



問題 5: Sandcastle 2

JOI 2021/2022 本選 解説

東京大学一年 米田寛峻 (square1001)



みなさん、競技お疲れ様でした！

問題の説明

$H \times W$ のマス目があり、各マスには整数 $A_{i,j}$ が書かれています

- ただし $A_{1,1}, A_{1,2}, \dots, A_{H,W}$ はすべて相異なる

14	10	7	8	9
2	1	6	12	11
3	4	5	13	15

以下のような長方形領域の個数を数えましょう!

(条件) あるマスから出発し、訪れるマスの整数が単調減少になるように、領域中のすべてのマスを訪れることができる。

14	10	7	8	9
2	1	6	12	11
3	4	5	13	15

14	10	7	8	9
2	1	6	12	11
3	4	5	13	15

14	10	7	8	9
2	1	6	12	11
3	4	5	13	15

14	10	7	8	9
2	1	6	12	11
3	4	5	13	15

14	10	7	8	9
2	1	6	12	11
3	4	5	13	15

...

各小課題の制約

[小課題 1 (9点)]

$$H = 1$$



[小課題 2 (10点)]

$$HW \leq 100$$



[小課題 3 (5点)]

$$HW \leq 1500$$



[小課題 4 (56点)]

$$HW \leq 7000$$



[小課題 5 (20点)]

