

О подготовке к ШЭ ВсОШ по информатике

Николаева Наталья Васильевна, к.ф.-м.н., доцент, зав. каф. «Информационные технологии» ИМИ СВФУ, зав. каф. информатики МАН РС(Я)

Всероссийская олимпиада школьников по информатике (в 2024 **36-я**)

Организатор – Министерство просвещения РФ **Цель** – оценка уровня знаний школьников по информатике

Задачи:

- Проверка развития у школьников алгоритмического мышления, логики, а также творческих способностей и интуиции
- Выявление одаренных школьников
- Поощрения учащихся и их учителей

Сайты

- **1.** Главный сайт! Сайт ОЦ «Сириус» https://siriusolymp.ru/informatics
 - Требования, инструкции, правила...
- **2.** Важный сайт! Сайт МАН РС(Я) Олимпиады \rightarrow ВсОШ и ОШ РС(Я) \rightarrow І. Школьный этап https://lensky-kray.ru/index.php?r=projects/view&id=119
 - Формы, инструкции, вебинары, ссылки...
- **3.** Полезный сайт! Московский сайт ВсОШ по информатике https://olimpiada.ru/activity/73
 - Памятка, как участвовать, как готовиться...

Этапы ВсОШ

Этап	шэ	МЭ	РЭ	39
Организатор	Школы	Муниципаль- ные УО	МОН РС(Я)	Мин. просвещения РФ
Разработчик задач	Сириус / Муниц ПМК	Регион ПМК	Центральная ПМК	
Как принять участие	ВСЕ желающие	Порог определяет муниц жюри	Порог определяет регион жюри	Порог определяет центр жюри
Участники	5-11 классы	7-11 классы	7-8 (ОШ РС(Я)), 9-11 классы	9-11 классы

Подведение итогов и переход на следующий этап ВсОШ по информатике

- Результаты подводятся отдельно в каждом классе
- Переход участника на следующий этап ограничен!

Ш Рекомендуется на школьном этапе обучающимся в 5-8 классах решать за более старшие классы, если есть перспективы прохода на следующий этап! Новый порядок позволяет повышать уровень **1 раз** (можно повышать только на школьном этапе)! Понизить можно, только если есть **автопроход** с прошлого года.

Сроки и продолжительность туров этапов ВсОШ по информатике

- Школьный 25.10.2024 (РС(Я) относится к 4 группе)
 - 5-6 классы 60 минут (1 час)
 - 7-8 классы 120 минут (2 часа)
 - 9-11 классы 120 минут (2 часа)
- Муниципальный 29-30.11.2024
 - 7-8 классы 180 минут (3 часа)
 - 9-11 классы 240 минут (4 часа)
- Региональный, заключительный приказ Минпросвещения РФ

Форма проведения школьного этапа ВсОШ по информатике (методрекомендации)

- 1. бланковая форма (бумажная)
- 2. компьютерная форма заданий с кратким ответом
- 3. задания на использование компьютерных сред для формальных исполнителей или виртуальных лабораторий
- 4. задания по программированию с использованием универсальных языков

1-3	5-6 классы
2-4	7-8 классы
4	9-11 классы

Школьный этап ВсОШ по информатике (Сириус)

- Тестирующая система uts.sirius.online
- Коды участников распространяются через ФИС ОКО
- Результаты в тестирующей системе, разбор задач на siriusolymp.ru
- **Ш** В прошлые года были значительные **задержки** проверки в некоторых группах регионов Проведены инфраструктурные **улучшения**, но подобные ситуации возможны!

Типы заданий школьного этапа ВсОШ по информатике (Сириус)

Типы заданий

С вводом ответа

По программированию

Типы заданий школьного этапа ВсОШ по информатике

• С вводом ответа

- Число, строка, несколько чисел, несколько строк и т. д.
- Форма записи!
- Баллы неизвестны во время олимпиады
- Последнее решение
- По программированию
 - Решение строго **текст** программы!
 - Наборы **тестов**, формат входных и выходных данных!
 - Баллы известны во время олимпиады
 - Решение, набравшее максимум

