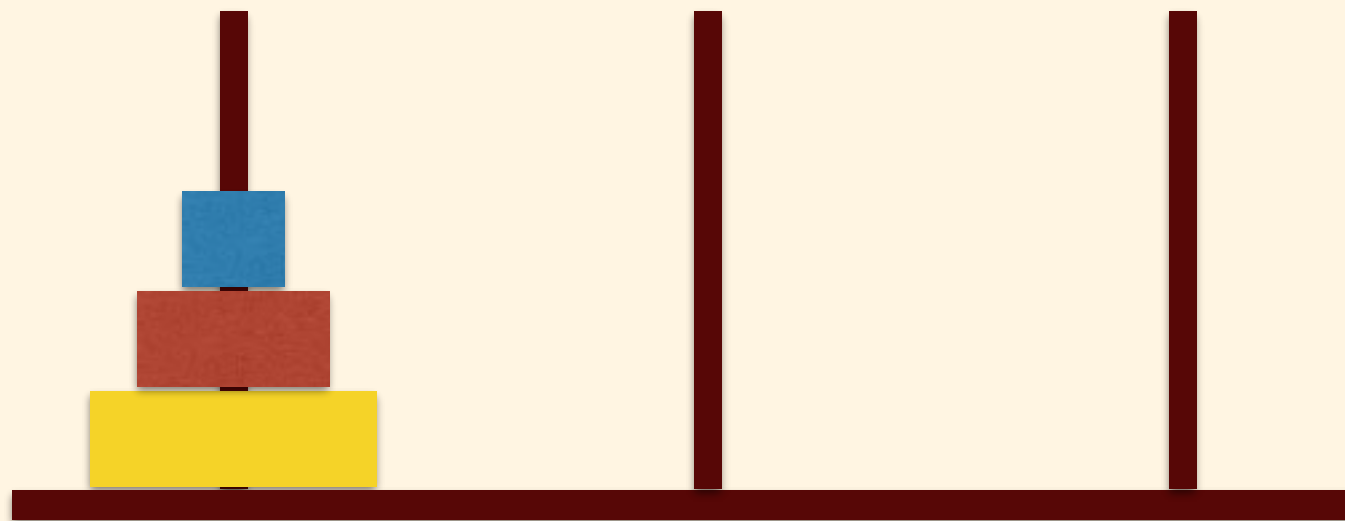
②



③

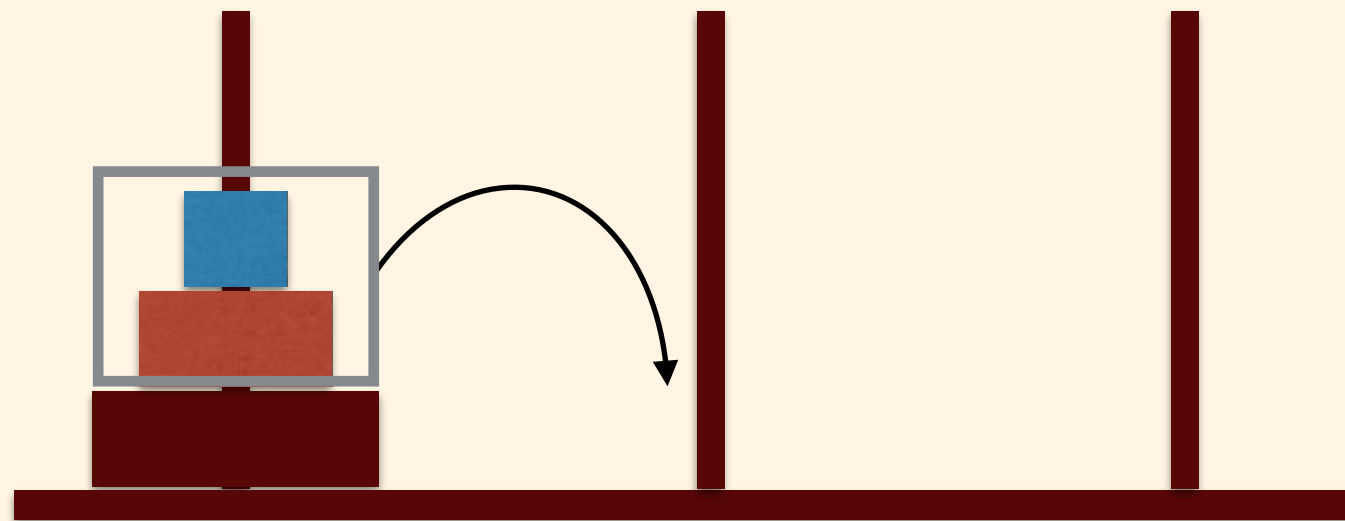


3個は？



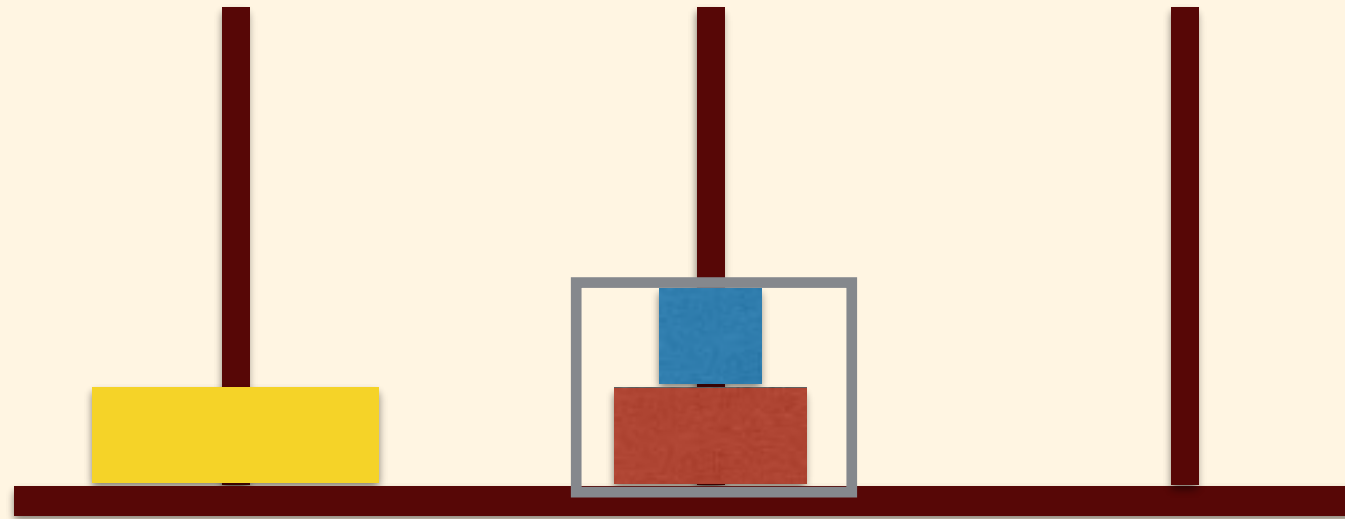
- 黄を右に持っていく必要がある
 - そのためには上の2個(青,赤)が邪魔
- ⇒ 上の2個をまず真ん中の棒に退避させる