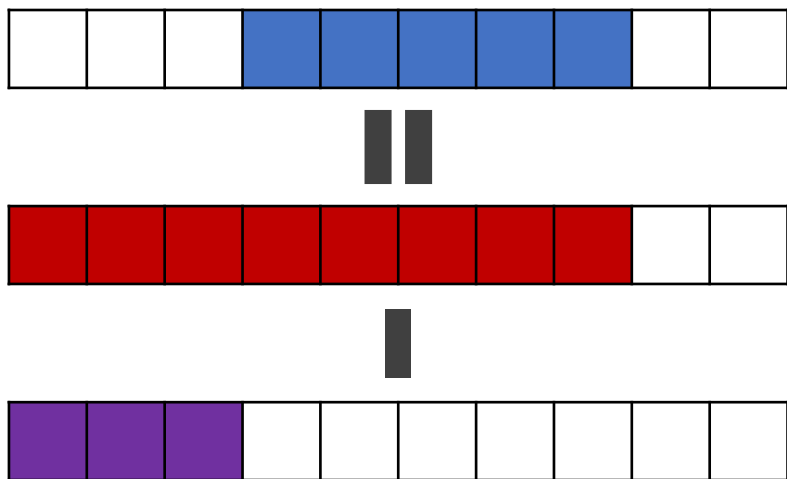
$$HW \leq 50000$$



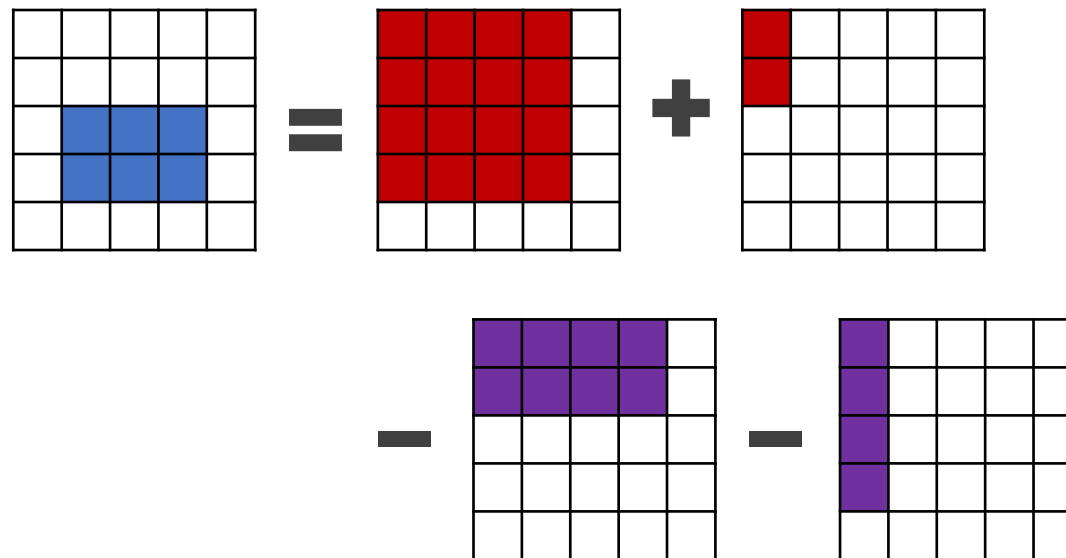
前提知識

この問題は難しいですが、難しい前提知識は必要としません
累積和 を知っていれば解法が理解できます

<1次元累積和>



<2次元累積和>



小課題 1 の解法

$H = 1$ の場合、左から右 or 右から左 に進むことに



したがって、この問題の答えは

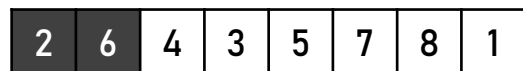
(長さ 2 以上の増加部分列の個数) + (長さ 2 以上の減少部分列の個数) + N

と求められる

小課題 1 の解法

単調増加な連続部分列 の個数を求めたい

増加する区間に分けて考えると、以下のように求められる



この区間の増加部分列は 1 個



この区間の増加部分列は 0 個



この区間の増加部分列は 6 個



この区間の増加部分列は 0 個

→ 合計 $1 + 0 + 6 + 0 = 7$ 通り

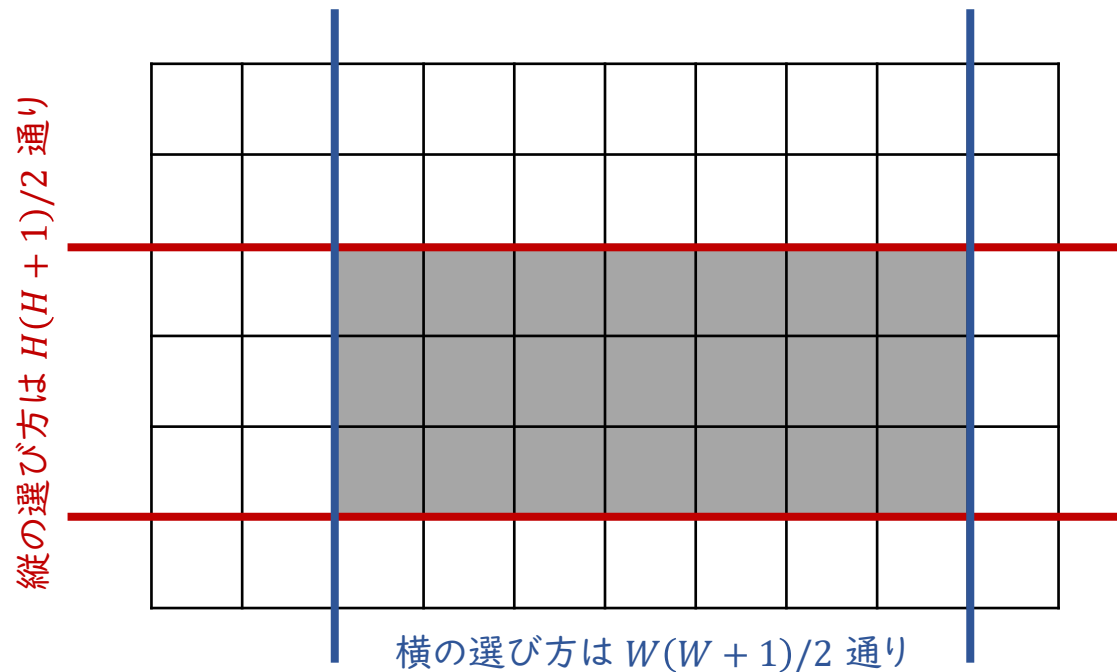
それぞれの区間に対し $L(L-1)/2$ を足すことで
答えが計算量 $O(W)$ で求められます



