

## АНАЛИЗ НА РЕШЕНИЕТО НА ЗАДАЧА ПАРК

Задачата се решава с пълно изчерпване. От всяка клетка се търси правоъгълника с най-голямо лице.

За програмната реализация се използват четири вложени цикъла. С първите два цикъла се изменят координатите на горния ляв ъгъл на правоъгълника, а с вторите два – координатите на долния десен ъгъл. Ако в разглеждания правоъгълник няма защриховани клетки, се изчислява неговото лице, и ако то е максимално, се запомнят координатите на противоположните върхове на правоъгълника. Това решение е дадено в `park1.cpp` и ще получи 60 точки.

Една възможна оптимизация на горния алгоритъм е изменението на координатите на долния десен ъгъл да се прави до първата срещната защрихована клетка, а не до края на реда или стълба. Тази реализация е в `park.cpp` и получава 90 точки.

Окончателното решение печелещо 100 точки е показано в `park kubichna skorost reshenie ot iashu.cpp` което работи с кубична скорост, като първо запълва масива `longestLineLeftOf[200][200]`, с който може да се отговори на въпроса колко дълъг правоъгълник може да се заформи наляво от даден  $x$  по много по- бърз начин.

*Автор: Кинка Кирилова-Лупанова*