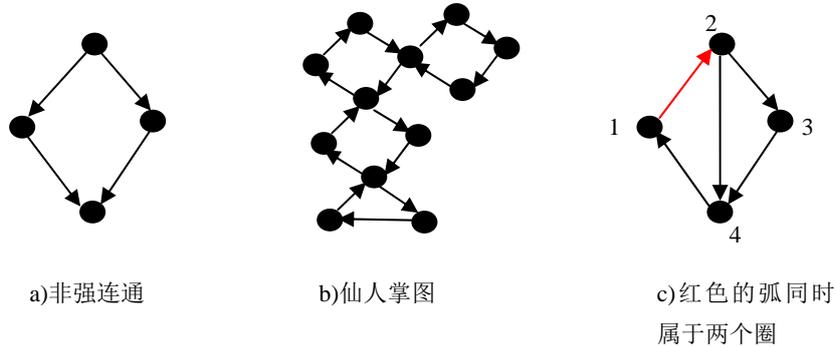


### 仙人掌图分析:

为了对仙人掌图有一个感性认识, 我们先看下面三个图。



其中 a)和 c)都不是仙人掌图, 因为 a)不是强连通的、c)中的红弧同时属于两个圈  $1 \rightarrow 2 \rightarrow 3 \rightarrow 4 \rightarrow 1$  和  $1 \rightarrow 2 \rightarrow 4 \rightarrow 1$ 。

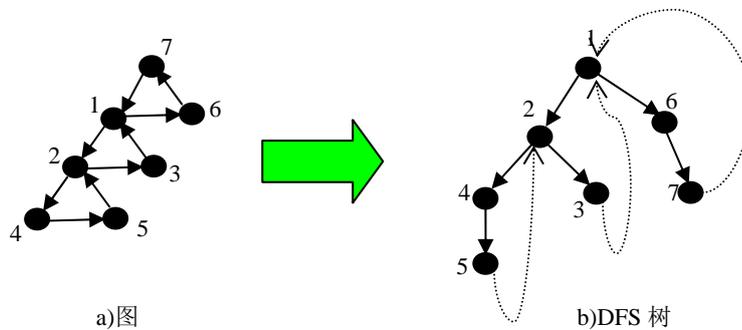
b)就是一个仙人掌。直观的说, 仙人掌图就是一个一个的圈直接“粘”在一起的图, 圈之间没有公共边。

于是我们很容易得到这样的一个算法: 每次找一个圈, 如果圈中不相邻的点之间有边, 那么该图就不是仙人掌; 否则把圈缩成点, 然后把圈、点、边的关系进行适当的调整, 继续缩圈。

权且不说具体该如何调整圈、点、边的关系, 光是缩点这一项就要大费周章。该算法的思维和编程复杂度将非常高。

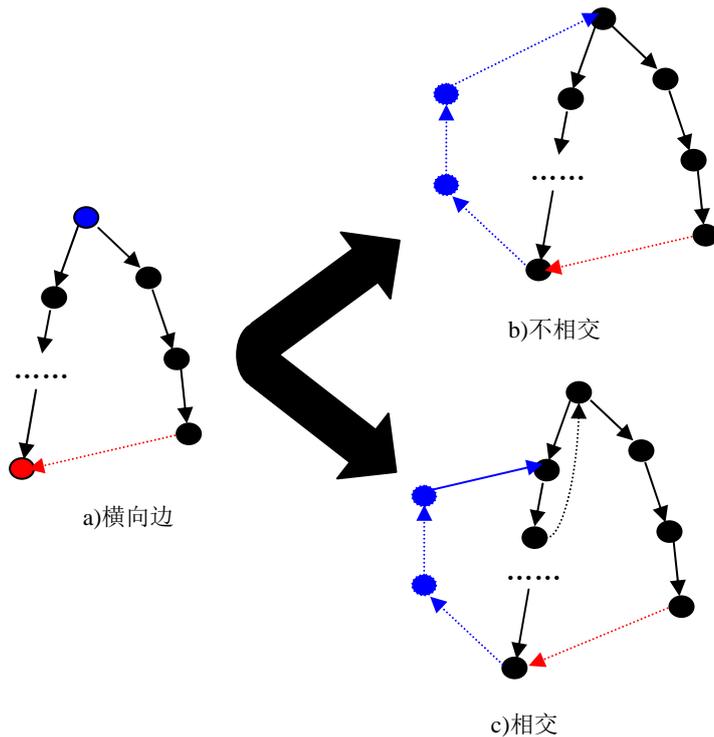
本文要介绍的另一个种算法是 DFS。对该图进行 DFS 遍历, 建立 DFS 树。