小課題 2 の解法

この小課題の制約は「 $HW \leq 100$ 」… 長方形領域を 全探索 したい

長方形領域の数は、大体 $H^2W^2/4$ 通り



小課題 2 の解法

各長方形領域に対して「全マス通れるか判定」したい

《判定のアルゴリズム》

1. マスを数が大きい順にソートする
2. マスの数の大きい順に移動する時に、すべての移動が隣のマスになるのか判定

14	→	10	→	7	8	9
2	→	1	6	↓	12	11
3	←	4	←	5	13	15

達成可能な例

14	10	7	8	9
2	1	6	12	11
3	4	5	13	15

達成不可能な例

小課題 2 の解法

これで、 $h \times w$ の長方形領域に対して、判定が計算量 $O(hw \log hw)$ でできます

よって、この問題は計算量 $O(H^3W^3 \log HW)$ で解けました
小課題 2 に通ります



小課題 3 の前に

ここでクイズです!

Q すべての長方形領域のサイズの合計は、定数倍も含めてどのくらいになる?

A $O(HW)$ のサイズの長方形領域が $O(H^2W^2)$ 個なので、合計は $O(H^3W^3)$
定数倍は…?

$$\frac{1}{4} \times \frac{1}{3} \times \frac{1}{3} = \frac{1}{36}$$

長方形領域の個数 縦の長さの期待値 横の長さの期待値

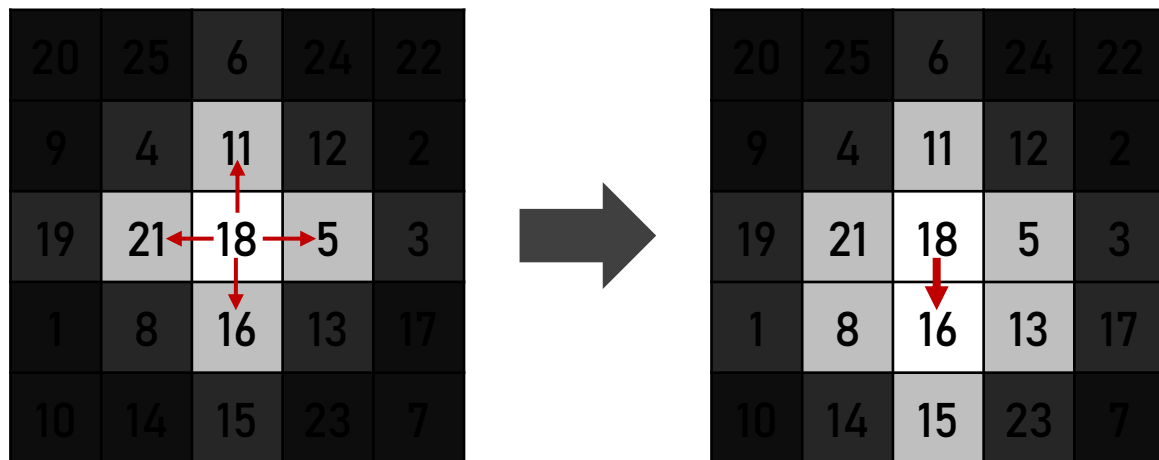
なので、計算量 $O(H^3W^3)$ なら $HW \leq 1500$ でも十分高速に動作しそう

