

## Manual de algoritmos del semillero de programación EAFIT

Ana Echavarría

22 de mayo de 2013

# Índice

<b>1. Plantilla</b>	<b>1</b>
<b>2. Grafos</b>	<b>2</b>
2.1. BFS . . . . .	2
2.2. DFS . . . . .	2
2.3. Ordenamiento topológico . . . . .	3
2.4. Componentes fuertemente conexas . . . . .	3
2.5. Algoritmo de Dijkstra . . . . .	4
2.6. Algoritmo de Bellman-Ford . . . . .	4
2.7. Algoritmo de Floyd-Warshall . . . . .	5
2.7.1. Clausura transitiva . . . . .	5
2.7.2. Minimax . . . . .	5
2.7.3. Maximin . . . . .	6
2.8. Algoritmo de Prim . . . . .	6
2.9. Algoritmo de Kruskal . . . . .	6
2.9.1. Union-Find . . . . .	6
2.9.2. Algoritmo de Kruskal . . . . .	7
2.10. Algoritmo de máximo flujo . . . . .	7
<b>3. Teoría de números</b>	<b>7</b>
3.1. Divisores de un número . . . . .	7
3.2. Máximo común divisor y mínimo común múltiplo . . . . .	7
3.3. Criba de Eratóstenes . . . . .	7
3.4. Factorización prima de un número . . . . .	7
3.5. Exponenciación logarítmica . . . . .	7
3.6. Coeficientes binomiales . . . . .	7
3.6.1. Propiedades de combinatoria . . . . .	7
<b>4. Programación dinámica</b>	<b>7</b>
4.1. Problema de la mochila . . . . .	7

<b>5. Strings</b>	<b>7</b>
5.1. Longest common subsequence . . . . .	7
5.2. Longest increasing subsequence . . . . .	7
5.3. Algoritmo de KMP . . . . .	7

## 1. Plantilla

```
using namespace std;
#include <algorithm>
#include <iostream>
#include <iterator>
#include <numeric>
#include <sstream>
#include <fstream>
#include <cassert>
#include <climits>
#include <cstdlib>
#include <cstring>
#include <string>
#include <cstdio>
#include <vector>
#include <cmath>
#include <queue>
#include <stack>
#include <list>
#include <map>
#include <set>

// Template para recorrer contenedores usando iteradores
#define foreach(x, v) for (typeof (v).begin() x=(v).begin(); \
                        x !=(v).end(); ++x)

// Template que imprime valores de variables para depurar
```

```

#define D(x) cout << #x " = " << (x) << endl

// Función para comparar dos dobles sin problemas de precisión
// Retorna -1 si x < y, 0 si x = y, 1 si x > y
const double EPS = 1e-9;
int cmp (double x, double y, double tol = EPS){
    return (x <= y + tol) ? (x + tol < y) ? -1 : 0 : 1;
}

int main() {
    // Entrada y salida desde / hacia archivo
    // Eliminar si la entrada es estándar
    // Cambiar in.txt / out.txt por los archivos de entrada/salida
    freopen("in.txt", "r", stdin);
    freopen("out.txt", "w", stdout);

    return 0;
}

```

## 2. Grafos

### 2.1. BFS

Algoritmo de recorrido de grafos en anchura que empieza desde una fuente  $s$  y visita todos los nodos alcanzables desde  $s$ .

El BFS también halla la distancia más corta entre  $s$  y los demás nodos si las aristas tienen todas peso 1.

Complejidad:  $O(n + m)$  donde  $n$  es el número de nodos y  $m$  es el número de aristas.

```

vector <int> g[MAXN]; // La lista de adyacencia
int d[MAXN];         // Distancia de la fuente a cada nodo

void bfs(int s, int n){ // s = fuente, n = número de nodos
    for (int i = 0; i <= n; ++i) d[i] = -1;

    queue <int> q;
    q.push(s);
    d[s] = 0;

```

```

while (q.size() > 0){
    int cur = q.front();
    q.pop();
    for (int i = 0; i < g[cur].size(); ++i){
        int next = g[cur][i];
        if (d[next] == -1){
            d[next] = d[cur] + 1;
            q.push(next);
        }
    }
}
}

```

### 2.2. DFS

Algoritmo de recorrido de grafos en profundidad que empieza visita todos los nodos del grafo.

El algoritmo puede ser modificado para que retorne información de los nodos según la necesidad del problema.

El grafo tiene un ciclo  $\leftrightarrow$  si en algún momento se llega a un nodo marcado como gris.