Проверка втоматическая

Тематика заданий школьного этапа ВсОШ

• С вводом ответа

- Логические, комбинаторные, сортировки, взвешивания, переливания, лабиринтные и т. п.
- На составление выражений, кодирование, обработку файла с данными, поиск ошибок в готовых программах

• По программированию

 алгоритмический характер: вывод формулы, разбор случаев, умение работать с датами и временем, моделирование, перебор, закономерности, обработка строк, обработка числовых массивов

Задания для 9-11 классов

- Стандартные задачи по программированию (не интерактивные, не с открытыми тестами)
- Не требующие знаний специальных алгоритмов (быстрая сортировка, двоичный поиск, алгоритмы на графах, динамическое программирование и т.д.)
- Но желательно с простыми идеями эффективных алгоритмов (формула вместо цикла, префиксные суммы, метод "двух указателей", перебор делителей до корня из числа,)

Примерный план варианта для 9-11 классов (ШЭ и МЭ ВсОШ)

- 1. Арифметика, остатки от деления, условные инструкции
- 2. Задача с использованием цикла
- 3. Задача на обработку массива
- 4. Задача на работу со строками
- 5. Сложная "идейная" задача или технически сложная в реализации задача.

Bce задачи должны решаться на полный балл на Python.

Количество и типы заданий школьного этапа ВсОШ по информатике (Сириус)

5-6	7-8	9-11
5 заданий с вводом	3 обычных задания с вводом ответа	5 задач по программи-
ответа		
	3 задачи по программированию	
500 баллов	500 баллов (оценивается 5 заданий из 7)	500 баллов

Требования к программам

- 1. Во входных данных каждое число задано в отдельной строке, и вводить числа нужно по одному, нажимая «Enter» после каждого ввода.
- 2. Программа не должна выводить никаких иных сообщений, кроме того, что описано в условии задачи. В частности, нельзя выводить сообщения вида «Введите число», «Ответ» и т. д. Нельзя осуществлять какой-либо дополнительный отладочный вывод.
- 3. Целые числа во входных и выходных данных записываются только цифрами, то есть недопустимо использование записи 1000000.0 или 1е6 вместо числа 1000000.

Список языков программирования на ШЭ ВсОШ по информатике

- Python 3
- СиС++
- Pascal
- Java
- C#
- Kotlin
- Go
- PHP
- Кумир
- Rust



Задача. Четыре спортсмена

На соревнования прилетела группа спортсменов: биатлонист, хоккеист, фигурист и сноубордист, однако авиакомпания потеряла их багаж: рюкзаки чёрного, красного, желтого, белого цветов.

Через день багаж был найден и его отправили в олимпийскую деревню.

Из-за путаницы в документах точный адрес каждого из спортсменов неизвестен, но охранник подсказал следующее:

- 1. В домах с четными номерами проживают те спортсмены, для которых коньки являются обязательным атрибутом их вида спорта; у одного из них рюкзак чёрного цвета;
- 2. В 1 и 2 домах проживают владелец лыж с винтовкой и владелец желтого рюкзака;
- 3. В 1 и 3 домах живут биатлонист и владелец белого рюкзака;
- 4. В 1 и 4 домах проживают фигурист и владелец красного рюкзака.

Определите в каком доме живет каждый из спортсменов и какой у них багаж.

За полностью правильный ответ вы получите 100 баллов, в противном случае, вы получите по 10 баллов за каждый верный символ на нужной позиции.

Решение:

Необходимо построить и заполнить таблицу истинности.

