

今日から始めるAtCoder

2020-2-00 (WIP)

shion.ueda

目次

- 競技プログラミングとは
- 例題
- なんか
- 幅優先探索 (BFS)

競技プログラミングとは

hogehoge

例題

ABC086A - Product

問題

2つの整数値 **a**, **b** が与えられます。

a と **b** の積が偶数か奇数か判定してください。

(偶数なら **Even**、奇数なら **Odd** と出力する。)

制約

- $1 \leq a, b \leq 10000$

https://atcoder.jp/contests/abc086/tasks/abc086_a

入出力例1

3 4

Even

入出力例2

1 21

Odd

解答例

```
// Go言語
package main

import "fmt"

func main() {
    var a, b int
    fmt.Scan(&a, &b)

    if a*b%2 == 0 {
        fmt.Println("Even")
    } else {
        fmt.Println("Odd")
    }
}
```


最短路問題

例

問題

上下左右に移動できる2次元盤面上の迷路のスタート地点からゴール地点への最短距離を求めます。迷路の行数 **R** と列数 **C**、スタート座標 **sy**, **sx** とゴール座標 **gy**, **gx**、迷路の情報(空きマス **.** と壁マス **#**)が与えられます。

制約

- 盤面は $1 \leq R \leq 50$ かつ $1 \leq C \leq 50$
- スタート、ゴール地点は $1 \leq sy, gy \leq R$ かつ $1 \leq sx, gx \leq C$

入出力例1

```
7 8
2 2
4 5
#####
#.....#
# .#####
#..#...#
#..##..#
##.....#
#####
```

最短路問題



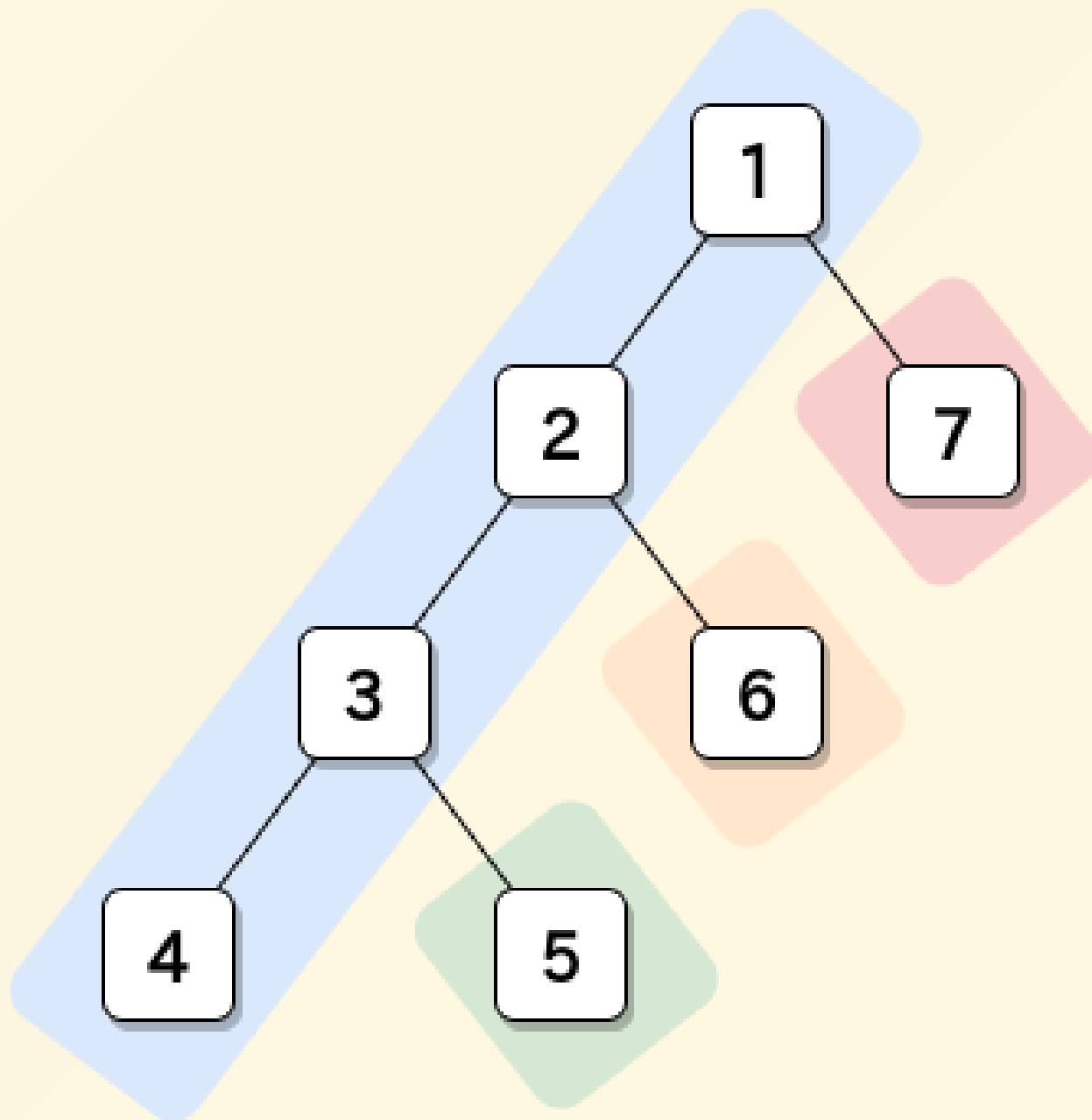
幅優先探索 (BFS)