譬如下图:



如果一个图是仙人掌的话, 它的 DFS 生成树有什么特点呢? 分析 DFS 树的一般方法是从逆向边和横向边入手。

首先考虑它的横向边。



上面 a)图中的红边是横向边。蓝点是红点的祖先，称从蓝点遍历到红点的这条路为红点的“祖先路径”，记作  $P$ 。因为仙人掌图强连通，所以必须存在一条从红点到蓝点的路。

如果这条路不和  $P$  相交，则如 b)图所示；如果这条路和  $P$  相交，则如 c)图所示。不论是 b)图还是 c)图，蓝色的点和边都同时隶属两个圈。也就是说，只要存在横向边，这棵 DFS 树的原图就肯定不是仙人掌图。

所以：

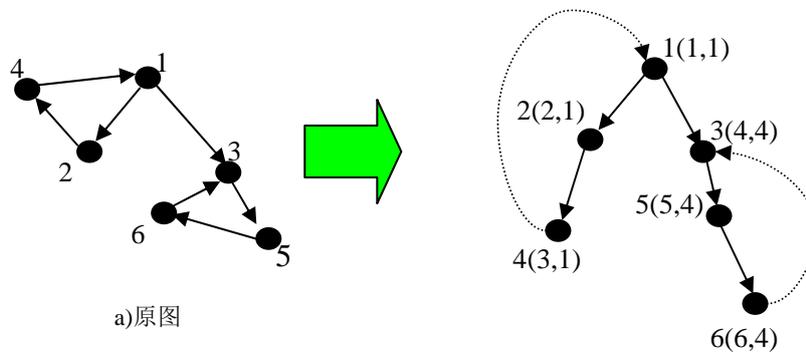
**性质 1 仙人掌图的 DFS 树没有横向边。**

下面我们进一步考虑逆向边。

对于每个节点  $v$ ，定义两个函数：

1.  $DFS(v)$ 表示  $v$  在 DFS 树中是第几个被遍历到的点。
2.  $Low(v)$ 表示通过从  $v$  以及  $v$  的所有后代直接指出去的边，可以访问到的 DFS 值最小的点的 DFS 值。