	Б	X	Ф	С
1		-	-	
2				
3		-	-	
4				

	Ч	К	Ж	Б
1	-			
2				
3	-			
4				

	Б	X	Ф	С
1	+	-	-	-
2	_			
3	-	-	-	
4	-			

	Ч	К	Ж	Б
1	-		-	-
2				
3	-			
4				

	Б	X	Ф	С
1	+	-	-	-
2	-			-
3	-	-	-	+
4	-			_

	Ч	К	Ж	Б
1	-	+	-	-
2		-		
3	-	-		
4		_		

	Б	X	Ф	С
1	+	-	-	-
2	-			-
3	-	-	-	+
4	-			-

	Ч	К	Ж	Б
1	-	+	-	-
2	-	-	+	_
3	-	-	-	+
4		_	_	_

	Б	X	Ф	С
1	+	-	-	-
2	-			_
3	-	-	-	+
4	-			_

	Ч	К	Ж	Б
1	-	+	-	-
2	-	-	+	-
3	-	-	-	+
4	+	_	_	_

	Б	X	Ф	С
1	+	-	-	-
2	-	+	-	-
3	-	-	-	+
4	-	-	+	-

	Ч	К	Ж	Б
1	-	+	-	-
2	_	-	+	_
3	-	-	-	+
4	+	-	-	_

- В первом домике живет биатлонист, и у него рюкзак красного цвета.
- Во втором домике живет хоккеист, и у него рюкзак желтого цвета.
- В третьем домике живет сноубордист, и у него рюкзак белого цвета.
- В четвёртом домике живет фигурист, и у него рюкзак чёрного цвета.

Задача 3. Кубики

Распределите в три столбика по два кубика одного (любого) цвета. Сделайте это, затратив как можно меньше ходов.

За один ход можно переместить только один кубик. Разрешено брать только верхний кубик из столбика и перемещать его на любое свободное место в другом столбике. Максимально в один столбик помещается не

более четырех кубиков.

Начальное положение кубиков приведено на рисунке.

Запишите порядок перемещений кубиков в следующем формате «номер столбика, откуда берётся верхний кубик; пробел; номер столбика, в который кладётся этот кубик». Команды записываются по одной в строке. Например, следующая последовательность команд

2 3

13

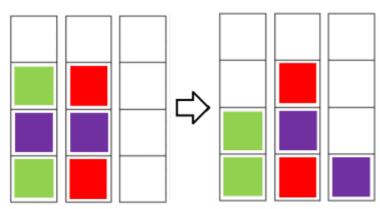
означает, что сначала из второго столбика верхний кубик переносится в третий (на нижнее место), а затем из первого столбика верхний кубик переносится в третий (на среднее место).

Оцениваться будут только решения, которые приводят к поставленной цели. Чем меньше шагов окажется в вашем алгоритме, тем больше баллов вы получите. За самый короткий алгоритм вы получите 100 баллов. Решения, в которых обнаружится некорректная команда (попытка взять кубик из пустого столбика или попытка положить кубик в полный столбик) оцениваются в 0 баллов.

Задача 3. Кубики – решение

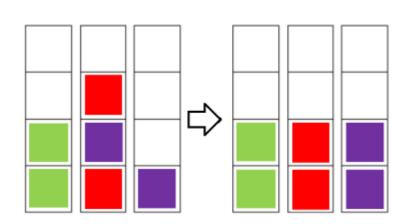
- 1. Сначала нужно добиться того, чтобы в третьем столбике внизу оказался фиолетовый кубик:
 - Зеленый ставим поверх красного: 1 2
 - Фиолетовый ставим в третий столбик: 13
- 2. Возвращаем зеленый: 2 1

Потрачено 3 перемещения.



- 3. Добиваемся требуемого расположения:
 - Красный ставим поверх зеленого: 2 1
 - Фиолетовый переносим в третий столбик: 2 3
 - Красный возвращаем на место: 13

Потрачено еще 3 перемещения.



Задача 3. Кубики – ответ

1 2

13

21

2 1

23

12

Пример задания для 7-8, 9-11 классов (2022)

Задача. Антон и арбузы

Ограничение по времени: 1 секунда

На лето родители отправили Антона к бабушке помогать ей выращивать в огороде арбузы. Чтобы они выросли большими и вкусными, требуется поливать растения каждый день, что и было поручено мальчику. Если арбуз был полит, он вырастает на один килограмм (а если не был, то остаётся прежнего размера) за каждый день.

Пример задания для 7-8, 9-11 классов (2022)

Сам огород представляет собой прямоугольную сетку из n строк и m столбцов, в каждой ячейке которой растёт арбуз, изначально имеющий массу 0 килограмм. Антон очень не любит работать, поэтому в i-й день из всех d, что он будет гостить у бабушки, планирует поливать только арбузы, лежащие на пересечении первых x_i строк и первых y_i столбцов.

В конце лета за свою работу мальчик получит самый большой арбуз из имеющихся в огороде (а если их несколько, то сразу все самые большие!).