幅優先探索 (BFS) とは

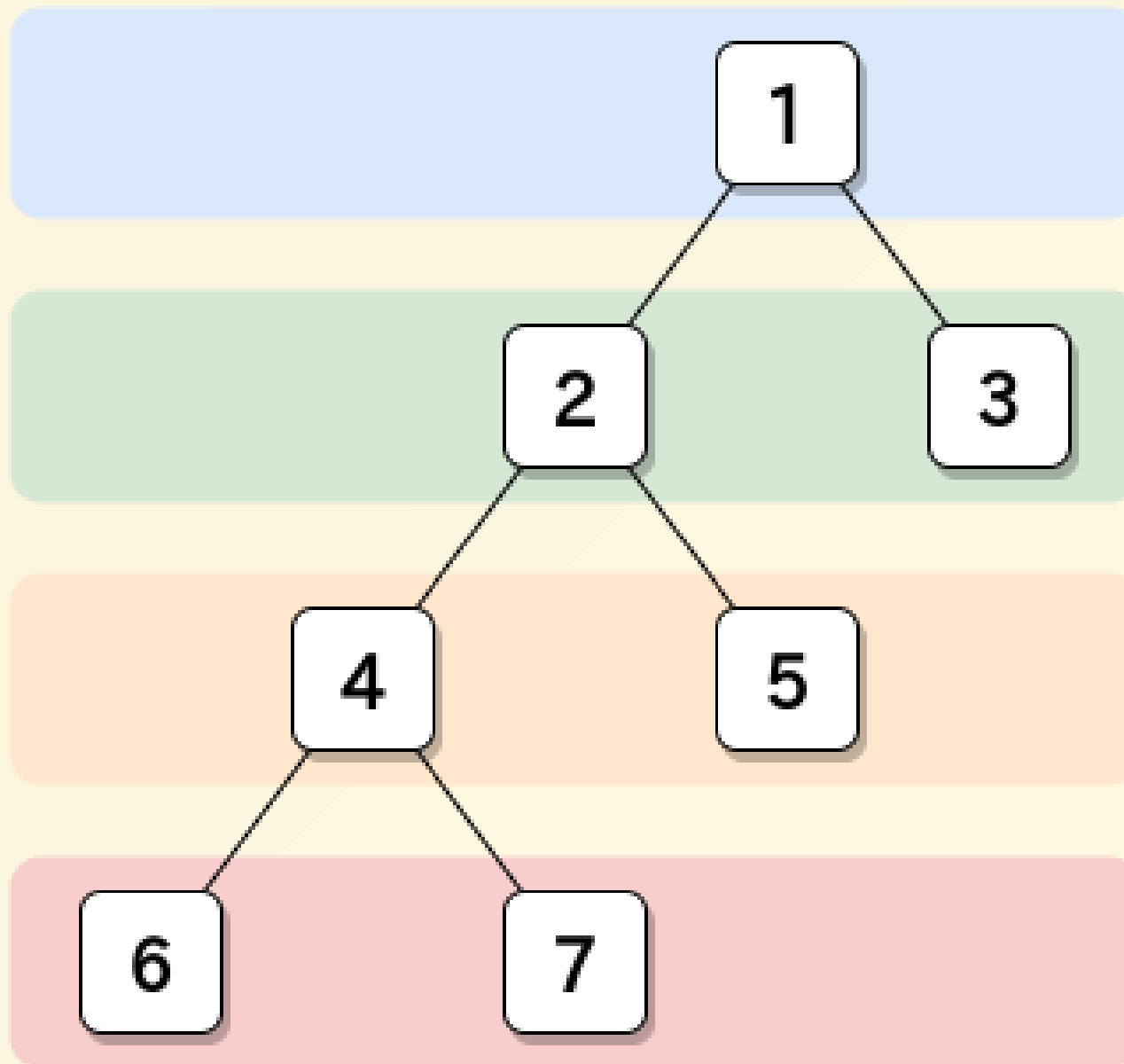
“ 幅優先探索 (はばゆうせんたんさく、英: breadth first search) はグラフ理論 (Graph theory) において **木構造 (tree structure)** や **グラフ (graph)** の探索に用いられるアルゴリズム。(略)...幅優先探索は解を探すために、**グラフの全てのノードを網羅的に展開・検査** する。 ”

- 最短路や最小手数を求めるためのアルゴリズム
 - 迷路の最短路
 - パズルの最小手数
 - SNSでの、ある人からある人への友人関係最小ステップ数
- 似たものに、深さ優先探索 (DFS) がある

