

北京邮电大学

实验报告



实验名称: 加里森的任务

姓 名: 丁培轩

学 号: 10210726

班 级: 2010211122

班 内 序 号: 19

2020 年 10 月 11 日

目录

一 需求分析

需求中要求程序求出 n, x, y 的关系，使加里森成为最后一个队员。所以我们可以设计一个程序，利用它来求出一定范围内所有三元组 (n, x, y) 满足 1 号队员最后一个执行任务。由于确定了 n 与 y 后， x 是唯一的，所以我们可以设置上界 N_{max} 与 Y_{max} ，输出所有符合 $1 \leq n \leq N_{max}$ 与 $1 \leq y \leq Y_{max}$ 的三元组。

这样，我们的输入仅有一行，为 N_{max} 与 Y_{max} 。同时，我们对输入作出要求， $N_{max} \geq 1$ 且 $Y_{max} \geq 1$ 然后我们会按顺序输出 (n, y, x) ，每个占一行，先从 $n = 1$ 开始输出到 $n = N_{max}$ ，才能递增 y 。

例如输入

2 2

输出为

1. (1, 1, 1)
2. (2, 1, 1)
3. (1, 2, 1)
4. (2, 2, 2)

同时如果输入非法，例如 -1 2

输出为

输入错误 (Input Error)

二 概要设计

在 link.h 中定义链表数据结构：

1. solve 函数为链表对象唯一对外可以操作的函数，返回特定 n, y 下的 x ；
2. delete_node 函数删去链表结点的下一个结点；
3. insert 使用头插插入一个新的结点；

main.cpp:

1. 调用 link 的 solve 得到特定 n 与 y 的结果。

三 详细设计

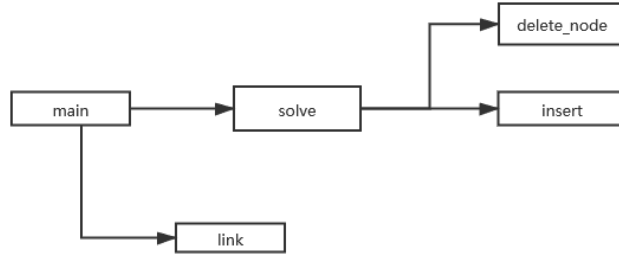


图 1: 总体流程图

Algorithm 1 Solve

Input: 队员总数 n 与间隔 y

Output: 加里森的位置

- 1: 初始化链表, 用链表模拟队员的顺序
 - 2: 用 cur 指针指向头指针
 - 3: **while** cur 不是最后一个队员 **do**
 - 4: cur 向后移动 $y - 1$ 次
 - 5: 删除 cur 指向的下一个队员
 - 6: **end while**
 - 7: 利用最后一个队员的编号计算 x 的值
 - 8: **return** x ;
-

四 调试分析报告

在代码编写过程中, 笔者曾经遇到过使用 `delete_node` 函数删除过头指针的情况。这是因为当 cur 指向最后一名队员时, 没有直接过渡到头指针造成的。

对于这个过程的算法分析较为简单, 我们模拟一组 (n, x, y) 操作的复杂度为 $O(ny)$, 因为我们每 y 个人删去一个人, 总共要删去 n 个人。随后我们计算所有情况下的计算次数

$$\sum_{y=1}^{Y_{max}} \sum_{n=1}^{N_{max}} ny = O(N_{max}^2 Y_{max}^2)$$

同时, 在分析固定 y 情况下的结果时, 我们得到了一些有趣的关系图片。在固定 y 且 $x = 1$ 的情况下, 设 $result_n$ 为在此情况下最后出界的队员编号。在已知 $result$ 的情况下, 我们可以反推出在何种情况下可以使加里森成为最后一个队员。

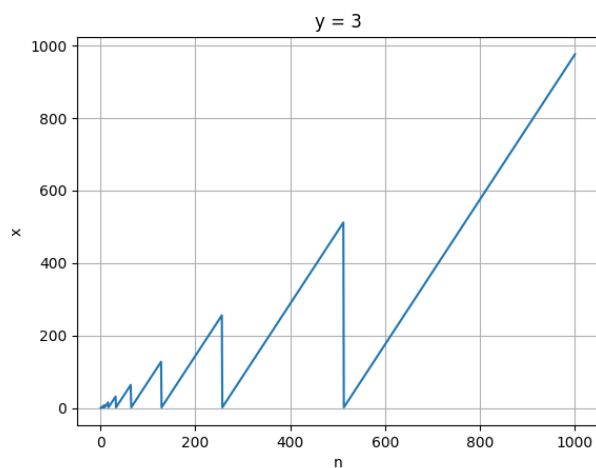


图 2: $y = 3$ 时 n 与 x 的关系

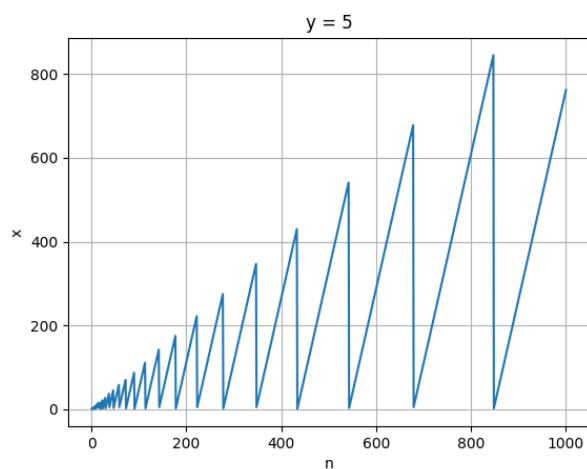


图 3: $y = 5$ 时 n 与 x 的关系

我们惊奇的发现在固定 y 的情况下, n 与 x 的关系是一个前后之差为 y 的等差数列, 并且有一定的周期性。根据多次测试后, 我们得出了一个可靠的规律。

$$result_n = (result_{n-1} + y - 1) \% n + 1$$

利用这个关系, 我们可以不使用模拟, 而使用递推的方式得出结果, 递推算法的复杂度为 $O(N_{max}Y_{max})$

五 用户使用说明

六 测试结果

七 实验目的

八 简介

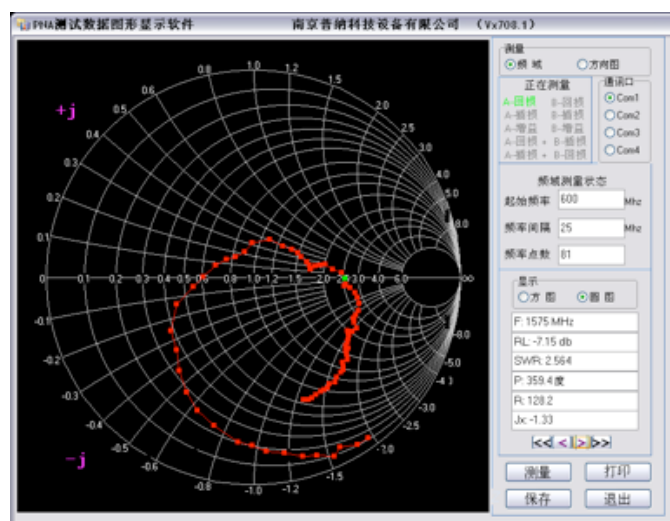


图 4: 我是一个图片