3個は？



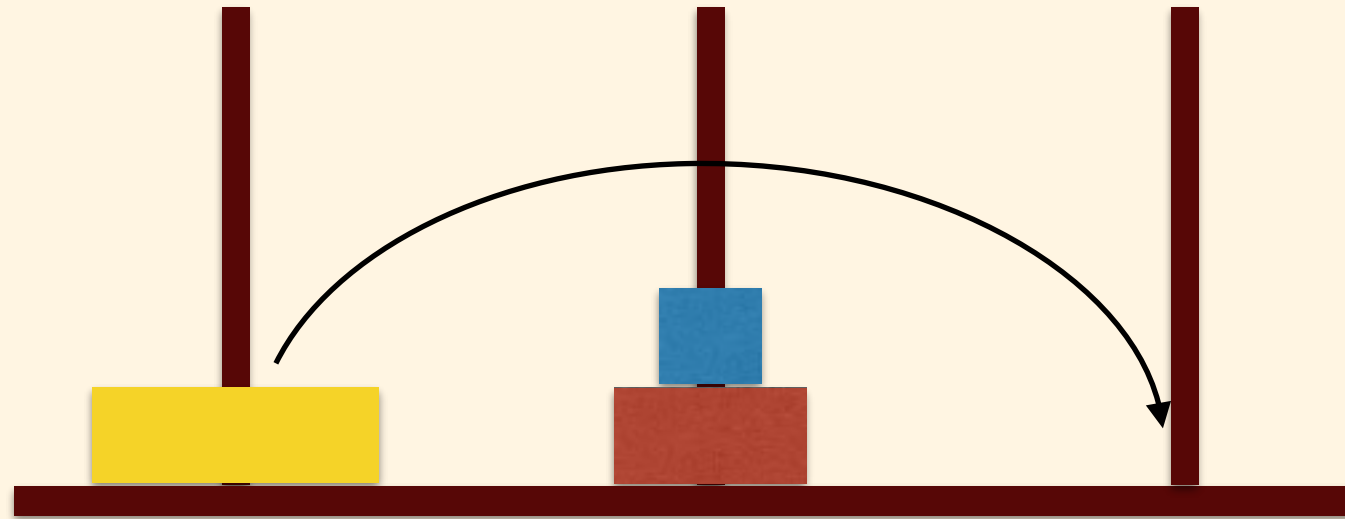
- 黄も床として考えれば， 2個のハノイの塔と同じ
 - 移動する場所が真ん中になっただけ
- ⇒ さっきの議論から3手で真ん中に移動できる

3個は？



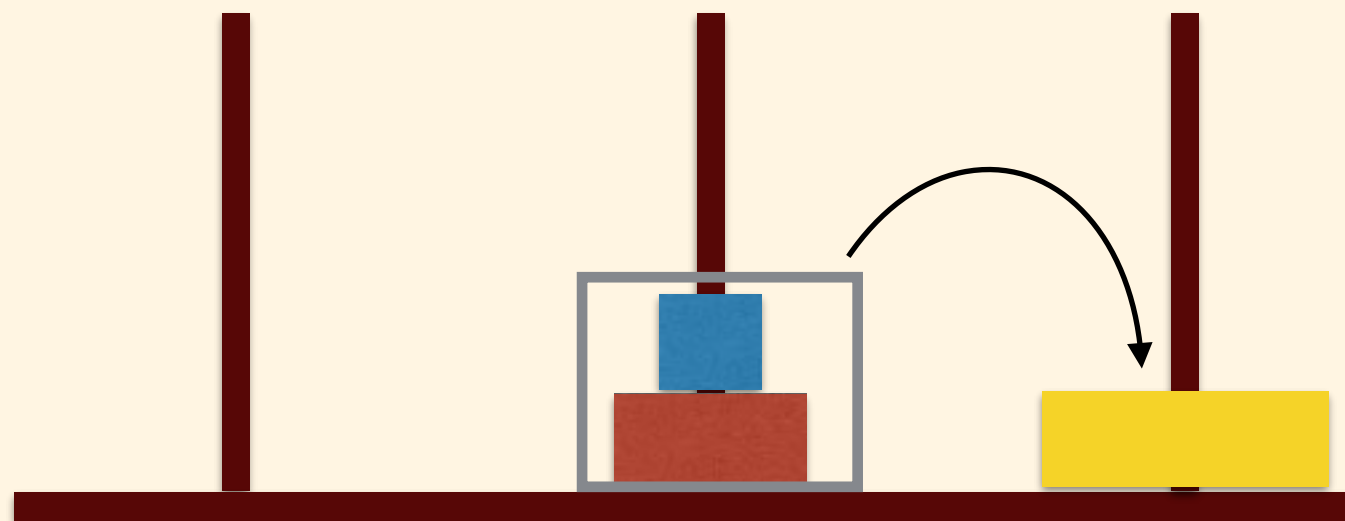
- 黄も床として考えれば， 2個のハノイの塔と同じ
 - 移動する場所が真ん中になっただけ
- ➡ さっきの議論から3手で真ん中に移動できる

