

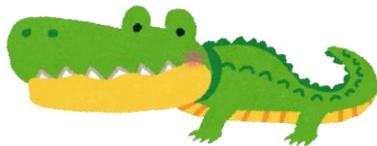
E: こたつがめを燃やさないで

担当: Lapinpon

# 問題概要

- sからgに行きたい
- 壁があると通れない
- 周囲8区画の壁を同時に壊せる能力
- 周囲8区画とこたつがめがいる区画に爆弾があると能力を使えない

※ワニを赤外線で倒せたりはしない



# 解法

- 1つの区画を1つのノードとし、適切に辺を張ってダイクストラします。

壁でない区画同士を双方向に重さ $A$ で辺を張る。

周囲と自身の区画に爆弾がない場合、上下左右の壁の区画に重さ $A+B$ で辺を張る。  
斜めの壁に重さ $A*2+B$ で辺を張る。

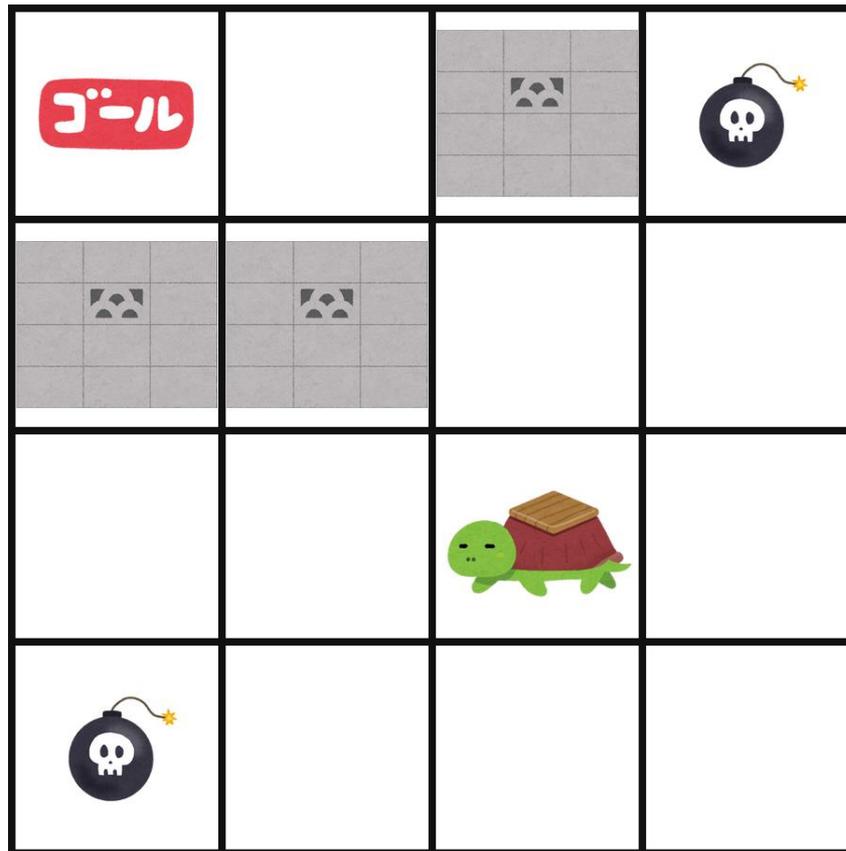
同じ区画を2回通る必要はないため、 $s$ から $g$ への最短経路を求めればよい。

# 注意

- 爆弾は通れます。
- 能力の実装で「上下左右の壁をチェックしてから斜めを見る」みたいな考え方をするとWAです。

斜めにも辺を張りましょう。

落ちる例⇒⇒⇒



# 想定誤解法（？）

「燃やす埋める」ではないです。



RUPCday2お疲れさまでした！

A,B,C:はい

D:戻すDP

E:セグ木に乗せるだけ

F:FはflowのF

# 講評

- First Accepted:
  - Onsite: ~~kotatsugame (0m0s)~~ rupc\_beet\_aitu (44m50s)
  - Online: ~~kotatsugame (0m0s)~~ IH19980412 (40m33s)
- Success Rate: 45%(34/75)

「いらすとや」さんありがとうございました。

## ジャッジ解

Lapinpon	C++	5021B	222行
tubuann	C++	3026B	114行
shake	C++	1518B	83行
beet	C++	1852B	76行
c7c7	C++	1683B	71行

(テンプレート含む)