深さ優先



幅優先



最短路を求めるアルゴリズム

準備

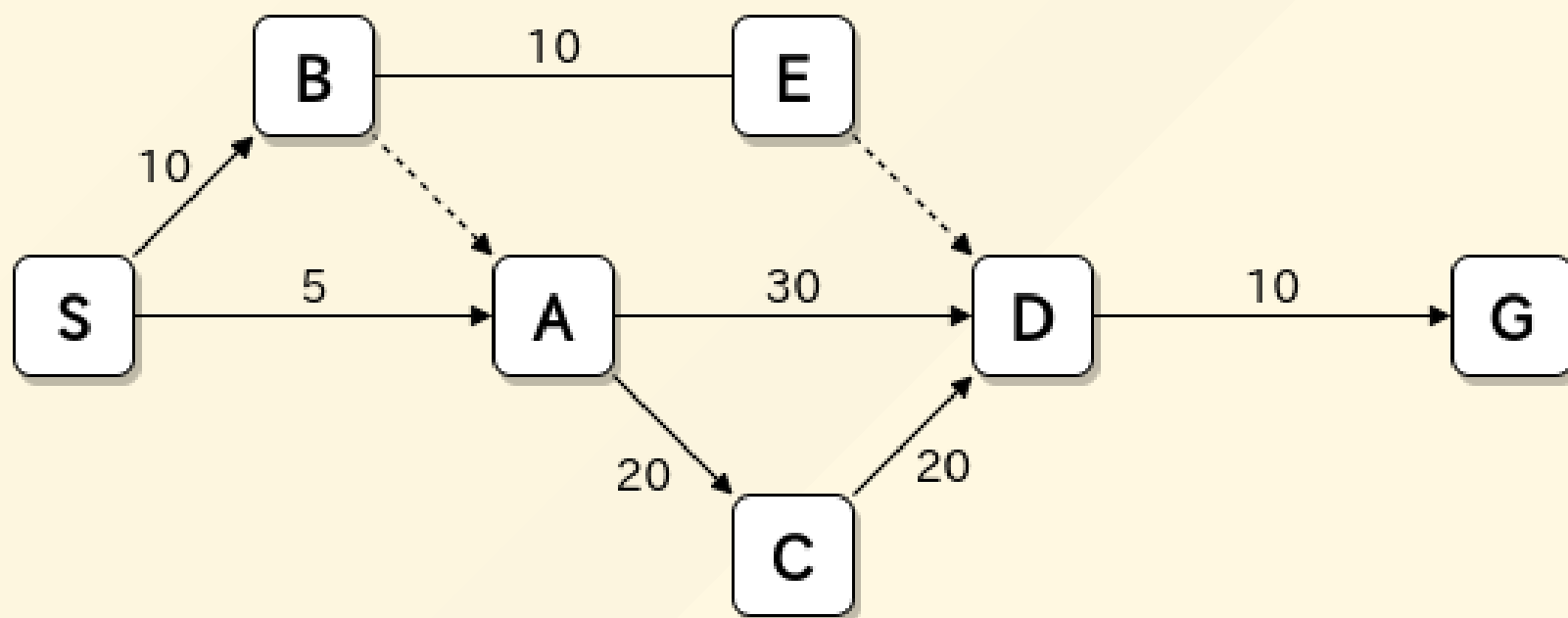
1. 座標を記録するQueue と、最短路を記録する配列 を準備する
2. 開始地点の頂点の座標をQueueに入れる

探索 (Queueの中が空になるまで 3～5 繰り返し)

3. Queueから頂点をひとつ取り出す
4. 辺で繋がる頂点を調べ、配列に最短路を記録する
5. 調べた頂点をQueueに入れる

最長路例：アローダイアグラムのクリティカルパス

経路が正の数のみと決まっている場合などは、経路の数値を負の値として考えることで最大値（クリティカルパス）を割り出すこともできる。



(応用情報技術者平成24年秋期 午前問52 の有向グラフ)