Антон очень любит гигантские арбузы, поэтому просит вас определить, сколько же их в итоге ему достанется, и какого они будут веса.

Формат входных данных

Первые три строки входных данных содержат целые числа n, m и d именно в таком порядке — количество строк и столбцов в огороде и время пребывания Антона у бабушки ($1 \le n$, $m \le 10^9$, $1 \le d \le 10^5$).

Далее идут 2d чисел x_i и y_i , каждое в отдельной строке, обозначающих количество строк и столбцов, арбузы в которых были политы мальчиком в день номер i $(1 \le x_i \le n, 1 \le y_i \le m)$.

Уточним, что эти данные упорядочены по дням, т. е. сначала идёт пара чисел x_1, y_1 , именно в таком порядке, затем x_2, y_2 и так далее.

Отметим отдельно, что бабушка пронумеровала все строки и столбцы в огороде, и Антон всегда поливает именно x_i первых строк и y_i первых столбцов.

Обратите внимание, что при заданных ограничениях для хранения ответов необходимо использовать 64-битный тип данных, например long long в C++, int64 в Free Pascal, long в Java.

Формат выходных данных

Выведите два числа через пробел — количество арбузов, которые достанутся Антону, и вес каждого из них.

Система оценки

Решения, правильно работающие, когда произведение чисел n, m и d не превосходит 10^6 , будут оцениваться в 50 баллов.

Примеры

Стандартный ввод	Стандартный вывод
3	4 1
3	
1	
2	
2	

	1	2	3
1	0	0	0
2	0	0	0
3	0	0	0

1	2	3
1	1	0
1	1	0
0	0	0

Примеры

Стандартный ввод	Стандартный вывод
4	1 2
3	
2	
3	
1	
1	
2	

	1	Z	3
1	0	0	0
2	0	0	0
3	0	0	0
4	0	0	0

1		3
1	0	0
1	0	0
1	0	0
0	0	0
	1 1	1 0 1 0 1 0

1	2	3
2	1	0
1	0	0
1	0	0
0	0	0

Замечание

В первом примере Антон один раз поливает квадрат 2 × 2, поэтому ему достанется 4 арбуза массой 1 килограмм каждый.

Во втором примере будут политы 3 арбуза в первом столбце и 2 арбуза в первой строке. Тогда ровно один арбуз окажется полит дважды, его Антон и получит.

Частичное решение – моделирование (С++)

```
#include <iostream>
using namespace std;
int main() {
   int n, m, d;
   cin >> n >> m >> d;
   const int N = 500, M = 500; 2 0
   long long A[N][M] = {0}; ... ...
   n 0
```

1	2	3		m
0	0	0		0
0	0	0		0
				0
0	0	0	0	0

```
for (int i = 1; i <= d; i++) {
      int x_i, y_i;
      cin >> x_i >> y_i;
      for (int x = 1; x <= x_i; x++) {
          for (int y = 1; y <= y_i; y++) {
              A[x][y] += 1;
```

```
long long ans = 0;
  for (int i = 1; i <= n; i++) {
     for (int j = 1; j <= m; j++) {
        if (A[i][j] > ans) ans = A[i][j];
     }
}
```

```
int count = 0;

for (int i = 1; i <= n; i++) {

    for (int j = 1; j <= m; j++) {

        if (A[i][j] == ans) count++;

    }

cout << count << ' ' << ans;

Cложность такого алгоритма составляет O(nmd) по времени и O(nm) по памяти
```

Частичное решение - моделирование (Python)

```
n = int(input())
m = int(input())
d = int(input())
A = [[0] * m for _ in range(n)]
```

	1	2	3		m
-	0	0	0		0
	0	0	0		0
					0
l	0	0	0	0	0

```
for i in range (d):
    x_i = int(input())
    y_i = int(input())
    for x in range(x_i):
        for y in range(y_i):
        A[x][y] += 1
```

```
ans = 0
for i in range(n):
    ans = max(ans, max(A[i]))
count = 0
for i in range(n):
    count += A[i].count(ans)
print(count, ans)
```