3個は？



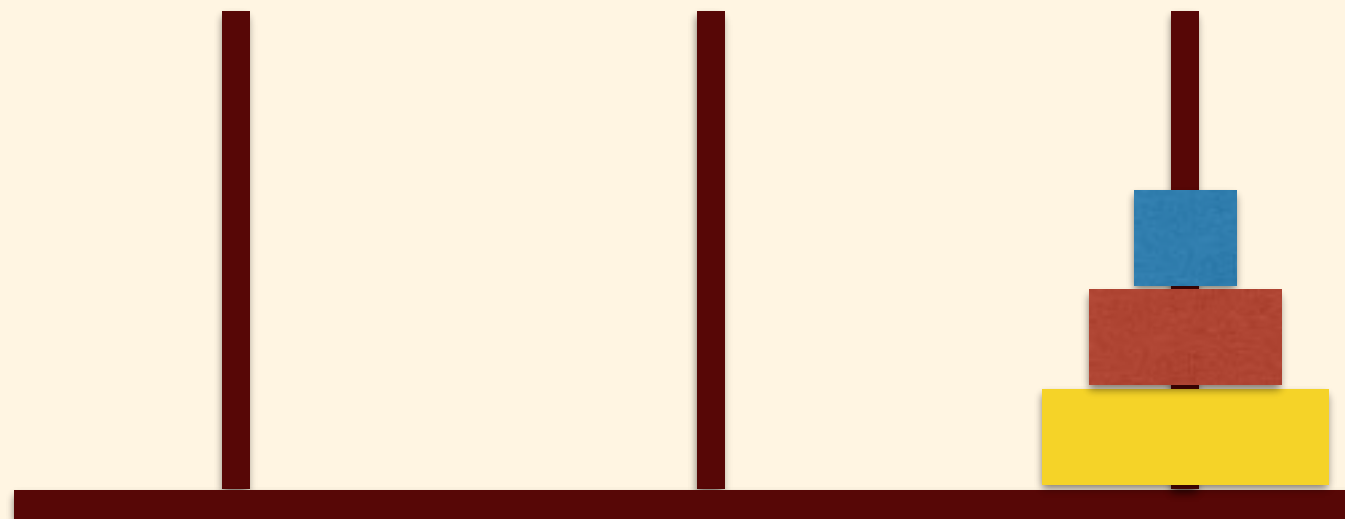
- ・ さらに1手で黄色を右に動かし

3個は？



- ・ 最後にもう一度2個のハノイの塔をやれば良い

3個は？



- ・ 最後にもう一度2個のハノイの塔をやれば良い
- ⇒ 3手 + 1手 + 3手で**7手**！

N個のハノイの塔を解く関数を書く

- まず1個, 2個はそのまま書いてしまおう

```
int solveHanoi(n) {  
    if (n == 1) return 1  
    if (n == 2) return 3  
}
```

n=1 の時に 1手

n=2 の時に 3手

を返す関数がかけた

N個のハノイの塔を解く関数を書く

- 3個のハノイの塔は下記の手順で解けた
 - ▶ 2個のハノイの塔を解く
 - ▶ 一番大きな盤を1個動かす
 - ▶ 2個のハノイの塔を解く

つまり、3個のハノイの塔を解く最短手数はいくつ？

2個のハノイの塔を解く手数 $\times 2 + 1$

⇒ そのまま関数に書くと

N個のハノイの塔を解く関数を書く

つまり、3個のハノイの塔を解く最短手数は？

2個のハノイの塔を解く手数 $\times 2 + 1$

⇒ そのまま関数に書くと

```
int solveHanoi(n) {  
    if (n == 1) return 1  
    if (n == 2) return 3  
    if (n == 3) {  
        return solveHanoi(2) + solveHanoi(2) + 1  
    }  
}
```

* solveHanoi(2)で2個のハノイの塔は解けるのであった

N個のハノイの塔を解く関数を書く

もう少し一般化出来て, $N > 1$ に対し,

N個のハノイの塔を解く最短手数は?

$N-1$ 個のハノイの塔を解く手数 $\times 2 + 1$

```
int solveHanoi(n) {  
    if (n == 1) return 1  
    return solveHanoi(n-1) + solveHanoi(n-1) + 1  
}
```

* solveHanoi(n-1)でn-1個のハノイの塔は解ける

N個のハノイの塔を解く関数を書く

もう少し一般化出来て, $N > 1$ に対し,

N個のハノイの塔を解く最短手数は?

$N-1$ 個のハノイの塔を解く手数 $\times 2 + 1$

```
int solveHanoi(n) {  
    if (n == 1) return 1  
    return solveHanoi(n-1) + solveHanoi(n-1) + 1  
}
```

★ 関数を「ある問題を解くもの*」と認識すれば
自然に再帰が書ける(はず*)

* 正確にはある問題のインスタンス

* 個人の感想です

N個のハノイの塔を解く関数を書く

もう少し一般化出来て, $N > 1$ に対し,

N個のハノイの塔を解く最短手数は?

$N-1$ 個のハノイの塔を解く手数 $\times 2 + 1$

```
int solveHanoi(n) {  
    if (n == 1) return 1  
    return solveHanoi(n-1) + solveHanoi(n-1) + 1  
}
```

★ 再帰処理を使えば

「大きな問題を小さい問題に分割して解く」

を簡単に実装出来る

N個のハノイの塔を解く関数を書く

もう少し一般化出来て, $N > 1$ に対し,

N個のハノイの塔を解く最短手数は?