小課題 3 の解法

あなたが JOI 君になりきって、砂の城の上を歩くことを考えます

Q あなたならどちら方向に進みますか？

A 下方方向に進む（数が小さくなる中で最大のものに進むのが最適）



小課題 3 の解法

《判定のアルゴリズム》

1. 最も大きい数のマスからスタートする
2. 「数が小さくなる中で最大のものに進む」ことを繰り返したとき、長方形領域内のすべてのマスを訪れるか判定

各長方形領域に対し $O(hw)$ で判定できるので、全体計算量 $O(H^3W^3)$ で十分高速

14	→	10	→	7	8	9
2	→	1		6	12	11
3	←	4	←	5	13	15

達成可能な例

14	10	7	←	8	9	
2	←	1	→	6	12	11
3	4	←	5	13	15	

達成不可能な例



小課題 4 の目標

小課題 4 の制約は「 $HW \leq 7000$ 」

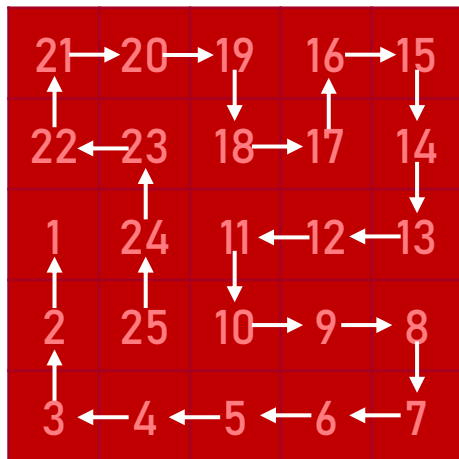
計算量 $O(H^2W^2)$ とかで解かなければならない

小課題 4 の目標

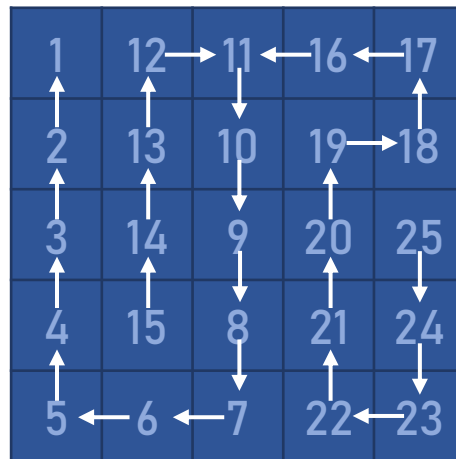
各長方形領域に対して
計算量 $O(1)$ で判定する

小課題 4 の解法のコネプト

各マスから出る矢印の方向は、最初から決まっている



↓ 一つのパスになっている
→ 達成可能



↓ 一つのパスになってない
→ 達成不可能

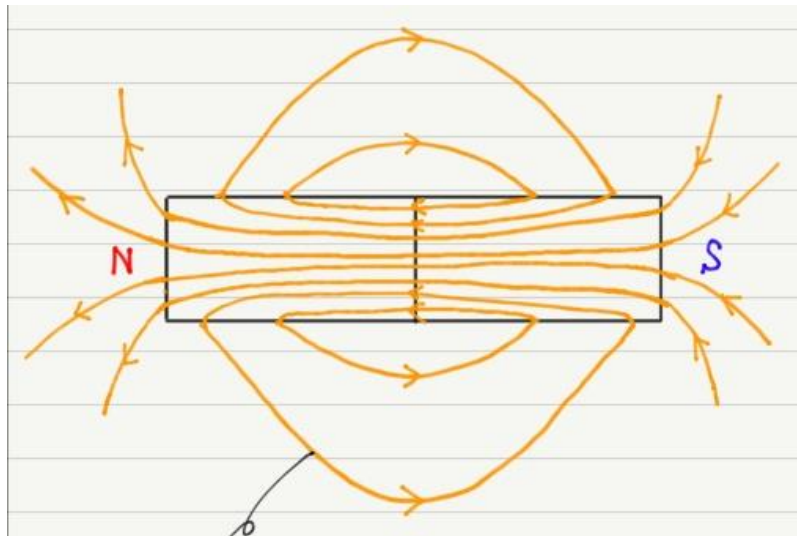
矢印が ↓ 一つの流れになっているかを、計算量 $O(1)$ で判定したい! どうやって?

小課題 4 の解法のコセプト

ところで、物理の法則について考えてみよう

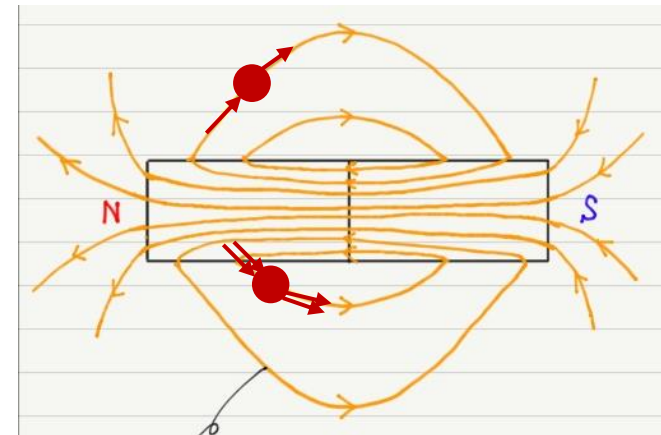
磁束線

磁束線は、1つのサイクルを描く



(画像は <https://www.yukimura-physics.com/entry/elemag21> より引用)

