2025/12/02 16:59 1/2 2020/08/01--2020/08/07

# 2020/08/01--2020/08/07

# 团队训练

暂无

# 王瑞琦

比赛

无

专题

无

### 冯宇扬

比赛

专题

### 常程

比赛

无

专题

搜索[]A\*[]IDA\*[]DLX

# 本周推荐

update: 2020/08/20 2020-2021:teams:no\_morning\_training:weekly:week12 https://wiki.cvbbacm.com/doku.php?id=2020-2021:teams:no\_morning\_training:weekly:week12&rev=1597919590 18:33

### 王瑞琦

一道A\*入门题

#### 来源

洛谷P2324□[SCOI2005]骑士精神

#### 标签

搜索□A\*算法

#### 题意

给出一个棋盘,经移动后变成目标状态。若能在15步及以内完成,则输出步数,否则输出-1。

#### 题解

首先对搜索进行一个优化:如果对马的走法进行搜索的话,分支太多了,不妨转为对空格的"走法"进行 搜索。

然后是估价函数的建立

也比较一般,就是离目标状态还有多少个棋子没有'归位'

#### comment

感觉搜索题的一般思路就是从暴搜开始思考,一步一步优化=。=

### 冯宇扬

### 常程

From:

https://wiki.cvbbacm.com/ - CVBB ACM Team

Permanent link:

https://wiki.cvbbacm.com/doku.php?id=2020-2021:teams:no\_morning\_training:weekly:week12&rev=1597919590

Last update: 2020/08/20 18:33

https://wiki.cvbbacm.com/ Printed on 2025/12/02 16:59