Сложность такого алгоритма составляет O(nmd) по времени и O(nm) по памяти

<u>5</u>								
<mark>7</mark>		1	2	3	4	5	6	7
<mark>4</mark> 4	1	4	4	3	3	3	1	1
2	2	3	3	2	2	2	0	0
2	3	2	2	1	1	1	0	0
5 3	4	3 2 1 0	1	0	0	0	0	0
5	5	0	0	0	0	0	0	0
1								

i	1	2	3	4	Min
X_i	4	2	3	1	1
Y_i	2	5	5	7	2

Полное решение (С++)

```
#include <iostream>
using namespace std;
int main() {
   long long n, m, d;
   cin >> n >> m >> d;
```

```
for (int i = 1; i <= d; i++) {
    int x_i, y_i;
    cin >> x_i >> y_i;
    if (x_i < n) n = x_i;
    if (y_i < m) m = y_i;
    }
cout << n * m << ' ' << d;
}</pre>
```

Сложность такого алгоритма O(d), а дополнительная память вообще не используется

Полное решение (Python)

```
n = int(input())
m = int(input())
d = int(input())
```

```
for i in range (d):
    x_i = int(input())
    y_i = int(input())
    n = min(n, x_i)
    m = min(m, y_i)
print(n * m, d)
```

Сложность такого алгоритма O(d), а дополнительная память вообще не используется

Задача. Шестерки

Ограничение по времени: 1 секунда

Шестиклассница Эмма в последнее время увлеклась восточной культурой. Дома она носит ханьфу, старательно выводит кисточкой иероглифы и очень любит цифру шесть, которая в Китае символизирует гармонию и баланс.

Сегодня, сидя за обедом, Эмма задумалась, что получится, если число, состоящее из одних шестёрок, возвести в квадрат? Помогите ей перемножить эти числа. Поскольку результат может оказаться очень большим, выведите только одну цифру на интересующей девочку позиции.

Формат входных данных

Две строки входных данных содержат два натуральных числа: n — длина числа, состоящего из одних шестерок, и k — интересующая Эмму позиция в квадрате числа ($1 \le n \le 10^5$, $1 \le k \le 2 \times n$).

Формат выходных данных

Выведите одну десятичную цифру — ответ на вопрос задачи.

Система оценки

Решения, верно работающие при *n* ≤ 9, получат не менее 50 баллов.

Примеры

стандартный ввод	стандартный вѕвод
1	3
1	
2	5
3	

Замечание

В первом примере n=1, в квадрат возводится число, состоящее из одной шестёрки, то есть 6. k=1, девочка хочет узнать первую цифру квадрата этого числа.

 6^2 = 36, на первой позиции цифра 3.

Во втором примере n=2 и k=3. $66^2=4356$, на третьей позиции результата цифра 5.

Задача. Шестерки – частичное решение

- 1. Вычислить квадрат числа, состоящего из *n* шестёрок.
- 2. Найти цифру в *k*-ой позиции.

Python

```
n = int(input())
k = int(input())
ans = str(int('6'*n)**2)[k - 1]
print (ans)
```

При больших значениях *п* вычисление результата будет производиться очень **долго** и может **не уложиться в отведённую память**.

Задача. Шестерки - полное решение

Моделирование умножения «в столбик»:

Далее сложение со сдвигом:

123321

переносы

_ ...39996

+ ...39996

.39996

39996

44435556

Закономерность?

(n-1) четверок, одна тройка, (n-1) пятерок, одна шестерка

C++: #inclu

```
#include <iostream>
using namespace std;
int main() {
   int n, k;
   cin >> n
   cin >> k;
   if (k < n) cout << 4;
   else if (k == n) cout << 3;
   else if (k < 2 * n) cout << 5;
   else cout << 6;
}</pre>
```

Задача. Линейный футбол

Ограничение по времени: 1 секунда

Близнецам Петру и Павлу родители подарили на день рождения настольный футбол, но не простой, а линейный.

В этом варианте игры все фигурки игроков расположены в одну линию на равном расстоянии друг от друга.

