

Võistlusprogrammeerimine

ehk kuidas kirjutada kiiret koodi

Targo Tennisberg, Katrin Gabrel

0	Sissejuhatus	10
0.1	Mis on võistlusprogrammeerimine?	10
0.2	Mida siit õpikust leida võib?	11
0.3	Kontrollülesannete lahendamine	13
0.4	Kasutatud ülesanded ja pildid	13
0.5	Autoritest.....	13
0.6	Tänuavaldused.....	14
0.7	Veaparandused ja soovitused	14
1	Programmide sisemaailm	15
1.1	Programmi elutsükkel.....	16
1.1.1	Lähtekood.....	16
1.1.2	Lähtekoodi transleerimine	16
1.1.3	Teegid	17
1.1.4	Linkimine	18
1.1.5	Laadimine ja täitmine	18
1.2	Andmete hoidmine ja töötlemine arvutis	18
1.2.1	Protsessori tööpõhimõte.....	18
1.2.2	Protsessori jõudlus	19
1.2.3	Käsukonveier	20
1.2.4	Hargnemise ennustamine	21
1.2.5	Andmete liikumine	23
1.2.6	Mälu.....	23
1.3	Andmetüübidi.....	25
1.3.1	Täisarvud	25
1.3.2	Ujukomaarvud	26
1.3.3	Püsikomaarvud	31
1.3.4	Märgid	31
1.3.5	Töeväärtused.....	31
1.3.6	Viidad.....	32
1.3.7	Struktuursed tüübidi ehk liittüübidi	32
1.3.8	Kirjad.....	33
1.3.9	Stringid.....	33
1.3.10	Massiivid.....	33
1.4	Operatsioonid stringidega	34
1.4.1	Märk kohal i.....	34
1.4.2	Stringide võrdlemine	34
1.4.3	Stringide ühendamine ehk liitmine	35
1.5	Sisend-väljund	37
1.5.1	Standardvood	37

1.5.2	Failidest lugemine ja kirjutamine	38
1.5.3	Sisendi töötlus	39
1.5.4	Väljund.....	40
1.5.5	Jooksvalt töötamine	41
1.6	Programmeerimiskeelte võrdlus	42
1.6.1	C++	42
1.6.2	Java	43
1.6.3	Python	44
1.7	Testimine	46
1.7.1	Piirjuhud	46
1.7.2	Õigsuse kontroll.....	47
1.7.3	Algoritmi jõudluse kontroll.....	48
1.8	Silumine	49
1.8.1	Arenduskeskkonnad	49
1.8.2	Aja mõõtmine	50
1.9	Kontrollülesanded	51
1.9.1	Järelmaks	52
1.9.2	Kell	52
1.9.3	Tigu	53
1.9.4	3D printer	53
1.9.5	Mõttemeister	54
1.9.6	Male.....	54
1.9.7	Riigihanked	55
1.9.8	Bender	56
1.9.9	Interpretaator.....	56
1.9.10	Pangatellerid.....	57
1.10	Vited lisamaterjalidele.....	58
2	Läbivaatus- ja otsingualgoritmid	59
2.1	Alamprogrammid	59
2.1.1	Pinumälu.....	59
2.1.2	Funktsooni kohalikud andmed	60
2.1.3	Pinu ületäitumine	60
2.1.4	Pinu kasutamine protsessoris.....	61
2.1.5	Kuhimälu.....	62
2.1.6	Funktsooni parameetrid	63
2.1.7	Objektide edastamine parameetritena	64
2.2	Rekursioon.....	66
2.2.1	Hargnemiseta rekursioon	66
2.2.2	Rekursioonivalem	67
2.2.3	Hargnemistega rekursioon	68
2.2.4	Sabarekursioon ja väljakutsete optimeerimine.....	70
2.3	Variantide läbivaatamine	72
2.3.1	Tagurdusmeetod	72
2.3.2	Iteratsioonimeetod.....	72
2.3.3	Tagurduse ja iteratsiooni võrdlus	73
2.3.4	Variantide läbivaatamine tagurdusmeetodiga.....	73
2.3.5	Variantide läbivaatamine iteratsioonimeetodiga.....	74
2.3.6	Variantide läbivaatus programmeerimisvõistlustel	74

2.4	Läbivaatuse optimeerimine.....	75
2.4.1	Lihtrne tagurdusmeetod.....	75
2.4.2	Andmete optimeerimine.....	76
2.4.3	Ettearvutamine.....	77
2.4.4	Otsingupuu ahendamine.....	78
2.4.5	Sisemiste tsüklite optimeerimine.....	79
2.4.6	Andmestruktuuride optimeerimine.....	80
2.4.7	Rekursiooni eemaldamine.....	82
2.5	Kahendotsing.....	83
2.5.1	Vastuse kahendotsing	83
2.5.2	Kahendotsing andmetest	85
2.5.3	Topeltkahendotsing.....	86
2.5.4	Otsing kahemõõtmelisest tabelist sadulameetodil.....	87
2.6	Jaga ja valitse	91
2.7	Sissejuhatus kombinatoorikasse	92
2.7.1	Permutatsioonid	92
2.7.2	Permutatsioonide konstrueerimine	93
2.7.3	Kombinatsioonid	95
2.8	Kontrollülesanded	97
2.8.1	Autoturg	97
2.8.2	Kaupmees ja maksukoguja	98
2.8.3	Lippude vasturünnak.....	98
2.8.4	Akulaadija	99
2.8.5	Pildi pakkimine	99
2.8.6	Stern-Brocot' puu	100
2.8.7	Viinamarjad	101
2.8.8	Erinevad summad.....	102
2.8.9	Kodumasinate näidikud.....	103
2.8.10	Graafi värvimine	104
2.9	Viited lisamaterjalidele.....	104
3	Algoritmi keerukus ja põhilised andmestruktuurid.....	105
3.1	Algoritmi keerukus	105
3.1.1	Keskmine ja halvim keerukus	106
3.1.2	Asümpootiline hinnang	106
3.1.3	Kasvuseoste omadused	108
3.2	Algoritmi keerukuse hindamine	108
3.2.1	Hargnemiste keerukuse hindamine	108
3.2.2	Tsüklite keerukuse hindamine.....	109
3.2.3	Mitmekordsete tsüklite keerukus	109
3.2.4	Rekursiooni keerukuse hindamine	110
3.3	Tavalised keerukusklassid	110
3.3.1	Keerukusklass ja ajalimiit.....	112
3.4	Andmestruktuurid	112
3.4.1	Andmestruktuuride klassifitseerimine	113
3.5	Massiiv.....	113
3.5.1	Massiivid Pythonis	113
3.5.2	Massiivi võimalused ja piirangud	114
3.5.3	Mitmemõõtmelised massiivid	114

3.5.4	Dünaamilised massiivid	115
3.6	Ahel.....	115
3.7	Pinu.....	117
3.8	Järjekord	118
3.8.1	Kaheotsaline järjekord.....	119
3.8.2	Eelistusjärjekord	119
3.9	Pinu ja järjekorra kasutamine.....	119
3.10	Kahendpuu	123
3.10.1	Kahendpuu esitus	124
3.10.2	Kahendotsingu puu.....	124
3.11	Kujutis	124
3.11.1	Kujutis programmeerimiskeeltes	125
3.12	Praktiline ülesanne	126
3.13	Kuhi.....	127
3.14	Sortimine	128
3.14.1	Mullimeetod	129
3.14.2	Valikmeetod	130
3.14.3	Pistemeetod	131
3.14.4	Põimemeetod	131
3.14.5	Kiirmeetod	133
3.14.6	Vördlustel põhineva sortimise keerukuse alampiir.....	134
3.15	Sortimise erimeetodid.....	135
3.15.1	Loendamismeetod.....	135
3.15.2	Positsioonimeetod.....	136
3.15.3	Kimbumeetod	136
3.16	Mitme kriteeriumi järgi sortimine	136
3.17	Programmeerimiskeelte standardteegid	136
3.17.1	C++	137
3.17.2	Java	137
3.17.3	Python	137
3.18	Kontrollülesanded	139
3.18.1	Vabrikud	139
3.18.2	Jalgpalliturniir	140
3.18.3	Erdöse arvud.....	141
3.18.4	Programmeerimisvõistlus.....	142
3.18.5	Pannkoogid	142
3.18.6	Kaartide segamine	143
3.18.7	Kass klaviatuuril.....	143
3.18.8	Pinugrammid	144
3.18.9	Parv.....	145
3.18.10	Ahelmurrud	146
3.19	Viited lisamaterjalidele	146
4	Arvuteooria.....	147
4.1	Jaguvus ja jäæk	147
4.1.1	Jaguvus	147
4.1.2	Jäæk	148
4.1.3	Jäägi leidmine programmeerimiskeeltes.....	148
4.1.4	Ülesanne: loosiümbrikud.....	149

4.1.5	Arvutamine moodulitega.....	150
4.1.6	Ülesanne: anagrammid 2.....	152
4.2	SÜT ja VÜK	154
4.2.1	Eukleidese algoritm suurima ühisteguri leidmiseks	155
4.2.2	Vähima ühiskordse leidmine	155
4.2.3	Ülesanne: hammasrattad	156
4.2.4	Diofantilised võrrandid	157
4.3	Algarvud.....	158
4.3.1	Eratosthenese sõel	158
4.3.2	Algarvulise kontroll	160
4.3.3	Ülesanne: algarvu-Scrabble.....	162
4.3.4	Arvu algtegurid	165
4.4	Positsioonilised arvusüsteemid	166
4.4.1	Süsteemide vahel teisendamine	166
4.4.2	Ülesanne – positsioonilised arvusüsteemid	168
4.4.3	Arvutamine kahendsüsteemis.....	173
4.5	Suурte arvudega arvutamine.....	173
4.5.1	Suурte arvude esitus.....	173
4.5.2	Suürte arvude liitmine ja lahutamine.....	174
4.5.3	Suürte arvude korrutamine ja astendamine	176
4.5.4	Efektiivne astendamine	177
4.5.5	Suürte arvude jagamine	178
4.5.6	Ülesanne – anagrammid 3.....	178
4.5.7	Suured arvud erinevates programmeerimiskeeltes.....	179
4.5.8	Logaritm ja eksponent suürte arvudega arvutamisel.....	180
4.6	Kontrollülesanded	182
4.6.1	Suur arv.....	182
4.6.2	Faktoriaali lõpp	182
4.6.3	Goldbachi hüpotees	183
4.6.4	Klaaskuuulid.....	183
4.6.5	VÜK-võimsus.....	184
4.6.6	Suurim algtegur	184
4.6.7	Vahetusraha	185
4.6.8	Taandumatud murrud	185
4.6.9	Mertensi funktsioon	186
4.6.10	Mõrvamüsteerium.....	186
4.7	Viited lisamaterjalidele	187
5	Dünaamiline planeerimine algajatele	188
5.1	Sissejuhatav ülesanne – Fibonacci jada.....	188
5.1.1	Tavaline rekursioon ehk jõumeetod.....	189
5.1.2	Mäluga rekursioon.....	190
5.1.3	Alt üles DP.....	191
5.1.4	Kokkuhoidlik DP	192
5.1.5	DP retsept	193
5.2	Lineaарne väärustuse tabel - optimaalne maksmine.....	193
5.2.1	Ahne algoritm	193
5.2.2	Kõigi variantide läbivaatamine (rekursioon)	194
5.2.3	DP lahendus	195

5.3	Pikima kasvava osajada leidmine	197
5.3.1	Kõigi võimaluste läbivaatus	197
5.3.2	DP lahendus.....	198
5.3.3	Tagurdusmeetodiga lahendus	199
5.4	Kahemõõtmeline väärustete tabel – pikim ühine osajada.....	200
5.4.1	DP lahendus.....	200
5.5	Ristsummade loendamine.....	202
5.5.1	Ristsummade arvutamine	202
5.5.2	DP lähenemine	202
5.5.3	DP Exceliga.....	203
5.5.4	Tabeli koostamine programmselt.....	204
5.5.5	Ülesande lahendus (tabeli kasutamine)	205
5.6	Mitmemõõtmeline DP tabel – Miljonär ja vaeslapsed.....	206
5.6.1	Kõikide võimaluste läbivaatus	207
5.6.2	Korduvad harud.....	207
5.6.3	DP tabeli koostamine	208
5.6.4	Lahendus	209
5.7	Tõeväärtuste tabeliga DP - õiglane jagamine.....	211
5.7.1	Kõik kombinatsioonid	211
5.7.2	DP lahendus.....	211
5.8	Bitimaskide põhine väärustete tabel - moekunstnik ja koiliblikas	213
5.8.1	Kõigi läbivaatuste puu	214
5.8.2	Tee DP poole.....	215
5.8.3	Bitimaskide kasutamine tabeli indeksitena.....	215
5.8.4	DP lahendus.....	217
5.9	Kuidas ja millal DP-d kasutada.....	218
5.9.1	Ülalt alla vs alt üles DP.....	219
5.9.2	Kidunud DP	219
5.10	DP praktilised kasutusalad	220
5.11	Kontrollülesanded	221
5.11.1	Aktsiaturg	221
5.11.2	Protsessori planeerimine.....	221
5.11.3	Maksmise võimalused	222
5.11.4	Statistika manipuleerimine.....	222
5.11.5	Lennukikütus	223
5.11.6	Kahjuritörje.....	224
5.11.7	Torni ehitamine	225
5.11.8	Putin sukeldumas	226
5.11.9	Arvude liitmine	226
5.11.10	Templisambad	227
5.12	Viited lisamaterjalidele	227
6	Sissejuhatus graafiteooriasse	228
6.1	Graafiteooria terminid.....	229
6.1.1	Suunatud ja suunamata servad	229
6.1.2	Teed graafis	229
6.1.3	Sidususkomponendid	230
6.2	Graafide esitusviisid	230
6.2.1	Naabrusmaatriks	231

6.2.2	Tippude loend.....	231
6.2.3	Servade loend.....	232
6.2.4	Regulaarsete servadega graafid	233
6.3	Graafi läbimine	233
6.3.1	Sügavuti läbimine	233
6.3.2	Ülesanne: Ratsu teekond.....	235
6.3.3	Laiuti läbimine	238
6.3.4	Ülesanne: Ratsu teekond 2.....	239
6.4	Sidususkomponentide leidmine	241
6.4.1	Ülesanne: Ratsud.....	241
6.5	Üleujutamine	243
6.5.1	Ülesanne: Veekogud.....	243
6.6	Kahealuseline graaf	244
6.7	Topoloogiline sorteerimine	245
6.7.1	Ülesanne: Loomad.....	246
6.8	Kaalutud servadega graafid.....	248
6.9	Dijkstra lühima tee leidmise algoritm	248
6.9.1	Ülesanne: sõiduaeg	251
6.10	Puud.....	253
6.10.1	Puud kui graafid.....	253
6.10.2	Puu definitsioon	253
6.10.3	Graafitöötlusalgoritmid puul	253
6.10.4	Kahendpuu sügavuti läbimine	254
6.10.5	Puu laiuti läbimine	255
6.10.6	Ülesanne: Kahendpuud	255
6.11	Kontrollülesanded	258
6.11.1	Robotivõistlus	258
6.11.2	Civilization	259
6.11.3	Doominod	259
6.11.4	Projektiplaan	260
6.11.5	Sõnateisendused	260
6.11.6	Kahevärviprobleem	261
6.11.7	Joonejälgija robot	262
6.11.8	Numbiruudud	263
6.11.9	Optimaalne ruuting	264
6.11.10	Liftid	265
6.12	Viited lisamaterjalidele	266
7	Efektiivne programmeerimistehnika.....	267
7.1	Koodistiil.....	268
7.1.1	Pikaajaline ja lühiajaline lähenemine	268
7.1.2	Alamprogrammid.....	268
7.1.3	Näide: Tankid.....	270
7.1.4	Kommentaarid.....	274
7.1.5	Nimed	276
7.1.6	Funktsoonide nimetamine.....	277
7.2	Testimine	277
7.2.1	Testide koostamine	278
7.2.2	Ümbermõõt	278

7.2.3	Testide genereerimine	281
7.2.4	Käsuinterpretatorid ja skriptimine	283
7.2.5	Valideerimine	285
7.3	Tunne oma keelt.....	286
7.3.1	Teegid	286
7.3.2	Andmestruktuurid	286
7.3.3	Makrod	287
7.4	Võistluste strateegia.....	288
7.5	Ahned algoritmid.....	288
7.5.1	Mündid	289
7.5.2	Kingid	290
7.5.3	Majakavahid	293
7.5.4	Veel ahnetest algoritmidest	295
7.5.5	Suveniirid	295
7.6	Kontrollülesanded	299
7.6.1	Onu Robert	299
7.6.2	Bussijuhid.....	300
7.6.3	Hernehirmutised	300
7.6.4	Kolimine.....	301
7.6.5	Krokodillid.....	301
7.6.6	Lohe Gorönitš	302
7.6.7	Fraktsioonid.....	303
7.6.8	Bitimask	303
7.6.9	LED-lambid.....	304
7.6.10	Antimonotoonne jada	305
7.7	Viited lisamaterjalidele.....	305
8	Dünaamiline planeerimine edasijõudnutele	306
8.1	DP kui graafi lineariseerimine.....	306
8.2	Seljakoti pakkimine.....	306
8.3	Edit distance	307
8.4	Geenijärjendite leidmine.....	307
8.5	Rändkaupmehe ülesanne	307
8.6	Dynamic Time Warping	307
8.7	Maatriksite korrutamine	307
8.8	Floyd-Warshalli algoritm	307
8.9	Kontrollülesanded	307
9	Graafiteooria	308
9.1	Toesepuu	308
9.2	Euleri tsükli leidmine	308
9.3	Kahealuselised graafid.....	308
9.4	Maksimaalne voog ja minimaalne lõige	308
9.5	Kontrollülesanded	308
10	Andmestruktuurid edasijõudnutele	309
10.1	Fenwicki puu.....	309
10.2	2D Fenwicki puu.	309
10.3	Lõikude puu.....	309
10.4	Laisk värtustamine lõikude puudes.....	309
10.5	O(log n) operatsioonid puudel.....	309

10.6	Kontrollülesanded	309
11	Tekstialgoritmid	310
11.1	Teksti parsimine	310
11.2	Räsid	310
11.3	Knuth-Morris-Pratti algoritm	310
11.4	Aho-Corasicki algoritm	310
11.5	Sufikspuuud	310
11.6	Kontrollülesanded	310
12	Arvutusgeomeetria	311
12.1	Samal joonel asumise kontroll	311
12.2	Paralleelsuse ja samasihilisuse kontroll	311
12.3	Lõikude lõikumine	311
12.4	Kujundi pindala	311
12.5	Punkti sisaldumine kujundis	311
12.6	Koordinaatide pakkimine	311
12.7	Kumer kate	311
12.8	Sweeping line	311
12.9	Bresenhami algoritm	311
12.10	Magic missile	311
12.11	Kontrollülesanded	311

0 SISSEJUHATUS

0.1 MIS ON VÕISTLUSPROGRAMMEERIMINE?

Programmeerimise eesmärk on panna arvuti tegema midagi kasulikku. Enamasti on see mingi tegevus, mille muidu oleks ära teinud inimesed. Nemad saavad nüüd aga teha midagi meeldivamat – las masin töötab, tema on rauast. Distsipliinina on programmeerimine üsna noor, kuid ometi läbi teinud pead pööritama paneva arengu, eelkõige kasutatavate vahendite (arvutid ja programmeerimist abistav tarkvara) osas. Kaasaegne riistvara võimaldab „rauast masinal“ sooritada teatud ülesandeid miljardeid kordi kiiremini kui ükski inimene suudaks. Samas mõeldakse pidevalt välja uusi ja keerulisemaid ülesandeid, mis lükkavad tagant ka programmeerimise sisemist võimekust ehk algoritmide ja meetodite arengut.

Uute algoritmide ja meetodite väljamõtlemine loob aga viljaka pinnase programmeerijatele üksteisega mõõduvõtmiseks. Kes kirjutab kiiremini efektiivsema programmi etteantud ülesande lahendamiseks? Selles vallas toimub palju võistlusi, kus pannakse proovile osalejate teadmised algoritmide alal, võimekus oma mõtteid kiiresti programmideks realiseerida ning oskus kirjutada veavaba koodi.

Eestis on selles vallas peamine võistlus Eesti Informaatikaolümpiaad, mis on suunatud eelkõige kooliõpilastele, kuid mille raames toimub ka kõigile avatud üritusi. Edukamatel kooliõpilastel on võimalus osaleda regionalsel Balti Informaatikaolümpiaadil (kus osalevad Läänemere äärsed riigid) ning Rahvusvahelisel Informaatikaolümpiaadil (IOI).

Ülikoolitasemel on peamine võistlus ACM International Collegiate Programming Contest (ACM-ICPC). Neil, kes on koolid juba lõpetanud, on võimalik osaleda erafirmade korraldatud võistlustel, nagu Google Code Jam või Facebook Hacker Cup. Peale selle on olemas hulk internetipõhiseid võistluskeskkondi, kus toimuvad regulaarsed üritused. 2017 alguse seisuga on neist tuntumad CodeForces, TopCoder, HackerRank ja CodeChef.

Programmeerimisvõistlustel on üldjuhul ajapiirang (näiteks 2-5 tundi), mille jooksul on antud lahendamiseks hulk ülesandeid (enamasti 3-6). Ülesannetele antakse sisendandmed, mille põhjal tuleb leida väljundandmed, mille õigsust kontrollitakse.

Lahendus võib olla iseseisev programm (sel juhul loeb ta sisendit ja väljundit failist või standardsisendist ja kirjutab väljundi teise faili või standardväljundisse) või siis lihtsalt funktsioon, mis lingitakse testprogrammi külge ja mida testprogramm välja kutsub, andes sisendi ette funktsiooni parameetritena.

Suurim väljakutse on sageli mitte lihtsalt vastuse leidmiseks sobiva lahenduse leidmine, vaid sobiva **kiire** lahenduse leidmine. Lahendustel on antud ajalimiit, mille jooksul tuleb vastus väljastada, tänapäeval tavaliselt sekund või paar.

Siin on üks lihtne näide võistlusstiilis ülesandest:

Malelaual peab ratsu liikuma N käiguga ühelt etteantud väljalt teisele. Mitu erinevat teekonna võimalust tal selleks on?

Kui võistleja on lahenduse valmis programmeerinud, esitab ta selle testimiseks. Olenevalt võistluse formaadist võib testimine toimuda kas kohe või lahendamisaja lõpus. Kohese testimise puhul

öeldakse võistlejale, kas programm läbis testid või mitte, nii et tal on võimalus oma lahendust parandada.

Testimisel on üldjuhul neli võimalikku tulemust:

- OK – kõik töötas õigesti.
- Vale vastus – programm ei väljastanud oodatud tulemust.
- Ajalimiit ületatud – programm ei lõpetanud ajapiiri jooksul oma tööd.
- Käivitusaja viga – programmi töös juhtus viga (näiteks mittelubatud mälupiirkonnast lugemine või nulliga jagamine), mis ei lasknud tal tööd lõpetada.

Mõnedel võistlustel on ülesande eest punktide saamiseks vaja korrektelt läbida kõik testid, teistel saab vastavalt läbitud testide arvule osalise arvu punkte. Suurima punktide arvuga võistleja saab auhinna või siis lihtsalt au ja kuulsust.

Selle teksti kirjutamise ajal on maailma parim võistlusprogrammeerija Gennadi Korotkevitš Valgevenest, kes praegu esindab St.Peterburgi ITMO ülikooli. Korotkevitš hakkas olulisi võistlusi võitma juba 11-aastaselt, sai IOI-lt kokku kuus kuldmedalist ning on hetkel olulisematel võistlussaitidel maailma kõrgeima reitinguga.

Eesti seni edukaim võistlusprogrammeerija on olnud Martin Pettai, kes sai aastatel 1999-2002 IOI-lt kolm kuld- ja ühe hõbemedali.

0.2 MIDA SIIT ÖPIKUST LEIDA VÕIB?

Käesoleva õpiku peamine eesmärk on ehitada sild programmeerimisoskuse ja teoreetilise arvutiteaduse vahel. Eesti keeles on mitmesuguseid programmeerimist õpetavaid raamatuid, kus keskendutakse programmeerimistehnikale. Samuti on ilmunud arvutiteaduse sissejuhatavaid õpikuid, kus räägitakse mitmesugustest teoreetilistest küsimustest.

Ka isiklikult olen ma elus kohanud paljusid inimesi, kes jäävad kas ühte või teise serva: ühel pool on puhtad praktikud, kes pole põhjalikumat teooriat omandanud või on selle unustanud kui „mittevajaliku“. Teisel pool on teoreetikud, kes tunnevad paljusid algoritme, kuid kellele kuluks ära rohkem praktolist kogemust nende realiseerimisel.

Siin raamatus tuuakse teoreetiline ja praktiline pool kokku ja räägitakse mõlemast. Käsitletakse nii vötteid efektiivsemaks programmeerimiseks kui ka algoritme, mis võimaldavad esmapilgul võimatuid ülesandeid mõistliku ajaga lahendada.

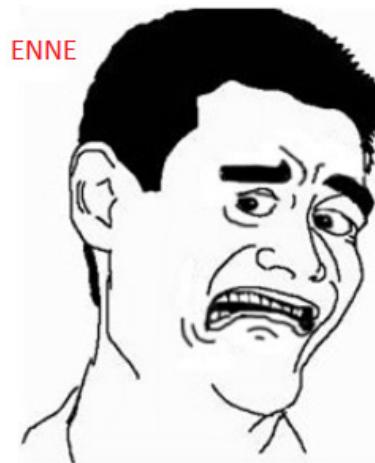
Tutvustatakse mitmeid algoritme ja andmestruktuure, millega mõned kuuluvad arvutiteaduse parimate saavutuste sekka, kuid teoreemide ja töestuste asemel on siin hulk praktiliselt läbiprogrammeeritavaid näiteid. Raamatuga kaasas olevas lisas on võimalik tutvuda paljude näidisprogrammidega ja lahendada mitmesuguse raskusega katseülesandeid enesekontrolliks.

Õpiku ülesehitus võimaldab seda kasutada struktureeritud kursustel, kus õpetatakse programmeerimist või arvutiteadust üldiselt või siis tegeletakse spetsiaaliliselt programmeerimisvõistlusteks ettevalmistamisega. Teiselt poolt võiks see olla kasutata praktilise käsiraamatuna, kust on vajadusel võimalik ühe või teise algoritmi kohta infot leida.

Tegemist ei ole programmeerimise algkursusega, eelduseks on, et lugejad on algtasemel programmeerimist juba õppinud ning oskavad oma lemmikkeeles põhiasjadega toime tulla.