$N-1$ 個のハノイの塔を解く手数 $\times 2 + 1$

```
int solveHanoi(n) {  
    if (n == 1) return 1  
    return solveHanoi(n-1) + solveHanoi(n-1) + 1  
}
```

★ 「大きな問題を小さい問題に分割して解く」

⇒ 「分割統治法」と呼ぶ

メモ化再帰

フィボナッチ数列を再帰で書く

- フィボナッチ数列のn番目の数 $F(n)$ は？

$$F(n) = F(n-1) + F(n-2) \quad n > 1$$

$$F(0) = 0$$

$$F(1) = 1$$

0, 1番目の数は0, 1と定義

フィボナッチ数列：0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, ...

フィボナッチ数列を再帰で書く

- フィボナッチ数列のn番目の数 $F(n)$ は？

$$F(n) = F(n-1) + F(n-2) \quad n > 1$$

$$F(0) = 0$$

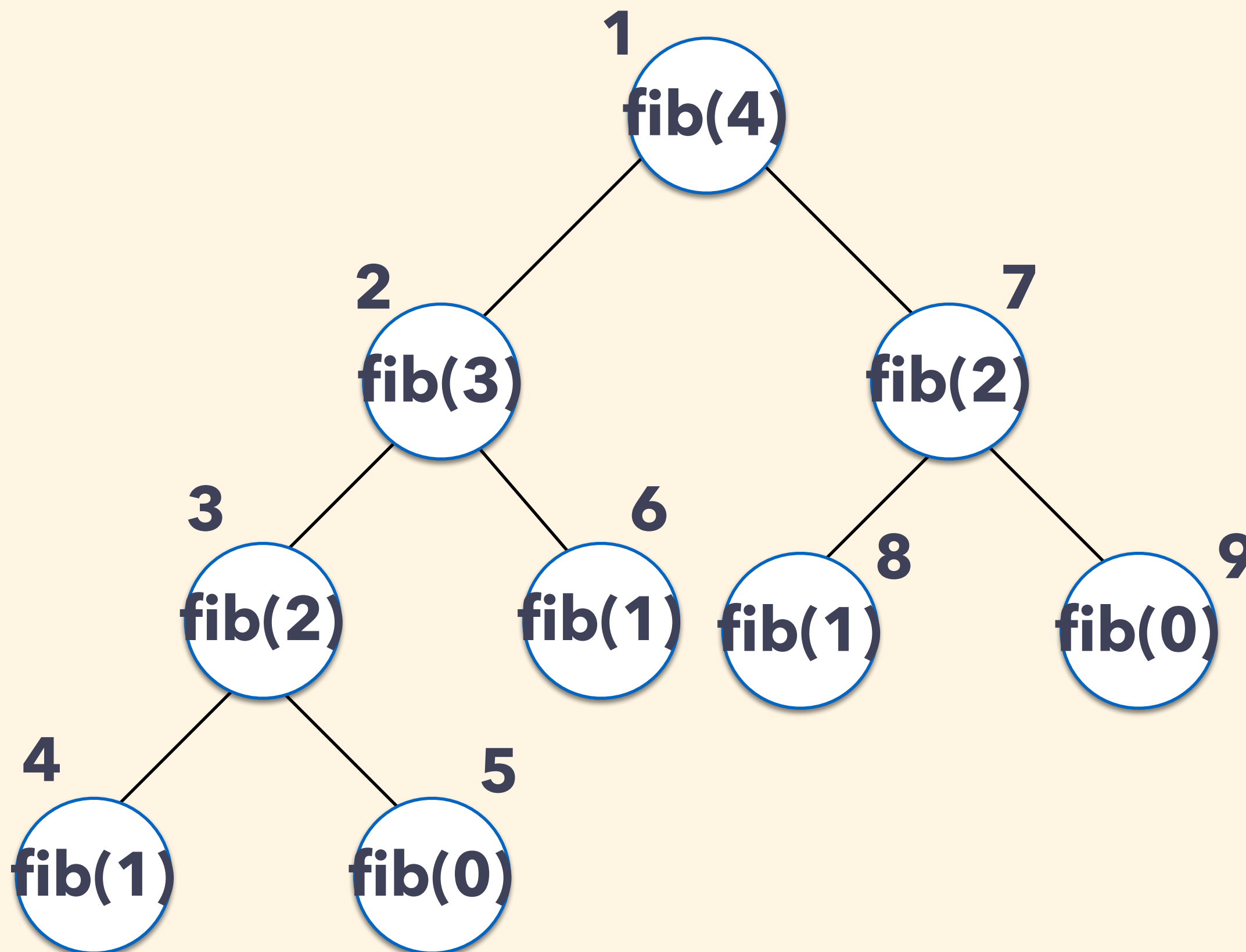
$$F(1) = 1$$

0, 1番目の数は0, 1と定義

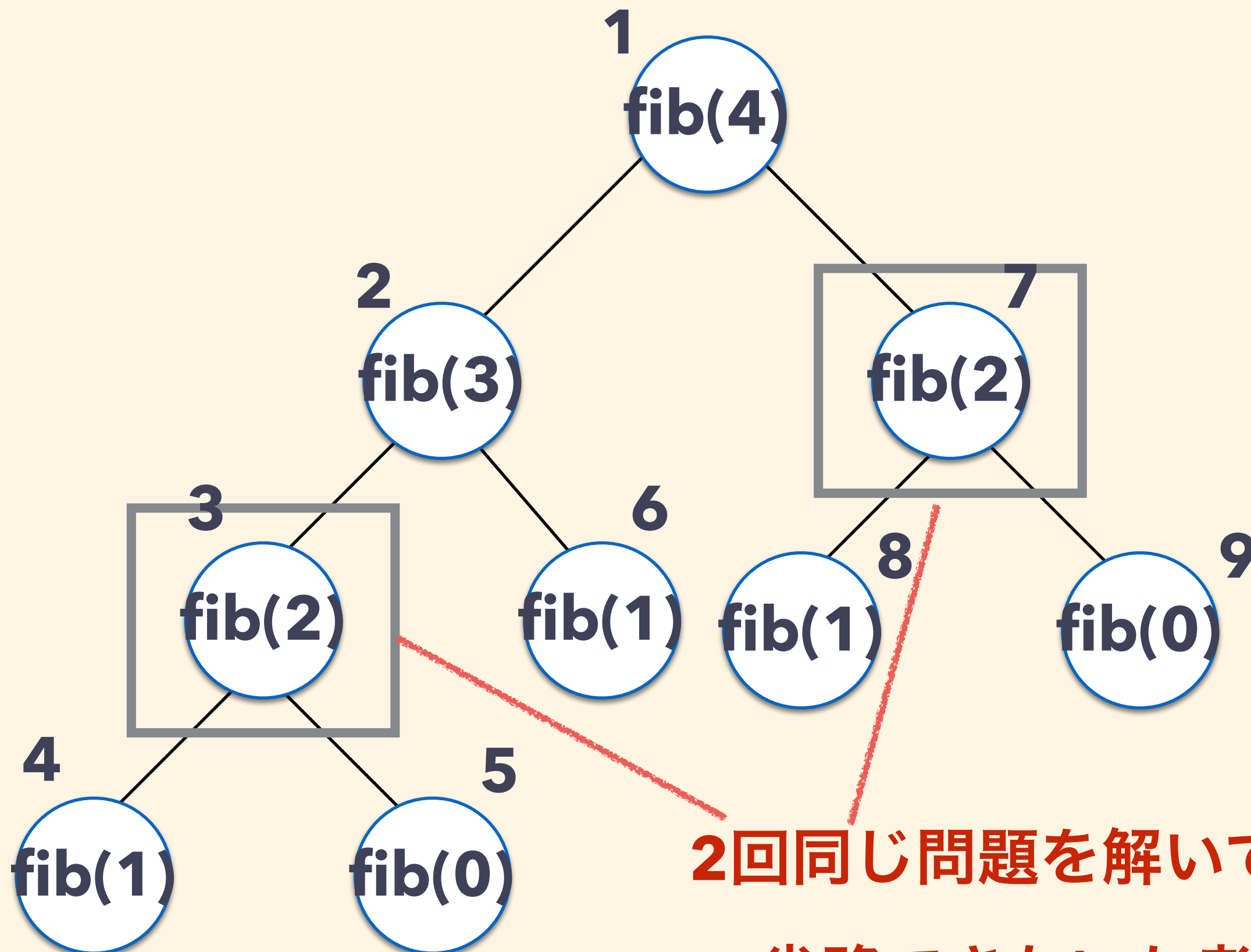
// fibをn番目の数を返す関数として定義

```
int fib(n) {  
    if (n == 0) return 0  
    if (n == 1) return 1  
    return fib(n-1) + fib(n-2)  
}
```

