

Тоглоомын талбар IOI 98

Хэдэн зууны тэртээд Артур хаан өөрийн жанжингуудтайгаа жил бүрийн шинэ жилийн өмнөх үдэш дугуй ширээг тойрон сууж өөрсдийн нөхөрлөлөө тэмдэглэдэг байжээ. Энэ үйл явдалын дурсгал болгож нэг хүнд зориулсан нэг ноён хэдэн бэрз бүхий хөлгөн тоглоом зохиожээ. Нүдэнд 2 бэрз байж болохгүй.

Энэ жишээнд 8x8 хэмжээтэй хөлөг байна.

Ноён дурын чиглэлд байгаа хөрш зэргэлдээ нүдрүү нүүх боломжтой. Доорхи зурагт үзүүлсэн шиг. (хөлгөөс хэтэрэхгүй л бол)

Бэрз дурын чигэлд хэдэн ч алхмаар нүүж болно.(хөлгөөс хэтэрэхгүй л бол)

Тоглоомын үед тоглогч нэгээс олон дүрсийг нэг нүдэнд байрлуулах боломжтой. Хөлгийн нүд нь хангалттай том гэж үзье.

Тоглогчын зорилго бол бүх дүрсүүдийг хамгийн цөөн үйлдлээр нэг нүдэнд цуглуулах. Үүний тулд дээр заасан зааврын дагуу нэг нүдэнд ноён бэрс хамт байрласан байвал тоглогч ноён бэрс 2ыг хамт бэрзны нүүдлээр нүүж болох бөгөөд нэг нүдээр шилжсэн гэж үзнэ.

Хамгийн цөөндөө хэдэн нүүдлээр бүх дүрсүүдийг нэг нүдэнд байрлуулахыг тооцож ол.

ПРОГРАМЫН НЭР: camelot

ОРОЛТЫН ФОРМАТ

1-р мөр:	Зайгаар тусгаарлагдсан 2 бүхэл тоо R C. Мөр баганы тоо. Хамгийн ихдээ 26 багана, 30 мөр байж болно.
2..төгсгөл:	Мөр бүрт зайгаар тусгаарлагдсан үсэг/тооны хос байна.Энхий хос нь ноёны байрлал дараагийн мөрүүд нь бэрзний байрлал.Мөрүүд нь 1-ээс, баганууд нь А-аас эхлэн дугаарлагдсан.

ЖИШЭЭ ОРОЛТ(файл camelot.in)

8 8

D 4

A 3 A 8

Н 1 Н 8

Ноён D4 нүдэнд.Бусад 4 бэрз нь А3, А8, Н1, Н8 нүднүүдэд байрласан.

ГАРАЛТЫН ФОРМАТ

Дүрсүүдийг цуглуулахад шаардагдах нүүдлийн тоо.

ЖИШЭЭ ГАРАЛТ(файл camelot.out)

10

ЖИШЭЭ ГАРАЛТЫН ТАЙЛБАР

В5 нүдэнд цуглуулна.

Ноён 1: А3 - В5 (1 нүүдэл)

Бэрз 2: А8 - С7 - В5 (2 нүүдэл)

Бэрз 3: Н1 - G3 - F5 - D4 (ноёнг авна) - В5 (4 нүүдэл)

Бэрз 4: Н8 - F7 - D6 - В5 (3 нүүдэл)

$1 + 2 + 4 + 3 = 10$ нүүдэл.

Орчуулсан Б.Даваабаяр