Raamatust võivad kasu saada mitmesugused huvilised:

Esiteks **kooliõpilased**, kellel on olemas teadmised programmeerimise põhialustest ja kes soovivad teistega mõõtu võtta. Raamat sisaldb suurel hulgal teadmisi, mida on vaja informaatikaolümpiaadil. 2016. aasta lõpu seisuga on raamatu esimese osa läbitöötamine piisav, et olla edukas Eesti olümpiaadidel ja teine osa võimaldaks koju tuua medali rahvusvahelistelt võistlustelt.

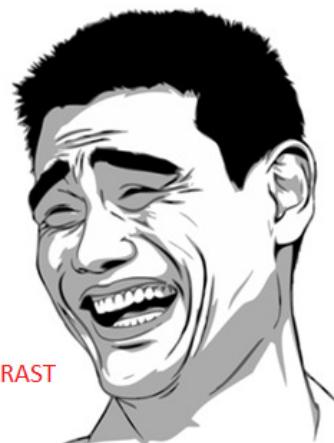


Teiseks **üliõpilased ja kraadiõppurid**, kes soovivad täiendada oma teadmisi arvutiteaduses, neid samal ajal praktiliste oskustega seostades. Õpik pakub mitmeid kasulikke lähenemisviise, mis võimaldavad uurimistöödes vajalikke programme efektiivsemalt kirjutada.

Kolmandaks **professionaalsed programmeerijad**, kes soovivad omandada algoritmiliselt keerulisemate ülesannete lahendamise oskust. Võistlustel ja olümpiaadidel programmeerimine on nagu rallisõit, kus läheb vaja spetsiifilisi oskusi. Igapäevane tavaprogrammeerimine mõnes ettevõttes on selle kõrval nagu liinibussi või takso juhtimine – sarnaste elementidega, aga siiski mitte päris sama. On aga olukordi, kus rallioskused kuluvad ka igapäeva elus marjaks ära. Olen ise oma karjääri jooksul nii mõnelgi korral suutnud „võimatut“ teha ja mõne asja kümneid või sadu kordi kiiremini tööl panna, samal ajal kui teised olid juba valmis massiivseks täiendava riistvara ostuks. Ja kes ei tahaks vahel kangelane olla :)

Neljandaks **õpetajad ja õppejõud**, kes soovivad oma õpilasi olümpiaadideks ja võistlusteks ette valmistada. Raamat on üles ehitatud struktuurselt, iga järgnev peatükk kasutab ja täiendab eelmistes õpitut. Tekstis on palju ülesandeid, mida võib anda lahendamiseks nii grupidööna kui individuaalselt.

Viwendaks **ambitsioonikad spetsialistid**, kes soovivad minna tööl mõnesse maailma „kõrgliiga“ tehnoloogiaettevõttesse. Ettevõtetes nagu Google, Facebook või Palantir on tavaline, et tööintervjuudel antakse kandidaatidele ülesandeid näiteks graafiteooria või dünaamilise planeerimise vallast. Seega on intervjuu läbimiseks vaja ka võistlusprogrammeerimise alaseid teadmisi. Eestis pole nii põhjalik valmistumine tööintervjuudeks veel väga levinud, aga maailma tipptasemel juhtub sageli, et kandidaadid õpivad intervjuudeks nädalaid või isegi kuid.



Ja lõpuks kõik ülejäänud, kellele meeldib programmeerimine ning teadmiste omandamine.

Raamat on jagatud kaheks osaks ja neist kumbki kuueks peatükkiks, milles igaüks käsitleb konkreetset teemat.

Iga peatükk sisaldb järgmisi osi:

1. Tekst, mis avab teema olemust ja teoreetilist tausta.
2. Näidisülesanded, kus põhjalikult selgitatakse, kuidas kirjutada programme vastavate algoritmide realiseerimiseks.
3. Veel mõned ülesanded, kus on antud lahenduse idee ja viited näidislahendustele.
4. Ülesanded enesekontrolliks (või kontrolltöödeks akadeemilises keskkonnas). Kõigi ülesannete lahendusi saab esitada *online* võistluskeskkonnas, kus neid automaatselt testitakse.

Kõik näited on saadaval kolmes programmeerimiskeeltes:

- C++ kui võistlustel ja olümpiaadidel enim kasutatav keel
- Java kui Eesti tarkvaratööstuses enim kasutatav keel
- Python kui hariduses ja programmeerimise õppimisel populaarne keel.

Tekstis toodud näited kasutavad C++ varianti, teistes keeltes kirjutatud vasteid on saadaval lisamaterjalina.

0.3 KONTROLLÜLESANNETE LAHENDAMINE

Iga peatüki lõpus on toodud rida kontrollülesandeid. Neid on võimalik lahendada omal käel või kui raamatut kasutatakse õppetöös, saab kursuse juhendaja korraldada nende põhjal kontrolltöö.

Ülesandeid saab lahendada online võistluskeskkonnas CodeForces, kus:

- Igale ülesandele on üles seatud automaatsed testid.
- Kasutajad saavad veebibrauseri kaudu esitada oma koodi ning saavad kohest tagasisidet selle kohta, kas programm läbis testid või ei.

Ülesannete lahendamiseks:

- Loo CodeForces'i konto (või logi sisse Google'i kontoga)
- Ühine Eesti Võistlusprogrammeerimise grupiga aadressil
<http://codeforces.com/group/jODaK73gf0/>
- Kontrolltööde jaoks on loodud võistlused, vali neist asjakohane

Lahendused peavad lugema andmed standardsisendist ja kirjutama vastuse standardväljundisse. Kui väljundisse kirjutada veel midagi muud, on tulemuseks töenäoliselt *Wrong Answer*. Kõik testid vastavad ülesande kirjelduses toodud spetsifikatsioonile ja nende korrektust eraldi kontrollima ei pea.

0.4 KASUTATUD ÜLESANDED JA PIL DID

Näidisülesanded kuuluvad enamikus arvutiteaduse klassikasse loodud spetsiaalselt käesoleva raamatu jaoks, osad on ka taaskasutatud mõnelt Eesti olümpiaadilt. Teistest allikatest pärit ülesanded on vastavalt viidatud.

Kontrolltööde ülesanded on loodud kas selle raamatu jaoks või kohandatud teiste riikide võistlustelt. Kuna enamasti on teiste võistluste ülesanded toodud koos lahendustega, pole neid raamatust otse viidatud, viite saab küsimise peale autoritelt.

Kasutatud pildid on võetud vabadest pildipankadest nagu Pixabay, Pexels, Wikimedia Commons jt, kus nad on antud maailmale kasutamiseks CC0 litsentsi alusel.

0.5 AUTORITEST

Targo õppis programmeerima aastal 1990, mil tal oli ainult tekstiležimi võimaldav kasutatud IBM XT arvuti, millel polnud mänge, mida mängida. Lahenduseks oli ise mängud kirjutada, mis eeldas omakorda programmeerimise äraõppimist. Pärast seda on ta programmeerinud igasuguseid asju klaasilõikepinkide ja lennuki elektrisüsteemide dokumendi halduse ja mobiilirakendusteni. Praegu

juhib Targo ka Eesti Informaatikaolümpiaadi. Kuna talle meeldib rohkem endast rääkida, tähistab tekstis „mina“ enamasti Targot.

Katrin huvitus mängudest ise vähem, kuid kirjutas neid oma nooremale vennale. Hiljem on ta õppinud arvutuslingvistikat ja töötanud süsteemianalüütiku ning programmeerijana, samuti tegelenud võistlusprogrammeerimise õpetamisega Eesti Informaatikaolümpiaadi raames.

0.6 TÄNUVALDUSED

Tahame tänada paljusid inimesi, kes raamatu valmimisele kaasa aitasid:

- Mihkel Kree ja Jaak Vilo organisatsioonilise toetuse eest,
- Härmel Nestra, Tähvend Uustalu, Liisa Jõgiste, Oliver-Matis Lill, Tiina Kull ja Heno Ivanov sisuliste soovituste ja veaparanduste eest,
- Toomas Tennisberg ja Oliver Tennisberg ülesannete läbilahendamise ja testide koostamise ning kontrollimise eest.

0.7 VEAPARANDUSED JA SOOVITUSED

Tegemist on elava dokumendiga, millega loodame aja jooksul uusi versioone luua. Valdkond areneb kiiresti, samuti võib esile tulla vajadusi materjali täpsustamiseks, mitmesuguseid vigu jne.

Kõik parandused ja soovitused võib saata aadressil targot@gmail.com.

ESIMENE OSA - ALGAJATELE

Esimene osa on jõukohane neile, kel on olemas programmeerimise alusteadmised. Täiendava materjalina võib kasutada oma programmeerimiskeele dokumentatsiooni.

1 PROGRAMMIDE SISEMAAILM

Võrreldes teiste inseneridistsipliinidega on programmeerijate arv maailmas viimasel paarikümnel aastal ülikiiresti kasvanud. Samuti leiutatakse igal aastal palju uusi tehnoloogiaid, meetodeid, raamistikke ja muid vahendeid. Tagajärjena pole kujunenud traditsiooni, kus teadmisi ühelt põlvkonnalt teisele edasi antaks ja nii pole programmeerijatel sellist sügavat ja stabiilset kultuurkihti nagu teistel inseneridel.

Näiteks teede ja sildade ehitamise oskus areneb aeglasemalt, mistöttu on koolis võimalik anda hulk baasteadmisi praktikas kasutatavatest materjalidest ja meetoditest. Käsiraamatutes on tabelid erinevate materjalide ning struktuuride kohta. Veergudena on toodud betoon, puit, teras ja teised materjalid, nende erikaal, tugevus, soojuspaisuvus ja muud näitajad. Iga sillaehitaja teeb eelnevalt arvutused, kui tugevat konstruktsiooni tal vaja on ja valib selle põhjal õiged vahendid.

Programmeerimise maaailmal on klassikalise insenerindusega palju ühist, aga ka palju erinevat. Esimene suur erinevus on see, et programmeerijad ei vaja füüsilisi materjale, vaid teevald „mittemillestki midagi“. Seetõttu on võimalik tööd teha suuresti katse ja eksituse meetodil – katkise asja minemaviskamine ja uesti proovimine ei võta muid ressursse peale aja ja elektri. Teine suur erinevus seisneb selles, et kord valmis tehtud tulemust on võimalik kuitahes palju kordi kopeerida.

Need kaks erisust koos annavad efekti, kus on võimalik saavutada ontlik tulemus lihtsalt kusagilt leitud olemasolevaid tükke kokku sobitades ja nii kaua proovides, kuni asi enam-vähem töötab. Kui algaja programmeerija kirjutab oma esimese „Hello, World“ programmi, siis paneb ta ka mingeid etteantud tükke kokku – esimesed korrad võib-olla natuke valesti, aga lõpuks ilmub kiri ekraanile ning autor on rahul. Üldjuhul ei saa ta aga kohe aru, miks ja kuidas programm sellise tulemuse andis – see nõuab juba põhjalikumat kasutatud vahendite uurimist.

Algaja puhul on selline „tulemus on tähtsam kui mõistmine“ lähenemine aktsepteeritav, kuid paraku on maailmas miljoneid päris keerulisi ja olulisi programme, mis on koostatud samal katse-eksituse meetodil. Sageli sobitatakse vajalikku kohta esimene enam-vähem sobiv komponent, mille osas aga ei mõisteta selle sisulisi karakteristikuid, näiteks jõudluse, ühilduvuse või kõrvalmõjude osas. Ka ilusaid tabeleid, kus need andmed kirjas oleksid, on harva saada. Sillaehituse analoogiat jätkates kujutlegem, et ehitajatel on vaja teatud kujuga detaili. Nad



leiavadki sobiva, see näeb õige välja ja kui ehitajad ise üle silla könnivad, siis midagi halba ei juhtu ka. Reaalselt on detail aga mitte metallist, vaid pehmest plastikust ja esimene silda ületav veoauto kukub jõkke.

Võistlusprogrammeerimises, kus rõhk on kirjutatava programmi jõudlusel, on eriti tähtis teada, mis on tegelikult „karu kõhus“, millised on erinevate kasutatavate komponentide omadused ja mis nende komponentide sees toimub. Siin peatükis käsitletaksegi mitmeid programmeerimise ehituskive ja nende omadusi.

1.1 PROGRAMMI ELUTSÜKKEL

Vaatame alustuseks, mida masin meie kirjutatud programmidega teeb. Klassikaline esimene ülesanne on kõigis programmeerimisõpikutes sama.

Kirjutada programm, mis väljastab ekraanile teksti „Tere, maailm!“.

1.1.1 Lähtekood

Kõigepealt tuleb valida endale meelepärane programmeerimiskeel ning seejärel kirjutada selles keeles **lähtekood**. Lähtekood on taviline tekst, mis vastab mingi programmeerimiskeele reeglitele. Koodi võib kirjutada igas tekstiredaktoris, kuid enamik programmeerijaid kasutab abiprogramme, mida nimetatakse integreeritud arenduskeskkondadeks (*integrated development environment - IDE*). Viimastest tuleb rohkem juttu punktis 1.10.

Ülesannet lahendav lähtekood keeles C++ on järgmine:

```
#include <iostream>
using namespace std;

int main()
{
    cout << "Tere, maailm!";
    return 0;
}
```

Programmeerimisvõistlustel tulebki harilikult esitada vaid lähtekood ja selle edasine töötlemine ja kävitamine toimub testserveris.

1.1.2 Lähtekoodi transleerimine

Lähtekood tuleb **transleerida** ehk tõlkida arvutile arusaadavasse keelde – **masinakeelde**. Selleks on kaks erinevat lähenemist: kompileerimine ja interpreteerimine.

Kompileerimine on kogu lähtekoodi tõlkimine mõnda **vahekeelde** või kohe masinakeelde. Programmi, mis oskab kompileerida, nimetatakse **kompilaatoriks**. Kompileeritud kood salvestatakse üldjuhul uude faili, kust seda saab iseseisvalt kävitada ja lähtekoodi pole sinna juurde enam vaja. Maailma esimese kompilaatori kirjutas 1952. aastal Grace Hopper (pildil), kellest sai hiljem USA mereväe kontradmiral.



C++ puhul eelneb kompileerimisele veel eeltöötuse ehk preprotsessori samm, kus programmi koodile lisatakse juurde päisfailide sisu.

Interpretaator transleerib samuti lähtekoodi, kuid teeb seda nii-öelda jooksvalt: tõlgib ühe lause, täidab selles oleva(d) käsu(d), siis tõlgib järgmise lause, täidab selle jne. Selle lähenemise puhul on käivitamisel alati vaja ka lähtekoodi ennast.

Programmeerimiskeeli saabki laias laastus liigitada interpreteeritavateks keeltekse ja kompileeritavateks keeltekse. C++ ja Java on disainitud kompileeritavateks, Python aga interpreteeritavaks keeleks. Tegelikult võib iga keele jaoks kirjutada kompilaatori või interpretaatori. Nii onolemas ka C interpretaatoreid ja Pythoni kompilaatoreid.

Kuna masinakeelt on inimesel praktiliselt võimatu lugeda ja kirjutada, siis on kasutusel **assemblerkeel** (*assembly language*), milles numbrilised käsud on asendatud tähekombinatsioonidega ja kasutatakse muid süntaktilisi abivahendeid, mis tteevad keele inimesele kergemini loetavamaks ja kirjutatavaks. Olenevalt kompilaatorist ja platvormist võib sama koodi kompileerimine anda erineva tulemuse. Alati jäääb küll samaks põhimõte, et masinakeelne kood koosneb **masinakäskudest**, mida protsessor saab vahetult täita.

Ülaltoodud „Tere, maailm!“ näite kompileerimine võib anda näiteks sellise tulemuse (esimeses tulbas masinakäsk, edasi assemblerkeelne käsk). Assembleri käsud on omakorda kahes tulbas: esimeses käsk, teises tema argumendid. Kolmetähelised lühendid argumentide seas tähistavad **registreid** (protsessorisiseseid mälupesi), nurksulgudes on antud mäluaadressid. Täpne tulemus oleneb protsessori tüübist ja kompilaatorist, mistõttu sina võid oma arvutis saada teistsugused masinakästud.

```
; paneme registrisse ecx trükitava stringi aadressi
8B 0D 24 30 20 01    mov      ecx,dword ptr ds:[10D3044h]
; kutsume välja stringi väljastamise operaatori
E8 95 04 00 00    call     std::operator<<std::char_traits<char> > (010D1740h)
; eax register sisaldb funktsiooni tagastatavat väärust, meil on vaja tagastada 0.
; eax-i xor iseendaga on efektiivne viis tema nulliks seadmiseks
33 C0            xor      eax,eax
```

1.1.3 Teegid

Transleeritud programm ei tööta üldjuhul üksinda, vaid kasutab täiendavat välist funktionaalsust. See funktionaalsus on realiseeritud abistavates programmides, mida nimetatakse **teekideks**.

Tavaliselt on hulk teeke kaasas meie kasutatava programmeerimiskeskonnaga, millega tähtsaim on käitusteek (*runtime library*). Selles on tavaliselt realiseeritud programmeerimiskeele sisseehitatud funktsioonid, veahaldus, operatsioonisüsteemiga suhtlemine jne.

Mõned käitusteegid on väga väikesed, näiteks C keele crt0 teek annab programmile edasi operatsioonisüsteemilt saadud parameetrid ja tagastab töö lõppedes veakoodi, kuid ei tee eriti muud huvitavat. Teiselt poolt Java Virtuaalmasin hoolitseb programmi mäluhalduse, täiendavate teekide laadimise, koodi õigsuse kontrolli, Java programmi baitkoodist masinkoodi transleerimise ja palju muu eest.

Peale käitusteegi saavad programmid tavaliselt kasutada veel paljusid teisi teeke, milles on mitmesugust abistavat funktionaalsust alates lihtsatest matemaatilistest funktsioonidest kuni graafiliste animatsioonideni.

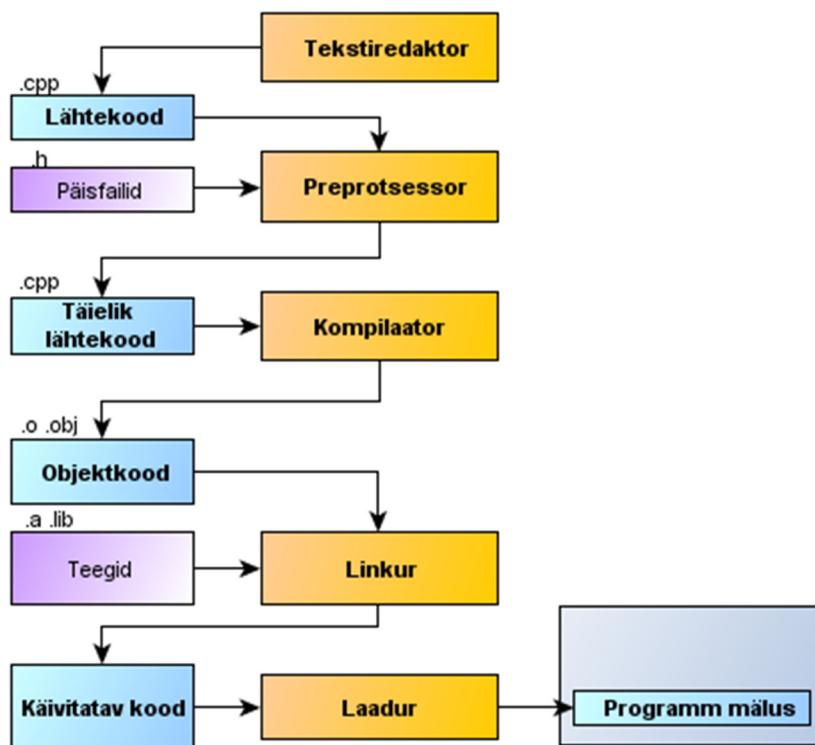
1.1.4 Linkimine

Kompilaatori töö tulemust nimetatakse ka **objektkoodiks**, mida hoitakse objektfailides. Sageli vastab igale lähtekoodi failile eraldi objektfail. Objektfailid sisaldavad masinakäsk, mis vastavad esialgsele lähtekoodile, aga pole veel iseseisvalt käivitatavad. Et saada lõplikku programmi, tuleb objektfailid **linkida** omavahel ja ka vajalike väliste teekidega. Linkimine võib olla staatiline (kõik vajalikud failid pannakse kokku üheks käivitatavaks programmifailiks) või dünaamiline (teeke saab laadida programmi töötamise ajal, vastavalt sellele, millal neid vaja läheb). Programmi, mis objektfailid omavahel lingib, nimetatakse **linkuriks**.

1.1.5 Laadimine ja täitmine

Kompileeritud programm tuleb käivitada. Programmi käivitamisel laaditakse masinakeelne programm kõigepealt arvuti mällu. Seda nimetatakse **laadimisjärguks**. Sellele järgneb **käitusjärk**, mille jooksul protsessor mällu laetud masinakäsk täidab.

Järgmisel joonisel on skemaatiliselt kujutatud C++ keelse programmi jõudmine lähtekoodi loomisest tekstiredaktoris programmi käituseni:



1.2 ANDMETE HOIDMINE JA TÖÖTLEMINE ARVUTIS

Fundamentaalselt on arvuti vahend andmete töötlemiseks. (Arvuti)programm on kogum instruktsioone arvutile andmete töötlemiseks.

1.2.1 Protsessori tööpõhimõte

Protsessor (*Central Processing Unit*) on see osa arvutist, mis – nagu džinn muinasjutus – täidab kõik su käsud (aga mitte tingimata selle, mida tegelikult soovisid!). Protsessori tähtsamad komponendid

on juhtseade käskude juhimiseks ja **aritmeetika-loogikaseade (ALU)** tehete teostamiseks. Protsessori tööks vajalikke andmeid ja tulemusi hoitakse **registrites**.

Igal protsessoril on **käsustik** – konkreetne hulk käske, mida see protsessor täita oskab. Käske on peamiselt kolme tüüpi:

1. Andmeedastuskäsdud (näiteks andmete liigutamiseks registrist mällu ja vastupidi).
2. Andmetöötlusväärust, mis sooritavad aritmeetika-loogikatehteid.
3. Siirdekäsdud, mis muudavad käskude täitmise järjekorda.

Allpool on näide käsust, mis liidab arvule mälupesas aadressiga 1 väärust ning salvestab tulemuse mälupessa aadressiga 2 (MIPS32 protsessori ADDi käsk):

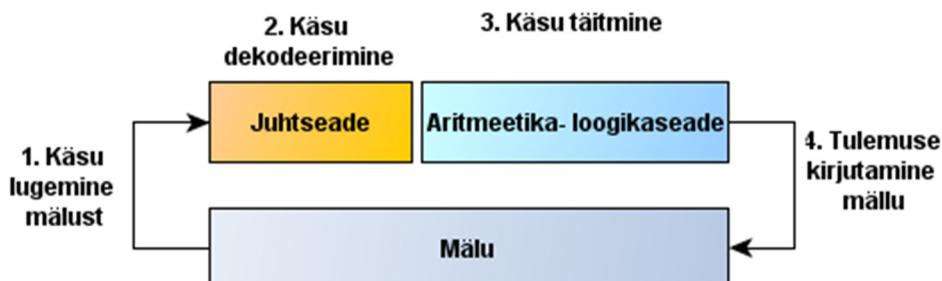
Käsukood Aadress1 Aadress2 Väärtus
0010000001000100000000101010111

Protsessorit iseloomustab veel protsessori **sõna (word)** pikkus. Sõna on protsessori poolt ühe üksusena töödeldav andmehulk. Registri pikkus peab vastama vähemalt sõna pikkusele.

Masinakeelles programm koos kasutatavate andmetega on salvestatud mällu ning protsessor asub sealta järjest infot lugema ja käske täitma.

Lihitne protsessori töötsükkel on järgmine:

1. Käsluoenduris on järgmisse käsu aadress, sellelt aadressilt loetakse uus käsk käsuregistrisse. Käsluoendur ja käsuregister on spetsiaalsed registrid: esimene neist on järgmiste käskude mäluaadresside ja teine täidetavate käskude hoidmiseks.
2. Käsu dekodeerimine.
3. Tehte sooritamine.
4. Tulemuse kirjutamine registrist mällu.



1.2.2 Protsessori jõudlus

Peamine protsessori jõudluse mõõdik on IPS (*Instructions Per Second* – instruktsiooni sekundis), mugavuse mõttes ka MIPS (miljon IPSi). Mikroprotsessorite jõudlus on viimastel aastakümnetel kasvanud mõnelt MIPSilt mõnesaja tuhandeni (ehk sadade miljardite üksikoperatsioonide niit sekundis!). Selle saavutamiseks on kasutatud mitmesuguseid võtteid, millest peamised on:

- **Takstsageduse** suurenemine – aastal 1980 2MHz, aastal 2002 3GHz, umbes sinna on takstsagedus ka pidama jäänud.
- **Käsukonveierid** (vt lähemalt allpool) – käskude täitmise jagamine etappideks, mis võimaldab samaaegselt täita erinevate käskude erinevaid etappe.
- **Mitmetuumalised** protsessorid – MIPSe loetakse tavaliselt kõigi tuumade peale kokku.

- **Superskalaarne arhitektuur** ehk mitme käsu samaaegne täitmine samas tumas. Selleks on sama tuuma sees mitu (sageli erinevatele operatsioonitüüpidele spetsialiseeritud) ALUt, mis käske paralleelselt töötlevad. Siin on oluline, et nad ei rikuks ära üksteise andmeid – mõned programmid on kergemini paralleliseeritavad kui teised.

Tänapäevased paljutuumalised protsessorid suudavad täita sadu miljardeid instruktsioone sekundis, aga seda vaid väga spetsiifilistes oludes, kus neil on kogu aeg töötlemiseks sobivad andmed ees ja tööd on võimalik efektiivselt paralleliseerida. Enamasti ei võimalda asjaolud protsessoritel nii intensiivselt töötada. Tavaprogrammidel on enamasti pudelikaelaks andmete lugemine ja kirjutamine. Võistlusprogrammidel on andmeid tavaliselt üsna vähe ja enamik programmi tööajast kulubki konkreetselt arvutamisele.

