

# 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

## 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](https://wiki.cvbbacm.com/doku.php?id=2020-2021:teams:no_morning_training:weekly:week12&rev=1597919590) 

Last update: 2020/08/20 18:33