Parkolási probléma

Legyen adott egy reptéri hosszú távú parkoló, ahol akár hetekig parkolhatnak tetszőleges méretű gépjárművek, azaz autók, buszok, motorkerékpárok. A célunk az, hogy minden járműnek legyen helye a parkolóban, a járművek egyedi hozzáférhetőségtől most eltekintünk.

1. Bevezetés

Legyen adott egy $P \in N^{L \times W}$ mátrix, amely a parkolóba elhelyezendő járművek pozícióját tartalmazza. Legyen adott továbbá $\mathbf{V} = \{(l_i, w_i)\}_{i=1}^N$, járművek halmaza, ahol l_i az i. jármű hossza, w_i pedig az i. jármű szélessége.

Például egy 5x7 méretű parkoló és

$$V = \{(4,2),(3,2),(1,2),(2,5),(2,2),(2,1),(3,1)\}$$

járművek esetén például egy lehetséges allokáció:

Célunk, hogy az összes **V**-beli járművet elhelyezzük a **P** mátrixban. A járművek elforgatása megengedett, sőt, a legtöbb esetben szükséges. A problémáról egyébként belátható, hogy NP-nehéz, ám nagy méret esetén is léteznek hatékony algoritmusok, amelyek megoldást találnak.

2. Feladat

Valósítsa meg a Parkoló feltöltését Java vagy Python nyelven! Az algoritmus tetszőlegesen megválasztható, kódot viszont nem emelhet át külső forrásból.

2.1. Java

A megoldás tartalmazzon egy *Main* osztályt, ezen belül pedig egy *main()* függvényt. A bemenetet a standard inputon várja, a kimenetet a standard outputra írja. A program forráskódját *zip* fájlba tömörítve töltse fel a HF portálon (https://hf.mit.bme.hu).

2.2. Python

A megoldás egyetlen python fájlt tartalmazzon, amely a bemenetet a standard inputon várja, a kimenetet a standard outputra írja. A *zip* fájlba tömörített egyetlen python fájlt töltse fel a HF portálon (https://hf.mit.bme.hu).

2.3. Bemenet

A bemenet tabulátorokkal tagolt szöveges adat, amely első sorában a parkoló hosszát és szélességét, második sorában a járművek számát, utána soronként egy-egy jármű hosszát és szélességét tartalmazza. A fenti esetben:

2.4. Kimenet

Kimenetként írja a **P** mátrixot a standard outputra, tabulátorokkal tagolt formátumban. (Típushiba szokott lenni, hogy a sorok végén felesleges tabulátor van, a kiértékelés során az ilyen megoldásokat nem fogadjuk el).

 1
 1
 1
 1
 4
 4
 6

 1
 1
 1
 1
 4
 4
 6

 2
 2
 3
 3
 4
 4
 7

 2
 2
 5
 5
 4
 4
 7

 2
 2
 5
 5
 4
 4
 7

3. Értékelés

Az értékelés egyre nehezedő tesztesetek alapján, automatikusan történik. Az egyes tesztesetekben csak olyan megoldást fogadunk el, amely az összes tárgyat megfelelően elhelyezi! A végső pontszámot a sikeresen teljesített tesztesetek száma adja. Sikertelenség esetén visszajelzést adunk arról, hogy mely esetekben bukott el a program, ekkor természetesen lehet újra próbálkozni.