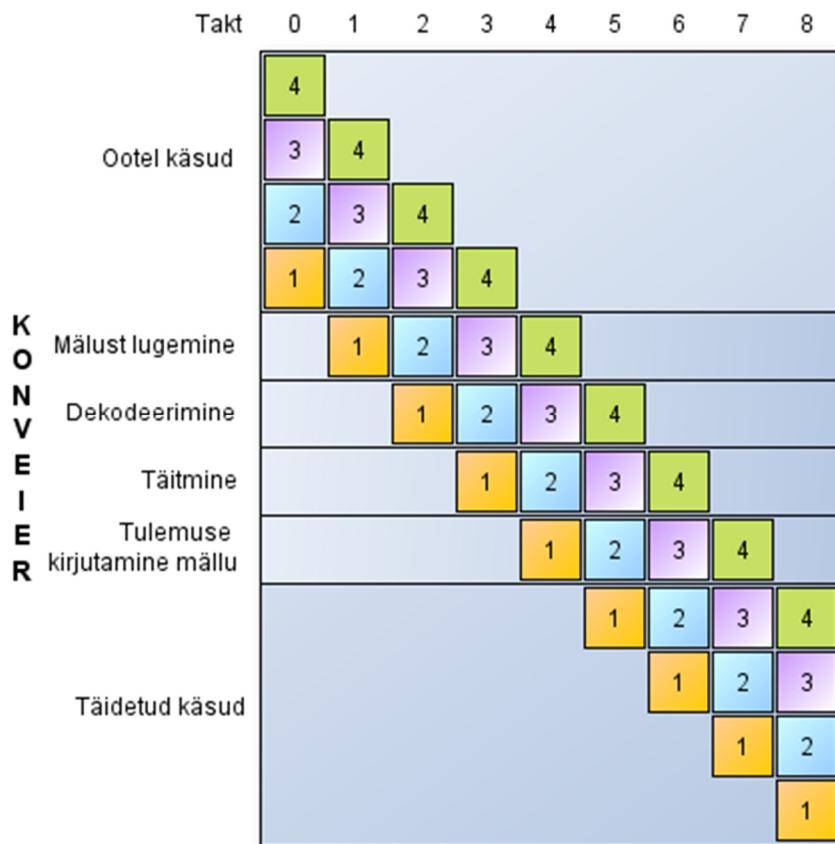
Rusikareeglina soovitatakse võistlusprogrammides arvestada umbes sada miljonit „tavapärast“ operatsiooni sekundi kohta, kus tavapärane on näiteks massiivis kahe väärtsuse vahetamine, paarist tehest koosnev aritmeetiline avaldis või muu suhteliselt lihtsa sisemise keerukusega operatsioon.

See reegel võimaldab hinnata, kas plaanitav algoritm on üldse realistik. Kui sekundi jooksul tuleb sooritada näiteks üle miljardi operatsiooni, ei töötaks kavandatud lähenemine töenäoliselt niukunii ja tuleb leida parem meetod.

1.2.3 Käsukonveier

Protsessor töötab **taktide** kaupa. Ühe masinkeelse käsu täitmiseks kulub mitu takti. Vaatleme eelpool kirjeldatud neljasammulist töötsüklit, kus iga sammu täitmine võtab täpselt ühe takti. Sellisel juhul kulub ühe käsu jaoks neli takti. Kui töödelda käske järjest, nii et iga järgmise käsu töötlust alustatakse alles siis, kui eelmine käsk on lõpetatud, võtab nelja järjestikuse käsu töötlus aega $4 \times 4 = 16$ takti. Samas on igal taktil töös erinevad komponendid (näiteks käsu dekodeerimisel dekooder, täitmisel aritmeetika-loogikaüksus). Selleks, et kasutada protsessori aega optimaalsemalt, kasutatakse käsukonveierit – kui üks käsk liigub näiteks dekooderist ALUsse täitmiseks, liigub järgmiste käsu info juba dekoderisse.

Protsessi illustreerib järgmine skeem:



Esimesel taktil loetakse esimene käsk mälust, seitsmendal juba kirjutatakse neljanda käsu tulemus mällu – seega kulub 16 takti asemel konveiermeetodit kasutades vaid 7 takti.

Kaasaegsed protsessorid kasutavad lisaks samme, et järvastada kästud optimaalsemalt ümber ja leida, milliseid käiske on võimalik käivitada paralleelselt.

1.2.4 Hargnemise ennustamine

Vaatleme näidet, mis illustreerib protsessorite jõudluse sõltuvust sisendandmetest. Olgu meil kood, mis genereerib hulga juhuarve ja liidab suuremad neist kokku:

```
const unsigned arraySize = 32768;
int data[arraySize];

for (unsigned c = 0; c < arraySize; ++c)
    data[c] = std::rand() % 256; // loome massiivi juhuslikest arvudest

long long sum = 0;
// kordame arvutust 100000 korda, et saada täpsemat tulemust
for (unsigned i = 0; i < 100000; ++i) {
    for (unsigned c = 0; c < arraySize; ++c) {
        if (data[c] >= 128)
            sum += data[c];
    }
}
```

Minu arvutis võttis selle koodi jooksutamine aega umbes 12 sekundit. Nüüd teeme aga väikese muudatuse:

```
const unsigned arraySize = 32768;
int data[arraySize];

for (unsigned c = 0; c < arraySize; ++c)
    data[c] = std::rand() % 256;

// sorteerime andmed enne arvutamist
std::sort(data, data + arraySize);

long long sum = 0;
// kordame arvutust 100000 korda, et saada täpsemat tulemust
for (unsigned i = 0; i < 100000; ++i) {
    for (unsigned c = 0; c < arraySize; ++c) {
        if (data[c] >= 128) // loome massiivi juhuslikest arvudest
            sum += data[c];
    }
}
```

Muudetud programm võttis aega vähem kui 2 sekundit! Milles on asi?

Kõige rohkem käivitatav rida siin programmis on kontroll `if` (`data[c] >= 128`). Minu arvutis kompileeritakse see kood järgmisteks käskudeks (esimeses tulbas on käsu aadress mälus):

```
; laadime data[c] väärustuse registrisse eax
00A51320 mov      eax,dword ptr [ecx-8]
; võrdleme eax registri sisu 16-süsteemi arvuga 80h (kümnendsüsteemis 128).
00A51323 cmp      eax,80h
; kui võrdluse tulemus oli negatiivne, hüppame aadressile 0A5132Fh. "jl" tähistab
; korraldust "jump if less" ehk "hüppa, kui on väiksem".
; Pane tähele, kuidas kompilaator keeras esialgse võrdluse teisttpidi,
; sest nii on hüppamine loogilisem.
00A51328 jl      main+8Fh (0A5132Fh)
; teeme liitmistehete
00A5132A cdq
00A5132B add      edi,eax
00A5132D adc      esi,edx
; jl tulemus maandub siia
00A5132F mov      eax,dword ptr [ecx-4]
```

Protsessori jaoks tähendab see, et siin on **hargnemine**: kui andmed on ühesugused, tuleb järgmiseks täita üks käsk; kui teistsugused, siis teine. Naiivne lähenemine oleks ära oodata, mis on kontrolli väärus ja siis täita käsk kas ühest harust või teistest. See tähendaks aga, et meil pole kasu oma võimsast käskukonveierist ja parallelismist.

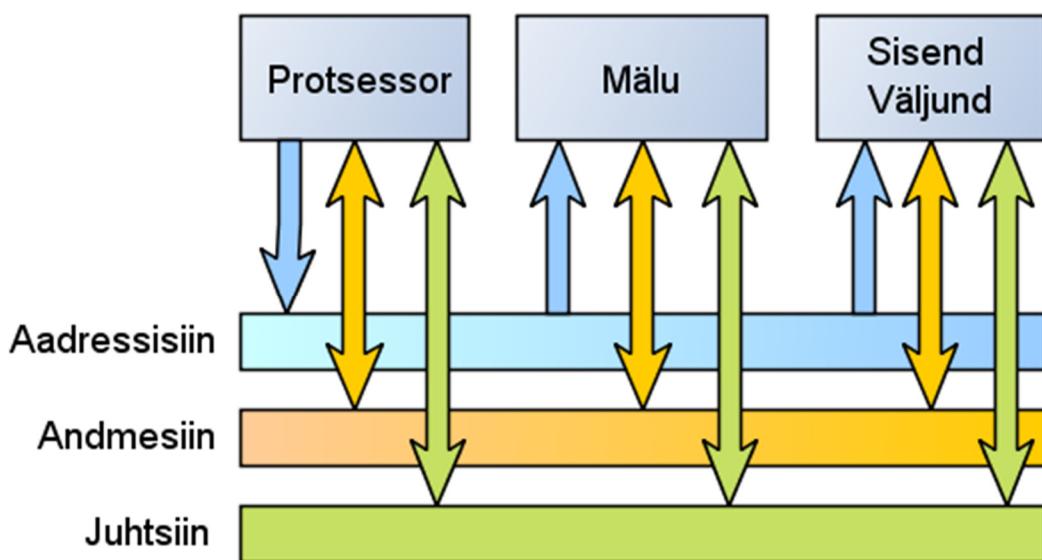
Sellepärast püüabki protsessor **hargnemist ennustada**, s.t mõistatada, kumba haru pidi edasi minnakse. Käskukonveierisse laaditakse vastava haru kästud ette ära. Kui ennustus oli õige, läheb protsess täie kiirusega edasi. Kui aga oli ekslik, siis visatakse konveierist järgmised kästud minema ja laaditakse teise haru kästud.

Kuidas ennustamine toimub? Mõistagi ei saa protsessor meie koodi sisust aru, aga ta saab statistiliselt jälgida, mitu korda mindi selle käsu juures ühele poole ja mitu korda teisele poole. Koodi esimese variandi puhul minnakse hargnemiskohas võrdse töenäosusega erinevates suundades, mis tähendab, et pooltel kordadel tuleb käskukonveieri sisu ära visata. Teises variandis minnakse aga palju

kordi ühele poole ning siis palju kordi teisele poole. Kui samas hargnemiskohas on korduvalt mindud ühes suunas, saab protsessor sellest aru ning laadib edaspidi just selle haru käsud konveierisse. Efekt on suur – programmide kiiruse erinevus oli enam kui kuukordne.

1.2.5 Andmete liikumine

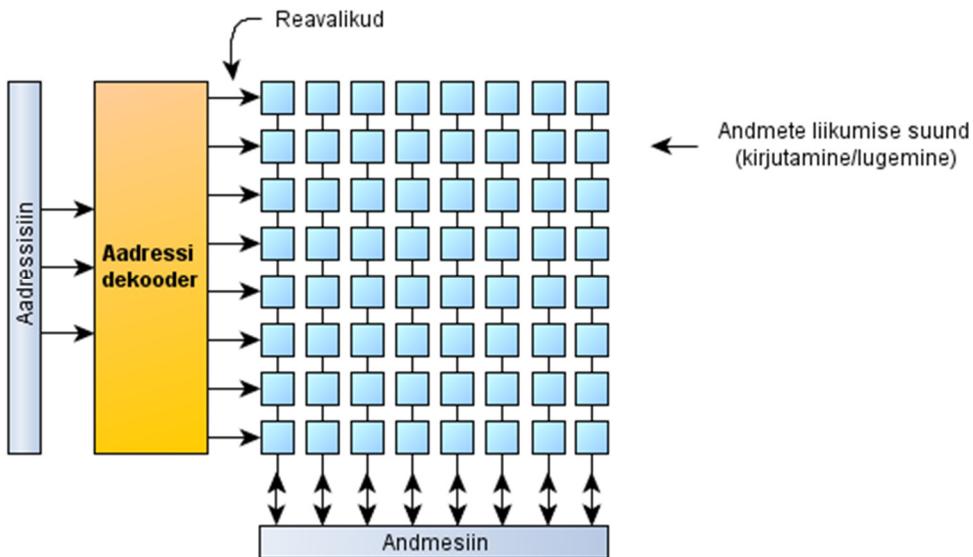
Andmete transportimiseks mälu, protsessori ja sisend-väljundseadmete vahel kasutatakse **siine (bus)**: **andmesiinil (data bus)** liiguvad andmed, **aadressisiinil (address bus)** on info, kuhu andmed liiguvad, ja **juhtsiinil (control bus)** info, mis suunas ja mille vahel andmed parajasti liiguvad. Kui protsessor tahab mingi väärtsuse mällu kirjutada, pannakse vastava mälupesa aadress aadressisiinile ning väärtsus ise andmesiinile.



1.2.6 Mälu

Andmeid hoitakse mälus. Mälu jaguneb sisemäluks ehk lihtsalt mälukse ja välismäluks (kõvaketas, mälupulgad ja muud välised vahendid). Sisemälu jaguneb omakorda põhimäluks, vahemäluks ja registriteks.

Põhimälu on enamasti realiseeritud suvapöördusmäluna (*Random access memory - RAM*). See koosneb mälupesikutest. Igas pesik hoiab täpselt 1 biti infot. Igal teatud pikkusega pesikute jadal on oma aadress. Mälu võib ette kujutada ruudustikuna, kus igal real on aadress, esimeses veerus on esimene bitt infot, teises teine jne.



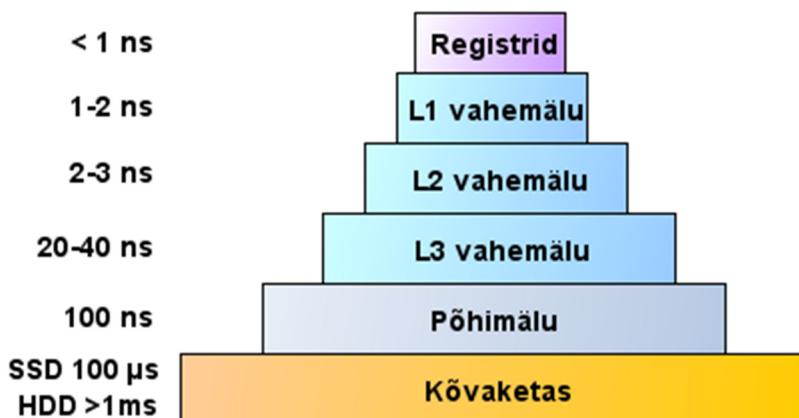
Mälu loeb aadressisiinilt aadressi, aadressi dekooder saadab signaali soovitud aadressliinile ning sellel liinil olevad bitid kirjutatakse andmesiinile või loetakse andmesiinilt vastavale aadressiliinile.

Tavaliselt on korraga kasutusel mitu paralleelist mälukiipi, mis võimaldab korraga salvestada või lugeda pikemat sõna. Osa sõnast salvestatakse ühele kiibile, osa järgmissele jne, aga alati ühele aadressile. Iga kiip kasutab kirjutamiseks ja lugemiseks ainult teatud lõiku andmesiinist. Teise võimalusena on üks sõna mitmel füüsилisel aadressliinil ja aadressi dekooder tölgib aadressi vastavalt. Siis kirjutatakse ühe rea bitid ühele andmesiini osale, teise rea omad selle kõrvale jne.

Aadressid on alati järjestatud ja seetõttu on andmete leidmine operatiivmälust kiire, kuid siiski mitte nii kiire kui protsessorite töökiirus.

Et andmetega töötamist kiirendada, on protsessoritel oma **vahemälu** (*cache*), kus hoitakse koopiaid põhimälu nendest kohtadest, mis on sagestas kasutuses. Vahemälusid on omakorda mitu taset, esimene tase (L1) on ühe konkreetse tuuma jaoks, järgmised tasemed (L2, L3) on tuumade vahel jagatud. L1 tüüpiline suurus on tavaliselt kümnetes kilobaitides, L2 umbes megabaiti, L3 8 megabaiti.

Mäludega suhtlemise aega mõõdetakse nanosekundites, mis on näiteks kõvakettaga võrreldes tuhandeid kordi kiirem:



Efektiivse programmi kirjutamise seisukohalt on vahemälu suurus oluline – kui programmi kõik andmed mahuvad ära võimalikult kiiresse vahemällu, võib see tööd oluliselt kiirendada.

1.3 ANDMETÜÜBID

Arvuti mälus hoitakse kõiki andmeid kahendarvudena, programmides on aga vaja mitmesuguseid erinevaid arve, tekste ja paljut muud. Erinevat tüüpi andmete kahendarvudena esitamiseks on välja mõeldud **andmetüübidi**.

1.3.1 Täisarvud

Täisarvud on esitatud bitijadana kahendsüsteemis. Täisarvutüübidi võivad olla erineva pikkusega ja see defineerib arvu maksimaalse väärtsuse. Lisaks võivad täisarvutüübidi olla märgiga tüübidi (lubavad nii positiivseid kui negatiivseid väärtsusi) või märgita tüübidi (negatiivsed pole lubatud).

Programmeerimiskeeltes on täisarvu tüüp defineeritud erinevalt. „Masinalähedastes“ keeltes nagu C/C++ on täisarvutüüpe mitu, need vastavad arvudele, millega protsessor opereerib, ja seega sõltub nende pikkus protsessori arhitektuurist. Kunagi oli näiteks tavaline, et C int tüüp oli 16-bitine, tänapäeval on ta pea kõikjal 32-bitine. Seetõttu võib juhtuda, et ühes masinas töötab programm korrektelt, teises aga mitte, kuna tekib ületäitumine (*overflow*).

Teine variant on abstraktsem, piiramatu pikkusega täisarv, mida kasutatakse näiteks Pythonis. Kuna protsessoris on arvu pikkus piiratud, peab Python looma pikkade arvude jaoks oma keerulisema struktuuri, kuidas pikka arvu meeles pidada ja sellega tehteid teha. Kui arv on kuni 64-bitine, saab tehe teha vahetult protsessoris, vastasel korral tuleb kasutada eraldi algoritmi, mis on oluliselt aeglasem. Isegi väiksemate arvude puhul peab Python kulutama aega kontrollimiseks, kas arv on liiga suur või mitte ning kas arvutamiseks peab kasutama madalama või kõrgema taseme lähenemist. C/C++ jätab sellised otsused programmeerija hooleks.

Analoogne lahendus on ka Java BigInteger, mis pole niivõrd täisarvutüüp kui objekt, mille sees on realiseeritud pikkade arvudega arvutamise tehete algoritmid.

Enamlevinud täisarvutüübidi ja nende pikkused on toodud järgnevas tabelis:

Bittide arv	Kümnend-kohti (ligikaudu)	Vahemik	C++	Java
8	3	-128 – 127	char	byte
16	4	-32 768 – 32 767	short/int*	short
32	10	-2 147 483 648 – 2 147 483 648	long*	int
64	19	-9 223 372 036 854 775 808 – 9 223 372 036 854 775 807	long long*	long

*C++ int on vähemalt 16 bitti, long vähemalt 32 bitti ja long long vähemalt 64 bitti. GCC realisatsioonides on tavaliselt int ja long mõlemad 32 bitti, long long 64 bitti.

C++ keeles on võimalik kasutada ka märgita tüüpe, nt ushort, ulong, uint. Java on märgita 16-bitine char.

Vahel on (näiteks bitikaupa operatsioonide sooritamisel) vaja teada, kuidas arvud arvutis täpselt esitatud on. Täisarvudel tekib see küsimus eelkõige negatiivsete arvude korral. Märgiga täisarvude kahendsüsteemis esitamiseks on mitmeid erinevaid võimalusi:

- **Pöördkoodis** on negatiivse arvu kõik bitid vastupidised ehk inverteeritud võrreldes vastava arvu absoluutväärtusega.
- **Täiendkoodis** madalamad bitid kuni esimese 1-ni kopeeritakse, edasi inverteeritakse. Täiendkood on võrdne pöördkoodiga, millele on liitetud 1. See on enim levinud viis negatiivsete täisarvude esitamiseks, sest täiendkoodis arvudega toimub liitmine ja korrutamine täpselt sama moodi kui positiivsete täisarvudega, nt $1010 + 0111 = 0001$ ja $1110 * 0011 = 1010$. Täiendkood võimaldab esitada arve vahemikus $-2^{n-1} \dots 2^{n-1}-1$.
- **Märgibitiga esitus** on kõige lähebasem harjumuspärasele kümnendsüsteemis negatiivsete arvude esitamise viisile. Üks bitt, tavaliselt kõige suurema positsiooniga, määrab arvu märgi, ülejäänud bitid annavad arvu absoluutväärtuse. Seda esitust tänapäeval täisarvude jaoks eriti ei kasutata, kuid kasutatakse ujukomaarvude tüvekohtade esitamiseks.
- **Nihkega esituse** korral tähistab 0 väikseimat võimalikku väärtust, 1 sellest ühe võrra suuremat väärtust jne. Null jäab niimoodi skaala keskele. Nihkega esitust kasutatakse näiteks ujukomaarvude eksponendi hoidmisel.

Arv kümnend- süsteemis	Pöördkood	Täiendkood	Märgibitiga esitus	Nihutamisega esitus
127	01111111	01111111	01111111	11111111
6	00000110	00000110	00000110	10000110
0	00000000	00000000	00000000	10000000
-0	11111111	puudub	10000000	puudub
-6	11111001	11111010	10000110	01111010
-127	10000000	10000001	11111111	00000001
-128	puudub	10000000	puudub	00000000

Ületäitumine

Sagedane probleem täisarvudega opereerimisel on **ületäitumine**. Ületäitumine tekib siis, kui täisarvudega sooritatava tehte tulemus ei mahu enam oodatud täisarvutüübi piiridesse. Märgiga täisarvude korral muutub sellisel juhul ootamatult vastuse märk. Näiteks 8-bitiste arvude korral liites 01111111 (127) + 01111111 (127) = 11111110 (-2). Ületäitumise vältimeks:

1. Vali sobiva pikkusega täisarv, arvestades, et ka vajalikud vahetulemused piiridesse ära mahuks.
2. Kui probleemiks on piiridest väljuvad vahetulemused, mõtle hoolega läbi teostavate tehete järjekord.

1.3.2 Ujukomaarvud

Reaalarvude esitamiseks arvutis kasutatakse peamiselt ujukomaarve. Ujukomaarv koosneb kolmest osast: märgist, tüvenumbritest ehk **mantissist** ja eksponentist mingil määratud alusel. Harilikult on selleks aluseks kasutusel 2, 10 või 16.

Esituse põhimõte on sarnane kümnendsüsteemist tuntud esitusele:

$$12.34 = 1234 * 10^{-2} = 1.234 * 10^1$$

Viimast varianti, kus on täpselt üks tüvekoht enne koma, nimetatakse arvu normaliseeritud kujuks.

Tavaliselt kasutatakse ujukomaarvude esitamiseks eksponenti alusel 2. Nagu kümnendsüsteemis $1.625 = 1 + 6*10^{-1} + 2*10^{-2} + 5*10^{-3}$, nii ka kahendsüsteemis arv $1.101 = 1 + 1*2^{-1} + 0*2^{-2} + 1*2^{-3}$. Kahendsüsteemis ujukomaarve hoitakse arvutis tavaliselt normaliseeritud kujul. Kuna

kahendsüsteemis on esimeseks tüvekohaks alati 1, siis sageli seda ei märgita ja võidetakse nii üks lisabitt mantissi märkimiseks. Seda märkimata bitti nimetatakse ka peidetud bitiks. Mõned näited:

Kümnend -esitus	Kahend-esitus	Normaliseeritud	Nihutatud eksponent	Märk, eksponent, mantiss
1.625	1.101	$1.101 \cdot 2^0$	127	0 01111111 10100000000000000000000000000000
-7.835	-111.111	$-1.11111 \cdot 2^2$	129	1 10000001 11110000000000000000000000000000
0.15625	0.00101	$1.01 \cdot 2^{-3}$	124	0 01111100 01000000000000000000000000000000

Nagu täisarvude puhul, tuleb ka ujukomaarvu esitamisel saada hakkama teatud hulga bittidega.

Seetõttu tuleb leida tasakaal arvu täpsuse ja võimalike väärustute piiride vahel.

Standardina on kasutusel järgmiste täpsusega ujukomaarvud (alusel 2):

Nimetus	Bittide arv	Sellest tüvekoha jaoks	Tüvekohti kümnendsüsteemis (ligikaudu)	C/C++	Java	Python
single precision	32	24	7	float	float	-
double precision	64	53	16	double	double	float
double extended	79	64	19	long double	-	-

Lisaks on defineeritud ka spetsiaalsed väärustused: $+\infty$, $-\infty$ ja NaN (*not a number*). Nende esitus:

Väärustus	Märk, eksponent, mantiss
$+0$	0 0000000 00000000000000000000000000000000
-0	1 0000000 00000000000000000000000000000000
$+\infty$	0 1111111 00000000000000000000000000000000
$-\infty$	1 1111111 00000000000000000000000000000000
NaN	x 1111111 xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

Probleemid ujukomaarvudega

Kahe ujukomaarvu liitmisel viiakse need arvud kõigepealt ühisele eksponendile, milleks on suurema arvu eksponent. Selleks nihutatakse mantissi vastava hulga bitte paremale. Seejärel teisendatakse mantiss täiendkoodi ning teostatakse arvutustehe. Vastus teisendatakse täiendkoodist tagasi märgiga esitusse ning seejärel normaliseeritakse.

Sellest tulenevalt tekib kaks probleemi: väga erineva eksponendiga arvude liitmisel läheb suur osa väiksema arvu täpsusest kaduma (paremale nihutamise tagajärvel). Väga suurele arvule väga väikese arvu liitmisel väike arv lihtsalt nullitakse ära. Näites kui ülesandes tuleb liita palju väikeseid arve, mille oodatav summa on suur, siis järjest summale juurde liites tegelikult viimaseid arve ei arvestatagi. Sellisel juhul on parem liita kõigepealt väikseimad arvud ja siis saadud vastusele suuremad.

Teiseks probleemiks on väga lähedaste arvude lahutamine. Kuna arvud on ligikaudsed, siis väiksemad bitid on ebaolulisemad ja ebätäpsemad. Lahutades aga kaks lähestikku asuvat arvu, jääävad alles ainult need kahtlase väärustega bitid, mis nihutatakse normaliseerimise käigus kõrgematele kohtadele.

Reaalarvude hulk on lõputult tihe, kuid teatud arvu bittidega saab edasi anda vaid osa neist arvudest. Väärtused, mida ei saa täpselt esitada, ümardatakse. Kümnendmurruna ei saa täpselt edasi anda arvu 1/3. Võime kirjutada 0,3333333 ja kuitahes palju kolmesid, kuid tulemus on ikka ebatäpne – alati peame ümardama. Analoogselt ei saa kahendsüsteemis täpselt edasi anda arvu 1/10 – tekib lõpmatu perioodiline murd, milles on paratamatult ümardamisviga.

Teeme kontrolliks läbi järgmise näite Pythonis:

```
>>> x = 7*0.01
>>> y = x*100
>>> print(x, y, y-7)
0.07 7.00000000000001 8.881784197001252e-16
```

Nendest ebatäpsustest tulenevalt on kahe ujukomaarvu võrdsust keeruline hinnata, näiteks eelmist näidet jätkates:

```
>>> y == 7
False
```

Seetõttu on praktiline kasutada reaalarvude võrdlemisel väikest arvu, mida tavaliselt nimetatakse epsiloniks, ning võrrelda, kas kahe arvu vahe absoluutväärus on väiksem kui epsilon:

```
>>> e = 1.0e-10
>>> abs(y - 7) < e
True
```

Pythonis on selleks ka funktsioon `math.isclose`:

```
>>> math.isclose(y,7)
True
```

Ujukomaarvu konverteerimisel täisarvuks kasutatakse enamasti 0 suunas ümardamist, mis tähendab murdosa ärajätmist. Seetõttu võib täisarvuks konverteerimine anda ootamatuid tulemusi. Soovitatav on kasutada alati eelnevalt mõnd sobivat ümardamismeetodit ning vajadusel võtta taas abiks epsilon.