迷路の最短路を求める - 図解

迷路は巨大な無向グラフと言える。

迷路は

[行][列] の
2次元配列で
表すことが
できる。

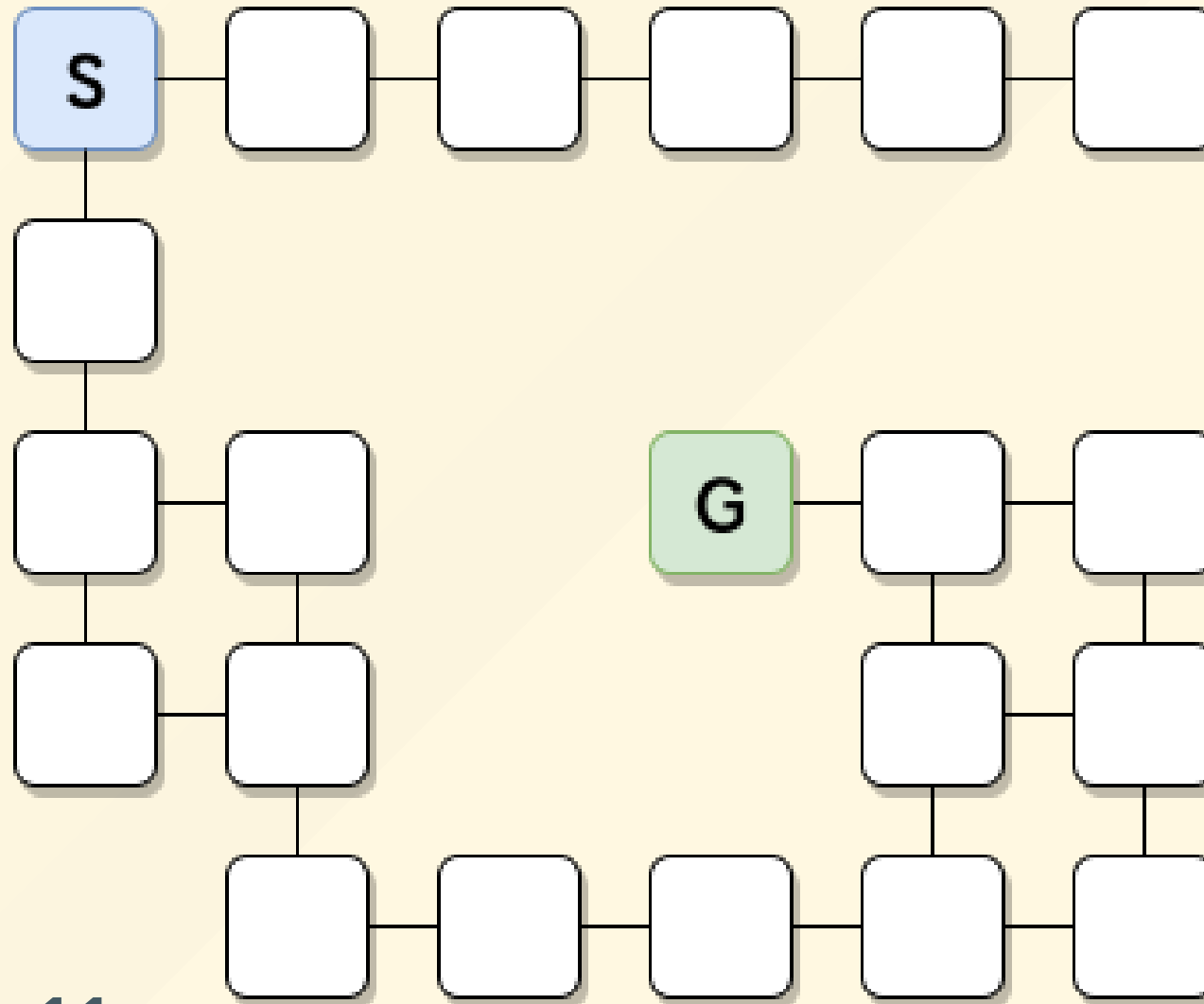
ここでは

S が [0][0]

G が [2][3]

答え:

G の最短距離は **11**



事前準備

1. 迷路の配列（道は `.` 壁は `#` の文字で表現）と、
同じサイズの **最短路を保存する配列** と、
十分なサイズの **Queue** を用意する。（**y,x** のペアを保存）
2. スタート地点の頂点の **y,x** をQueueに保存する。

迷路配列

string [行][列]

最短路保存配列

int [行][列]