これは以下のように言い換えることができる
「すべての点において、入ってくる磁場と出ていく磁場が同じ」(磁場のガウスの法則)



小課題 4 の解法のコセプト

この問題にも同じようなアイデアが使えないか？

「1つの流れになっている」

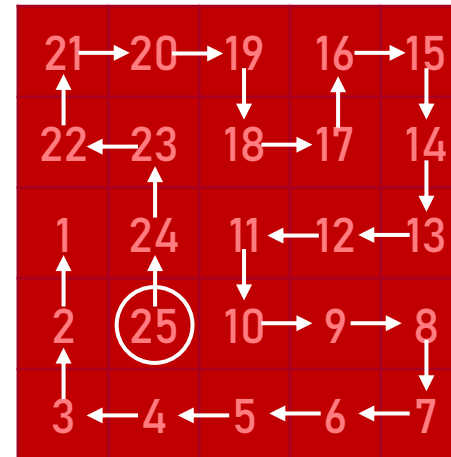


「入ってくる矢印の本数がすべて1本
(ただし始点は除く)」

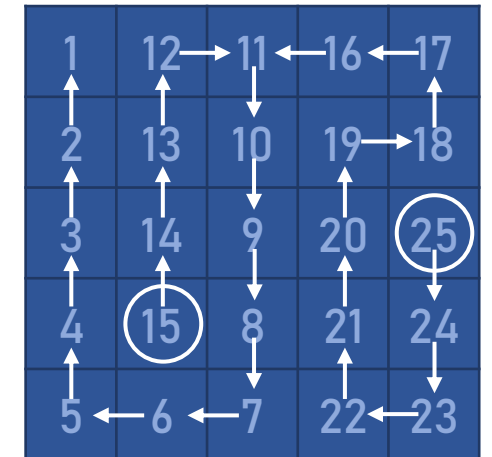
※ 出ていく矢印の本数は常に1本なので、流れをつなげるためには入ってくる矢印の本数は1本でなければならない



「入ってくる矢印が0本のマスが1個だけ」



1個だけなのでOK



2個あるのでNG

小課題 4 の解法

「入ってくる矢印が 0 本」のマス の 個数を $O(1)$ で数えたい!

そもそも、入ってくる矢印は、長方形領域によってどう変わるか?