Kirjeldus	Näited	C++	Java	Python
Ümardab lähima vääruseni, vahepealsed paarisarvuks	22.5 -> 22 1.5 -> 2	-	rint	round
Ümardab lähima vääruseni, vahepealne nullist eemale	22.5 -> 23 -2.5 -> -3	round	round	-
Ümardab väiksemaks	22.5 -> 22 1.9-> 1	floor	floor	math.floor
Ümardab suuremaks	22.5 -> 23 1.1 -> 2	ceiling	ceil	math.ceil
Ümardab nulli suunas	22.5 -> 22 -2.5 -> -2	trunc		math.trunc

Tänapäeval muutub järjest sagedesemaks ka alusel 10 ujukomaarvude kasutamine. Pythonis on selleks klass `decimal`, Javas `BigDecimal`. Peamiseks eeliseks on see, et arvude täpsus on inimesele harjumuspärasem, st 0,1 ja 0,01 on täpselt esitatavad. Eriti oluline on see rahaliste väärustega opereerimisel, kus deebet ja kreedit peavad alati klappima ning ümardamisest tulenevad erinevused võivad segadust tekitada.

Vaatame ujukomaarvudega seoses ka üht konkreetset ülesannet 2016. aasta informaatikaolümpiaadi eelvoorust:

Antud on kahe kolmnurga tippude koordinaadid. Leia, kas kolmnurgad on sarnased ja kui on, siis kui palju on esimene kolmnurk teisest suurem (sarnasustegur). Sisendi esimesel real on kuus täisarvu lõigust -10° kuni 10° : esimese kolmnurga tippude x- ja y-koordinaadid. Teisel real on samuti kuus arvu: teise kolmnurga tippude koordinaadid. Tipud võivad olla antud nii päripäeva kui vastupäeva järelkorras. Antud punktid moodustavad alati kolmnurga (pole ühtelangevaid punkte ega sirgnurki). Kui kolmnurgad on sarnased, siis väljastada täpselt üks reaalarv, mis näitab, mitu korda on esimene kolmnurk suurem kui teine (kui esimene kolmnurk on väiksem, on ka vastus väiksem kui 1). Kui kolmnurgad ei ole sarnased, väljastada -1.

NÄIDE 1:

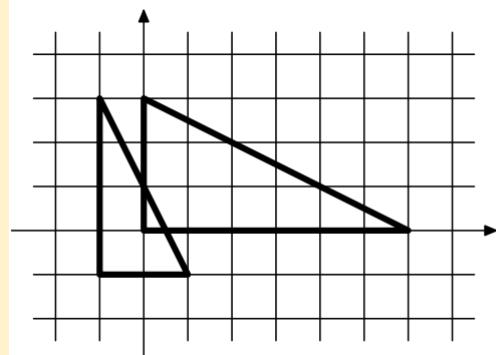
0 0 6 0 0 3
-1 3 1 -1 -1 -1

Vastus: 1.5 (vt joonist)

NÄIDE 2:

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

Vastus: -1



Esimene pähetulev lahendus on selline:

```
#include <math.h>
#include <algorithm>
#include <iostream>

using namespace std;

int main()
{
    int x1[3];
    int y1[3];
    int x2[3];
    int y2[3];
    cin >> x1[0] >> y1[0] >> x1[1] >> y1[1] >> x1[2] >> y1[2];
    cin >> x2[0] >> y2[0] >> x2[1] >> y2[1] >> x2[2] >> y2[2];

    double k1[3];
    double k2[3];

    for (int i = 0; i < 3; i++) {
        // hypot funktsioon leiab Pythagorase teoreemi abil täisnurkse kolmnurga
        // hüpotenuusi
        k1[i] = hypot(x1[i] - x1[(i + 1) % 3], y1[i] - y1[(i + 1) % 3]);
        k2[i] = hypot(x2[i] - x2[(i + 1) % 3], y2[i] - y2[(i + 1) % 3]);
    }

    // et vältida kõigi kombinatsioonide võrdlemist, sordime külgede
    sort(k1, k1 + 3);
    sort(k2, k2 + 3);

    double r[3];
    // leiame külgede suhted
    for (int i = 0; i < 3; i++){
        r[i] = k1[i] / k2[i];
    }
}
```

```

double epsilon = 0.000001;
// võrdleme suhteid omavahel, kasutades epsiloni
if (abs(r[0] - r[1]) < epsilon && abs(r[0] - r[2]) < epsilon) {
    cout << r[0];
}
else {
    cout << -1;
}
}

```

See pole halb lahendus, kuid siiski on siin probleemid. Mis oleks näiteks mõistlik epsilon? Kui võtta liiga suur epsilon ja teine kolmnurk on esimesest nt miljon korda suurem, võime kergesti saada valepositiivse tulemuse. Kui epsilon aga väga väikeseks muuta, võime saada valenegatiivse tulemuse väga suurte kolmnurkade puhul.

Hoapis kavalam on aga üldse vältida ujukomaarvudega arvutamist. Praegune lahendus võrdleb põhimõtteliselt kolmnurkade külgede suhteid ja kontrollib, kas mingite arvude puhul kehtib $a/b=c/d$. See on aga ekvivalentne võrdusega $a*d=b*c$, nii et meil pole üldse jagamist vaja. Ja mis veelgi parem, see on ka ekvivalentne võrdusega $a^2*d^2=b^2*c^2$, nii et meil pole iga külje jaoks ka ruutjuurt vaja (isegi kui ruutjuur on hypot funktsiooni sisse peidetud)!

Tulemusena saame järgmise koodi:

```

#include <math.h>
#include <algorithm>
#include <iostream>

using namespace std;

int main()
{
    int x1[3];
    int y1[3];
    int x2[3];
    int y2[3];
    cin >> x1[0] >> y1[0] >> x1[1] >> y1[1] >> x1[2] >> y1[2];
    cin >> x2[0] >> y2[0] >> x2[1] >> y2[1] >> x2[2] >> y2[2];

    double k1[3];
    double k2[3];

    // küljepikkuste ruudud
    double kr1[3];
    double kr2[3];

    for (int i = 0; i < 3; i++) {
        int dx = x1[i] - x1[(i + 1) % 3];
        int dy = y1[i] - y1[(i + 1) % 3];
        kr1[i] = dx*dx + dy*dy;
        dx = x2[i] - x2[(i + 1) % 3];
        dy = y2[i] - y2[(i + 1) % 3];
        kr2[i] = dx*dx + dy*dy;
    }

    sort(kr1, kr1 + 3);
    sort(kr2, kr2 + 3);
}

```

```

// kasutame asjaolu, et a/b = c/d <=> a*d = b*c <=> a^2*d^2 = b^2*c^2
if (kr1[0] * kr2[1] == kr1[1] * kr2[0] && kr1[0] * kr2[2] == kr1[2] * kr2[0]) {
    cout << sqrt((double)kr1[0] / kr2[0]);
}
else {
    cout << -1;
}

```

Sellised ujukomaarvudest vabanemise võtted tasub meeles pidada, vahel päästavad nad salakavalatest vigadest.

1.3.3 Püsikomaarvud

Püsikomaarvus on ette antud, millised bitid moodustavad arvu täisosa ja millised murdosa. Nii on täis- ja murdosa pikkused fikseeritud, mistõttu esitatavate arvude ulatus on väiksem kui ujukomaarvudel. Püsikomaarvude peamiseks eeliseks on see, et nendega saab arvutada samamoodi kui täisarvudega. Tänapäeval kasutatakse arvutites püsikomaarve harva.

1.3.4 Märgid

Märgid (*character*) on kirjamärgid (tähed, numbrid, kirjavahemärgid, tühik) ja juhtmärgid. Märke hoitakse mälus täisarvudena ehk koodidena ja see, mis märk mis koodile vastab, on määratud kasutatava **märgistikuga**. Enim kasutatavad märgistikud on nt ASCII ja Unicode.

C/C++ ja Javas on märgitüübiks `char`. C/C++ keeles on märgi pikkuseks harilikult 8 bitti, Javas 16 bitti. Python eraldi tüübina märki ei toeta, märk on string pikkusega 1.

Kuna märke hoitakse arvutis nagu tavalisi täisarve, saab nendega sooritada tehteid nagu täisarvudega. Nt `'S' + 'a' - 'A' = 's'`. Tulemus sõltub muidugi kasutatavast märgistikust.

1.3.5 Tõeväärtused

Tõeväärtusmuutuja ehk loogikamuutuja väärtsuseks saavad olla loogikaväärtused *tõene* (*true*) ja *väärt* (*false*). Kahe väärtsuse jaoks piisaks muidugi juba ühest bitist, kuid isegi keeltes, kus on loogikamuutuja eraldi tüübina olemas, on selle pikkuseks harilikult terve protsessori sõna ehk vähemalt üks bait.

	C++	Java	Python
Loogikamuutuja tüüp	<code>bool</code>	<code>boolean</code>	<code>bool</code>
Tõese/väära väärtsuse konstant	<code>true/false</code>	<code>true/false</code>	<code>True/False</code>

C++ keeles on küll defineeritud tüüp `bool`, kuid toimub automaatne teisendamine täisarvutübü `int`'i ja `bool`'i vahel. Täisarvust tõeväärtuseks teisendamisel `0 = false` ja iga muud väärust käsitletakse kui tõest. Vastupidisel teisendusel `false = 0` ja `true = 1`. Nii saab kasutada täisarve tõeväärtustena ja vastupidi.

Sarnane lähenemine on ka Pythonis, kus `bool` on täisarvutübü `int` alamklass. Sellel on kaks väärust: `True` ja `False`, mis on eriversioonid 1-st ja 0-st ja käituvad aritmeetilistes tehetes vastavalt:

```
>>> True + True
```

2

Tavalist arvväärtust 0, null-väärtust, tühja stringi ja tühje loendeid käsitletakse loogikatehetes `False`'ina, kõik ülejäänud väärised vastavad väärusele `True`.

Javas on lihttüüp `boolean`, millel saavad olla väärised `true` ja `false`. Javas automaatset teisendamist ei toimu ja Java booleani ei saa vahetult teisendada `int`'iks ega vastupidi (vähemalt mitte üldjuhul). Vajadusel saab teisendada järgmiste võtetega:

```
boolean b;  
int a = 4;  
b = (a != 0); /*kui a = 0, siis b = false, vastasel juhul b = true*/  
int a = b ? 1 : 0; /*kui b = true, siis a = 1, vastasel juhul a = 0*/
```

Loogikatehted

Enamikus programmeerimiskeeltes, sh siin raamatus käsitletavates keeltes, on olemas operaatorid loogikatehete JA, VÕI ning EI jaoks. Arvutused teostatakse vasakult paremale. See on oluline, kuna teatud juhtudel ei arvutata kõikide operandide väärusi välja:

- JA korral, kui vasakpoolne avaldis on väär, siis kogu tulemus on väär ja parempoolset avaldist ei arvutata.
- VÕI korral, kui vasakpoolne avaldis on tõene, siis kogu tulemus on tõene ja parempoolset avaldist ei arvutata.

Näiteks lauses

```
if ((i < 10) && ( ++i < n)) { /*...*/ }
```

suurendatakse i väärust ainult siis, kui avaldis `i < 10` on tõene.

Algajad programmeerijad õpivad seda reeglit tundma enamasti läbi vigade. Kui põhimõte on aga selge, siis saab sama omadust ära kasutada ka teadlikult, paigutades odavama kontrolli esimeseks.

1.3.6 Viidad

Viit on andmetüüp mingi objekti mäluaadressi hoidmiseks. Viidad on vajalikud kahel peamisel põhjusel:

- Kui me anname funktsionile ette parameetreid, siis näiteks arvuliste parameetrite korral tehakse funktsiooni jaoks neist eraldi koopia. Kui parameetrina on vaja edastada aga tuhandest väärusest koosnev objekt, pole mõtet sellest koopiat teha, parameetrina võib kasutada lihtsalt selle objekti aadressi ehk viita.
- Kui meil on vaja sama muutujaga opereerida mitmes funktsionis, nii et ühes funktsionis tehtud muudatus on näha ka teises, peab mõlemal olema viit sellele muutujale.

C/C++ keeles peab programmeerija viitu ise käitlema. Javas ja Pythonis luuakse viidad automaatselt ning see, mida me programmi tekstis näeme kui objekti, on tegelikult viit objektile.

1.3.7 Struktuursed tüübhid ehk liittüübhid

Vääruste ühekaupa muutujatesse salvestamine on suuremate andmehulkade puhul üsna tülikas, aga nende järgnev töötlemine oleks üldse praktiliselt võimatu. Kui suuremat kogust andmeid on vaja korraga meeles pidada, kasutatakse nn struktuurseid andmetüüpe. See tähendab, et ei ole üksikut väärust, vaid on palju vääruseid, mis on ühendatud ühtsesse struktuuri ja lisaks võib andmete

paiknemine struktuuris anda edasi täiendavat infot (näiteks nimed tähestiku järjekorras). Järgmistes punktides on kirjeldatud tavalisemaid liittüüpe:

1.3.8 Kirjad

Kirje (record) võimaldab loogiliselt koos hoida erinevaid andmeid, mis käivad sama asja kohta, näiteks inimese nime, isikukoodi ja silmavärvi.

1.3.9 Stringid

String ehk sõne on märkide jada ja kuna seda kasutatakse palju, on see sageli defineeritud eraldi andmetüübina. Stringide hoidmiseks mälus on kasutusel peamiselt kolm erinevat võimalust:

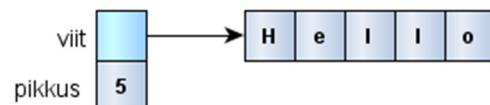
- **Nulliga lõpetatud** string ehk C string lõpeb märgiga, mille väärus on 0 ehk NUL. String pikkusega n võtab mälus $n + 1$ kohta.



- **Pikkusega algava** stringi algusest on eraldatud teatud hulk baite stringi pikkuse hoidmiseks. Selliseid stringe kutsutakse Pascali ehk P-stringideks.



- Stringid on esitatud **kirjete** või **objektidena**, kus pikkus ja märgijada salvestatakse eraldi muutujatesse. Enamasti on selliste kirjete sisemine struktuur küll peidetud ja otse neid muutujaid kasutada ei saa.



1.3.10 Massiivid

Massiiv (array) on liittüüp, kus hoitakse ainult ühte tüüpi väärtsuseid. Igal väärtsusel ehk elemendil on oma kindel koht massiivil, elemendid on järjestatud ja neile pääseb ligi indeksi järgi. Indeks on elemendi asukoha kaugus massiivi algusest.

C/C++ keeles on massiivist elementide leidmine hästi lihtne. Massiivi elemendid säilitatakse mälus järjestikustel aadressidel ning kuna iga elemendi andmetüüp ja seega pikkus on sama, siis elemendi leidmise operatsioon on tegelikult massiivi viidale elemendi järenumbri juurde liitmine, et leida elemendi aadress mälus. Seetõttu on C/C++ massiivid hästi kiired.

C/C++ massiive illustreerib järgmine näide, mida ma olen kasutanud tööintervjuudel, et kontrollida kui hästi kandidaat keelt tunneb:

Mida väljastab selline kood?

```
cout << 4["hello world"];
```

Enamik kandidaate arvab, et selline asi pole võimalik, kuid tegelikult on loogika järgmine:

```
4["hello world"] == 4+"hello world" == "hello world"+4 == "hello world"[4]
```

Kompilaator teeb selle teisenduse meile nähtamatult ja kood väljastab lihtsalt vastava märgi stringist „hello world“ ehk o. Sellised trikid pole reaalselt muidugi soovitatavad, kuid illustreerivad C/C++ suuremat vabadust ja lihtsusega kaasnevat jöudlust. Teisest küljest on ka C++ keeles vigade tegemine kergem ja nende avastamine sageli keerulisem.

Python klassikalist massiivi ei kasuta, seal on kasutusel **järjend** (*list*). Järjend on sarnane massiivile, kuid kui massiivis on enamasti elemendid järjestikuste mäluplokkidena, siis järjendis on viidad elementidele.

1.4 OPERATSIOONID STRINGIDEDEGA

1.4.1 Märk kohal i

Programmeerimisvõistlustel kasutatavates stringülesannetes on pea alati vaja string märk-märgilt läbi käia ja iga märki eraldi vaadelda. Võimalused stringis s kohal i asuva märgi saamiseks on toodud järgmises tabelis:

	C++	Java	Python
Süntaks	s[i] s.at(i)	s.charAt(i)	s[i]
Näide s="kala"	s[2] #'l' s.at(2) #'l'	s.charAt(2) #'l'	s[2] #"l" a[-4] # "k" (negatiivne argument loendab alates lõpust)
Erisused	s[i] ei hoiata, kui loetakse väljaspoolt stringi piire		Tagastab stringi pikkusega 1

Kui aga on soov märki kohal i muuta, siis enamikus keeltes seda analoogselt teha ei saa. Näide Pythonis:

```
>>> s = "kala"
>>> s[2] = "n"
Traceback (most recent call last):
  File "<pyshell#3>", line 1, in <module>
    s[2] = "n"
TypeError: 'str' object does not support item assignment
```

C++ keeles saab nii muuta märke „C stiilis“ stringidel, mis on lihtsalt märkide massiivid. C++ standard library `string` klassi kasutamisel pole üksikute märkide muutmine võimalik.

1.4.2 Stringide võrdlemine

Sageli on vaja üht stringi võrrelda teisega. Leksikograafilisel (tähestiku järgi) võrdlemisel loetakse sõnad võrdseks siis, kui nad on märk-märgilt samad. Kahest stringist väiksem on see, mis asub tähestikus eespool. C++ ja Pythonis saab stringide leksikograafiliseks võrdlemiseks kasutada tavaliisi operaatoreid (==, !=, >, <, <=, >=), Javas saab küll stringide vaheline kirjutada võrdlusoperaatorid, kuid siis ei võrrelda mitte leksikograafiliselt stringe, vaid stringobjektide aadresse. Kui on vaja teada, kas kaks stringi on leksikograafiliselt võrdsed või mitte, saab Javas kasutada meetodit `equals`. C++ ja Javas on stringide leksikograafiliseks võrdlemiseks meetod `compare`, mis tagastab täisarvu 0, kui stringid on võrdsed, arvu 1, kui esimene on suurem kui teine, ja arvu -1, kui teine on suurem kui esimene.

	C++	Java	Python
Süntaks	s <= t s.compare(t)	s.compare(t) s.equals(t)	s <= t
Näide <code>s="kala" t="kana"</code>	<code>s <= t #true s.compare(t) #-1</code>	<code>s.compare(t) #-1 s.equals(t) # false</code>	<code>s <= t #true</code>

1.4.3 Stringide ühendamine ehk liitmine

Stringide liitmine on samuti tihti kasutust leidev operatsioon. Stringide liitmise süntaks on lihtne: nii Javas, Pythonis kui ka C++ kasutatakse liitmisoperaatorit + stringide ühendamiseks. Pythoni näide:

```
>>> "kala" + "kana"
'kalakana'
```

See pealtnäha lihtne operatsioon võib aga tõsiseid probleeme tekitada. Vaatame järgmist ülesannet:

On antud string s, mis koosneb ainult väikestest ladina tähtedest. Väljastada sama pikk string, kus võrreldes esialgsega on a-tähed asendatud järgmiste reegli alusel: Kõige esimene a jääb muutumatuks, järgmine on asendatud b-ga, kolmas c-ga jne. Kui a-sid on rohkem kui 26, siis hakkab ring otsast peale: 27. a jääb alles, 28. asendatakse jälle b-ga jne kuni stringi lõpuni.

NÄIDE:

`s = vanapagan`
Vastus: `vanbpcgdn`

Vaatame lähemalt järgmist Javas kirjutatud meetodit, mis antud ülesande lahendab:

```
int len = s.length();
String s2 = "";
int alpha = 0;
for (i = 0; i < len; i++) {
    char ch = s.charAt(i);
    if (ch == 'a') {
        ch += alpha;
        alpha = (alpha + 1) % 26;
    }
    s2 += ch;
}
System.out.println(s2);
```

Selleks, et töödelda 50000 märgist koosnev sisend, kus on 5000 a-tähte, kulub minu arvutis üle 2 sekundi, mis on ilmselgelt liiga palju.

Kuhu kõik see aeg kulub? Suurim probleem on stringide liitmine: iga kord, kui stringile b liidetakse juurde täht 'a', tekitatakse Javas tegelikult tulemuse jaoks täiesti uus stringobjekt. Samamoodi käitub stringide liitmisel ka Python.

Kui pöördume tagasi teema juurde, kuidas stringe mälus esitatakse, saab ka selgeks, miks see nii on: stringil on mälus mingi fikseeritud koht ja me ei saa sinna lihtsalt niisama midagi juurde lisada.

Seetõttu käib stringide liitmine enamikus keeltes järgmiste sammudena:

- Võtame mälust uue puhvri, mille pikkus on esialgsete stringide pikkuste summa
- Kopeerime esimese stringi sinna puhvrisse
- Kopeerime teise stringi sinna puhvrisse

Seega, kui meil on vaja liita 5000 väikest stringi, siis kopeerime esimese stringi sisu 4999 korda, mis võtabki kokku palju aega.

Mis võiks olla lahendus? Üks võimalus on vältida oma algoritmisi stringide kleepimist. Näiteks antud juhul võime teisendatud märgid kohe välja kirjutada, kasutades sellist koodi:

```
int len = s.length();
int alpha = 0;
for (i = 0; i < len; i++) {
    char ch = s.charAt(i);
    if (ch == 'a') {
        ch += alpha;
        alpha = (alpha + 1) % 26;
    }
}
System.out.print(ch);
```

Selle jõudlus on palju parem, aega kulub 0,1 sekundit, aga ka see pole väga efektiivne, sest peame iga märgi jaoks väljundfunktsiooni välja kutsuma.

Üldjuhul on paljude stringide liitmise korral lahenduseks kohe piisavalt suure puhvri võtmine, selleks on erinevates keeltes spetsiaalsed abistavad klassid, Javas näiteks `StringBuilder`. `StringBuilder` võtab sisemiselt kohe suurema puhvri, mille sees liitmist toimetab. Kui puhver saab täis, võetakse uus puhver, kuid taas varuga.

Ülesannet lahendav kood on nüüd selline:

```
int len = s.length();
StringBuilder sb = new StringBuilder();
int alpha = 0;
for (i = 0; i < len; i++) {
    char ch = s.charAt(i);
    if (ch == 'a') {
        ch += alpha;
        alpha = (alpha + 1) % 26;
    }
    sb.append(ch);
}
System.out.println(sb);
```

Tööajaks 0,002 sekundit ehk esialgsest 1000 korda vähem aega!

C++ stringid on fikseeritud ja puhverdatud variandi hübriigid. Nendes on mälu võetud teatud varuga ning kui kleepimise tulemus mahub selle varu sisse ära, pole uut puhvit vaja võtta. Kui ära ei mahu, võetakse siiski uus puhver, taas teatud varuga.

Vastav C++ kood on siin:

```
string s;
string s2 = "";
char alpha = 'a';
for (int i = 0; i < s.length(); i++)
{
    if (s[i] == 'a')
    {
        s2 += alpha;
        alpha++;
        if (alpha > 'z')
        {
            alpha = 'a';
        }
        continue;
    }
    s2 += s[i];
}
```

Käivitamise aeg on 0,03 sekundit ehk samuti kusagil vahepeal. Spetsialiseeritud kiirem C++ klass stringide liitmiseks on std::stringstream.

1.5 SISEND-VÄLJUND

Programmeerimisvõistlustel antakse programmile ette ülesandes kirjeldatud reeglitele vastav sisend ning programm peab oma töö tulemusena väljastama etteantud kirjeldusele vastava väljundi. Üldiselt võib võistleja eeldada, et sisend vastab töesti täpselt kirjeldatud formaadile ning täiendavaid kontrole sisendi korrektuse osas ei ole vaja võistlusprogrammis realiseerida. Samas eeldatakse, et ka väljund vastab täpselt kirjeldusele ja selle eest hoolitsemine on programmeerija mure.

Sisend- ja väljundseadmetele ligipääsu ja töökorraldust juhib operatsioonisüsteem. Selleks, et programmeerija tööd lihtsustada, on programmeerimiskeeltes olemas vahendid sisendi ja väljundiga töötamiseks, mis teevad ära vajaliku töö operatsioonisüsteemiga suhtlemiseks.

Sisestamine ja väljastamine toimub üldjuhul kas standardsisendist/väljundist või siis etteantud nimega failist.

1.5.1 Standardvood

Standardvood on eelseadistatud sisend- ja väljund-suhtluskanalid programmi ja keskkonna vahel, kus programm käivitati. Standardvoogudeks on standardsisend (stdin), standardväljund (stdout) ja voog veateadete jaoks (stderr).

C++

C++ keeles on päisfailis `iostream` defineeritud vood standardsisendi- ja väljundi jaoks: `cin` on sisendvoog ja `cout` väljundvoog. Voogudel on antud eritähendus operaatoritele `>>` ja `<<`. Nooled näitavad andmete liikumise suunda: `>>` loeb voost ja `<<` kirjutab voogu. Kui on vaja, et info kohe ekraanile jõuaks, siis tuleb lisada `\n`, mis lisab reavahetuse ja väljastab teksti.

```
string s;
cin >> s;
cout << s << endl;
```

Java

Javas kasutatakse standardsisendi ja -väljundi jaoks klassi `System` nimeruumis `java`. Sisendvoooks on `System.in` ja väljundvoooks `System.out`. Väljundiga on lihtne: sellel on meetodid `println` ja `print`, mis väljastavad stringi. Kui on vaja tagada, et info kohe ekraanile jõuaks, kasutatakse selleks `flush` meetodit:

```
System.out.println("kala");
System.out.flush();
```

Standardsisendist lugemiseks kasutatakse tavaliselt java klassi `Scanner` või suuremate sisendite korral klassi `BufferedReader`. Mõlemad klassid on defineeritud nimeruumis `java.io`.

```
Scanner sc = new Scanner(System.in);
int i = sc.nextInt();
```

```
BufferedReader br = new BufferedReader(System.in);
String s = br.readLine();
```

Python

Pythonis saab kasutada standardsisendile ja -väljundile ligipääsuks objekte `sys.stdin` ja `sys.stdout`. Sisendist lugemiseks on meetod `readline` ja kirjutamiseks `write`, info koheseks kirjutamiseks puhvryst ekraanile on meetod `flush`:

```
s = sys.stdin.readline()
sys.stdout.write(s + "\n")
sys.stdout.flush()
```

Sisendvoo katkestamine

Mõnedes ülesannetes öeldud, et kasutaja võib sisestada klaviatuurilt suvalise hulga teksti ja seejärel oleks vaja kuidagi teada anda, et kasutaja on lõpetanud. Selleks on spetsiaalne märk EOT (*end of transmission*), eesti keeles siis „side lõpp“. See, kuidas kasutaja seda väljendada saab, sõltub konkreetsest keskkonnast, enamasti sobib `ctrl + D` või `ctrl + Z`.

