前置知识 讲解080、讲解081 - 状压dp系统学习动态规划看讲解066~讲解088,其中有动态规划原理 + 空间压缩技巧图解

本节课讲述 位运算的几个简单操作 轮廓线dp原理及其空间压缩技巧 轮廓线dp的4个相关题目

#### 注意:

插头dp也叫连通性状压dp,这是轮廓线dp中更难的内容 对于致力比赛的同学来说,插头dp也算偏、难、怪的范畴 本系列视频,不再安排讲述插头dp的相关内容,有兴趣的同学可以自行研究

位运算的几个简单操作

得到状态s第j位的状态:(s >> j) & 1

把状态s第j位的状态设置成1,其他位置状态不变: $s = s \mid (1 << j)$ 

把状态s第j位的状态设置成o,其他位置状态不变: $s = s \& (\sim(1 << j))$ 

题目**1**种草的方法数
给定一个n\*m的二维网格*grid*网格里只有O、**1**两种值,O表示该田地不能种草,**1**表示该田地可以种草
种草的时候,任何两个种了草的田地不能相邻,相邻包括上、下、左、右四个方向
你可以随意决定种多少草,只要不破坏上面的规则即可

返回种草的方法数,答案对**100000000**取模

1 <= n, m <= 12

测试链接:https://www.luogu.com.cn/problem/P1879

- 1,普通状压dp的实现
- 2,轮廓线dp的实现
- 3,轮廓线dp+空间压缩的实现

课上重点图解

### 普通状压dp的困境

二维网格中需要逐行逐列做决策时,状态信息表示上一行的状况 那么得到当前行的每个决策,需要利用*dfs*进行暴力递归,然后下一行继续尝试 这个*dfs*的过程会比较费时

#### 轮廓线dp的原理

假设网格规模n\*m,来到(i,j)位置时,状态信息表示一条轮廓线,具体来说状态信息中的(O..j-1)位,用来表示i行,j列左侧的决策状况状态信息中的(j..m-1)位,用来表示i-1行,j列右侧的决策状况这样一来,可能影响(i,j)位置的决策,都被状态信息表示了然后在(i,j)位置做完决策,调整好轮廓线信息之后,继续去往右侧做决策不需要dfs的过程,时间复杂度只和动态规划表的总大小有关

空间压缩的版本一定要掌握,因为一旦卡空间,只有空间压缩的版本才能通过

题目2 贴瓷砖的方法数 给定两个参数n和m,表示n行m列的空白区域 有无限多的1\*2规格的瓷砖,目标是严丝合缝的铺满所有的空白区域 返回有多少种铺满的方法

1 <= n, m <= 11

测试链接:http://poj.org/problem?id=2411

```
题目3
相邻不同色的染色方法数
给定两个参数n和m,表示n行m列的区域
给定参数k,表示有k种颜色,颜色编号O\sim k-1
你需要给每个格子染色,但是相邻的格子颜色不能相同
相邻包括上、下、左、右四个方向
并且给定了第O行和第n-1行的颜色状况,其他格子没有颜色
那么你只能在1\sim n-2行上染色,返回染色的方法数,答案对376544743取模
2 <= k <= 4
k = 2时,1 <= n <= 10^7,1 <= m <= 10^5
3 <= k <= 4时,1 <= n <= 100,1 <= m <= 8
测试链接:https://www.luogu.com.cn/problem/P2435
```

用两位表示一个格子的颜色, 其他没啥了

```
题目4
```

摆放国王的方法数 给定两个参数n和k,表示n\*n的区域内要摆放k个国王 国王可以攻击临近的8个方向,所以摆放时不能让任何两个国王打架 返回摆放的方法数

1 <= n <= 9

1 <= k <= n\*n

测试链接:https://www.luogu.com.cn/problem/P1896

本题同时需要(左、左上、上、右上)四个位置是否摆放过国王,那就一个增加可变参数

这样一来状态如何变化需要非常小心,代码不容易写,这一类问题都是难题