fib(4)の呼出しを図で書くと



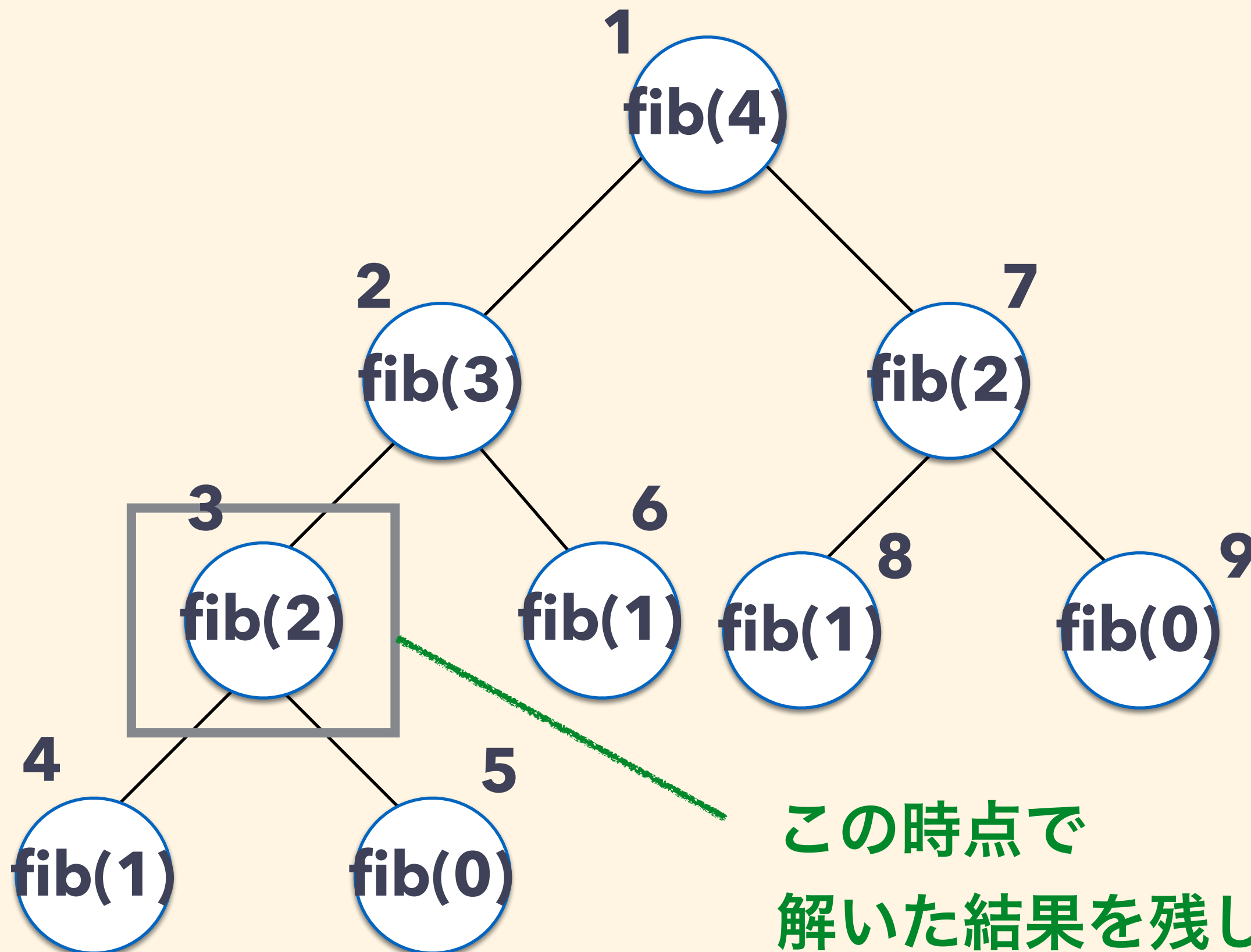
fib(4)の呼出しを図で書くと



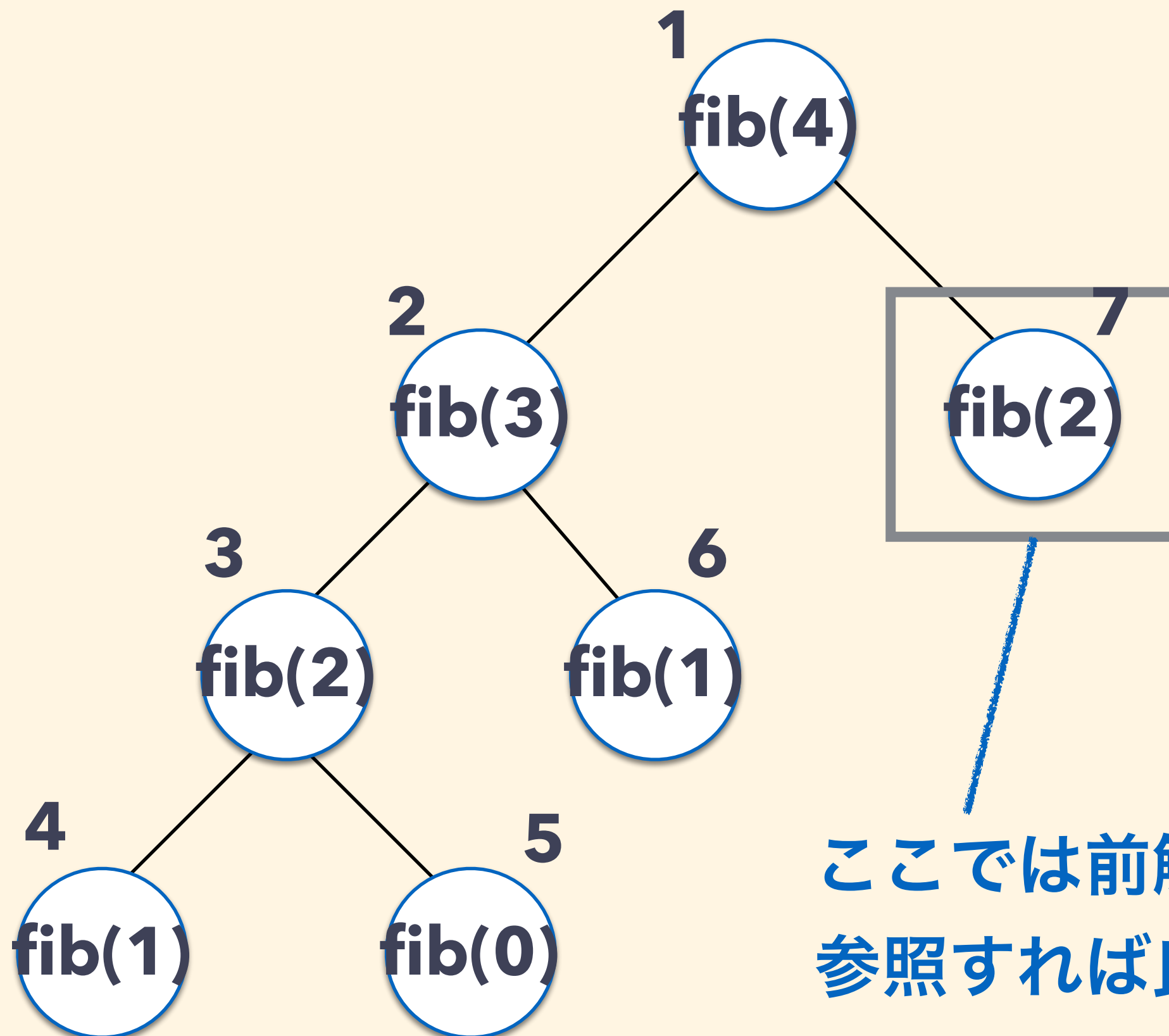
2回同じ問題を解いている

⇒ 省略できないか考える

fib(4)の呼出しを図で書くと



fib(4)の呼出しを図で書くと



ここでは前解いた結果を