Standardvoogudest lugemise ja kirjutamise näited on Eesti Informaatikaolümpiaadide lehel:
<http://eio.ut.ee/KKK/StdIO>

1.5.2 Failidest lugemine ja kirjutamine

Eesti programmeerimisvõistlustel tuleb enamasti lugeda sisendandmed etteantud nimega failist ja vastus kirjutada teise, samuti etteantud nimega faili. Selleks on hea teada vastavaid meetodeid:

	C/C++	C++	Python
päisfail	<code>csdio</code>	<code>fstream</code>	-
Failimuutuja	<code>FILE</code>	<code>ifstream</code> <code>ofstream</code>	
Faili avamine lugemiseks fn - failinimi	<code>fopen(fn, "rd")</code>	<code>open(fn)</code>	<code>open(fn, "r")</code>
Faili avamine kirjutamiseks	<code>fopen(fn, "wt")</code>		<code>open(fn, "w")</code>
Failist lugemine (nt kaks täisarvu x1 ja x2 failist f)	<code>fscanf(f, "%d %d", &x1, &x2)</code>	<code>f >> x1 >> x2</code>	

Rea lugemine s – rida n – rea pikkus f - failmuutuja	fgets(s, n, f)	getline(f, s)	f.readLine()
Faili kirjutamine (nt kaks täisarvu x1 ja x2 faili f)	fprintf(f, "%d %d", x1, x2)	f <<x1<< " <<x2;	f.write()
Faili sulgemine	fclose(f)	f.close()	f.close()

Javas toimub failidest lugemine sarnaselt standardsisendist lugemisele: appi võetakse Scanner või BufferedReader. Failivoo avab FileReader. Näide nende kasutusest failide lugemisel on kohe järgmiste punkti all.

Faili kirjutamisel kasutatakse klassi PrintWriter ja failivoo jaoks FileWriter. PrintWriter klassil on meetodid println ja print:

```
PrintWriter pw = new PrintWriter(new FileWriter("arvud.txt"));
pw.println("kala");
```

Failidest lugemise ja kirjutamise põhjalikud näited on Eesti Informaatikaolümpiaadide lehel:
<http://eio.ut.ee/KKK/Failid>

1.5.3 Sisendi töötlus

Sisendi lugemise ja käsitlemise erinevate võimaluste illustreerimiseks vaatame järgmist ülesannet:

Failis arvud.txt on miljon täisarvu. Leida ja väljastada nende summa.

Nagu eelnevalt juttu oli, on Javas sisendi lugemiseks kaks levinumat viisi: Scanneri ja BufferedReaderi kasutamine.

Esimene lahendus:

```
BufferedReader br = new BufferedReader(new FileReader("arvud.txt"));
long a = 0;
StringTokenizer st = new StringTokenizer(br.readLine());
for (int i = 0; i < 1000000; i++) {
    a += Integer.parseInt(st.nextToken());
}
System.out.println(a);
```

Teine lahendus:

```
Scanner scanner = new Scanner(new FileReader("arvud.txt"));
long a = 0;
for (int i = 0; i < 1000000; i++) {
    a += scanner.nextInt();
}
System.out.println(a);
```

Esimesel lahendusel läks summa leidmiseks 0,3 ja teisel 1,2 sekundit.

Scanner parsib sisendit ja sellel on mitmed programmeerija jaoks mugavad meetodid, nagu näiteks nextInt(). BufferedReader on lihtsalt üks suur puhver ja sinna loetud infot tuleb programmeerijal

ise edasi parsida. Nagu näha, on suurte sisendandmete korral nn toores andmete lugemine ja nende hilisem töötlemine oluliselt kiirem.

C++ puhul on meil valik, kas kasutada C või C++ stiilis sisendi lugemist – neid on illustreeritud järgmistest näidetes:

C++ stiilis:

```
file.open("arvud.txt");
sum = 0;
for (int i = 0; i < n; i++)
{
    int a;
    file >> a;
    sum += a;
}
file.close();
cout << sum << endl;
```

C stiilis:

```
sum = 0;
FILE* fl = fopen("arvud.txt", "r");
for (int i = 0; i < n; i++)
{
    int a;
    fscanf(fl, "%d", &a);
    sum += a;
}
printf("%d\n", sum);
```

C++ stiil on natuke mugavam kirjutada, kuid töötab aeglasemalt. Antud test võttis minu arvutis vastavalt 0,7 ja 0,1 sekundit.

1.5.4 Väljund

Väljundi osas tuleb tavaliselt lahendada kaks küsimust: korrektsus ja efektiivsus.

Korrektuse seisukohalt on ülesannetel vahel eritingimused, mis nõuavad väljundi kirjutamist konkreetsete reeglite alusel formaadituna – näiteks peab reaalarvuline vastus olema antud täpselt kolme kohaga pärast koma. Selliste reegelite realiseerimiseks on andmete väljastamise funktsioonidel parameetrid, mille kaudu saab vastavaid reegleid spetsifitseerida. Järgnevas tabelis on selleks mõned näited:

	Reaalarv täpselt 3 kohaga pärast koma	Kuupäev ja kellaaeg aeg kujul Päev.Kuu.Aasta Tund:Minut:Sekund
C	fprintf(vf, "%0.3lf", arv);	fprintf(vf, "%d.%m.%y %H:%M:%S", aeg);
C++	vf << fixed << setprecision(3) << arv	vf << put_time(&aeg, "%d.%m.%Y %H:%M:%S");
Java	vf.println(String.format("%.3f", arv))	DateFormat dateFormat = new SimpleDateFormat("dd/MM/yyyy HH:mm:ss"); vf.println(dateFormat.format(aeg));
Python (vana)	vf.write("%.3fn" %arv)	
Python (uus)	vf.write('{:.3f}'.format(arv))	vf.write('{:d.%m.%Y %H:%M:%S}'.format(aeg))

Efektiivsuse küsimus tuleb mängu juhul, kui väljastada tuleb palju infot ja see tuleb kirjutada faili. Kui kirjutame väljundit näiteks märgikaupa, ei kirjuta väljundteek seda üldjuhul kohe faili, vaid hoiab vastavas puhvris. Kui puhver saab täis või kui failipide suletakse, kirjutatakse kogunenud info kõik korraga faili.

Efektiivsema testimise ja silumise huvides on vahel kasulik puhvri tühjendamist eraldi välja kutsuda, kuid tuleb arvestada, et see aeglustab programmi tööd.

Puhvri tühjendamiseks on eri keeltes järgmised meetodid:

	C/C++	C++	Java	Python
Standard-väljundisse	fflush(stdout)	cout << endl	System.out.flush()	sys.stdout.flush()
Faili: f – faili-muutuja	fflush(f)	f << endl f.flush()	f.flush()	f.flush()

1.5.5 Jooksvalt töötamine

Suure sisendi/väljundi puhul võtavad andmete sissestamine, töötlemine ja väljastamine suurusjärgulisel sama palju aega. Sellisel juhul tuleks uurida, kas meil on võimalik andmed lihtsalt „jooksvalt läbi vaadata“, ilma et peaks kogu sisendit mällu lugema.

Vaatame selle kontseptsiooni illustreerimiseks järgmist ülesannet:

Failis on miljon kuuetähelist stringi. Leida ja väljastada neist leksikograafiliselt esimene.

Naiivne meetod selleks on teha nii:

```
string* ar = new string[n];
for (int i = 0; i < n; i++)
    file >> ar[i];
}
sort(ar, ar + n);
cout << ar[0] << endl;
```

Tegelikult pole meil aga muidugi vaja kõiki stringe mällu lugeda, vaid võime senist parimat vahetulemust lihtsat jooksvalt meelest pidada:

```
string vas = "zzzzzz";
for (int i = 0; i < n; i++)
{
    string vv;
    file >> vv;
    if (vas.compare(vv) > 0)
    {
        vas = vv;
    }
}
cout << vas << endl;
```

1.6 PROGRAMMEERIMISKEELTE VÕRDLUS

Programmeerimisega esmakordselt kokku puutujad küsivad sageli, milline programmeerimiskeel on parim. Vastus oleneb loomulikult konkreetsetest asjaoludest, erinevate programmeerimiskeelte eripäradest on kirjutatud sadu raamatuid. Kuna selle raamatu näited on C++, Java ja Pythoni baasil, siis toon välja, mis on nende peamised jooned. Esmased erinevused on mõistagi süntaktilised, kuid neil keeltel on ka väga erinev disainifilosofia ja eesmärgid.

Vastus küsimusele „millist keelt ma peaksin õppima?“ on aga „erinevaid!“. Ühe programmeerimiskeele oskaja on nagu töömees, kellel on vaid haamer, samas kui erinevad keeled täidavad su tööriistikasti ning avavad võimalusi ülesannete lahendamiseks mitmel viisil. Olen ise professionaalselt kasutanud vähemalt kümmet erinevat programmeerimiskeelt ning kokku puutunud veel palju enamatega. Mõistagi kujunevad mõned, milles vilumus on suurem, kuid hea on teada, et saad ka teistsugustes olukordades hakkama.

Konkreetselt C++, Java ja Pythoni osas on mugav mõelda, et neile vastavad konkreetsed märksõnad, mis on keele disainimisel olnud esmase prioriteediga: C++ puhul kiirus, Javal ohutus ning Pythonil lihtsus. Samuti on igal vaadeldaval keelegel erinev saamislugu: C++ tuli akadeemiast, Java ärimaailmast ning Python leiutati hobि korras.

1.6.1 C++

Taani arvutiteadlane Bjarne Stroustrup uuris 1980. aastate alguses oma doktoritöö jaoks objekt-orienteeritud programmeerimist, kasutades peamiselt Simula 67 keelt. Simula oli praktiliseks kasutamiseks liiga aeglane, mistõttu Stroustrup hakkas lisama objekt-orienteerituse printsiipe C keelele. Aastal 1983 valmiski C++ keele esimene variant. Paljud teised tänapäeval laialt levinud keeled nagu Java ja C# on sellest tugevalt mõjutatud.

Objekt-orienteeritud paradigma aitab kirjutada programme, mis on kergemini hallatavad ja täiendatavad. Võistlusprogrammeerimise kontekstis, kus programmid valmivad mõne tunniga ja hiljem neid tavaliselt ei täiendata, on need omadused vähemtähtsad. Samas on C++ põhiprintsiipideks olnud:

- Keelekonstruktsoonide lihtne ja otsene ülekantavus riistvaras toimuvalle.
- Ilma lisakuluta abstraktsioonimehhanismid, mida Bjarne Stroustrup on ka kokku võtnud kui „What you don't use, you don't pay for“ (mida sa ei kasuta, selle eest sa ei maksa) printsiipi.

C++ jõudlusele optimiseeritust illustreerib järgmine näide. Olgu meil andmestruktuur, mis hoiab endas tasandil asuva punkti koordinaate:

```
class Point { int x; int y; };
```

ja objekt sellest klassist:

```
Point xy {2,5};
```

C++ kirjutab objekti väljad lihtsalt järjest mällu:

xy	2	5
-----------	---	---

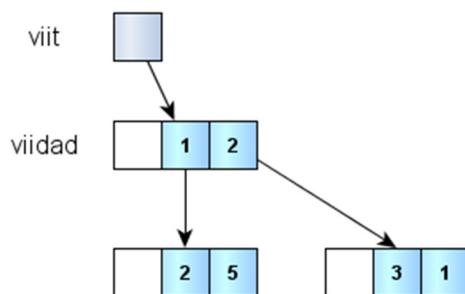
Kui meil on massiiv punktidest

```
segment a[ ] = { {2,5}, {3,1} };
```

siis kirjutatakse ka need lihtsalt järjest mällu.



Võrdlusena hoitakse paljudes „puhastes objekt-orienteeritud keeltes“ kõiki kasutajaobjekte viitadena, mis tähendab, et saame järgmise struktuuri:



Need põhimõtted võimaldavad C++ abil kirjutada kiiremat ja efektiivsemat koodi kui enamikus teistes kaasaegsetes keeltes. Objektide kompaktselt hoidmine sobib hästi näiteks protsessorites kasutatavate andmete vahemällu laadimise strateegiatega, kus vahemällu lisatakse mitte lihtsalt üksikute mälupesade sisu, vaid terve lähestikku asuv piirkond.

Vanemal C keelel on samad head jõudluse omadused, kuid C++ lisab olulise abina *standard library*, kus on realiseeritud palju kasulikke andmestruktuure (nendest lähemalt kolmandas peatükis). Nendel põhjustel on C++ programmeerimisvõistlustel tavaliselt populaarseim valik.

1.6.2 Java

Java loodi 1990. aastate alguses Sun Microsystemsis, eesmärgiga kasutada seda mitmesugustes programmeeritavates seadmetes nagu kaabel-TV boxid. Java peamine autor oli Kanada arvutiteadlane James Gosling ja selle avalik väljalase toimus aastal 1995. Java esmane disainiprintsiip oli WORA (*Write Once, Run Anywhere*), mis pidi võimaldamama sama Java koodi ohutult käivitada suvalisel platvormil. Ohutus tähendab antud kontekstis, et Java programm ei tohi segada teiste programmeerimisvõistlustel tavaliselt populaarseim valik.

Sama koodi mitmel platvormil kasutatavuse ehk porditavuse eesmärk saavutatakse järgmiselt:

1. Java kompilaator transleerib lähtekoodi baitkoodiks.
2. Erinevatel platvormidel on realiseeritud erinevad variandid Java virtuaalmasinast (JVM), mis võivad baitkoodi kas interpreteerida või siis platvormispetsiifiliseks masinkoodiks ümber kompileerida (märksõna JIT – *just-in-time compilation*).

Java teeb ära mitmed asjad, mille C++ jätab programmeerija hooleks, näiteks mäluhalduse. Võistlusprogrammeerimise seisukohalt üks tähtsamaid mugavusi on automaatne massivi piiride kontroll. C/C++ keeled ignoreerivad massivi piiridest väljapoole lugemist ja kirjutamist (operatsioonisüsteem võib küll vastu näppe anda), aga Java annab selle peale ise vea. Selline kontrollimine tuleneb otseselt ohutu porditavuse eesmärgist, kuid vähendab programmi kiirust.

Ajalooliselt on Javal olnud veel mitmeid põhjusi, mis selle oluliselt aeglasmaks muutsid:

- Varased JVMid võimaldasid ainult baitkoodi interpreteerimist.
- Aeglane käivitusaeg, mis tuleneb vajadusest laadida hulk erinevaid teeke.
- Mäluhaldus, kus objektide alt vabaks jäänud mälu automaatselt taas kättesaadavaks märgitakse (*garbage collection*). Varasemates JVM versioonides võttis see märkimisväärselt aega.

Neile probleemidele on leiutatud mitmeid lahendusi ning tänapäeva Java on palju kiirem kui vana aja Java. Sellegipoolest saan ma vahel vastava särgi selga panna ning Java-programmeerijate linnaosades neid narrimas käia.

Kaasajal sõltub kiirusevahe konkreetsest programmist. Rusikareeglina on Eesti olümpiaadidel arvestatud, et Java programmid võiks käia 1,5-2 korda aeglasemalt kui sama ülesannet lahendavad C++ programmid. Rahvusvahelistel võistlustel on ajalimiidid erinevates keeltes kirjutatud programmele üldjuhul samad.



1.6.3 Python

1989. aasta jöulude ajal oli Hollandi programmeerija Guido van Rossumi kontor suletud ja ta ei saanud tööd teha. Seetõttu istus van Rossum nädal aega kodus ja leiutas Pythoni, esialgu lihtsa skriptimiskeelena. Esmakordselt jõudis Python avalikkuse ette 1991. aastal.

Pythoni disain rõhutab koodi loetavuse tähtsust ja üldist arusaadavuse lihtsust. See on ka üks põhjusi, miks Python on tänapäeval populaarne keel programmeerimise õpetamiseks.

Käesoleva peatüki esimese näiteülesande saab Pythonis kirjutada lihtsalt nii:

```
print("Tere, maailm")
```

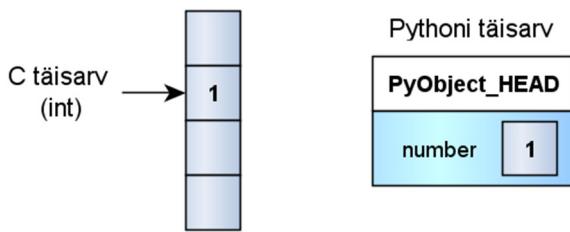
Pole vaja mingeid loogelisi sulge, spetsiaalseid funktsioninimesid ega viiteid välistele teekidele.

Võrreldes C++ ja Javaga on Python tavaliselt oluliselt aeglasem. Eesti olümpiaadidel on Pythonis kirjutatud lahenduste jaoks üldjuhul eraldi ajalimiit, mis on enamasti 10 korda kõrgem kompileeritud keelte (C/C++, Java, C# jt) omast.

Pythoni aeglusel on mitmed põhjused:

Esiteks on Python on **interpreteeritav** keel, mis tähendab, et koodi ei kompileerita, kompilaatorid aga optimeerivad koodi väga suure määral.

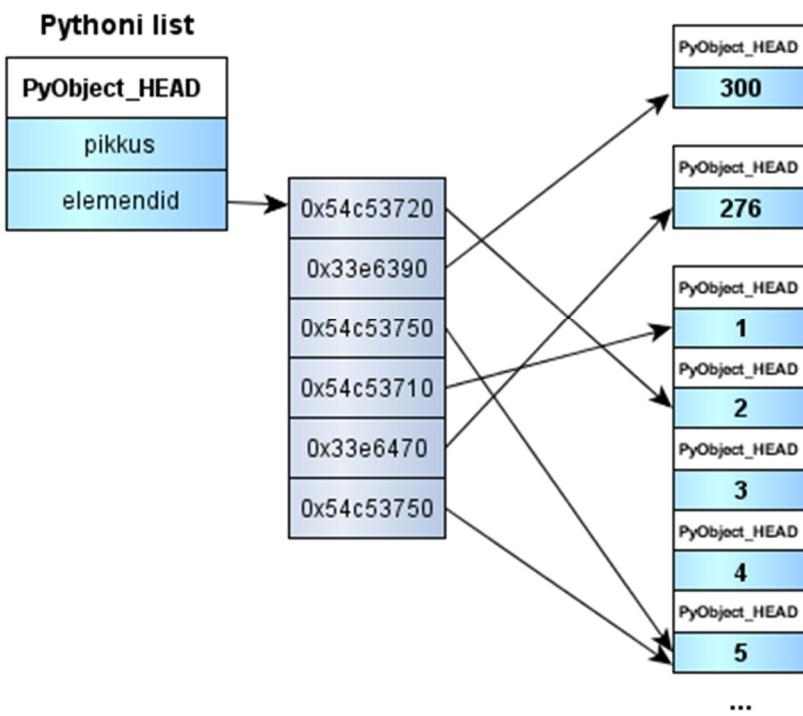
Teiseks on Pythonil **dünaamiline tüübissesteem**, mis tähendab, et Pythoni interpretaator ei tea ette, mis on muutuja tüüp. Iga Pythoni muutuja on objekt. Kui asutakse sooritama mingit tehet objektidega, siis kõigepealt vaatab interepretaator järele, mis on nende objektide tüüp ning alles seejärel saab sooritada vastava tehte. Samuti on vaja vastuse jaoks luua uus objekt. See tähendab palju rohkem samme, kui staatilise tüübissesteemiga keeltes vaja teha on.



Kolmandaks muudab Pythoni andmemuudel **ligipääsu mälule** ebaefektiivseks. Kui näiteks C++ massiiv on viit järjestikusele mälupuhvrile, siis Pythoni listis on igale listi liikmele vastava objekti aadressid, objektid ise võivad olla siin-seal laialti. Sellise ülesehituse korral on arusaadav, et massiivi/listi kõikide elementide läbikäimine võtab rohkem aega, kuna tehakse palju rohkem tööd.

Järgmises näites on lihtne täisarvude massiiv, mille C++ kirjutaks järjestikuste baitidena mällu, aga Pythoni puhul luuakse viidad aadressidele, kus nendele täisarvudele vastavad objektid mälus asuvad. Väiksematele arvudele vastavad objektid luuakse sageli korraga, nii et nad ise paiknevad mälus järist.

[2, 300, 5, 1, 276, 5]



Pane tähele mäluaadresse: väikestel arvudel on need järist, suuremad paiknevad teises kohas ja on loodud esinemise järekorras ning omavahel lähestikku. Samuti tasub tähele panna, et mõlemad '5'-d on tegelikult sama objekt.

Lisaks aeglusele on Pythoni suureks probleemiks Pythoni erinevate versioonide (Python 2 ja Python 3) omavaheline mitteühilduvus. Mõlemaga versiooni jaoks kirjutatakse aktiivselt uusi programme ja teeke, kuid sageli tuleb teha valik, kas kasutada üht või teist versiooni või siis kulutada ekstra aega mõlemal toetamiseks.

1.7 TESTIMINE

Tarkvaratööstuses on tavaline, et ühed inimesed kirjutavad programme ja teised testivad neid. Selle osas, kas taoline jaotus on praktiline, on palju hääli kähedaks vaieldud ja mitmesuguseid organisatsioonilisi eksperimente läbi viidud, kus testimise eest pannakse vastutama erinevad inimesed. Viimasel ajal levib järjest enam lähenemine, kus tarkvaraarendajad testivad ise oma koodi, kasutades selleks üldjuhul automaatseid teste.

Programmeerimisvõistlustel toimub testimine samuti automaatselt: ülesande koostaja on ette valmistanud hulga testsisendeid, mille eesmärgiks on kontrollida, kas programm saab kõigi võimalike andmetega hakkama.

Et võistlusel edukalt hakkama saada, on kasulik mõelda nagu testide koostaja ja ette näha, mis on tavalised asjad, mida kontrollitakse. Kui see oskus on kord tekkinud, on selles ka palju kasu „tavaelu“ programmeerimises, kus päris kasutajad on sageli haruldaselt leidlikud sinu programmi jaoks ootamatute olukordade loomisel.

Järgnevalt mõned olulised testide kategoriad:

1.7.1 Piirjuhud

Enamikul ülesannetel esinevad **piirjuhud**, mida testidega üldjuhul kontrollitakse. Kui ülesandeks on leida tee linnast A linna B, tuleb kindlasti vaadelda juhtu, kus A ja B on sama linn. Kui vaja on leida arvu tegurid, tuleb käsitleda ka arvu 1. Kui juttu on ruudustikul toimuvast lauamängust, peab vaatama ka 1×1 „ruudustikku“. Selline mõtteviis on väga kasulik harjumus ka tavapäraselt tarkvaratööstuses töötades.

Võistlusülesannetel on sisendi osas üldjuhul ette antud mingid piirid – kindlasti tuleb oma programmeerimiseks parameetritele pole piire antud, tuleb ise igasuguseid ekstreemsusi proovida.

1.7.2 Õigsuse kontroll

Vaatame näiteks ülesannet Eesti 2016. aasta informaatikaolümpiaadi eelvoorult. Tegu on päris raske ülesandega, aga see illustreerib hästi erinevaid kavalusi, mida saab testide loomisel ära kasutada.

Juku õpib koolis hulknurkade sarnasust ja saab teada, et hulknurgad on sarnased, kui nende vastavate nurkade suurused on võrdsed ja vastavate külgede pikkused võrdlised. Sarnased hulknurgad võivad olla omavahel pööratud, peegeldatud ja nihutatud. Sarnaste hulknurkade vastavate külgede pikkuste jagatist nimetatakse nende sarnasusteguriks.

Kodutööna saab ta hulga hulknurki, mille sarnasustegureid on vaja määrrata. Jukul on fanaatiline matemaatikaõpetaja, kes andis tööna väga paljude nurkadega hulknurki. Aita Juku häastat välja.

Sisend. Tekstifaili esimesel real on hulknurga tippude arv N ($3 \leq N \leq 200\ 000$).

Faili teisel real on $2 \cdot N$ täisarvu lõigust -10^9 kuni 10^9 : esimese hulknurga tippude x- ja y-koordinaadid. Kolmandal real on samuti $2 \cdot N$ arvu: teise hulknurga tippude koordinaadid. Tipud võivad olla antud nii päripäeva kui vastupäeva järjekorras. Antud punktid moodustavad alati hulknurga, milles pole ühtelangevaid punkte, sirgnurki, ega endaga lõikumisi.

Väljund. Kui hulknurgad on sarnased, siis kirjutada väljundi esimesele reale täpselt üks reaalarv, mis näitab, mitu korda on esimene hulknurk suurem kui teine (kui esimene hulknurk on väiksem, on ka vastus väiksem kui 1). Teisele reale kirjutada täisarv, mis näitab, mitmes teise hulknurga tipp vastab esimese hulknurga esimesele tipule (mõlema hulknurga tipud on nummerdatud alates ühest nende failis esitamise järjekorras).

Kui hulknurgad ei ole sarnased, kirjutada väljundi ainsale reale -1.

Hindamine. Pooltes testides on teada, et iga hulknurga külged on kõik erineva pikkusega.

NÄIDE (vastavad hulknurgad on ka joonisel):

4

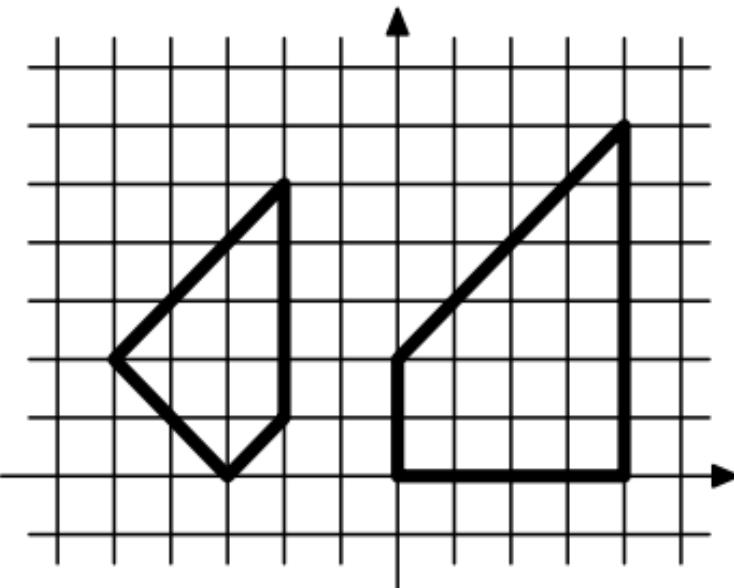
0 0 4 0 4 6 0 2
-2 5 -2 1 -3 0 -5 2

Vastus:

1.414213

3

Vastuse teine osa on 3, sest teise hulknurga kolmas punkt $(-3; 0)$ vastab esimese hulknurga esimesele punktile $(0; 0)$.



Antud juhul tuleb juba ülesande tekstist välja rida asjaolusid, mida kontrollida:

Hulknurgast võib saada teise sarnase hulknurga nihutamise, pööramise, suurendamise/vähendamise või peegeldamise kaudu. Seega peab proovima teste, kus me kõiki neid teisendusi kasutame. Võib arvata, et ülesande koostaja on loonud testid, kus on sees need teisendused nii ühekaupa kui ka kombineeritult.