Complejidad:  $O(n + m)$  donde  $n$  es el número de nodos y  $m$  es el número de aristas.

```

vector <int> g[MAXN]; // La lista de adyacencia
int color[MAXN];     // El arreglo de visitados
enum {WHITE, GRAY, BLACK}; // WHITE = 1, GRAY = 2, BLACK = 3

```

```

// Visita el nodo u y todos sus vecinos empezando por los más profundos
void dfs(int u){
    color[u] = GRAY; // Marcar el nodo como semi-visitado
    for (int i = 0; i < g[u].size(); ++i){
        int v = g[u][i];
        if (color[v] == WHITE) dfs(v); // Visitar los vecinos
    }
    color[u] = BLACK; // Marcar el nodo como visitado
}

```

```

// Llama la función dfs para los nodos 0 a n-1
void call_dfs(int n){
    for (int u = 0; u < n; ++u) color[u] = WHITE;
}

```

```

    for (int u = 0; u < n; ++u)
        if (color[u] == WHITE) dfs(u);
}

```

## 2.3. Ordenamiento topológico

Dado un grafo no cíclico y dirigido (DAG), ordena los nodos linealmente de tal forma que si existe una arista entre los nodos  $u$  y  $v$  entonces  $u$  aparece antes que  $v$  en el ordenamiento.

Este ordenamiento se puede ver como una forma de poner todos los nodos en una línea recta y que las aristas vayan todas de izquierda a derecha.

Complejidad:  $O(n + m)$  donde  $n$  es el número de nodos y  $m$  es el número de aristas.

```

vector<int> g[MAXN];    // La lista de adyacencia
bool seen[MAXN];       // El arreglo de visitados para el dfs
vector<int> topo_sort;  // El vector del ordenamiento

void dfs(int u){
    seen[u] = true;
    for (int i = 0; i < g[u].size(); ++i){
        int v = g[u][i];
        if (!seen[v]) dfs(v);
    }
    topo_sort.push_back(u); // Agregar el nodo al ordenamiento
}

void topological(int n){    // n = número de nodos
    topo_sort.clear();
    for (int i = 0; i < n; ++i) seen[i] = false;
    for (int i = 0; i < n; ++i) if (!seen[i]) dfs(i);
    reverse(topo_sort.begin(), topo_sort.end());
}

```

## 2.4. Componentes fuertemente conexas

Dado un grafo dirigido, calcula la componente fuertemente conexa (SCC) a la que pertenece cada nodo.

Para cada pareja de nodos  $u, v$  que pertenecen a una misma SCC se cumple que hay un camino de  $u$  a  $v$  y de  $v$  a  $u$ .

Si se comprime el grafo dejando como nodos cada una de las componentes se quedará con un DAG.

Complejidad:  $O(n + m)$  donde  $n$  es el número de nodos y  $m$  es el número de aristas.

```

vector<int> g[MAXN];    // El grafo
vector<int> grev[MAXN]; // El grafo con las aristas reversadas
vector<int> topo_sort;  // El "ordenamiento topologico" del grafo
int scc[MAXN];         // La componente a la que pertenece cada nodo
bool seen[MAXN];       // El arreglo de visitado para el primer DFS

// DFS donde se halla el ordenamiento topológico
void dfs1(int u){
    seen[u] = true;
    for (int i = 0; i < g[u].size(); ++i){
        int v = g[u][i];
        if (!seen[v]) dfs1(v);
    }
    topo_sort.push_back(u);
}

// DFS donde se hallan las componentes
void dfs2(int u, int comp){
    scc[u] = comp;
    for (int i = 0; i < grev[u].size(); ++i){
        int v = grev[u][i];
        if (scc[v] == -1) dfs2(v, comp);
    }
}

// Halla las componentes fuertemente conexas del grafo usando
// el algoritmo de Kosaraju. Retorna la cantidad de componentes
int find_scc(int n){ // n = número de nodos
    // Crear el grafo reversado
    for (int u = 0; u < n; ++u){
        for (int i = 0; i < g[u].size(); ++i){
            int v = g[u][i];
            grev[v].push_back(u);
        }
    }

    // Llamar el primer dfs
    for (int i = 0; i < n; ++i){

```

```

    if (!seen[i]) dfs1(i);
}
reverse(topo_sort.begin(), topo_sort.end());

// Llamar el segundo dfs
int comp = 0;
for (int i = 0; i < n; ++i){
    int u = topo_sort[i];
    if (scc[u] == -1) dfs2(u, comp++);
}
return comp;
}

```

## 2.5. Algoritmo de Dijkstra

Dado un grafo con pesos **no negativos** en las aristas, halla la mínima distancia entre una fuente  $s$  y los demás nodos.

Al heap se inserta primero la distancia y luego en nodo al que se llega. Si se quieren modificar los pesos por `long long` o por `double` se debe cambiar en los tipos de dato `dist_node` y `edge`.