例: 左から入る矢印の場合

15	21	20	19	16
14	22	23	18	17
2	1	24	11	12

左は領域の外なので
矢印は入ってこない

15	21	20	19	16
14	22	23	18	17
2	1	24	11	12

左から矢印が
入ってくる

15	21	20	19	16
14	22	23	18	17
2	1	24	11	12

左のマスからは外に矢印が出るので
矢印は入ってこない

15	21	20	19	16
14	22	23	18	17
2	1	24	11	12

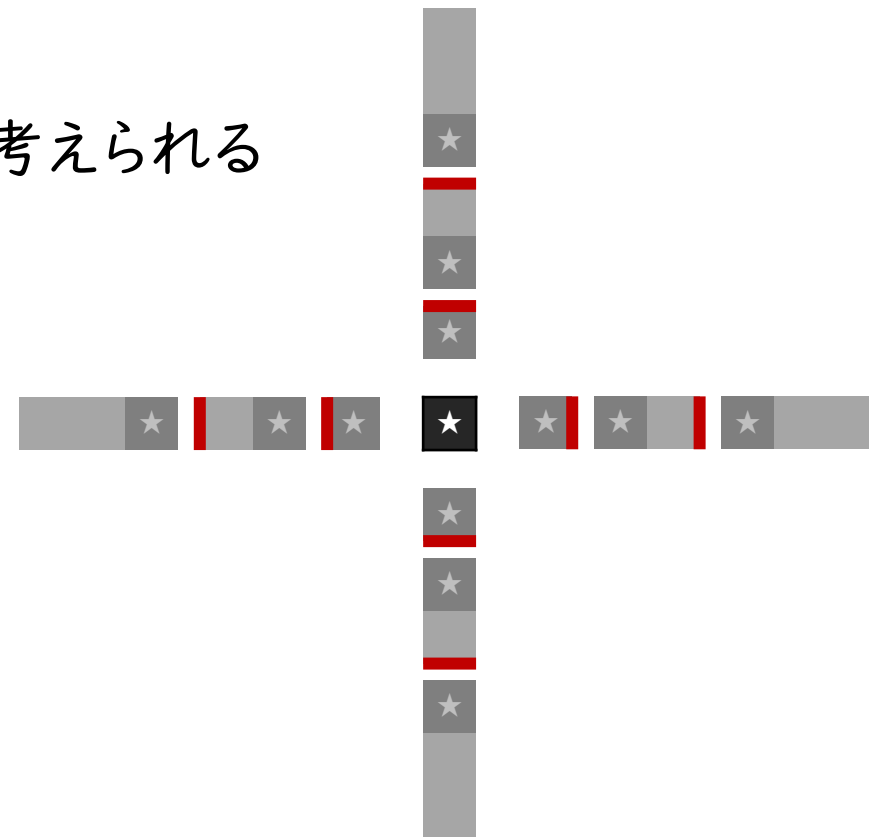
境界が 2 マス先以上なら
入り方は全部同じ

小課題 4 の解法

矢印の入り方は、境界が「そのマスか」「1 マス先か」「2 マス以上先か」で変わる

上下左右 4 方向あるので、全部で $3^4 = 81$ パターン考えられる

- このすべてに対して、「入ってくる矢印が 0 本」のマス
の個数を **2次元累積和** で記録
- つまり、 $H \times W$ の 2次元累積和を 81 個作る



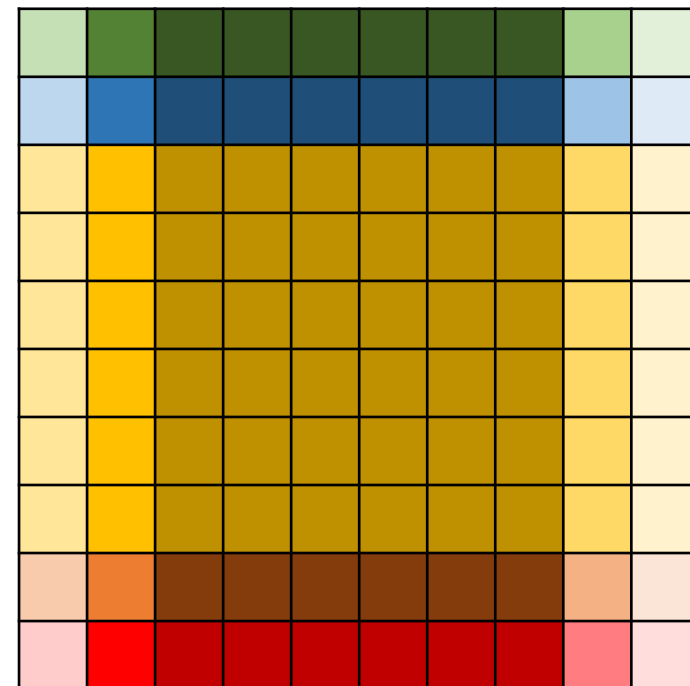
小課題 4 の解法

すると…「入ってくる矢印が 0 本」のマス目の個数が $O(1)$ で数えられる!