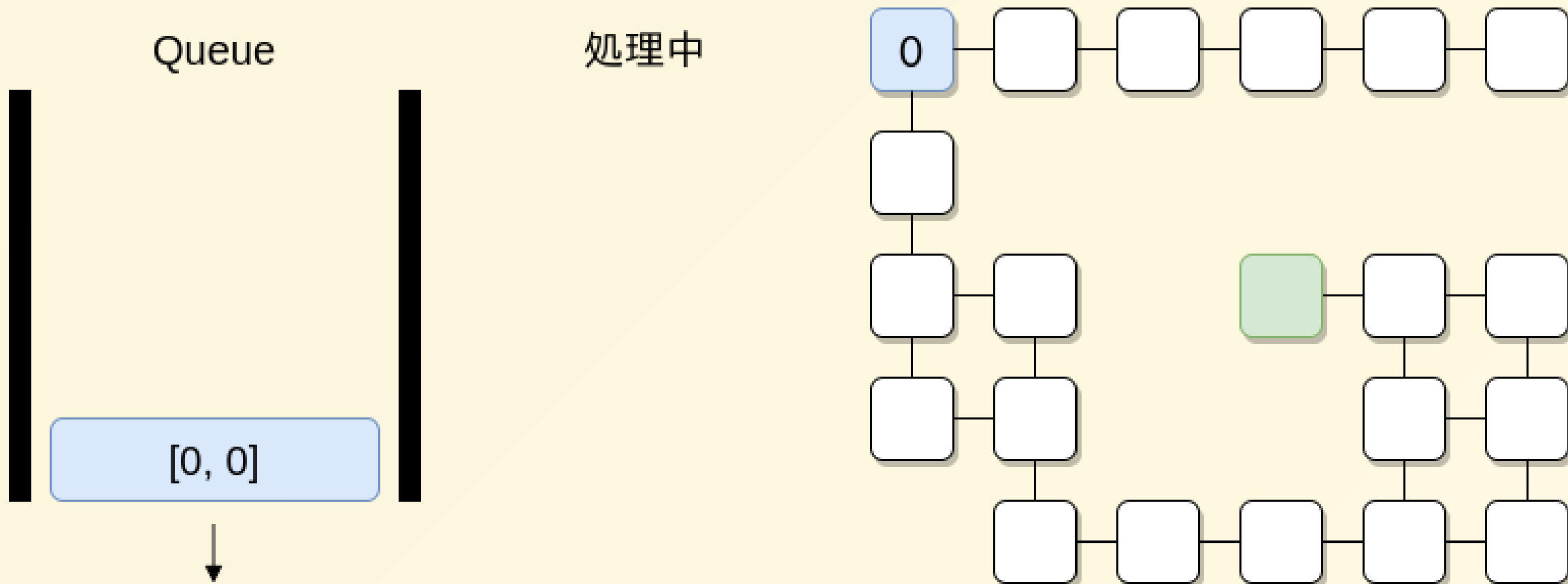
Queue

[開始 y, 開始 x]