Complejidad:  $O((n+m) \log n)$  donde  $n$  es el número de nodos y  $m$  es el número de aristas.

```

const int MAXN = 100005;
const int INF = 1 << 30; // Usar 1LL << 60 para long long
typedef pair <int, int> dist_node; // Datos del heap (dist, nodo)
typedef pair <int, int> edge; // Dato de las arista (nodo, peso)
vector <edge> g[MAXN]; // g[u] = (v = nodo, w = peso)
int d[MAXN]; // d[u] La distancia más corta de s a u
int p[MAXN]; // p[u] El predecesor de u en el camino más corto

// La función recibe la fuente s y el número total de nodos n
void dijkstra(int s, int n){
    for (int i = 0; i <= n; ++i){
        d[i] = INF; p[i] = -1;
    }
    priority_queue < dist_node, vector <dist_node>,
                    greater<dist_node> > q;

    d[s] = 0;
    q.push(dist_node(0, s));
    while (!q.empty()){

```

```

        int dist = q.top().first;
        int cur = q.top().second;
        q.pop();
        if (dist > d[cur]) continue;
        for (int i = 0; i < g[cur].size(); ++i){
            int next = g[cur][i].first;
            int w_extra = g[cur][i].second;
            if (d[cur] + w_extra < d[next]){
                d[next] = d[cur] + w_extra;
                p[next] = cur;
                q.push(dist_node(d[next], next));
            }
        }
    }
}

// La función que retorna los nodos del camino más corto de s a t
// Primero hay que correr dijkstra desde s.
// Eliminar si no se necesita hallar el camino.
vector <int> find_path (int t){
    vector <int> path;
    int cur = t;
    while(cur != -1){
        path.push_back(cur);
        cur = p[cur];
    }
    reverse(path.begin(), path.end());
    return path;
}

```

## 2.6. Algoritmo de Bellman-Ford

Dado un grafo con pesos cualquiera, halla la mínima distancia entre una fuente  $s$  y los demás nodos.

Si hay un ciclo de peso negativo en el grafo, el algoritmo lo indica.

Complejidad:  $O(n \times m)$  donde  $n$  es el número de nodos y  $m$  es el número de aristas.

```

const int MAXN = 105;
const int INF = 1 << 30; // Para long long INF = 1LL << 60
typedef pair <int, int> edge; // Modificar según el problema

```

```

vector <edge> g[MAXN]; // g[u] = (v = nodo, w = peso)
int d[MAXN];          // d[u] = distancia más corta de s a u

// Retorna verdadero si el grafo tiene un ciclo de peso negativo
// alcanzable desde s y falso si no es así.
// Al finalizar el algoritmo, si no hubo ciclo de peso negativo,
// la distancia más corta entre s y u está almacenada en d[u]
bool bellman_ford(int s, int n){ // s = fuente, n = número nodos
    for (int u = 0; u <= n; ++u) d[u] = INF;
    d[s] = 0;

    for (int i = 1; i <= n - 1; ++i){
        for (int u = 0; u < n; ++u){
            for (int k = 0; k < g[u].size(); ++k){
                int v = g[u][k].first;
                int w = g[u][k].second;
                d[v] = min(d[v], d[u] + w);
            }
        }
    }

    for (int u = 0; u < n; ++u){
        for (int k = 0; k < g[u].size(); ++k){
            int v = g[u][k].first;
            int w = g[u][k].second;
            if (d[v] > d[u] + w) return true;
        }
    }
    return false;
}

```

## 2.7. Algoritmo de Floyd-Warshall

Dado un grafo con pesos cualquiera, halla la mínima distancia entre cualquier para de nodos.

Si este algoritmo es muy lento para el problema ejecutar  $n$  veces el algoritmo de Dijkstra o de Bellman-Ford según el caso.

Complejidad:  $O(n^3)$  donde  $n$  es el número de nodos.

$$\text{Casos base: } d[i][j] = \begin{cases} 0 & \text{si } i = j \\ w_{i,j} & \text{si existe una arista entre } i \text{ y } j \\ +\infty & \text{en otro caso} \end{cases}$$

**Nota:** Utilizar el tipo de dato apropiado (int, long long, double) para  $d$  y para  $+\infty$  según el problema.

```

// Los nodos están numerados de 0 a n-1
for (int k = 0; k < n; ++k){
    for (int i = 0; i < n; ++i){
        for (int j = 0; j < n; ++j){
            d[i][j] = min(d[i][j], d[i][k] + d[k][j]);
        }
    }
}
// Acá d[i][j] es la mínima distancia entre el nodo i y el j

```

### 2.7.1. Clausura transitiva

Dado un grafo cualquiera, hallar si existe un camino desde  $i$  hasta  $j$  para cualquier pareja de nodos  $i, j$

$$\text{Casos base: } d[i][j] = \begin{cases} \text{true} & \text{si } i = j \\ \text{true} & \text{si existe una arista entre } i \text{ y } j \\ \text{false} & \text{en otro caso} \end{cases}$$

Caso recursivo:  $d[i][j] = d[i][j] \text{ or } (d[i][k] \text{ and } d[k][j]);$

### 2.7.2. Minimax

Dado un grafo con pesos, hallar el camino de  $i$  hasta  $j$  donde la arista más grande del camino sea lo más pequeña posible.