例えば、 $h \times w$ の長方形領域 ($h \geq 5, w \geq 5$) の場合

- 真ん中の $(h - 4) \times (w - 4)$ は、全方位「境界が 2 マス以上先」なので、同じ累積和で計算できる
- それ以外も含めて、右図の 25 通りに分けて計算できる

$h \leq 4$ または $w \leq 4$ の場合も、同様に計算できる



小課題 4 の解法

これで、 $h \times w$ の長方形領域に対して、判定が計算量 $O(1)$ でできます

よって、この問題は計算量 $O(H^2W^2)$ で解けました
小課題 4 に通ります

※ 実装によっては実行時間制限に間に合わないこともありますが、前スライドの 25 通り中 16 通りは「1 マスだけ」なので、これを 2 次元累積和でなく直接計算する工夫などで、十分に高速化できます。

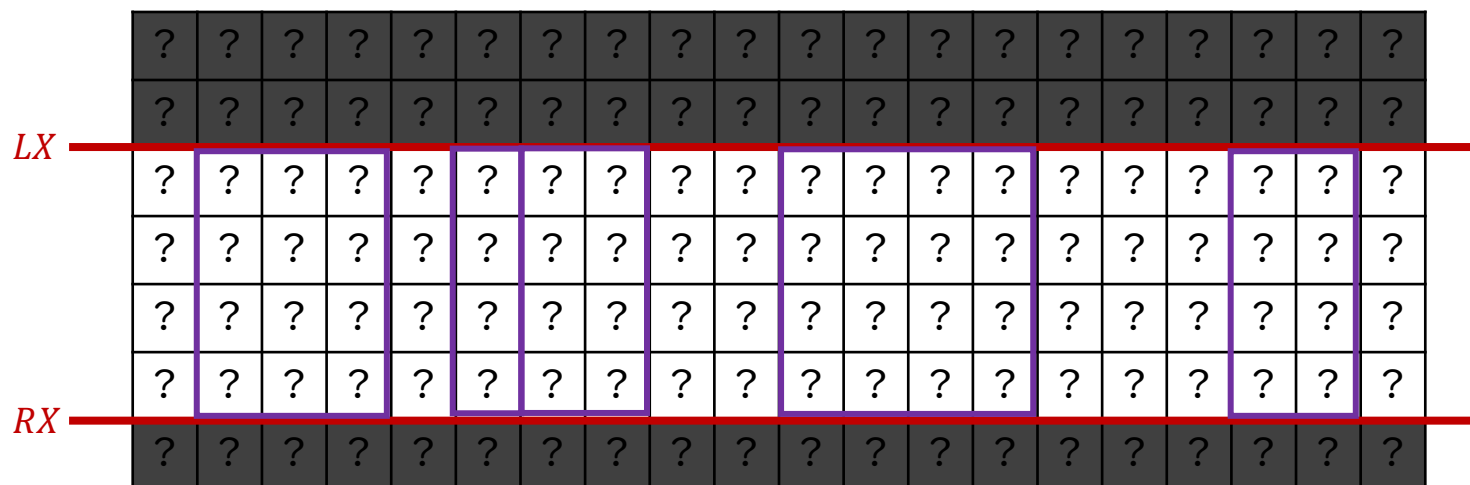


小課題 5 のアイデア

小課題 5 の制約は「 $HW \leq 50000$ 」

各長方形領域を $O(1)$ で判定することも許されない

アイデア：長方形領域の上と下を固定したときの数え上げを $O(W)$ でできないか？



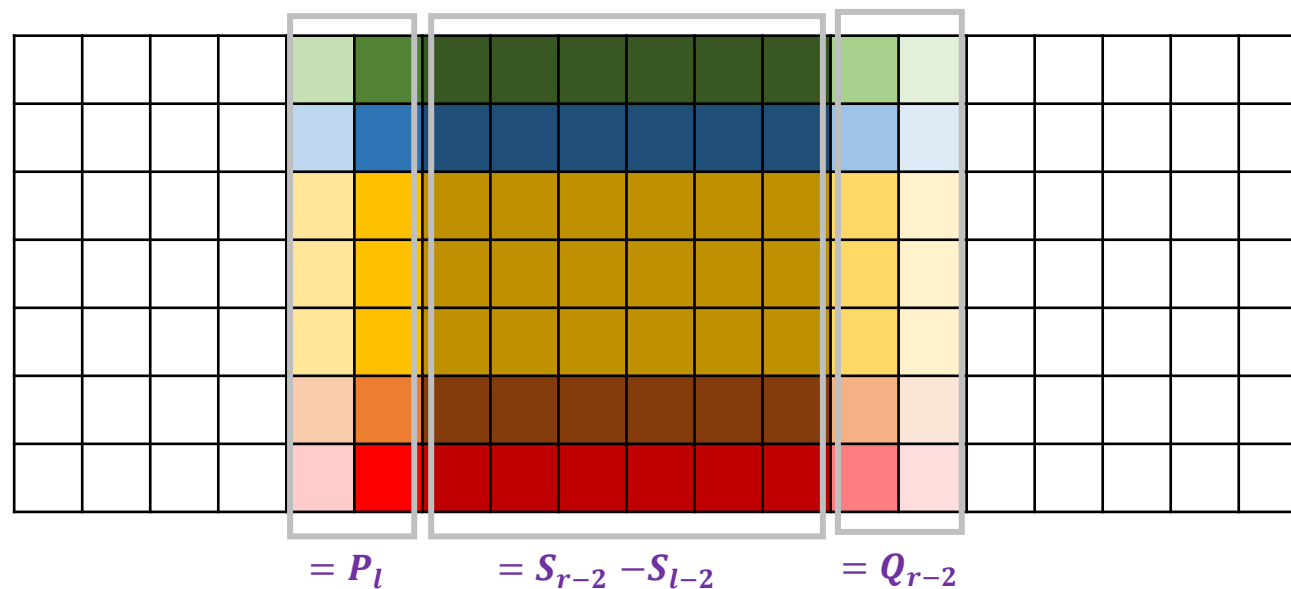
(LX, RX) を全探索

小課題 5 のアイデア

実は、ある区間の「入ってくる矢印が 0 本」のマスの個数は、ほぼ累積和で表せる