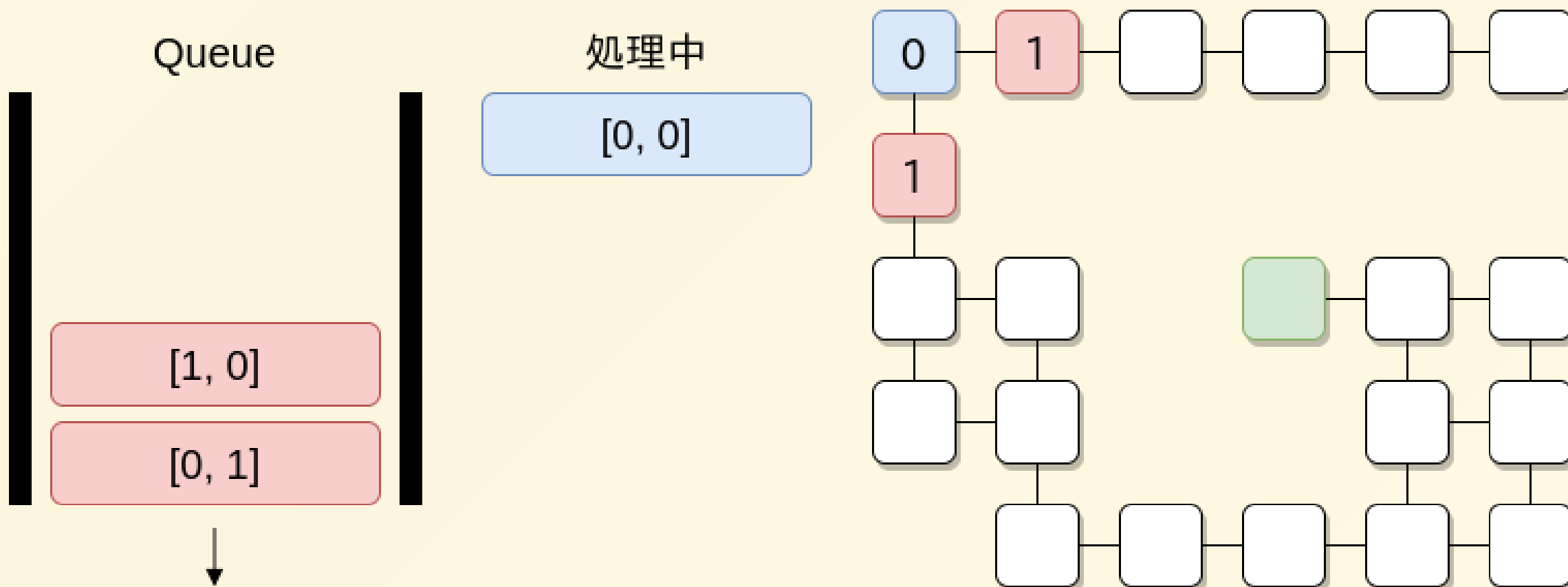
探索準備

開始地点の座標をQueueに入れて、開始地点の座標を **0** に設定



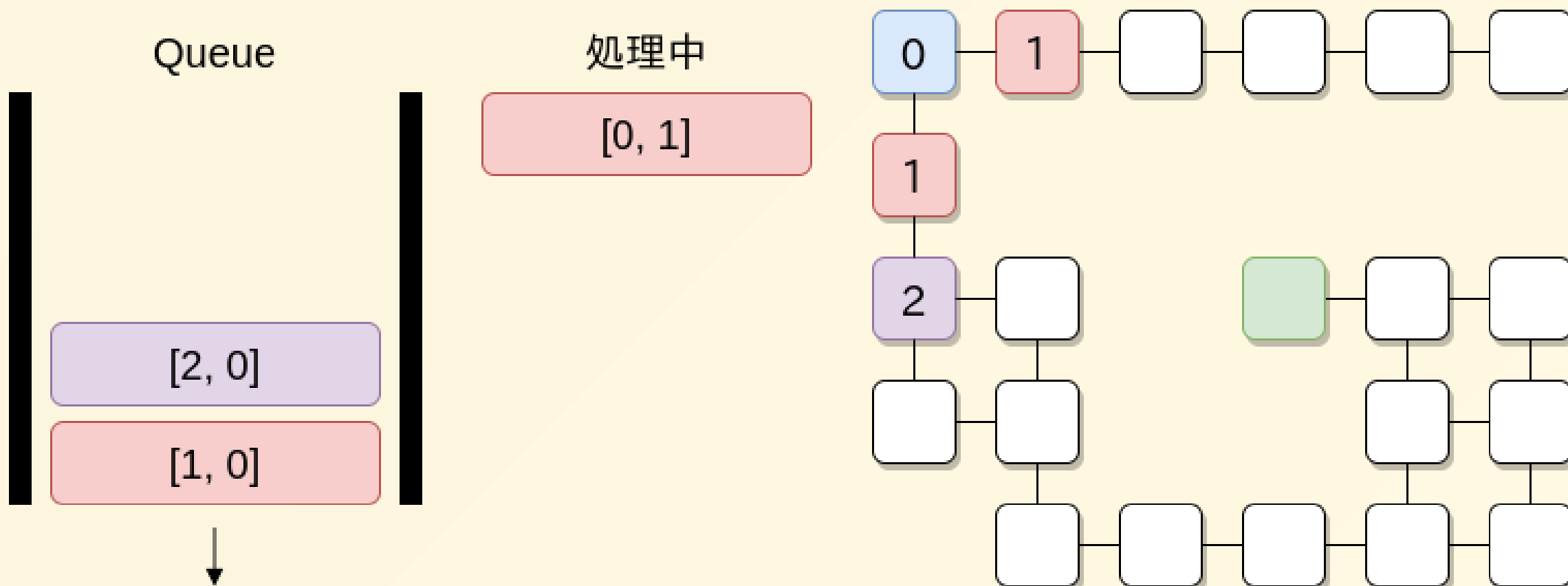
探索①: Queueから頂点を1つ取り出して処理

隣接する頂点の最短路を **現在地の最短路+1** して座標をQueueに追加。



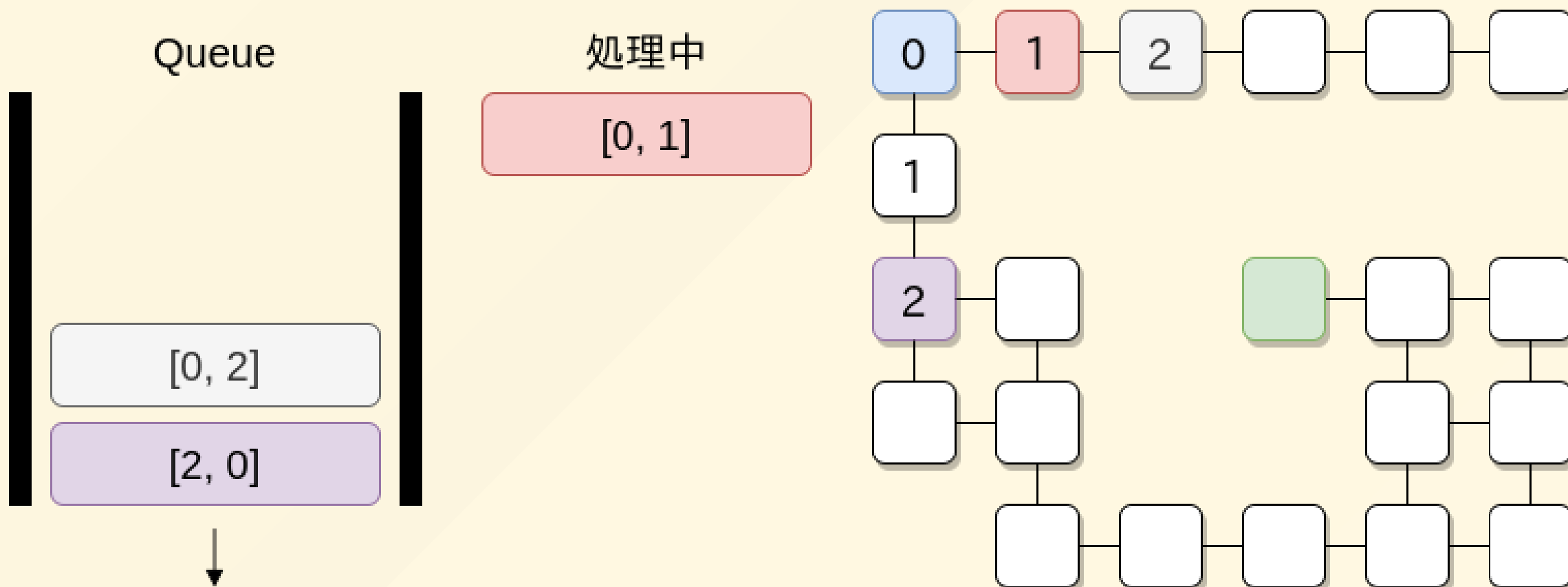
探索②: Queueから頂点を1つ取り出して処理