Ejemplos: Que el peaje más caro sea lo más barato posible, que la autopista más larga sea lo más corta posible.

$$\text{Casos base: } d[i][j] = \begin{cases} 0 & \text{si } i = j \\ w_{i,j} & \text{si existe una arista entre } i \text{ y } j \\ +\infty & \text{en otro caso} \end{cases}$$

Caso recursivo:  $d[i][j] = \min( d[i][j], \max( d[i][k], d[k][j] ) );$

### 2.7.3. Maximin

Dado un grafo con pesos, hallar el camino de  $i$  hasta  $j$  donde la arista más pequeña del camino sea lo más grande posible.

Ejemplos: Que el trayecto menos seguro sea lo más seguro posible, que la autopista de menos carriles tenga la mayor cantidad de carriles.

$$\text{Casos base: } d[i][j] = \begin{cases} +\infty & \text{si } i = j \\ w_{i,j} & \text{si existe una arista entre } i \text{ y } j \\ -\infty & \text{en otro caso} \end{cases}$$

Caso recursivo:  $d[i][j] = \max( d[i][j] , \min(d[i][k], d[k][j]) )$

## 2.8. Algoritmo de Prim

Dado un grafo no dirigido y conexo, retorna el costo del árbol de mínima expansión de ese grafo.

El costo del árbol de mínima expansión también se puede ver como el mínimo costo de las aristas de manera que haya un camino entre cualquier par de nodos.

Complejidad:  $O(m \log n)$  donde  $n$  es el número de nodos y  $m$  es el número de aristas.

```
const int MAXN = 10005;
typedef pair<int, int> edge;          // Pareja (nodo, peso)
typedef pair<int, int> weight_node;  // Pareja (peso, nodo)
vector<edge> g[MAXN];                // Lista de adyacencia
bool visited[MAXN];

// Retorna el costo total del MST
int prim(int n){ // n = número de nodos
    for (int i = 0; i <= n; ++i) visited[i] = false;
    int total = 0;

    priority_queue<weight_node, vector<weight_node>,
                  greater<weight_node> > q;

    // Empezar el MST desde 0 (cambiar si el nodo 0 no existe)
    q.push(weight_node(0, 0));
    while (!q.empty()){
        int u = q.top().second;
        int w = q.top().first;
        q.pop();
```

```
        if (visited[u]) continue;

        visited[u] = true;
        total += w;
        for (int i = 0; i < g[u].size(); ++i){
            int v = g[u][i].first;
            int next_w = g[u][i].second;
            if (!visited[v]){
                q.push(weight_node(next_w, v));
            }
        }
    }
    return total;
}
```

.....

## 2.9. Algoritmo de Kruskal

### 2.9.1. Union-Find

Union-Find es una estructura de datos para almacenar una colección conjuntos disjuntos (no tienen elementos en común) que cambian dinámicamente. Identifica en cada conjunto un “padre” que es un elemento al azar de ese conjunto y hace que todos los elementos del conjunto “apunten” hacia ese padre.

Inicialmente se tiene una colección donde cada elemento es un conjunto unitario.

Complejidad aproximada de  $O(m)$  donde  $m$  el número total de operaciones de initialize, union y join realizadas.

```
const int MAXN = 100005;
int p[MAXN]; // El padre del conjunto al que pertenece cada nodo

// Inicializar cada conjunto como unitario
void initialize(int n){
    for (int i = 0; i <= n; ++i) p[i] = i;
}

// Encontrar el padre del conjunto al que pertenece u
int find(int u){
    if (p[u] == u) return u;
```

.....

Dado un grafo no dirigido y conexo, retorna el costo del árbol de mínima expansión de ese grafo.

El costo del árbol de mínima expansión también se puede ver como el mínimo costo de las aristas de manera que haya un camino entre cualquier par de nodos.

Utiliza Union-Find para ver rápidamente qué aristas generan ciclos.

Complejidad:  $O(m \log n)$  donde  $n$  es el número de nodos y  $m$  es el número de aristas.

```
initialize(n);
```

.....

2.10. Algoritmo de máximo flujo

### 3. Teoría de números

3.1. Divisores de un número

3.2. Máximo común divisor y mínimo común múltiplo

3.3. Criba de Eratóstenes

3.4. Factorización prima de un número

3.5. Exponenciación logarítmica

3.6. Coeficientes binomiales

3.6.1. Propiedades de combinatoria

### 4. Programación dinámica

4.1. Problema de la mochila

### 5. Strings

5.1. Longest common subsequence

5.2. Longest increasing subsequence

5.3. Algoritmo de KMP