**Решение за 4 точки**

Директна симулация.

Сложност:

**Решение за 10 точки**

Намирането на правоъгълника само от цифри с максимално лице е класическа задача с решение, а има правоъгълника за обръщане.

Сложност:

**Решение за 20 точки**

*Считаме, че сме приложили решението без обръщане и разглеждаме случаите с обръщане.*

За всяка клетка намираме – с и , обръщаме и прилагаме решението без обръщане като решението за доказва коректността на това решение.

Сложност:

**Решение за 44 точки**

Бавни реализации на решения.

Сложност:

**Решение за 69 точки**

Фиксираме и на оптималния правоъгълник и искаме да намерим и . Гледаме колоните, те са типа:

1. Има само цифри - те са "свободни"

2. Има група от цифри - тази група е "дупката" за обръщане

3. Има групи от цифри – те не могат да участват в оптимално решение и са безполезни

Искаме да намерим и като колоните трябва да са (група "свободни")(група с еднаква "дупка")(група "свободни") като може някоя от групите да е празна, което може да стане линейно за фиксирани и .

Сложност:

Решението може да се оптимизира, защото "дупката" за колона има състояния:

1. Няма дупка

2.

3.

4. Колоната е безполезна

С увеличаване на единствените възможни промени от състояния са , съответноза фиксирано има промени като всяка променя кандидата за максимални и , което може да се поддържа със , но за съжаление е с твърде голяма константа.

Сложност:

**Решение за 100 точки**

Прилагаме по по-късата страна. БОО разглеждаме хоризонталната линия точно под .

Има случая за обърнатия правоъгълник.

1. Линията го разделя на

2. Отгоре над линията

3. Отдолу под линията

Понеже и в трите при фиксирано и движение възможните граници отгоре за и отдолу за само могат да се приближават към линията, можем да ги поддържаме с . Това позволява за .

Сложност:

Идея: Виктор Кожухаров

Реализация: Мартин Копчев, Виктор Кожухаров