隣接する頂点の最短路を **現在地の最短路+1** して座標をQueueに追加。



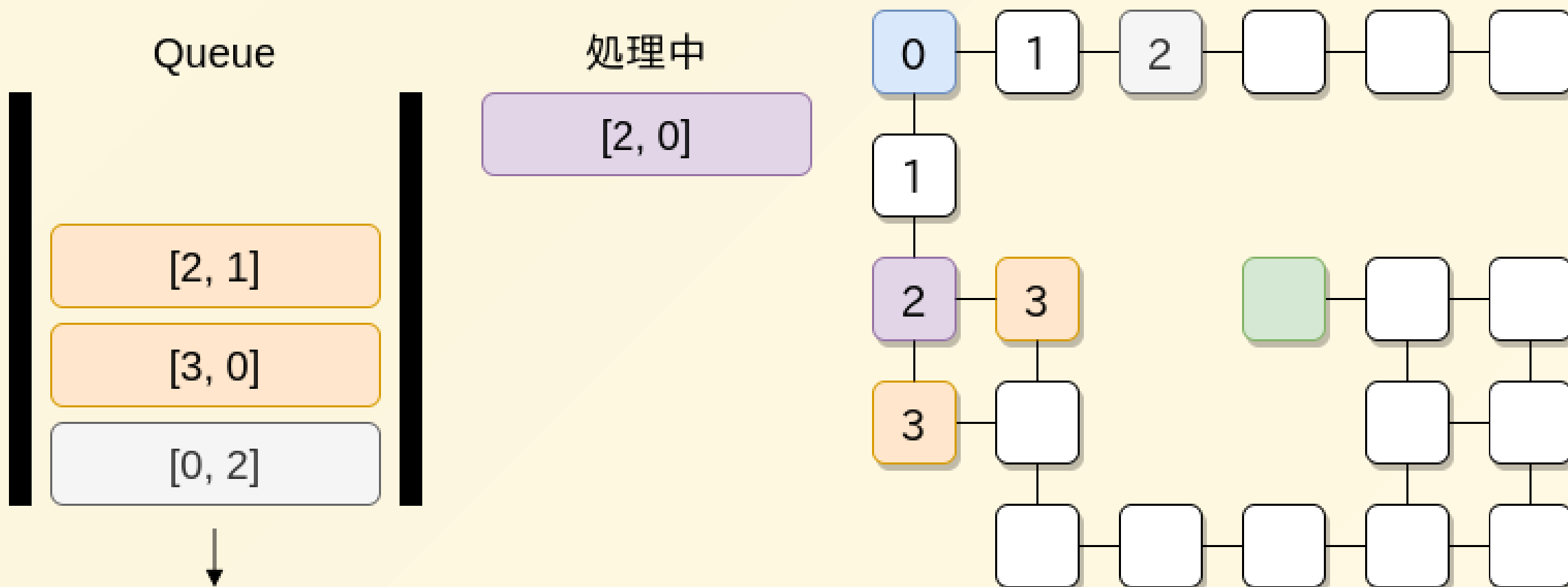
探索③: Queueから頂点を1つ取り出して処理

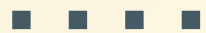
隣接する頂点の最短路を **現在地の最短路+1** して座標をQueueに追加。



探索④: Queueから頂点を1つ取り出して処理

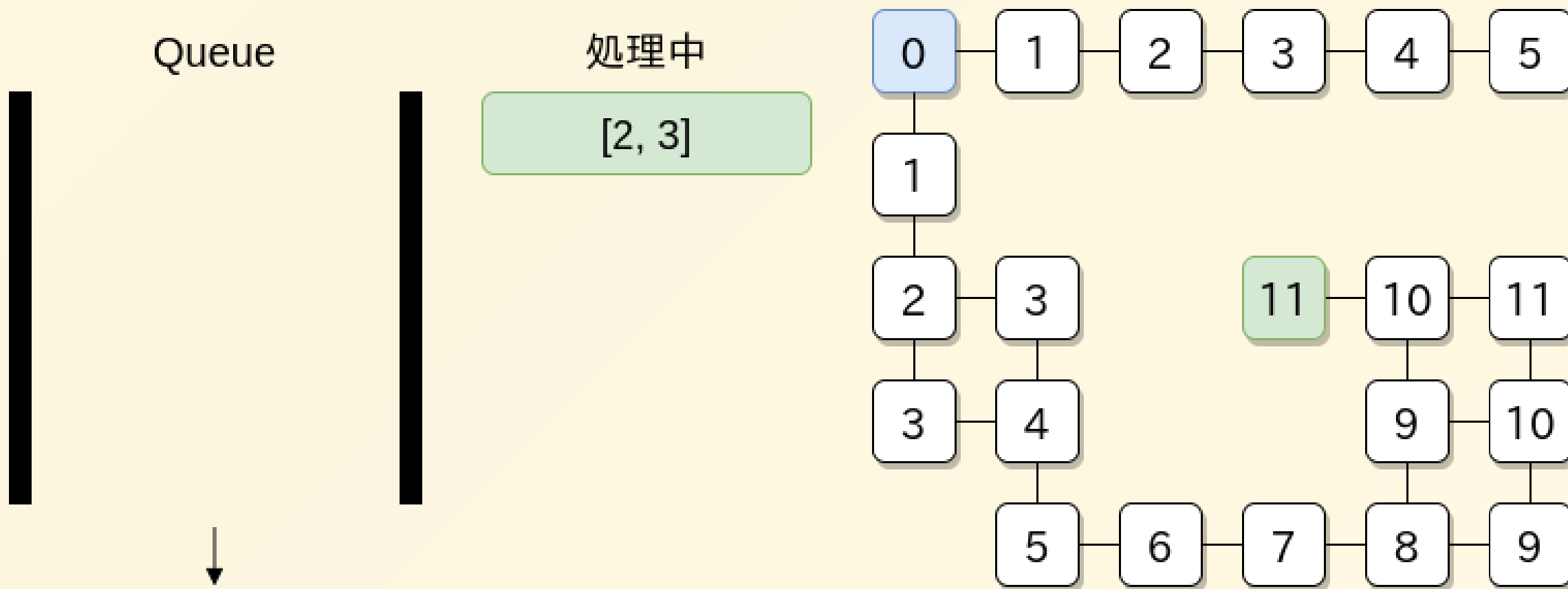
隣接する頂点の最短路を **現在地の最短路+1** して座標をQueueに追加。