参照すれば良い

コードで書くと？

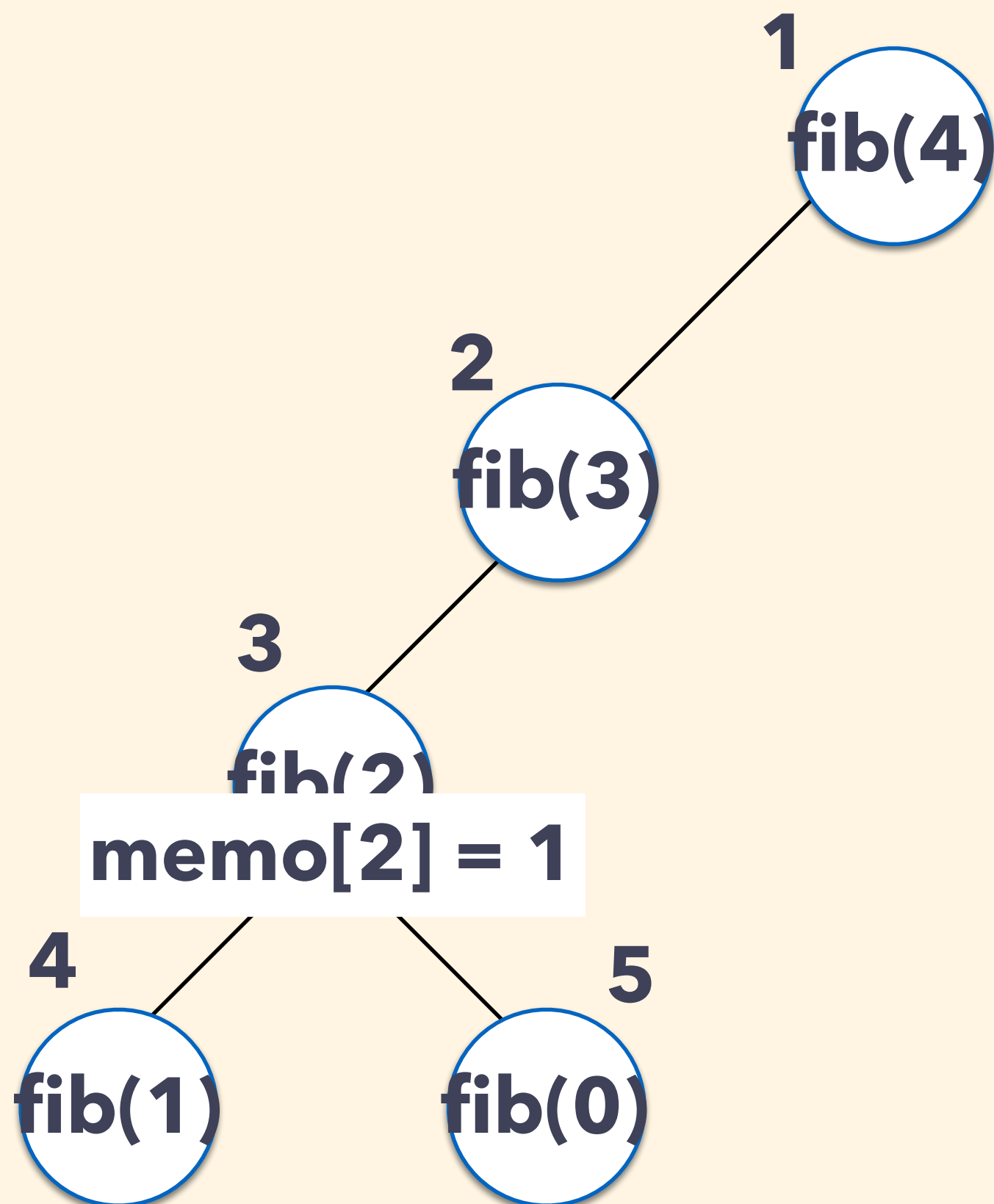
memo[MAX_N] := fib(n)を解いた結果を保存

-1で初期化しておく

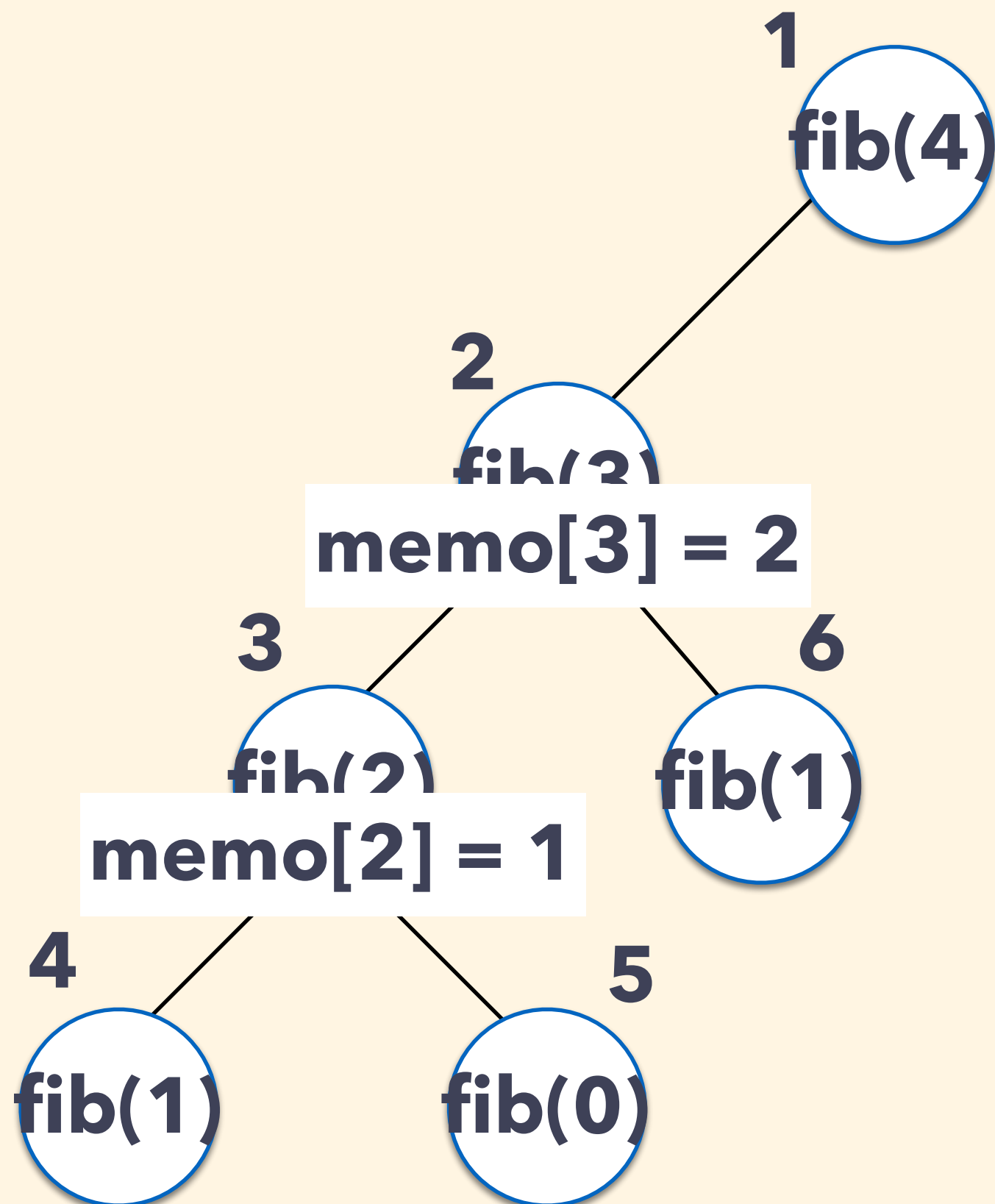
// fibをn番目の数を返す関数として定義

```
int fib(n) {  
    if (n == 0) return 0  
    if (n == 1) return 1  
    if (memo[n] != -1) {  
        return memo[n] // 計算済みであればそれを利用  
    }  
    memo[n] = fib(n-1) + fib(n-2) // 計算結果保存  
    return memo[n]  
}
```