Всего есть n игроков. Для определенности пронумеруем их позиции числами от 1 до n слева направо. Ворота находятся в позициях 0 и n+1. Каждый игрок имеет свою силу удара, и может при ударе по мячу перебросить его на фиксированное количество позиций другому игроку. Силу удара игрока на позиции i обозначим через a_i , что означает, что после удара этого игрока мяч переместится на a_i позиций.

Если a_i положительное, то мяч переместится вправо, в сторону увеличения номеров, а если a_i отрицательное, то мяч переместится влево, в сторону уменьшения. Если после удара мяч попадает в позицию меньшую либо равную 0, то засчитывается гол в левые ворота, а если в позицию большую либо равную n+1, то в правые. Если после удара мяч попадает к другому игроку, то тот наносит следующий удар со своей силой, и игра продолжается.

Близнецы решили сыграть *п* игр, в *i*-й из которых первый удар нанесёт игрок номер *i*. Для каждой игры выведите, в какие ворота будет забит мяч в этой игре (L, если в левые, R, если в правые, U, если гол никто не забьёт).

Формат входных данных

Первая строка входных данных содержит целое число n ($1 \le n \le 10^5$) — количество игроков. Далее в следующих n строках указаны силы и направления ударов игроков. В i+1 строке указана сила игрока a_i , находящегося в позиции i. После удара этого игрока мяч окажется в позиции $i+a_i$ ($-10^5 \le a_i \le 10^5$ для любого i от 1 до n).

Формат выходных данных

Выведите *п* символов, обозначающих результаты игр, в одну строку без пробелов. Если пронумеровать эти символы от 1 до *п*, то в *i*-й позиции этой строки должен находиться символ L для мяча, забитого в левые ворота, R для мяча, забитого в правые ворота, и U для случая, когда игра не закончилась взятием ворот (при начале этой игры с удара *i*-го игрока).

Система оценки

Решения, правильно работающие для случаев, в которых количество игроков не превосходит 100, получат не менее 44 баллов.

Решения, правильно работающие для случаев, в которых все игроки, кроме самого правого ударяют вправо, получат не менее 12 баллов.

Решения, правильно работающие для случаев, в которых левая половина игроков ударяет вправо, а правая половина игроков ударяет влево, причём количество игроков, перебрасывающих мяч на противоположную половину поля не превосходит 10, получат не менее 12 баллов.

Решения, правильно работающие для случаев, в которых каждая игра заканчивается взятием ворот, получат не менее 12 баллов.

Пример

Стандартный ввод		Стандартный вывод
10	продолжение	LRURUURRRU
-5	-1	
2	6	
0	-1	
5	-1	
5	-5	

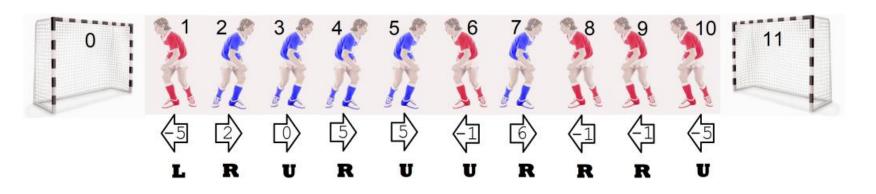
Замечание

В примере первый игрок сразу забивает в левые ворота.

Второй игрок передаёт четвёртому, четвёртый — девятому, девятый — восьмому, восьмой — седьмому, а седьмой забивает в правые ворота.

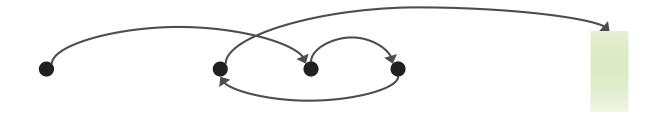
Третий игрок играет сам с собой.

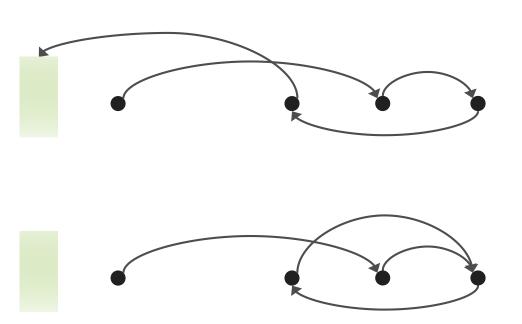
Пятый и десятый перекидывают мяч друг другу. Шестой передает пятому и далее снова играют пятый и десятый.