最後の探索: Queueから頂点を1つ取り出して処理

隣接する頂点が無く、Queueが空なので終了。最短路は **11**。

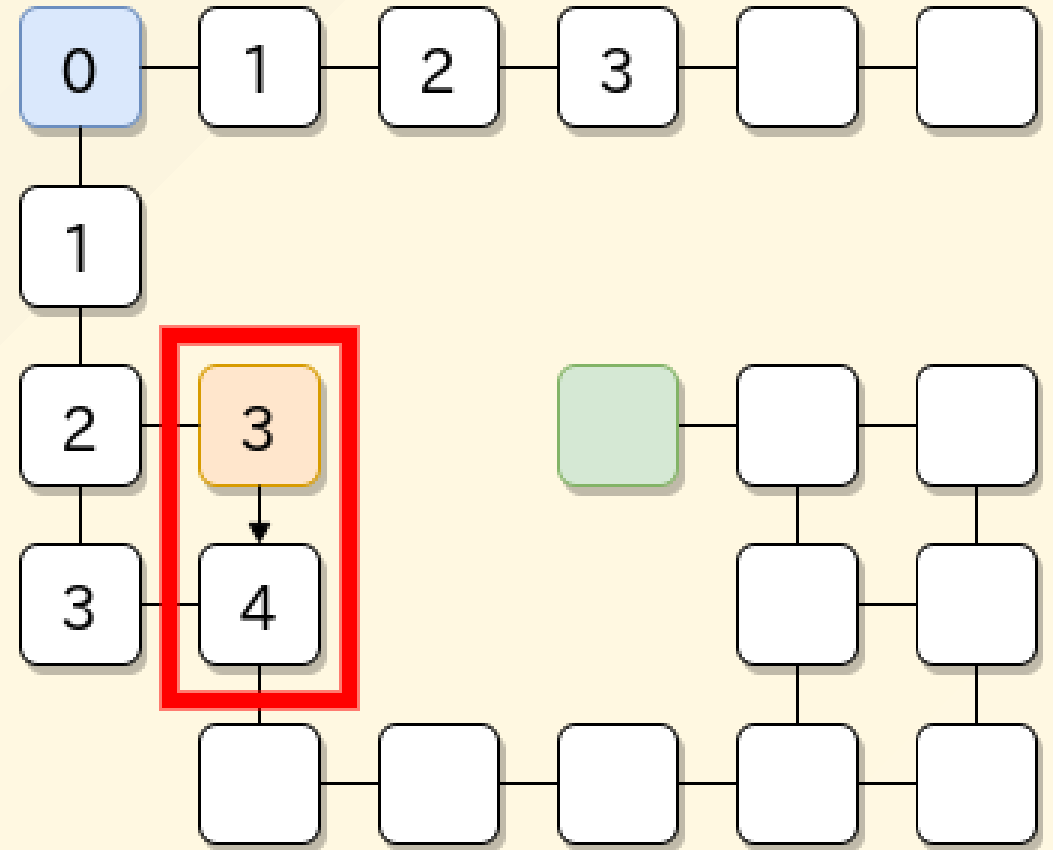


注意する点

隣接する頂点を処理する際、先に対象の頂点が探索済みかどうかを判定する必要がある。

探索済みの頂点だった際、その回の処理は **スキップ** する。

(BFSでは、最初に設定された移動数が後からきた移動数より大きくなることはない。)



最短路問題 例題

ABC007C - 幅優先探索

問題

上下左右に移動できる2次元盤面上の迷路のスタート地点からゴール地点への最短距離を求めます。迷路の行数 **R** と列数 **C**、スタート座標 **sy**, **sx** とゴール座標 **gy**, **gx**、迷路の情報(空きマス **.** と壁マス **#**)が与えられます。

制約

- 盤面は $1 \leq R \leq 50$ かつ $1 \leq C \leq 50$
- スタート、ゴール地点は $1 \leq sy, gy \leq R$ かつ $1 \leq sx, gx \leq C$

https://atcoder.jp/contests/abc007/tasks/abc007_3

入出力例1

```
7 8
2 2
4 5
#####
#.....#
# .#####
#..#...#
#..##..#
##.....#
#####
```

解答例