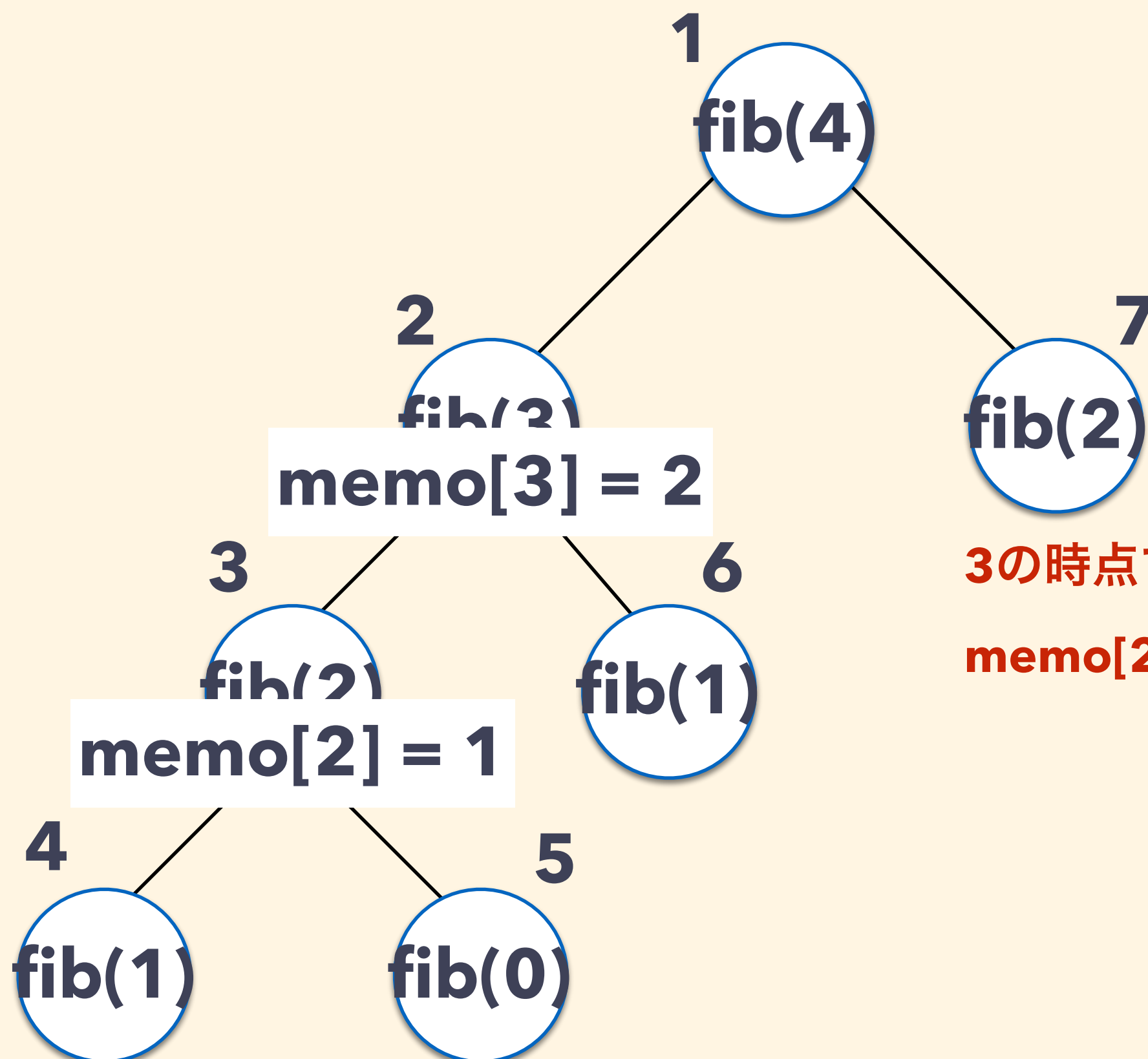
fib(4)の呼出しを図で書くと



fib(4)の呼出しを図で書くと



fib(4)の呼出しを図で書くと



3の時点でfib(2)は計算済み
memo[2]に答えが入っている

計算量について

- メモ化なしフィボナッチ
 - ▶ $O(2^n)$
 - 毎回2股に分岐する
- メモ化ありフィボナッチ
 - ▶ $O(n)$
 - $\text{fib}(i)$ はそれぞれ1回しか計算されず,
1回の計算は定数回の演算で済む

まとめ

- 深さ優先探索(バックトラック法)で,
移動経路等の複雑なパターンの列挙が出来る
- 再帰は関数がある問題を解くものとして
考えると書きやすい(?)
- メモ化によりグッと計算量を小さくできる
 - ▶ メモ化って競プロ用語だと思っていたのですが,
そんなこともないらしい

難問に挑戦

- AtCoder Beginner Contest 008 金塊ゲーム：
https://atcoder.jp/contests/abc008/tasks/abc008_4
 - ▶ 部分点の99点まで
 - 100点取るには別のテクニックを知らないと厳しい
 - ▶ かなり難しめのABC D
 - ▶ 結構好きな問題なので是非挑戦して下さい
 - ▶ 気持ち実装重めなのでアルゴリズムだけ考えて、解説を見て答え合わせでも良いと思います

アンケート