(これをスコアとする)

$w \geq 5$ の場合、中央の長さ $w - 4$ の区間のスコアは $S_{r-2} - S_{l+2}$ と表せる

なので、区間のスコアは、 $B_r = S_{r-2} + Q_{r-2}$, $A_l = -S_{l+2} + Q_l$ として $B_r - A_l$ と表せる
(P_i, Q_i は下図参照)



小課題 5 の解法

したがって、次の問題を解けばよい

$B_j - A_i = 1$ となる (i, j) ($0 \leq i < j \leq W$) の組み合わせはいくつか？

$A_i, B_j \leq HW$ であるため、この問題は配列を使って $O(W)$ で解ける

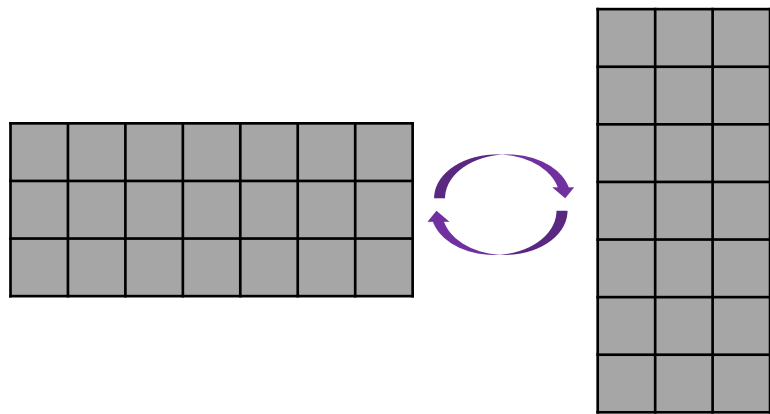
長方形の上端と下端を全探索するので、全体計算量 $O(H^2 \times W)$ で解ける

これだと $H \gg W$ の場合に時間がかかるが...

小課題 5 の解法

これだと $H \gg W$ の場合に時間がかかるが...

- 長方形を 90 度回転して同じ問題を解くと、 $O(H \times W^2)$ になる
- 両解法のうちよい方を採用すると、計算量 $O(HW \times \min(H, W))$ になるので...
- $\min(H, W) < \sqrt{HW}$ だから、計算量の中身は $(HW)^{1.5}$ になるので AC!!



統計情報