Общий подход – моделирование

1 подзадача (игроков не более 100): для каждого игрока независимо промоделировать





Условия для каждого ответа:

L	R	U
$x \le 0$	x >= n + 1	зацикливание

Когда происходит зацикливание?

Если попасть в игрока, который уже бил по мячу. Что из этого следует?

Для текущего положения мяча нужно хранить, играл футболист, или нет.

2 подзадача (все бьют вправо, кроме самого крайнего правого):

- Промоделировать для крайнего правого и приписать ему результат
- За один проход справа налево выяснить для остальных (всегда будет либо R, либо мяч попадает к игроку для которого вердикт известен)

3 подзадача (левая половина бьет вправо, правая – влево, не более 10 перебрасывают на чужую половину):

- Промоделировать для 10 перебрасывающих
- За два прохода от центра влево, затем от центра вправо выяснить для остальных

4 подзадача (случаев зацикливания нет):

- Найти слева направо первого по порядку не игравшего, промоделировать игру с него, далее всем сыгравшим выставить единый вердикт
- Найти слева направо следующего не игравшего и т. д.

Полное решение (Python)

```
n = int(input())
arr = [0 for i in range(n)]
for i in range(n):
    arr[i] = int(input()) # заданные силы ударов
res = ['-' for i in range(n)] # будущий ответ
```

```
for i in range(n):
    ind = i
    s = set()
    while res[i] == '-': # моделируем перемещение мяча
        nx = ind + arr[ind]
        if nx < 0: # поскольку нумерация в массивах с 0
            res[ind] = "L"
        if nx >= n: # поскольку нумерация в массивах с 0
            res[ind] = "R"
```

```
if nx in s:
    res[ind] = "U"
if res[ind]!= "-": # вердикт вынесен
    for j in s:
        res[j] = res[ind]
else:
    s.add(ind) # игрок сыграл в этой игре
    ind += arr[ind] # перепрыгнули к игроку на силу
print(''.join(res))
```

Задача. Фермер Джон и древний камень Ограничение по времени: 1 секунда

Фермер Джон получил в наследство поле, на котором с незапамятных времен находится один большой и древний камень. По непонятной для самого себя причине Джон боится приближаться к камню, не говоря уже о том, чтобы сдвинуть или избавиться от него.

Фермер разбил всё свое поле, которое представляет собой прямоугольник $n \times m$ метров, сеткой на квадраты со стороной один метр. Камень занимает ровно один такой единичный квадрат. Камень находится в строке номер x и столбце номер y. Техника Джона может обработать только прямоугольный участок земли, стороны которого имеют целочисленные значения в метрах и на котором не располагается этот камень.

Теперь Джон хочет узнать, сколькими способами он может засеять прямоугольник с расположенными на сетке сторонами, такой, что внутри этого прямоугольника не содержится древний камень.

Формат входных данных

На вход подаются четыре натуральных числа n, m, x, y, каждое в отдельной строке.

 $1 \le n, m \le 31622, 1 \le x \le n, 1 \le y \le m$.

Формат выходных данных

Выведите одно неотрицательное целое число — количество способов выделить на поле один прямоугольный участок земли со сторонами, расположенными на сетке и не содержащий внутри квадрат с камнем.

Обратите внимание, что при заданных ограничениях для хранения ответа может понадобиться 64-битный тип данных, например, **long long в C++, int64 в Pascal, long в Java**.

Система оценки

Решения, верно работающие при *n*, *m* ≤ 30, получат не менее 20 баллов.

Решения, верно работающие при *n*, *m* ≤ 300, получат не менее 40 баллов.

Решения, верно работающие при *n*, *m* ≤ 3000, получат не менее 60 баллов.

Пример

Стандартный ввод	Стандартный вывод
3	24
3	
2	
3	
4	102
5	
2	
4	

Решение

1 способ (при небольших ограничениях): полный перебор всех прямоугольников внутри поля и проверкой каждого на предмет наличия внутри него камня.