Järgmiseks tuleb proovida kõigi nende teisenduste ekstreemseid väärtsusi. Kas lahendus saab hakkama, kui hulknurka nihutada lubatud väärtsuste ühest piirist teise? Kas vastus on õige, kui hulknurka suurendada näiteks miljard korda?

Pärast hulknurga enda teisendusi tuleb tähele panna, et tipud võivad olla antud nii päripäeva kui vastupäeva järjestuses. Olenevalt kasutatud algoritmist võib see anda punktide sobitamiseks neli erinevat võimalust: peegeldatud ja peegeldamata juhtum ning päripäeva ja vastupäeva punktid. Ka need juhud tuleb konkreetsest läbi testida.

Veel tuleb keskenduda ülesande geomeetrilisele osale: hulknurgad on sarnased parajasti siis, kui nende vastavad nurgad on võrdsed ja küljepikkused võrdelised. Kui üks neist asjaoludest tähelepanuta jäääb, on ka kontroll vigane. Seega tuleb testida ka olukorda, kus hulknurkade nurgad küll klapivad, aga küljepikkused mitte ning vastupidi.

Kokkuvõttes tuleb ülesandepüstitus hoolikalt läbi lugeda, selle teksti analüüsida ja oma programmi testida kõigi kirjeldatud ja ka riidate vahelt selguvate asjaolude osas – taas üks harjumus, mis ka tavaprogrammeerimises väga abiks on.

1.7.3 Algoritmi jõudluse kontroll

Võistlusülesannete töenäoliselt kõige huvitavam osa on efektiivse algoritmi leidmine. Ülesande lahendamiseks on sageli võimalik kasutada erinevaid algoritme, mille eest saab erineval määral punkte, lihtsama ja aeglasema eest vähem, kiirema eest rohkem. Enamik võistlejaid saab tavaliselt mingi osa punktidest ning parimad saavad täispunktid. Kogu ülesandekomplekt proovitakse koostada nõnda, et summaarsed maksimumpunktid saaksid mõned üksikud võistlejad.

Vaadeldaval hulknurkade ülesandel saab kasutada kolme erinevat lahendust: esimene on aeglasm, teine on kiire, aga ei lahenda ära kõiki juhtumeid, ning kolmas on kiire ja täielik.

Kõigi puhul võime kõigepealt leida mõlema kujundi küljepikkused ja nurgasuurused. See osa on tavaline geomeetria ja trigonomeetria, mis nõuab natuke tehnalist tööd, aga ei midagi erakordset.

Edasi jõuame huvitavama osani: esimese kavalusena saab mõlemad hulknurgad muuta ühesuuruseks, mis lihtustab edasist tööd. Selleks mõõdame lihtsalt kummagi hulknurga ümbermõõdu. Ümbermõõtude suhe annab otsitava sarnasusteguri ning nüüd saame ühe hulknurga kõik küljepikkused korrutada selle teguriga.

Nüüd on meil olemas kaks järjendit küljepikkustest ja nurgasuurustest ja tuleb leida, kas neid on võimalik omavahel üksühesesse vastavusse viia. Kõige lihtsam meetod klapitamiseks on järgmine:

1. Proovime teise hulknurga iga tipu puhul, kas see võiks esimese hulknurga esimese tipuga sobida (nii, et nurkade suurused on võrdsed ja küljepikkused õige suhtega).
2. Sobitamiseks liigume vaadeldavatest tippudest edasi ja proovime järjest kõik tipud läbi, et leida, kas ka need sobivad.

Siin tekib probleem, et teisel sammul võime saada palju sobivusi järjest ja siis äkki mõne ebasobivuse. Testid on ka spetsiaalselt nõnda koostatud, et selliseid olukordi tekitada, kasutades näiteks kõrvaloleval joonisel toodud põhimõtet.

Halvimal juhul võime seega käia läbi kõik tipud ja iga tipu jaoks peame omakorda kontrollima kõiki tippe, kokku N^2 kontrolli.



Võistlusülesannetel on ajapiiriks tavaliselt 1 sekund testi kohta, mis võimaldab tänapäeva arvutitel sooritada suurusjärgus 100 miljonit lihtsat kontrollimist. Antud juhul võimaldab see lahendada teste, kus N on kuni 10 000. Tavaliselt saab võistlusel selliste lahenduste eest mingi osa punkte, aga mitte maksimumi.

Siit edasi võime tähele panna tekstis toodud tingimust, mis lubab pooled punktid testide eest, kus kõik külged on erinevate pikkustega. Selliste juhtude jaoks võib välja mõelda järgmise algoritmi:

1. Leida mõlema hulknurga pikim külg.
2. Minna sellest pikimast küljest edasi ja kontrollida, kas ka kõik teised sobivad.

Mõlemat sammu saab läbi viia N kontrolliga. Kuna $N \leq 200\ 000$, on aega piisavalt, seega on nüüd pooled punktid käes.

Antud ülesande üldjuhu lahendamiseks parim algoritm on aga hoopis tekstitöötuse valdkonnast. Kui mõelda küljepikkuse ja nurgasuuruse kombinatsioonist kui tähemärgist, siis taandub ülesanne kontrollile, kas kaks stringi on saadud üksteise esimese ja tagumise jupi ärvahetamise teel. Näiteks stringid CABAABBA ja BBACABAA on selles mõttes ekvivalentsed.

Nüüd on esialgne geomeetriaülesanne muundunud tekstiülesandeks, aga see on vaid hea, sest selles valdkonnas on olemas mitmed standardalgoritmid. Tekstiga tegelemisel on tekstist otsingusõna või ka pikema fraasi leidmine klassikaline probleem. Üks hea algoritm selleks on Knuth-Morris-Pratti ehk KMP algoritm (https://en.wikipedia.org/wiki/Knuth-Morris-Pratt_algorithm). KMP algoritmist tuleb pikemalt juttu 11. peatükis, aga praegu piisab teadmisest, et see võimaldab vajalikku tekstisobitamist mitte rohkem kui N kontrollimisega, mis on meie vajaduste jaoks piisav.

Näidisprogramm, mis hulknurkade ülesande KMP algoritmi abil ära lahendab, on raamatu lisas.

1.8 SILUMINE

Mida teha, kui programm ei tee seda, mida vaja, vaid hoopis midagi muud? Koos keerulisuse kasvuga kasvab ka selle „muu tegemise“ töönäosus. Üks võimalus on panna programm väljastama ohtralt infot selle kohta, mida ta parajasti teeb ja mis on erinevate muutujate väärised, aga see on küllaltki ebaefektiivne.

Tõhusam on kasutada spetsiaalset **silumisprogrammi** ehk **silurit**, mis võimaldab koodi samm-sammult läbi käia ja vaadata, mis seal sees täpselt toimub. Sellist tegevust nimetatakse **silumiseks** (*debugging* ehk meeolelkult „putukate ärastamine“). Põhimõtteliselt võib siluris avada iga programmi, kuid kompileeritud koodi puhul saame seda üldjuhul näha ja läbi käia ainult assembleri tasemel. Kui meil on olemas ka lähtekood, on kompileeritud koodi võimalik sellega vastavusse viia, kasutades **silumissümboleid** (*debug symbols*). Silumissümbolid luuakse kompileerimise ajal ja nad võivad olla kas kompileeritud failis või eraldi failis. Kui programmi jaoks on olemas nii lähtekood kui sümbolid, saab seda siluda lähtekoodi tasemel.

1.8.1 Arenduskeskkonnad

Minimaalselt on programmeerimiseks vaja tekstiredaktorit ja vastava keele kompilaatorit või interpretaatorit.

Enamik programmeerijaid kasutab tänapäeval aga pigem mõnd **integreeritud arenduskeskkonda** (*integrated development environment, IDE*), kus on koos lähtekoodi redigeerimise, kompileerimise ja

silumise võimalused. Tavaliselt on kompilaator ja silur siiski eraldi programmid, kuid arenduskeskkond peidab nad oma kasutajaliidese taha.

Erinevaid arenduskeskkondi ja silureid on palju ning nendest pikalt rääkimine ei mahuks siia raamatusse. Võistluse seisukohalt on oluline teada, kuidas toimub sinu eelistatud arenduskeskkonnas või siluris **katkepunktide** (*breakpoint*) seadmine. Kui programmi töö jõuab katkepunktini, siis silur peatab programmi töö ja sul on võimalik vaadata erinevate muutujate väärtusi.

Eriti kasulik võimalus on **dünaamiliste** katkepunktide seadmine, mille puhu programmi töö peatub vaid juhul, kui tädetud on mõni konkreetne tingimus. Kui uurime probleemi, mis juhtub ainult tsükli viiesaja kuuekümnendal sammul, siis on üsna tüütu seda enne 559 korda läbi käia. Selle asemel saab seada dünaamilise katkepunkti, mis aktiveerub parajasti siis, kui tsüklimuutuja väärtus on 560.

Siin on pilt arenduskeskkonnast Code::Blocks. Real 23 on seatud katkepunkt ning vasakul on näha muutuja „tere“ sisu:

The screenshot shows the Code::Blocks IDE interface. On the left, the 'Management' window displays the project structure under 'Workspace' with a single project named 'moh' containing a 'Sources' folder and a file 'main.cpp'. On the right, the code editor window shows the C++ code for 'main.cpp'. A green vertical bar highlights line 23, which contains a breakpoint. The code uses a vector of pairs to store integer values. Below the code editor is the 'Watches (new)' window, which lists the variables in the current scope. It shows the variable 'tere' of type std::vector<std::pair<int, int>>. The table below shows the values for each element in the vector:

Index	first	second
[0]	2	1
[1]	5	2
[2]	8	3
[3]	12	3
[4]	17	-8

Teine oluline teadmine on klahvikombinatsioonid programmi rida-realt läbikäimiseks, sealhulgas meetodid funktsioonidesse sisenemiseks ja väljumiseks, konkreetse reani joosta laskmiseks jne. Võistlusel on aeg sageli napp ning siluri kiire ja efektiivne kasutamine aitab võistlusel seda kokku hoida.

1.8.2 Aja mõõtmine

Käesoleva raamatu läbivaks teemaks on kiirete programmeerde kirjutamine. Et aga päriselt aru saada, mis kui kaua aega võtab, on vaja seda kiirust mõõta. Õigemini on vaja täpselt mõõta tegevuste sooritamiseks kulunud aega, milleks on erinevates programmeerimiskeeltes taas omad vahendid.

Tavaliselt pole eesmärk ka mitte lihtsalt ajamõõtmine, vaid külaltki suure täpsusega ajamõõtmine, mille jaoks on spetsiaalsed funktsioonid.

Näide C++ ajamõõtmisest:

```
#include <iostream>
#include <ctime>
using namespace std;
int main()
{
    int c = 0;
    double start = clock();
    for (int i = 0; i < 100000; i++) {
        c *= 20; // simuleerime keerulisi arvutusi
        c -= 1;
    }
    double end = clock();
    cout << "Kulus" << (end - start) / CLOCKS_PER_SEC << "sekundit" << endl;
}
```

Näide Javas:

```
long start = System.nanoTime();
/*tee midagi*/
long stopp = System.nanoTime();

System.out.println(stopp - start);
```

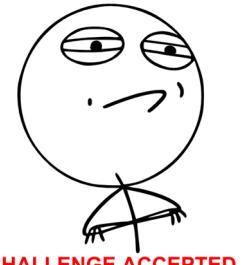
Näide Pythonis (alates 3.3):

```
import time

start = time.perf_counter()
# tee midagi
stopp = time.perf_counter()
print( stopp - start)
```

1.9 KONTROLLÜLESANDED

Esimese peatüki kontrollülesanded on mõeldud üldise programmeerimistehnika harjutamiseks ega vaja sügavamaid teadmisi algoritmidest, vastates raskuselt ligikaudu Eesti olümpiaadide lihtsaimatele ülesannetele. Kui need ülesanded liiga kerged tunduvad, pole vaja muretseda, järgmistes peatükkides läheb asi raskemaks.



1.9.1 Järelmaks

Andres ostis uue arvuti, miks maksis H ($100 \leq H \leq 10000$) eurot. Ostmisel pakuti talle 0% intressiga järelmaksu ja muidugi võttis ta hea pakkumise vastu. Järelmaks kestab N kuud ($1 \leq N \leq 120$). Iga kuu lõpus peab Andres tasuma $\frac{1}{N}$ arvuti ostuhinnast. Samas on teada, et arvutite hind langeb üsna kiiresti, kaotades igas kuus P protsendi (P on täisarv 1-20) oma hetkeväärustest. Seega võib arvuti väärust mingil perioodil olla madalam kui maksta jäänud jääl.

Leia, mitmendal kuul ületab arvuti väärust järelmaksujäägi.

Sisendi ainsal real on 3 täisarvu: H , N ja P . Väljundisse kirjutada, mitmenda kuu lõpuks ületab arvuti väärust järelmaksujäägi.

NÄIDE 1:

1000 10 5

Vastus: 1 (arvuti jääkväärtus on alati suurem kui järelmaksujääk, seega tekib nõutav olukord juba esimese kuu lõpuks)

NÄIDE 2:

1000 20 5

Vastus: 2 (Esimese kuu lõpus on väärused võrdsed, seega peame ootama teise kuuni)

NÄIDE 2:

2000 20 10

Vastus: 17

Märkus: nagu paljusid võistlusülesandeid, saab ka seda ülesannet lahendada mitmel viisil. Võib kogu protsessi simuleerida või siis tuletada üldvalemist vastuse koheseks leidmiseks.



1.9.2 Kell

Seinal on tunniosuti ja minutiosutiga kell, kus minutiosuti näitab parajasti täpset minutit. Leida tunniosuti ja minutiosuti vaheline nurk.

Sisendi ainsal real on antud kellaaeg. Väljundisse kirjutada osutitevahelise nurga suurus kraadides ning väljastada see täpsusega täpselt 3 kohta pärast koma. Nurk tuleb väljastada vahemikus 0-180 (s.t 3:00 ja 21:00 on 90 kraadi, mitte 270).

NÄIDE 1:

9:00

Vastus: 90

NÄIDE 2:

8:10

Vastus: 175

NÄIDE 3:

23:59

Vastus: 5.5



1.9.3 Tigu

H meetri sügavuse kaevu põhjas on tigu, kes proovib seal välja roomata. Iga päev suudab tigu roomata U meetrit ülespoole ja igal öösel libiseb ta D meetrit allapoole. Kuna kaevus pole toitu, väsib tigu igal järgmisel päeval järjest rohkem ära. Teisel päeval suudab ta ronida T protsendi vähem kui esimesel päeval, kolmandal päeval 2T protsendi vähem kui esimesel päeval jne.

Sisendis on antud neli täisarvu H ($1 \leq H \leq 1000$), U ($1 \leq U \leq 10$), D ($1 \leq D \leq 10$) ja T ($1 \leq T \leq 100$). Väljundisse kirjutada kaks täisarvu. Kui tigu pääseb kaevust välja, kirjutada väljundisse 1 ja selle päeva järgenumber, millal tigu välja saab. Kui tigu vajub kaevu põhja tagasi, kirjutada väljundisse 0 ja põhjavajumise päeva järgenumber.

NÄIDE 1:

6 3 1 10

Vastus:

1 3

NÄIDE 2:

50 5 3 14

Vastus:

0 7

NÄIDE 3:

50 6 4 1

Vastus:

0 68

Märkus: ole tähelepanelik erinevate piirjuhtudega!



1.9.4 3D printer

3D printimise põhimõtteks on materjalikihtide lisamine etteantud kohtadesse. Meil on lihtne 3D printer, mis oskab printida plastikust kujundeid nii, et iga uus kiht on eelmise peal, aga ei tohi ulatuda eelmisest üle. Nii saame luua näiteks joonisel kujutatud kujundi. Printer kirjutab kihte üksshaaval, alt üles, lülitades plastiku lisamist kas sisse või välja. Antud on kujundi andmed, leida, mitu korda tuleb plastiku lisamist sisse lülitada.

Sisendi esimesel real on täisarv N ($1 \leq N \leq 10000$), mis tähistab prinditava figuuri laiust.

Järgmisel N real on igaühel üks täisarv (samuti lõigust 1-10000), mis tähistab figuuri lõplikku kõrgust vastavas lõigus.

Väljundisse kirjutada täpselt üks täisarv: plastikujoa sisselülitamise kordade arv.

NÄIDE (vastab joonisele):

8

5

6

5

0

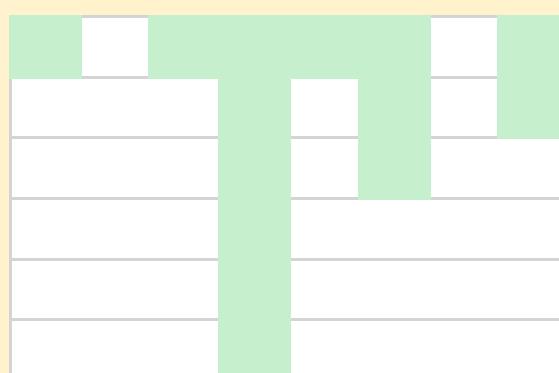
5

3

6

4

Vastus: 14



1.9.5 Möttemeister

Möttemeister on kahe mängija mäng, kus kasutatakse kuut eri värviga mängunuppe. Esimene mängijatest (Kodeerija) mötleb välja neljast nupust koosneva koodi ja teine (Arvaja) proovib seda ära arvata. Mäng koosneb voorudest, kus Arvaja paigutab lauale neli nuppu vastavat sellele, milline tema arvates kood võiks olla, ning Kodeerija annab talle selle põhjal hinde, pannes lauale kuni neli punast või valget nuppu. Punaste hindenuppude arv tähistab õiget värvit ja õigel kohal asuvate nuppu arvu. Valgete hindenuppude arv tähistab õiget värvit, kuid valel kohal asuvate nuppu arvu.

Olgu värvideks punane (P), kollane (K), roheline (R), valge (V), sinine (S) ja oranž (O).

Sisend koosneb kahest reast: esimesel real Kodeerija loodud kood ja teisel real Arvaja esitatud pakkumine. Väljundisse kirjutada kaks arvu: punaste ja valgete hindenuppude arv.

NÄIDE 1:

P K K R
K P K V

Vastus: 1 2

NÄIDE 2:

O R V K
P P P P

Vastus: 0 0



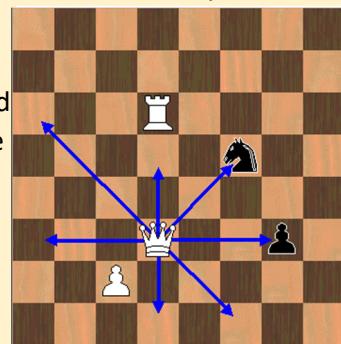
1.9.6 Male

Males saab lipp käia horisontaalsetes, vertikaalsetes ja diagonaalsetes suundades kuitahes pikalt kuni malelaua servani või järgmise nupuni. Olgu malelaual valge lipp ja hulk musti malendeid. Leida, mitu mustadest nuppudest on valge lipu tules. Sisendi esimese real on valge lipu asukoht, teisel real tühikutega eraldatud mustade malendite asukohad. Väljundisse kirjutada üks täisarv – mustade nuppu arv, mida valge lipp saab lüüa.

NÄIDE:

a3
a1 a6 a8 f4 c4 b4

Vastus: 3 (a1, a6 ja b4)



1.9.7 Riighanked

Kui riigiasutustel on vaja midagi osta, korraldavad nad selleks hanke, kuhu pannakse kirja nõuded, mida pakkujad peavad täitma. Kuna hanke korraldajad peavad hiljem läbima auditit, kus kontrollitakse, et nad kedagi ebaausalt ei eelistanud, ei tohi inimesed pakkumisi subjektiivselt hinnata, vaid on vaja automaatset süsteemi, mis kontrollib pakkumiste vastavust nõuetele. Hanke võidab pakkumine, mis vastab suurimale arvule nõuetele. Kui kaks pakkumist vastavad samale arvule nõuetele, tuleb valida odavam nendest.

Sisendi esimesel real on kaks täisarvu: nõuete arv N ($0 \leq N \leq 100$) ning pakkumiste arv P ($1 \leq P \leq 100$). Järgmisel N real on toodud nõuded, üks string igal eraldi real. Edasi tuleb pakkumiste info. Pakkumise info algab pakkumise nimega, järgmisel real on kaks täisarvu: pakkumise hind ja pakutava kauba või teenuse omaduste arv A ($0 \leq A \leq 100$).

Programm peab võrdlema pakutava kauba omadusi nõuetega ja leidma parima pakkumise.

Väljundisse kirjutada võitva pakkumise nimi.

NÄIDE:

```
6 4
mootor
pidurid
navigatsiooniseade
katuseluuk
nahkistmed
talverehvid
Ford
10000 3
mootor
nahkistmed
suunatuled
Lada
1000 5
talverehvid
pukseerimisköüs
pidurid
mootor
suunatuled
Honda
20000 5
mootor
pidurid
talverehvid
suunatuled
navigatsiooniseade
Antoni romula spetsiaal
5000 4
talverehvid
navigatsiooniseade
nahkistmed
katuseluuk
```



Vastus: Antoni romula spetsiaal (odavaim pakkumine, mis vastab neljale tingimusele).

1.9.8 Bender

Aastal 2996 valmistatakse Mehhikos, Tijuanas, *Fábrica Robótica De La Madre*'s (Ema Robotivabrikus) robot Bender. Benderi ülesandeks on painutada sirget terastraati vastavalt etteantud intruktsioonile. Benderil on N ($1 \leq N \leq 1000000$) sentimeetri pikkune traat, mida ta peab iga sentimeetri tagant painutama. Bender alustab painutamist traadi lõpust, $N-1$. sentimeetril ja lõpetab 1. sentimeetril. Kõik painutused on 90-kraadised ja painutatud lõik saab olla esialgse traadi suunaga võrreldes suunatud kas üles, alla, vasakule või paremale.

Leida, millises suunas on pärast kõiki painutusi traadi lõpp.

Sisendi esimesel real on arv N. Järgmisel N-1 real on igaühel üks tähemärk: kas U (üles), D (alla), R (paremale) või L (vasakule).

Väljastada täpset üks märk - üks kuuest suunast, milles võib pärast kõiki painutusi olla traadi lõpp: lisaks juba mainitud U, D, R ja L suundadele ka F (otse, samasuunaline traadi algusega) ja B (tagasi, vastassuunaline traadi algusega).

NÄIDE:

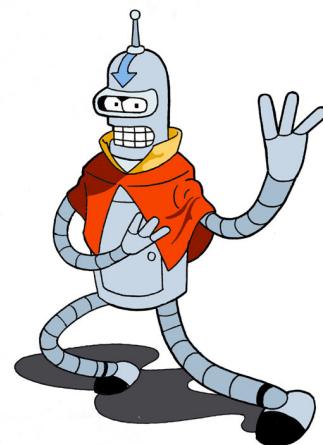
4

R

U

R

V



1.9.9 Interpretaator

Üks ebaviisakalt nimetatud programmeerimiskeel (<https://en.wikipedia.org/wiki/Brainfuck>) on disainitud võimalikult minimalistlikus. Käesolevas ülesandes uurime selle veelgi vähenetud variandi. Programm kasutab viita, mis võib näidata erinevatele mälupesadele ja nendes olevaid väärtsusi muuta. Töö alguses näitab viit esimesele mälupesale. Programmi tekstis saab kasutada nelja operaatorit:

> suurendab viida aadressi ühe võrra.

< vähendab viida aadressi ühe võrra.

+ suurendab viidatavat väärustust ühe võrra.

- vähendab viidatavat väärustust ühe võrra.

Masinal, mis nendest käskudest koosnevat programmi täidab, on 100 pesast koosnev mälu ning üks viit sellele mälule. Mälu on ringikujuline: kui me läheme ühelt poolt üle serva, satume tagasi teise serva. Mälupesades hoitav maksimaalne väärthus on 255 ja need väärtsed on samuti „ringikujulised“, s.t $255 + 1 = 0$ ja $0 - 1 = 255$.

Sisendi ainsal real on antud Brainfuckis kirjutatud programm. Väljundisse kirjutada 100 tühikutega eraldatud täisarvu: mälupesade väärused pärast programmi lõpuni jooksmist.

NÄIDE:

>--<++<><>+++++<>+++++<>+++++>>>+++ <++<><>+++++<>+++++<>+++++>>>
+++<++<><>+++++<>+++++<>+++++ >>>+++

Vastus:

1.9.10 Pangatellerid

Pangas on N tellerit, kes kliente teenindavad. Kui klient tuleb panga, läheb ta esimese telleri juurde. Kui esimene teller on hõivatud, läheb ta teise juurde jne. Kui kõik tellerid on hõivatud, siis inimesed ootavad järjekorras ja lähevad selle telleri juurde, kes parajasti vabaneb.

Tellerid püüavad muuhulgas klientidele mitmesuguseid teenuseid müüa, aga neil on selleks erinev võimekus. Müüdud teenuste väärthus on telleri müügioskuse ja kliendi pangakonto seisu korrutis jagatud tuhandega.

Meil on pangapäeva kohta teada, millal kliendid saabusid ning lahkusid, samuti iga kliendi pangakonto seis ja iga telleri müügivõimekus. Leida, kui palju pangateenuseid sel päeval müüdi. Sisendi esimesel real on kaks täisarvu: tellerite arv N ($1 \leq N \leq 100$) ja klientide arv M ($1 \leq M \leq 2000$). Järgmistel N real on igaühel üks täisarv, mis tähistab vastava telleri müügivõimekust (täisarv 1-100). Järgmistel M real on klientide pangakontode seisud (täisarvud 1 - 10000). Lõpuks tuleb $2M$ rida, igaühel üks täisarv, mis tähistavad klientide saabumise ja lahkumise järjekorda. Positiivsed arvud tähistavad vastava numbriga kliendi saabumist ja negatiivsed arvud tema lahkumist.

NÄIDE:

2 4
5
2
100
500
1000
2000
3
1
2
4
-1
-3
-2
-4

Vastus: 16,2

Näite selgitus:

- Klient 3 läheb esimese telleri juurde – tulu $5 * 1000 / 1000 = 5$.
- Klient 1 läheb teise telleri juurde – tulu $2 * 100 / 1000 = 0,2$.
- Klient 2 saabub ja ootab.
- Klient 4 saabub ja ootab
- Klient 1 lahkub, klient 2 läheb teise telleri juurde – tulu $2 * 500 / 1000 = 1$.
- Klient 3 lahkub, klient 4 läheb esimese telleri juurde – tulu $5 * 2000 / 1000 = 10$.