通过下图读者可以对 DFS 和 Low 的定义获得一个更感性的认识。



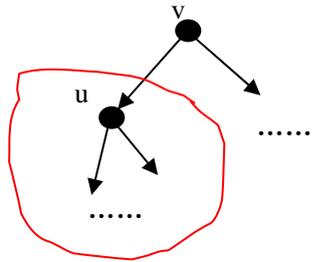
括号中第一个数是 DFS 值，第二个是 LOW 值

DFS 函数的求解可以通过设立一个计数器，在深度优先遍历的时候每碰到一个新的点就累加 1 来实现。

Low 函数的计算如下：

$$Low(v) = \min\{DFS(v), Low(u)\} \text{ (其中 } u \text{ 是 } v \text{ 的儿子)}$$

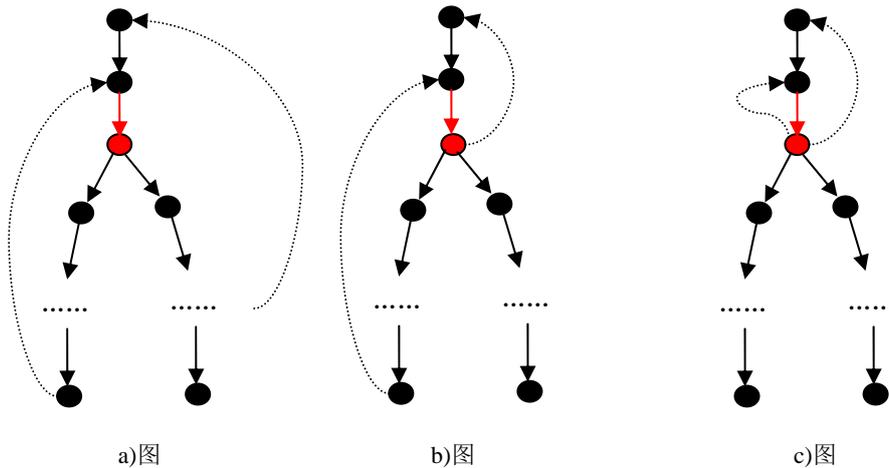
下面考虑某一个点  $v$ 。如果它存在一个儿子  $u$  满足  $Low(u) > DFS(v)$ ，那么这个 DFS 树的原图肯定不是仙人掌。



如上图所示，因为  $Low(u) > DFS(v)$ ，所以  $u$  以及  $u$  的后代都被限制在红色的线圈范围之内，没有指出去的逆向边。这样  $\langle v, u \rangle$  就成了桥。我们知道在一个强连通图中是不可能有的，所以：

**性质 2**  $Low(u) \leq DFS(v)$  ( $u$  是  $v$  的儿子)

然后看下面三个图。



上图中的红点都是  $v$ 。

在 a)图中， $v$  有两个儿子的 Low 值小于  $DFS(v)$ ，这时红边就同时属于两个圈了。

在 b)图中， $v$  有一个儿子的 Low 值小于  $DFS(v)$ ，同时  $v$  自己也有一条逆向边。这时红边也同时属于两个圈。

在 c)图中， $v$  有两条逆向边。这时红边同样属于两个圈。

以上三种情况下，原图都不是仙人掌。归纳起来就是：

**性质 3** 设某个点  $v$  有  $a(v)$  个儿子的 Low 值小于  $DFS(v)$ ，同时  $v$  自己有  $b(v)$  条逆向边。那么  $a(v) + b(v) < 2$ 。

至此我们已经获得了仙人掌图 DFS 生成树的三条性质：

性质 1 仙人掌图的 DFS 树没有横向边。

性质 2  $Low(u) \leq DFS(v)$  ( $u$  是  $v$  的儿子)

性质3 设某个点  $v$  有  $a(v)$  个儿子的  $Low$  值小于  $DFS(v)$ ，同时  $v$  自己有  $b(v)$  条逆向边。那么  $a(v)+b(v)<2$ 。

与以上任意性质相悖的图肯定不是仙人掌；反之如果一个图的 DFS 生成树满足以上所有性质，那么它也肯定是仙人掌图(这个可以通过对生成树边和逆向边的分析证明，在此略)。

至此我们就得到了一个仙人掌图判定的 DFS 算法。时间复杂度是  $O(n+e)$ 。与“缩圈”算法比较起来，DFS 算法最吸引人的地方还在于其编程复杂度小。

我们把原图用 DFS 树的形式重新描述，这是解题过程中最本质的突破。利用仙人掌图的特殊性，我们可以把 DFS 树中的逆向边、横向边各个击破。同时因为树有祖先和后代之分，具有明显的层次感，为我们设计算法，比如  $Low$  函数，提供了灵感；反观原图，既没有明显的拓扑关系，仙人掌图的特殊性也无法有效的用图的性质来体现。