Любой прямоугольник будем обозначать парой его углов $(x_1, y_1) - (x_2, y_2)$, где (x_1, y_1) – координаты левого верхнего угла, а (x_2, y_2) – координаты правого нижнего угла.

Сложность такого решения $O(n^2 * m^2)$, если проверка вхождения камня происходит при помощи сравнения четырёх границ с координатами камня.

2 способ: подсчет всех прямоугольников внутри прямоугольника со сторонами $a \times b$ и вычитание запрещенных.

Для начала сделаем это со сложностью O(a*b). Прямоугольников, у которых правый нижний угол находится в клетке (x, y), ровно x*y штук. Перебирая все правые нижние углы и складывая эти слагаемые, получим общее число прямоугольников в любом большем прямоугольнике размера $a \times b$.

Далее можно заметить, что любой прямоугольник, содержащий внутри себя камень, имеет левый верхний угол в прямоугольнике с углами (1, 1) - (x, y), а правый нижний – в прямоугольнике (x, y) - (n, m). Тогда таких прямоугольников будет x * y * (n - x + 1) * (m - y + 1).

Используя этот факт, можно подсчитать число всех прямоугольников, и потом вычесть из него запрещённые. Если все прямоугольники внутри прямоугольника $n \times m$ считать по методу, указанному выше в этом пункте, получим сложность решения O(n*m), что ещё не даёт полное решение.

3 способ: подсчет всех прямоугольников внутри прямоугольника со сторонами $a \times b$ и включение-исключение.

Выделим внутри большого прямоугольника $a \times b$ четыре максимальных по размеру и не содержащих клетку с камнем, подсчитаем число прямоугольников внутри каждого и вычтем те, что находятся в попарных пересечениях этих прямоугольников. Это решение тоже имеет сложность O(n * m).

4 способ: подсчет количества всех прямоугольников внутри прямоугольника $a \times b$ за O(a) группировкой их по правым нижним углам, расположенным в одной строке.

Тогда количества прямоугольников, у которых правый нижний угол находится на первой строке, образуют прогрессию $1+2+\ldots+b$;

количества тех, у которых правый нижний угол во второй строке, образуют прогрессию $2 + 4 + \ldots + 2 * b$;

количества тех, у которых правый нижний угол в строке номер *a*, образуют прогрессию

$$a + a * 2 + ... + a * b$$
.

Используем для каждой такой прогрессии формулу суммы и переберём их по всем строкам. Получим ответ на подзадачу о числе всех прямоугольников.

Если воспользоваться идеей из 2 способа (вычтя запрещённые из общего числа в исходном прямоугольнике $n \times m$), либо идеей из 3 способа (подсчёт не содержащих запрещённую клетку методом включения-исключения), то получим решение за O(n).

5 способ: за O(1) при помощи формулы.

Если просуммировать каждую из прогрессий в предыдущем пункте, получим следующий набор:

$$(1+b)*b/2, (2+2*b)*b/2, ..., (a+a*b)*b/2.$$

Их можно просуммировать и без цикла. Вынесем (1+b)*b/2 за скобку, внутри получим $(1+2+\ldots+a)$, то есть снова прогрессию. Тогда формула для подсчёта всех прямоугольников внутри прямоугольника $a \times b$ имеет вид (b+1)*b/2*(a+1)*a/2.

Используя эту формулу и идею из 2 способа, получим формулу

(m+1)*m/2*(n+1)*n/2-x*(n-x+1)*y*(m-y+1).

Либо используя эту формулу и идею из 3 способа, получим ответ при помощи включения-исключения.

Полное решение на языке Python:

```
n = int(input())
m = int(input())
x = int(input())
y = int(input())
ans = (m + 1) * m // 2 * (n + 1) * n // 2
ans -= x * y * (n - x + 1) * (m - y + 1)
print (ans)
```

Разборы задач прошлых лет (текст и видео)

- 2020 год https://sochisirius.ru/obuchenie/distant/smena75 4/3632
- 2021 год https://siriusolymp.ru/school2021/informatics
- 2022 год https://siriusolymp.ru/school2022/4/informatics
- 2023 год https://siriusolymp.ru/school2023/4/informatics

Тренировки

https://edu.sirius.online/#/contests_page/vos

Спасибо за внимание!