1.10 VIITED LISAMATERJALIDELE

Kaasasolevas failis VP_lisad.zip, peatükk1 kaustas on abistavad failid käesoleva peatüki materjalidega põhjalikumaks tutvumiseks:

Failid	Kirjeldus
Tere.cpp, Tere.java, Tere.py	„Tere, maailm“
Kolmnurk1.cpp, Kolmnurk1.java, Kolmnurk1.py	Kolmnurga ülesanne, esimene lahendus
Kolmnurk2.cpp, Kolmnurk2.java, Kolmnurk2.py	Kolmnurga ülesanne, esimene lahendus
Asendaa.cpp, Asendaa.java, Asendaa.py	Stringide liitmise ülesanne
Summa.cpp, Summa.java, Summa.java, Summa.py	Arvude liitmine failist.
VahimSona.cpp, VahimSona1.java, VahimSona2.java, VahimSona.py	Vähima sõna leidmine failist.
Hulknurk1.cpp, Hulknurk1.java, Hulknurk1.py	Hulknurga ülesanne – otsene lahendus
Hulknurk2.cpp, Hulknurk2.java, Hulknurk2.py	Hulknurga ülesanne – erineva pikkusega küljed
Hulknurk3.cpp, Hulknurk3.java, Hulknurk3.py	Hulknurga ülesanne – Knuth-Morris-Pratti algoritmi kasutav lahendus

2 LÄBIVAATUS- JA OTSINGUALGORITMID

Arvutiprogrammid modelleerivad enamasti mingit aspekti tegelikust elust. Elu on aga suur ja keeruline, mistõttu ka programmid muutuvad kergesti suurteks ja keerulisteks. Nende aastakümnete välitel, mil tarkvaratehnika on distsipliinina eksisteerinud, on väga suur osa sellealasest uurimistööst olnud pühendatud kahe probleemi lahendamisele:

- Kuidas jagada liiga suured ülesanded väiksemateks osadeks, nii et neid oleks kergem kirjutada, mõista ja hallata?
- Kuidas vältida sama ülesande mitmekordset lahendamist, seda nii koodi kirjutamise kui ka kävitamise mõttes?

Käesolevas peatükis vaatleme tehnikaid keeruliste ülesannete lihtsustamiseks.

2.1 ALAMPROGRAMMID

Programmid koosnevad instruktsioonidest arvutile:

tee seda, siis toda. Kuna ülesanded on keerulised, muutuvad ka programmid pikaks ja raskesti arusaadavaks, mistõttu need jagatakse sageli alamprogrammideks.

Alamprogrammis on hulk instruktsioone pakendatud konkreetse alguse ja lõpuga kogumiks ning seda kogumi saab edaspidi kasutada nagu üksikoperatsiooni. Üldjuhul täidab iga alamprogramm mingit piiritletud alamülesannet. Kui see alamülesanne on aga omakorda liiga suur, saab osa tööst eraldada uueks alamülesandeks. Kokkuvõttes kutsub põhiprogramm välja alamprogramme, need omakorda teisi alamprogramme jne. Selline lähenemine võimaldab igast üksikust alamülesandest paremini aru saada ja selle lahendust vajadusel muuta ning hallata. Vahel on kasulik alamprogrammid üles ehitada nii, et ta lahendab ära mingi osa ülesandest ning kutsub siis uuesti välja iseennast, et lahendada järgmine osa. Sellist iseenda väljakutsumist nimetatakse **rekursiooniks**.



Programmi jagamine alamosadeks on kasulik mitmel põhjusel:

- Keerulise ülesande jagamine väiksemateks osadeks.
- Mitmekordsest sama koodi kirjutamise vältimine (taaskasutus).
- Programmi ülevaatlikkuse parandamine, mis aitab vigu leida.

Sõltuvalt programmeerimiskeest võidakse alamprogramme nimetada funktsionideks, protseduurideks või meetoditeks. C ja sellest põlvnevad keeled kasutavad tavaliselt terminit „funktsioon“, mis viitab sarnasusele matemaatilise funktsiooniga. Nagu matemaatilisel funktsioonilgi, võivad programmi funktsioonil olla parameetrid ning üldjuhul on tal üks konkreetne tagastatav väärthus. Siin raamatus kasutatakse edaspidi samuti funktsiooni terminit.

2.1.1 Pinumälu

Programmi kävitamisel pannakse käima „main“ funktsioon, mis omakorda võib välja kutsuda teisi funktsioone, need kolmandaid jne kasvõi sadu kordi. Kui funktsioon töö lõpetab, annab protsessor järje jälle eelmisele funktsioonile ja niimoodi tullakse mööda ahelat tagasi.

Kui programmi töö mingil hetkel siluris peatada, siis ongi programmi hetkeseis kujutatav funktsioonide jadana, mis on üksteist ridamisi välja kutsunud. See põhimõte pole keelespetsiifiline, vaid peegeldab seda, kuidas operatsioonisüsteemid ja protsessorid tavapäraselt töötavad.

Järgmisel pildil on siluris peatatud funktsiooni LeiaKoikVoimalused rekursiivne väljakutse. Kõigepealt kutsub main funktsioon välja LeiaKoikVoimalused parameetriga 0, seejärel kutsub funktsioon ennast välja parameetriga 1, siis 2 ja peatamise hetkel on väljakutse parameetriga 3.

Call Stack	
Name	Language
paroolid1.exe!LeiaKoikVoimalused(int asukoht=3) Line 20	C++
paroolid1.exe!LeiaKoikVoimalused(int asukoht=2) Line 20	C++
paroolid1.exe!LeiaKoikVoimalused(int asukoht=1) Line 20	C++
paroolid1.exe!LeiaKoikVoimalused(int asukoht=0) Line 20	C++
paroolid1.exe!main() Line 35	C++
paroolid1.exe!_tmainCRTStartup() Line 626	C
paroolid1.exe!mainCRTStartup() Line 466	C
kernel32.dll!73b962c40	Unknown
[Frames below may be incorrect and/or missing, no symbols loaded for kernel32.dll]	
ntdll.dll!76f70fd90	Unknown

Enne „pärис“ programmi käivitamist on näha käitusteegi (antud juhul C Runtime ehk CRT) funktsionid ning enne neid operatsioonisüsteemi funktsioonid.

2.1.2 Funktsiooni kohalikud andmed

Peamine funktsiooni iseloomustav omadus on tema **skoop**. See tähendab, et muutujad, mis on defineeritud mingis funktsioonis, on nähtavad ainult selle funktsiooni sees, mitte teistes alamprogrammides.

Funktsiooni sees defineeritud kohalike muutujate ja funktsiooni parameetrite väärtsusi hoitakse konkreetses mälupiirkonnas, mida nimetatakse **pinukaadriks** (*stack frame*). Kui funktsioon kutsub välja teise funktsiooni, reserveeritakse eelmise kaadri kõrvalt uus pinukaader, milles hoitakse teise funktsiooni parameetrite ja muutujate jaoks vajaliku mälu. Kaadri suurus oleneb kohalike muutujate arvust ja tüübist. Kui funktsioon lõpetab töö, siis vastav mäluplokk vabastatakse. Kõigi pinukaadrite mälu kokku nimetatakse **pinuks** (*stack*).

Pinu töötab alati LIFO (*last in, first out* – viimasena sisse, esimesena välja) põhimõttel – viimati reserveeritud plokk on alati esimene, mis vabastatakse. See teeb arvedpidamise lihtsaks, kõik väärtsused kirjutatakse järjest mällu ning protsessor hoiab meeles **pinuviita** (*stack pointer*) aadressile, kus käesoleva funktsiooni andmed on. Pinukaadrid paneb üldjuhul paika kompilaator, mis arvestab, kui palju ruumi erinevate muutujate jaoks vaja on.

2.1.3 Pinu ületäitumine

Pinu suurus on fikseeritud ning kui see täis saab, tekib **ületäitumine** (*stack overflow*). Tavaliselt juhtub ületäitumine siis, kui funktsioon või funktsioonid jäävad iseennast või teineteist välja kutsuma. Vahel võib ületäitumine tekkida ka muudel juhtudel – tavaliselt siis, kui funktsioonis on defineeritud palju kohalikke muutujaid.

Ületäitumise illustreerimiseks kasutame järgmist iseennast väljakutsuvat funktsiooni:

```
int test(int n) {
    if (n == 0) return 0;
    cout << n << endl;
    return 1 + test(n - 1);
}
```

Minu arvutis annab programm vea umbes 250000 väljakutse järel. Kui parameetrite arvu suurendada, kahaneb ka võimalike väljakutsete sügavus. Järgmine programm teeb ainult 40000 väljakutset.

```
int test(int n, int a, int b, int c) {
    if (n == 0) return 0;
    cout << n << endl;
    return 1 + test(a - 1, b - 1, c - 1, n - 1);
}
```

Kui aga kasutada kohalike muutujate jaoks arvestataval hulgal mälu, võib limiit kiiresti kahaneda. Järgmine programm saab vea juba 250 väljakutse järel.

```
int test(int n, int a, int b, int c) {
    int d[1000]; // mälu sellele massiivile võetakse kõik pinust
    int sum = 0;
    for (int i = 0; i < 1000; i++)
    {
        // teeme andmetega midagi, muidu võib kompilaator muutuja eemaldada
        sum += d[i];
    }
    if (n == 0) return 0;
    cout << n << " " << sum << endl;
    return 1 + test(a - 1, b - 1, c - 1, n - 1);
}
```

Pythonis on võimalik ületäitumise ennetamiseks määrata rekursiooni maksimaalne sügavus. Vaikimisi määratud sügavust saab teada kasutades funktsiooni `sys.getrecursionlimit()` ning vajadusel muuta funktsiooniga `sys.setrecursionlimit(N)`, kus N on soovitav maksimaalne rekursiooni sügavus. Kui seatud piir programmi töö ajal ületatakse, tekib vastav käitusaegne viga (*runtime error*).

2.1.4 Pinu kasutamine protsessoris

Pinukaadrid on toetatud protsessori tasemel, protsessoritel on spetsiaalsed käsud funktsionide väljakutsumiseks ja nendest väljumiseks. Inteli protsessorites on nendeks käsud `call` ja `ret`. `call` käsk salvestab käsuloenduri sisu pinusse ja „hüppab“ väljakutsutava funktsiooni esimese käsu juurde. `ret` loeb salvestatud käsuaadressi pinust tagasi ja funktsiooni töö saab jätkuda sealt, kus see enne väljakutset pooleli jäi.

Väljakutsuv funktsioon peab kutsutavale funktsioonile edasi andma ka parameetrid: need kirjutatakse enne väljakutset pinusse.

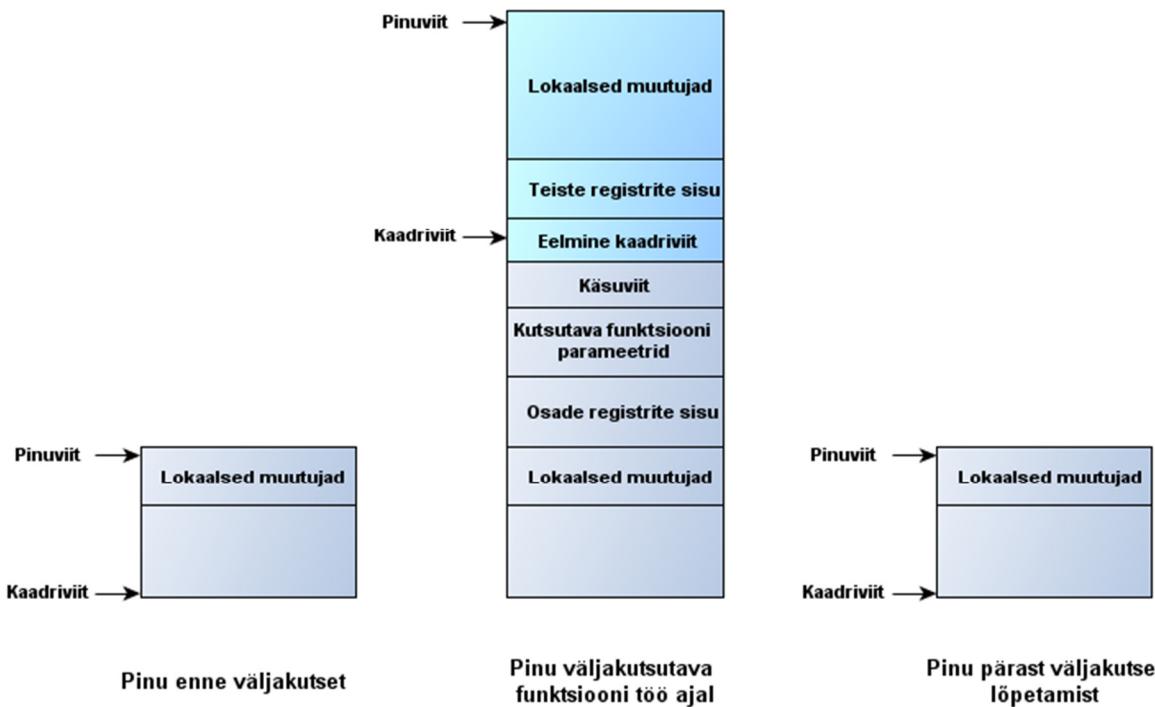
Ka väljakutustaval funktsioonil endal võivad olla muutujad. Needki hoitakse pinus. Siin tekib aga probleem, et kui kutsutud funktsioon asub välja kutsuma omakorda järgmist funktsiooni jne, siis läheb keeruliseks arvet pidada, kus üks pinukaader hakkab ja teine löpeb. Selleks on kasutusel spetsiaalne register **kaadriviida** (*frame pointer*) jaoks. Kaadriviit on aadress pinus, milles viimane kaader algab. Kui uus funktsioon välja kutsutakse, muutub mõistagi ka kaadriviit, seepärast salvestab

väljakutsutud funktsioon väljakutsuja kaadriviida väärtsuse pinusse. Uus kaadriviit seatakse vana viida salvestamiseks kasutatud aadressile.

Kuna erinevad funktsioonid kasutavad samu registreid, salvestatakse pinusse ka muude registrite sisu. Registrite salvestamine on ära jagatud kutsuja funktsiooni ja kutsutava funktsiooni vahel ning neid hoitakse salvestava funktsiooni kaadris.

Tagastatav väärtsus hoitakse tavaliselt regisistris (x86 protsessoritel enamasti eax), kust väljakutsuv funktsioon selle enne registrite taastamist käte saab ning vajalikku kohta liigutab.

Pinukaadrite struktuur on kokkuvõttes selline:



Kui funktsioon töö lõpetab, siis vabastatakse kohalike muutujate all olev mälu ja taastatakse osade registrite sisu, seejärel taastatakse kaadriviit ja käsiviit ning vabastatakse funktsiooni parameetrid. Seejärel salvestatakse vajadusel funktsiooni tagastusväärtsus regisrist mujale ning taastatakse ülejää nud registrite sisu. Vabastamine, nagu enne mainitud, tähendab vaid pinuviida nihutamist.

Täpsem näide sellest, millist koodi funktsiooni väljakutsete jaoks genereeritakse, on punktis 2.2.4 Sabarekursioon.

2.1.5 Kuhimälu

Pinumälus hoitakse neid muutujaid, mille vajadusest kompilaator kohe aru saab ja neile mälu ära reserveerib. Pinust üle jäätav mäluosa nimetatakse **kuhimäluks** (*heap memory*) ning seal saavad programmid vajalike objektide jaoks veel täiendavalt mälu juurde võtta.

Pinu ja kuhja erinevusi illustreerib järgmine tabel:

	Pinumälu	Kuhimälu
Suurus	Pannakse paika programmi (täpsemalt iga uue lõime) töö alguses ja hiljem ei muutu. Tavaliselt mõni megabait, mida saab muuta vastava kompilaatorivõtmega.	Piiratud operatsioonisüsteemi seadetega. Kui programm vajab rohkem mälut, küsitatke seda operatsioonisüsteemilt juurde.
Objektidele mälut andmine ja tagastamine	Mälut võetakse funktsiooni kohalikele muutujatele korraga ning vabastatakse automaatselt.	Mälut võetakse igale objektile eraldi ja see tuleb pärast kasutamist tagastada.
Kiirus	Mälut andmine ja tagastamine käib pinuviida väärtsuse suurendamise ja vähendamise kaudu, mis teeb funktsiooni kiireks. Samuti on pinu sageli lihtsam protsessori vahemällu laadida.	Erinevate objektide mälut võib olla siin-seal laialt, mis võib muuta kuhjas olevate objektidega töötamise aeglasemaks.

2.1.6 Funktsiooni parameetrid

Sellest, kuidas väljakutsuv funktsioon väljakutsutavale parameetrid pinus edasi annab, oli punktis 2.1.4 põhjalikult juttu. Millised bitid ja baidid aga täpselt väljakutsutavale funktsioonile parameetrina edasi antakse, sõltub nii konkreetsest programmeerimiskeest kui ka sellest, mis tüüpil muutuja parameetrikas on.

Vaatame järgmist koodi:

```
void vaheta(int a, int b)
{
    int temp = a;
    a = b;
    b = temp;
}

int main()
{
    int a = 5;
    int b = 8;

    vaheta(a, b);
}
```

Ilmselt soovis programmeerija kirjutada funktsiooni, mis vahetas etteantud muutujate väärtsused. Vahetus töepooltest tehakse, aga seda vaid funktsiooni `vaheta` skoobis. `main` funktsiooni tagasi pöördudes on muutujate `a` ja `b` väärtsused samad, mis enne väljakutset, sest parameetriteks kopeeriti muutujate `a` ja `b` väärtsused. Sellist kutset, milles antakse edasi parameetrite väärtsused, nimetatakse **väärtuskutseks (call by value)**. Väärtuskutses ei saa kutsutav funktsioon muuta kutsuva funktsiooni muutujate väärtsusi.

C++ keeles on võimalik edasi anda ka parameetrite aadressid. Järgmine funktsioon töepooltest teeb, mis soovitud:

```
void vaheta(int& a, int& b)
{
    int temp = a;
```

```
a = b;  
b = temp;  
}
```

Sellist kutsutset, milles kutsuv funktsioon annab kutsutavale funktsioonile parameetritena üleantavate muutujate aadressid, nimetatakse **aadresskutseks** (*call by reference*). Aadresskutse puhul saab kutsutav funktsioon muuta kutsuva funktsiooni muutujate väärtsusi.

2.1.7 Objektide edastamine parameetritena

Kui kasutada funktsiooni parameetrina objekte, käituvald keeled mõnevõrra erinevalt. Järgnevalt mõned näited, milles kasutatakse klassi `Isik`, millel on väljad `Nimi` ja `Vanus` ning konstruktor, mis seab ka nime. C++ on klass defineeritud järgmiselt:

```
class Isik
{
public:
    char Nimi[6];
    int Vanus;
    Isik(char* s);
};

Isik::Isik(char* s)
{
    strcpy(Nimi, s);
}
```

Objekt parametrina

Kui C++ keeles anda alamfunktsioonile parameetrina objekt, siis funktsiooni väljakutsel kogu objekt kopeeritakse pinusse. Nii juhtub järgmises koodis:

```
void f()
{
    Isik* pIsik;
    pIsik = new Isik("Mari");
    pIsik->Vanus = 3;
    g(*pIsik);
    cout << pIsik->Vanus;
}

void g(Isik isik) {
    isik.Vanus = 9;
}
```

Funktsoonis f on kohaliku muutujana viit kuhimälus loodud Isik-tüüpi objektile. Funktsiooni g väljakutsel luuakse tervest objektist koopia pinus ning g muudab pärast seda ainult oma lokaalset koopiat.

Funktsooni f juurde tagasi pöördudes g koopia „kaob“. Seetõttu väljastab antud programmijupp vanuse „3“ ning funktsioon g teeb tühia tööd

Pinu		Kuhi	
		isik.Nimi	Nimi
009DF8CC	'M'		
009DF8CD	'a'		
009DF8CE	'r'		
009DF8CF	'i'		
009DF8D0	'o'		
009DF8D1	'z'		
009DF8D2	CD		
009DF8D3	CD		
009DF8D4	03		
009DF8D5	00		
009DF8D6	00		
009DF8D7	00		
...	...	isik.Vanus	Vanus
009DF9C8	00		
009DF9C9	53		
009DF9CA	DF		
009DF9CB	00		
		piisik	

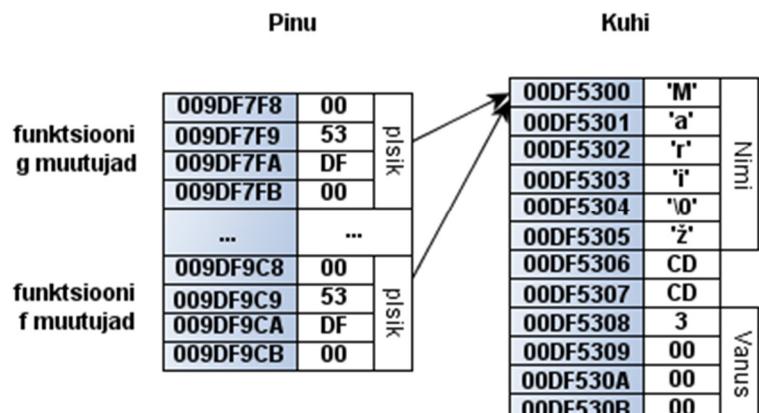
Aadressiviit parameetrina

Enamasti antakse terve objekti asemel alamfunktsioonile parameetrina objekti asemel edasi hoopis viit objektile ehk muutuja, mille väärtsuseks on objekti aadress. Sellele vastab järgmine kood:

```
void f()
{
    Isik* pIsik;
    pIsik = new Isik("Mari");
    pIsik -> Vanus = 3;
    g(pIsik);
    cout << pIsik->Vanus
}

void g(Isik* pIsik) {
    pIsik->Vanus = 9;
}
```

Nüüd viitavad mõlema funktsiooni muutuja i samale objektile ning funktsioon g muudab vanuse ning programm väljastab seekord 9.



C++ puhul on oluline meeles pidada, et parameetritega ümberkäimine on üsna vaba ja seega tuleb hoolega tähele panna, mida edasi antakse ja mida muudetakse. Mõned andmetüübidi, nagu näiteks massiivid, on ise viidad ja käituvald ka parameetritena vastavalt.

Python

Pythonis on kõik muutujad tegelikult viidad objektidele. Objekte üldjuhul ei kopeerita. Pythonit kasutades on oluline meeles pidada, millist tüüpi objektid on muudetavad ja millised mitte. Kui väljakutsutav funktsioon muudab objekti, mis ei ole muudetav, näiteks täisarvu või stringi, siis tekitatakse uus objekt ning väljakutsutava funktsiooni muutuja hakkab viitama sellele uuele objektile, kuid väljakutsuva funktsiooni muutuja viitab endiselt vanale objektile. Kui aga objekt on muudetav, näiteks list või objekt, siis muudetakse sama objekti ja muutus on nähtav ka väljakutsuvale funktsionile. Pythoni mäluhaldusest tuleb rohkem juttu järgmises peatükis.

Java

Javas liittüüpide väärtsused kopeeritakse, keerulisemad andmetüübidi antakse edasi viitadena.

Järgnevalt üks näide Javas:

```
public void f() {
    Isik i = new Isik("Mari");
    g(i);
    System.out.println(i);
}
public void g(Isik i) {
    i.nimi = "Maria";
}
```

Antud näites muudetakse nimi kenasti ära ning väljastatakse nimi „Maria“.

2.2 REKURSIOON

Rekursiooni mõiste illustreerimiseks võib kasutada kõrvalolevat joonist: joonistatud puu koosneb alamosadest, mis on terviku sarnased. Puu tervikuna on keeruline, aga iga üksik haru on lihtne: üks kriips ja mõned hargnemised. Puu joonistamiseks on üks võimalus kirjutada kood, mis joonistab puud tervikuna, aga see oleks üksjagu pikk ja keeruline. Teine võimalus on aga märgata neid **korduvaid alamosi** ning kirjutada palju lihtsam alamprogramm, mis joonistab üksikut haru. Kogu puu joonistamiseks peab see alamprogramm tegema kahte asja:

1. joonistama etteantud pikkusega ja etteantud nurga all ühe kriipsu,
2. **kutsuma mitu korda välja iseennast**, aga vähendatud pikkusega ning natuke muudetud nurkadega.

Tehnilise definitsioonina on rekursioon

alamprogrammi sees sama alamprogrammi väljakutse, enamasti väiksemal andmemahul.

Muidugi tekib siin kohe probleem: kui alamprogramm kutsub ennast uuesti ja uuesti välja, võib see ju lõputult kesta? Lõputu töö välimiseks peab eksisteerima **baasjuhtum ehk baas**, kust edasi pole vaja rekursiivseid väljakutseid teha. Antud puujoonistamise puhul võib baasjuhtumiks olla oksa pikkus – kui see on piisavalt väike, pole veel väiksemaid osi vaja joonistada (eeltoodud algoritmist jäääb alles ainult punkt 1).

Rekursiooni saab liigitada mitut moodi. Üks võimalus on eristada ühekordset ehk hargnemisteta rekursiooni ja mitmekordset ehk hargnemistega rekursiooni. Hargnemisteta rekursiooni korral kutsub funktsioon end enda sees välja vaid ühe korra, hargnemistega funktsiooni korral aga mitu korda.

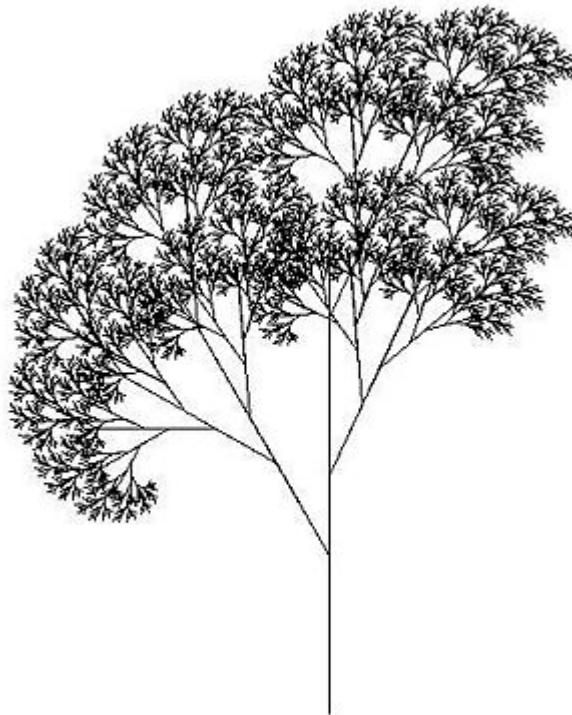
Hargnemistega rekursiooni ongi lihtne ette kujutada puuna ja seda nimetataksegi ka puurekursiooniks. Puu juur on töö alguspunkt, lehed on baasjuhtumid ning hargnemiskohad rekursiivsed väljakutsed. Oksi ehk servasid mööda liigub väljakutsete info ja funktsiooni tagastused.

2.2.1 Hargnemiseta rekursioon

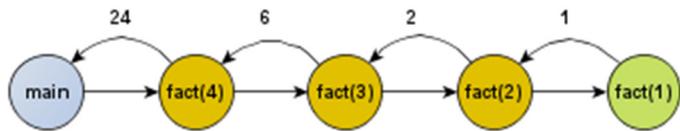
Lihtsaimal juhul on funktsioonis ainult üks rekursiivne kutse. Olgu ülesandeks leida arvu n faktoriaal. Sel juhul on üks võimalik rekursiivne lahendus järgmine:

```
int fact(int n)
{
    if (n <= 1) return 1;
    return n * fact(n - 1);
}
```

Hargnemisteta rekursiooni nimetatakse ka lineaarseks rekursiooniks ja seda saab kujutada väljakutsete lineaarse jadana:



Programmeerimiskeeltes Logo rekursiivselt joonistatud puu



Lineaarse rekursioon. Ringid tähistavad funktsiooni väljakutseid, sirged nooled väljakutsete suunda (main kutsub välja fact(4) jne), kaarjad nooled tagastatavat väärust.

2.2.2 Rekursioonivalem

Eelmises ülesandes on baasiks $fact(n) = 1$, kui $n \leq 1$ ning rekursiooni sammeks $fact(n) = n * fact(n - 1)$. Kokku moodustavad need juhud **rekursioonivalemi**:

$$fact(n) = \begin{cases} 1, & \text{kui } n \leq 1 \\ n * fact(n - 1), & \text{kui } n > 1 \end{cases}$$

Nii erinevaid samme kui ka baase võib olla mitu.

Enne rekursiivse funktsiooni programmeerima asumist on hea oma idee rekursioonivalemina üles kirjutada. Nii on lihtsam hinnata oma potentsiaalse lahenduse korreksust. Samuti annab see kohe selgema pildi, millistel juhtudel programm töö lõpetab, kus peaks asuma rekursiivsed väljakutsed koodis ja milliste parameetritega neid tuleb teha. Sageli aitab valemi kirjapanek kaasa ka iteratiivse lahenduse leidmisele, aga ka keerukuse hindamisele (sellest järgmises peatükis) ning võimalikele alternatiivsete lahenduste, näiteks dünaamilist planeerimist kasutavate algoritmide loomisele (sellest lähemalt 5. peatükis).

2.2.3 Hargnemistega rekursioon

Vaatame nüüd tõsisemat rekursiooniülesannet:

Roswelli linnakeses New Mexico osariigis on tegeletud UFOde uurimisega juba aastast 1947 saadik. Muuhulgas on kohalikud teadlased kogunud ka leitud tulnukate DNA proove. Nendes proovides leitud DNA ahel on sarnane inimeste omale, koosnedes samuti neljast nukleotiidist: adeniinist (A), guaniinist (G), tsütotiinist (C) ja tämiinist (T). Teadlased panid aga tähele, et uuritavates ahelates ei esine kaks sama nukleotiidi kõrvuti, samuti ei olnud üheski proovis A ja T kõrvuti ning C-le ei järgnenud kordagi G. Leia kõik võimalikud etteantud pikkusega DNA ahelad, mis võivad kuuluda tulnukatele.

NÄIDE:

3

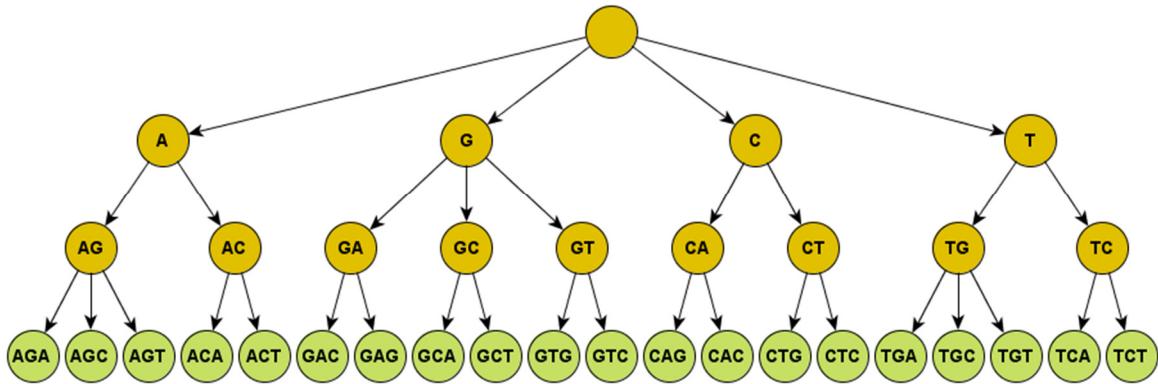
Vastus:

ACA
ACT
AGA
AGC
AGT
CAC
CAG
CTC
CTG
GAC
GAG
GCA
GCT
GTC
GTG
TCA
TCT
TGA
TGC
TGT



Vaatame kõigepealt, kuidas ahelad moodustuvad. Kõigepealt saame esimesele kohale valida ükskõik millise neljast nukleotiidist. Seejärel tuleb valida teine, siis kolmas jne nukleotiid, kuni ahel on soovitud pikkusega. Igale kohale saame valida kuni neli väärust.

Selles ülesandes on mitu piirangut, mis tähendab, et kõik ahelad, mis tekivad igal korral suvalist nukleotiidi lisades, ei sobi lahenditeks. Sellisel juhul on kaks võimalikku lähenemist: genereerida kõik võimalused ning hinnata iga võimaluse sobivust või arvestada piirangutega juba hargnemisel. Rekursiivse lahenduse korral on viimane variant muidugi eelistatud, kuna vähendab oluliselt rekursiivseid kutseid ja sellega koos programmi tööaega:



Piirangutega arvestav skeem ülesande lahendite kujunemisest

```

char* vastus;
int pikkus;

void LeiaAhel(int asukoht)
{
    if (asukoht == pikkus) { //oleme konstrueerinud nõutud pikkusega ahela
        for (int i = 0; i < pikkus; i++) { //väljastame selle
            cout << vastus[i];
        }
        cout << endl;
        return; //ja väljume funktsioonist
    }
    if (asukoht == 0) { //esimesel kohal piiranguid pole, valikus on kõik tähed
        vastus[asukoht] = 'A';
        LeiaAhel(asukoht + 1);
        vastus[asukoht] = 'T';
        LeiaAhel(asukoht + 1);
        vastus[asukoht] = 'C';
        LeiaAhel(asukoht + 1);
        vastus[asukoht] = 'G';
        LeiaAhel(asukoht + 1);
        return;
    }
    //ei ole veel nõutud pikkusega ahel, proovime olemasolevale lisada kõik võimalikud
    //nukleotiivid
    char eelmine = vastus[asukoht - 1]; //viimane täht
    switch (eelmine) {
        case 'A': //A ja T korral saab järgmine täht olla C või G
        case 'T':
            vastus[asukoht] = 'C';
            LeiaAhel(asukoht + 1);
            vastus[asukoht] = 'G';
            LeiaAhel(asukoht + 1);
            break;
        case 'G': //G korral saab järgmine olla C või ka A või T
            vastus[asukoht] = 'C';
            LeiaAhel(asukoht + 1);
            //siin break käsk ei ole, täidetakse ka järgmised laused
        case 'C': //C (ja G) korral saab järgmine olla A või T
            vastus[asukoht] = 'A';
            LeiaAhel(asukoht + 1);
            vastus[asukoht] = 'T';
            LeiaAhel(asukoht + 1);
            break;
    }
}

```

```

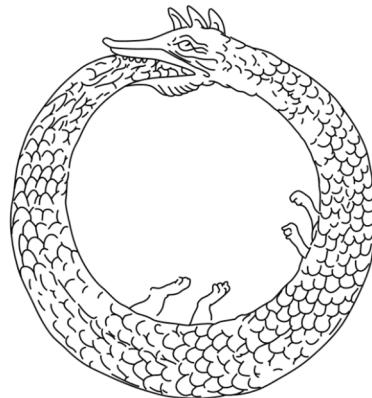
int main()
{
    cin >> pikkus;
    vastus = new char[pikkus];
    LeiaAhe1(0);
}

```

2.2.4 Sabarekursioon ja väljakutsete optimeerimine

Vahel on rekursiivne väljakutse viimane operatsioon, mis funktsioonis sooritatakse ja selle tagastatavat vastust väljakutsuvas funktsioonis enam ei töödelda. Sellist juhtu nimetatakse **sabarekursiooniks** (*tail recursion*).

Kuna sabarekursioon ei muuda enam funktsiooni olekut, on ka funktsionist sisenemise ja väljumise töö (pinuviida nihutamine, registrite taastamine jne) ebavajalik. Seetõttu oskavad paljud kompilaatorid sabarekursiivse väljakutse eemaldada. Väljakutse asemel muudetakse funktsiooni parameetrite väärтused lihtsalt ära ning hüpatakse funktsiooni algusse tagasi.



Vaatame näiteks rekursiivset funktsiooni, mis teisendab stringi sellele vastavaks arvuks:

```

int strtoint(const char *str, int n)
{
    if (str == 0 || *str == 0)
        return n;
    // str on viit stringi algusele, str+1 viitab siis järgmissele märgile
    // str - '0' annab tulemuseks vastava märgi väärтuse: '0'-'0'=0, '1'-'0'=1 jne
    return strtoint(str + 1, n * 10 + *str - '0');
}

```

Ilma optimeerimiseta genereerib minu kompilaator järgmise koodi:

00C81680	push	ebp	; eelmise kaadri viida salvestamine
00C81681	mov	ebp,esp	
00C81683	mov	eax,dword ptr [str]	; stringi lõpu kontroll
00C81686	movsx	ecx,byte ptr [eax]	
00C81689	test	ecx,ecx	; test seab protsessoris vastava lipu, ; kui tema parameeter on 0
00C8168B	jne	strtoint+12h (0C81692h)	; jne="jump if not equal". Kui eelmise ; rea tulemus polnud 0, siis jätkame ; reallt 0C81692h
00C8168D	mov	eax,dword ptr [n]	; kui oli 0, siis tagastame n väärтuse ja
00C81690	jmp	strtoint+30h (0C816B0h)	; hüppame aadressile, kus algab ; funktsioonist väljumine
00C81692	imul	edx,dword ptr [n],0Ah	; Aritmeetilised tehted, kümnega ; korrutamine (0Ah=10d)
00C81696	mov	eax,dword ptr [str]	
00C81699	movsx	ecx,byte ptr [eax]	
00C8169C	lea	edx,[edx+ecx-30h]	; Lahutame 30h=48d, mis on märgi '0' ; ASCII kood
00C816A0	push	edx	; Lükkame funktsiooni parameetrid ; pinusse, kõigepealt n hetkeväärтus
00C816A1	mov	eax,dword ptr [str]	; Paneme vaadeldava stringi alguse eax ; registrisse
00C816A4	add	eax,1	; Nihutame viida stringi järgmissele ; märgile

```

00C816A7  push  eax          ; Lükkame viida väärtsuse pinusse
00C816A8  call   strtoint (0C81680h) ; rekursiivne väljakutse
00C816AD  add    esp,8      ; kaadriviida taastamine
00C816B0  pop    ebp        ; funktsioonist väljumine
00C816B1  ret

```

Nagu näha, teeb protsessor funktsiooniväljakutsete haldamisega üksjagu tööd. Kui kompileerida kood optimeerimisega, on tulemus hoopis selline:

```

012812A0  mov    al,byte ptr [ecx]      ; stringi lõpu kontroll
012812A2  test   al,al
012812A4  je     strtoint+1Bh (012812BBh) ; je="jump if equal". Kui eelmise rea
                                              ; tulemus oli 0, hüppame funktsiooni
                                              ; lõppu. Tagastatava väärtsuse käsitlemine
                                              ; on nüüd lihtsam ja hüppamist vähem.
                                              ; Nüüd on arvutamine ka teistsugune.
                                              ; Kümnega korrutamise ja 48 lahutamise
                                              ; asemel
012812A6  movsx  eax,al
012812A9  lea    edx,[edx+edx*4]       ; korrutatakse neljaga, liidetakse
                                              ; esialgne väärtsus,
012812AC  lea    edx,[edx-18h]         ; lahutatakse 24 (18h) ja korrutatakse
                                              ; kahega. Põhjuseks on see, et kahe
                                              ; astmetega korrutamine on protsessoris
                                              ; efektiivsem, see on vaid bittide
                                              ; nihutamine.
012812AF  lea    ecx,[ecx+1]          ; Stringi viida nihutamine
012812B2  lea    edx,[eax+edx*2]
012812B5  mov    al,byte ptr [ecx]      ; stringi lõpu kontroll uuesti
012812B7  test   al,al
012812B9  jne   strtoint+6h (012812A6h) ; Kui string pole veel lõppenud, hüppame
                                              ; tagasi aritmeetika osa algusse
012812BB  mov    eax,edx            ; Funktsiooni tulemus tagastatakse
                                              ; tavaliselt eax registris
012812BD  ret

```

Funktsiooni keskmene tööaeg kahanes minu arvutis kaheksakohalise sisendi puhul 30 nanosekundilt kümnele. Enamasti on selline vahe mõistagi tühiasi ja selle pärast ei pea muretsema. Kui meil on aga funktsiooni väljakutsed mitmemiljonilistes tsüklites, võib see täiendav ajakulu muutuda oluliseks. Nagu näha, teeb kompilaator koodi kiirendamiseks mitmesuguseid trikke, aga sellele ei saa kindel olla – kui vaadeldav funktsioon on teistsuguse struktuuriga, võib rekursioon kergesti alles jäädä. Seega tasub mõelda, kuidas ise rekursioonist lahti saada ja seda näiteks tsükliga asendada, sarnaselt kompilaatori kasutatud meetodile.

Vahel saab muuta rekursiooni sabarekursiooniks, nii et kompilaatoril tekib võimalus väljakutse optimiseerimiseks. Üks võimalus on kasutada lisaparameetrit tulemuse hoidmiseks ja selle edasiandmiseks sügavuti. Näiteks varasemast tuttava faktoriaali ülesande saab lahendada järgmiste sabarekursiivse funktsiooniga:

```

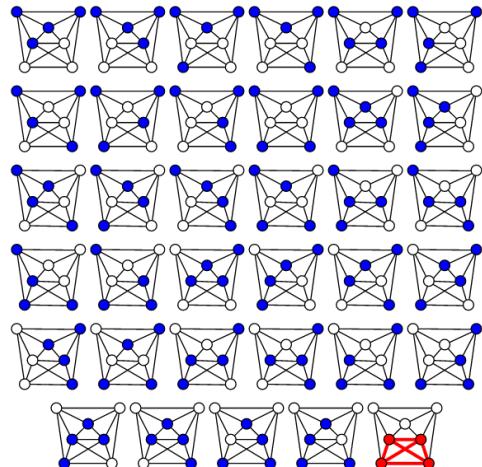
int fact(int n, int vastus)
{
    if (n <= 1) return vastus;
    return fact(n - 1, n*vastus);
}

```

2.3 VARIANTIDE LÄBIVAATAMINE

Paljude ülesannete puhul tekib suur hulk erinevaid andmeid või võimalusi, mille seast on vaja leida sobivaim vastus. Vahel saab seda võimaluste hulka mitmesuguste võtete abil vähendada, aga sageli tuleb sooritada **variantide läbivaatus** (*complete search*), s.t uurida üksshaaval kõiki või vähemalt väga paljusid erinevaid võimalusi. Kõrvalolev joonis illustreerib alamtäisgraafi (sellise alamgraafi, kus kõik tipud on omavahel ühendatud) ehk kliki leidmist kõigi variantide läbivaatuse abil.

Enne arvutite leiutamist oli võimalik lahendada ainult suhteliselt väikesi läbivaatusülesandeid. Kuna aga arvutile on jõukohane vaadata läbi miljoneid variante sekundis, on nüüd võimalik lahendada täiesti uusi ülesannete klassi, alates malest kuni börsi- või kliimasimulatsioonideni.



Siin raamatus käsitletakse kaht peamist lähenemist variantide läbivaatamisele: **tagurdusmeetodit** ja **iteratsioonimeetodit**. Mõlemad meetodid kirjeldavad korduvalt täidetavaid protsesse.

2.3.1 Tagurdusmeetod

Vahel koosneb „sobiv variant“ erinevatest tasemetest või elementidest: kõigepealt on vaja paika panna esimene element, siis teine jne. Kui mõnel sammul ei õnnestu järgmise elemendi jaoks sobivat võimalust leida, tuleme tagasi eelmisele tasemele.

Sellist eelmisele tasemele tagasitulekut nimetatakse **tagurdusmeetodiks** (*backtracking*).

Tagurdusmeetodit võib ette kujutada nagu labürindi läbimist. Sinu eesmärgiks on läbi uurida kõik teed labürindis (labürindis pole tsükleid ja seega ei saa sa samasse kohta tagasi jõuda). Kui satud teede hargnemiskohta, siis valid ühe haru ja lähed mööda seda edasi. Kui jõuad tupikusse, tuled tagasi ja valid viimasest hargnemiskohast uue tee. Kui kõik harud on läbi käidud, tuled tagasi eelviimase hargnemise juurde ja nõnda edasi, kuni jõuad algusesse tagasi.

Tavaline tagurdusmeetodiga lahendatav ülesanne on näiteks Sudoku. Võib proovida panna number 1 esimesse ruutu, siis number 2 teise ruutu jne. Kui tekib vastuolu, tuleme eelmise ruudu juurde tagasi ja proovime sinna panna järgmist numbrit.

2.3.2 Iteratsioonimeetod

Üldmõistena tähendab **iteratsioon** (*iteration*) sama tegevuse korduvat läbiviimist. Kõige tavalisemad näited iteratsioonist on programmeerimiskeeltes kasutataavad **korduslaused** nagu while ja for-tsükkeli.

Variantide läbivaatuse kontekstis tähendab iteratsioonimeetod, et

1. leiame kõigepealt ühe lahendi,
2. muudame selle lahendi mingit parameetrit, et saada teist lahendit
3. kordame tsüklis sammu 2, kuni kõik lahendid on leitud.

2.3.3 Tagurduse ja iteratsiooni võrdlus

Kirjeldatud meetodite illustreerimiseks vaatame järgmist ülesannet:

James Bond on tunginud vaenlase peakorterisse, kus superkurjategija parajasti maailma hävitamise masinasse parooli sisestab. Bond näeb sõrmede liigutamise järgi, millised märgid paroolis on, kuid ei näe, millisel hetkel pahalane shift-klahvi all hoiab. Seetõttu ei tea ta, millised on suur- ja millised väiketähed. Kirjuta programm, mis väljastab superkurjategija kõik võimalikud paroolid. Programm saab sisendina parooli pikkuse P ($1 \leq P \leq 20$) ning ladina tähestiku väiketähtedest koosneva parooli.

NÄIDE:

3

abc

Vastus:

abc

abC

aBc

aBC

Abc

AbC

ABC

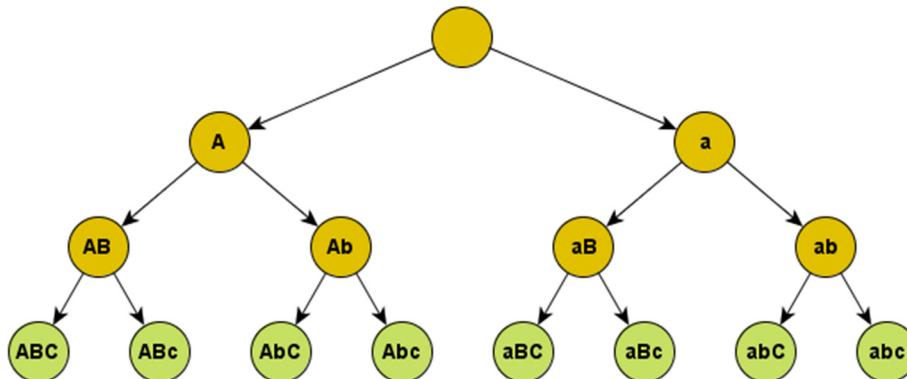
ABC

2.3.4 Variantide läbivaatamine tagurdusmeetodiga

Tagurdusmeetodi kasutamiseks on siin ülesandes olemas loomulikud elemendid: iga märk paroolis on üks element.

Kui sisendiks on ainult ühetäheline parool, näiteks 'a', siis vastuseks on kaks võimalust: 'a' ja 'A'. Kui sisendiks on kaks tähte 'ab', on võimalusi esimese tähe jaoks 2 ja teise jaoks ka 2: kokku $2 \times 2 = 4$ erinevat parooli ('ab', 'Ab', 'aB' ja 'AB'). Kui lisame kolmanda tähe, siis toimub jälle kaheks hargnemine: kõikidele olemasolevatele paroolidele võime lisada kas 'C' või 'c'.

Saame järgmiste skeemi:



Ülesande lahendamiseks tagurdusmeetodiga saame kirjutada järgmise funktsiooni:

```
void LeiaKoikVoimalused(int asukoht)
{
    if (asukoht == pikkus) { //baasjuht, oleme kõik parooli tähed läbi vaadanud
        for (int i = 0; i < pikkus; i++) {
            cout << vastus[i]; //väljastame kõik parooli tähed
        }
        cout << endl;
        return;
    }
    //parool pole veel valmis
    vastus[asukoht] -= ('a' - 'A'); //paneme käesoleva tähe suureks
    LeiaKoikVoimalused(asukoht + 1); //ja liigume edasi järgmissele tähele
    vastus[asukoht] += ('a' - 'A'); //paneme käesoleva tähe tagasi väikeseks
    LeiaKoikVoimalused(asukoht + 1); //ja liigume järgmissele tähele
}
```

2.3.5 Variantide läbivaatamine iteratsioonimeetodiga

Selles ülesandes on igal sammul ainult 2 valikut. Sellisel juhul on üheks kavalaks võimaluseks kasutada erinevate variantide tähistamiseks bitivektoreid: igale väiksele tähele seame vastavusse 0 ja igale suurele 1. Siis nt vektor 101 tähistab parooli AbC ja vektor 011 aBC. Bitivektoreid ei ole vaja eraldi andmestruktuurina realiseerida, kuna tavalised täisarvud on esitatud arvutis kahendsüsteemis ja seega on need loomulikud bitivektorid. Enamikus keeltes saab teha täisarvudel ka bitikaupa loogikatehted. Selline võte teeb lihtsaks antud ülesande iteratiivse e tsükliga lahendamise:

```
int suurArv = 1 << pikkus; //nihutame 1 pikkuse vörra bitte vasakule, suurArv=2^pikkus
for (int i = 0; i < suurArv; i++) { //vaatame läbi kõik arvud 0 – 2^pikkus-1
    for (int j = 0; j < pikkus; j++) { //vaatame läbi kõik kohad
        char taht = vastus[j]; //valime sisestatud paroolist j+1. tähe
        if ((1 << j) & i) { //kui valitud kohal on arvus i bitt seatud
            taht -= ('a' - 'A'); //muudame tähe suureks
        }
        cout << taht; //väljastame tähe
    }
    cout << endl;
}
```

Järgmises tabelis on toodud paroolile pikkusega 3 vastavad arv kümnendsüsteemis, kahendsüsteemis ning sellele arvule vastav parool sisendi abc korral:

Arv kümnendsüsteemis	Arv kahendsüsteemis (3 viimast bitti)	Parool
0	000	abc
1	001	abC
2	010	aBc
3	011	aBC
4	100	Abc
5	101	AbC
6	110	ABC
7	111	ABC

2.3.6 Variantide läbivaatus programmeerimisvõistlustel

Variantide läbivaatus on enamasti küllaltki aeglane ja kohmakas võte ning mitmete ülesannete lahendamiseks on olemas kiiremad algoritmid. Siiski on variantide läbivaatusel programmeerimisvõistlustel oluline roll.

Variantide läbivaatust kasutatakse tavaliselt järgmistel juhtudel:

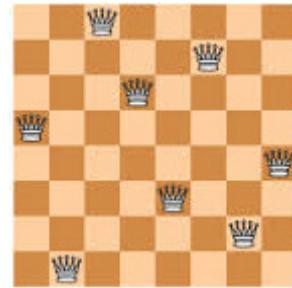
- Kui sisend on piisavalt väike. Kuna variantide läbivaatus on küllaltki lihtsalt teostatav, siis pole vaja aega keerulisemale lahendusele kulutada.
- Kui efektiivsemat algoritmi ei oska kirjutada, võib variantide läbivaatusel põhinev lahendus läbida vähemalt lihtsamad testid, mille eest (olenevalt võistluse tingimustest) võib punkte saada.
- Kiirema, aga keerulisema algoritmi õigsuse kontrollimiseks, eriti võistlustel, kus esitamiste arv on piiratud või vale vastuse eest punkte maha võetakse.

2.4 LÄBIVAATUSE OPTIMEERIMINE

Variantide läbivaatamist läheb vaja ka paljudes tavaprogrammeerimise ülesannetes, mistõttu on kasulik tunda viise selle kiirendamiseks. Mõned sellised viisid leiavad käitlemist käesolevas alapeatükis. Selle jaoks võtame ühe tagurdusmeetodiga lahendatava ülesande ning eesmärgiks on muuta lahendus nii kiireks kui võimalik.

Klassikaline tagurdusmeetodi illustreerimise ülesanne on 8 lipu asetamine: paigutada malelauale kahekso lippu nii, et ükski neist ei tulistaks ühtki teist. Kõrvaloleval joonisel on üks võimalik lahendus.

8x8 malelauaga saab hakkama ka küllaltki naiivne algoritm, suurema väljakutse huvides vaatleme natuke keerulisemat variandi. Algsest oli see ülesanne Eesti olümpiaadikoondise valikvõistlusel aastal 2016.



Mitu võimalust on N ($4 \leq N \leq 15$) lipu paigutamiseks $N \times N$ malelauale, nii et ükski neist ei tulistaks teisi? Lipud tulistavad teineteist, kui nad asuvad samal real, veerul või diagonaalil.

NÄIDE:

$N=4$

Vastus: 2.

Ajapiirang 1 sekund või siis nii hea, kui suudad.

2.4.1 Lihtne tagurdusmeetod

Üks üsna otsene lahendus ülesandele on järgmine:

```
#define MAXN 16
bool board[MAXN][MAXN];
bool ischecked(int x1, int y1, int x2, int y2) {
    // kaks lippu tulistavad üksteist, kui nad on samal real, veerul või diagonaalil
    return x1 == x2 || y1 == y2 || x2 - x1 == y2 - y1 || x2 - x1 == y1 - y2;
}
```

```

int tryrow(int y, int n) { // y = mitmendale reale proovime lippu panna
    int res = 0;
    for (int x = 0; x < n; x++) { // proovime kõiki veerge
        for (int y1 = 0; y1 < y; y1++) { // kas eelnevatel ridadel oli mõni lipp
            for (int x1 = 0; x1 < n; x1++) { // mis praegust tulistab
                if (board[x1][y1] && ischecked(x, y, x1, y1)) goto cont; // ei sobi
            }
        }

        if (y == n - 1) // oleme viimasel real, liidame vastusele 1
            res++;
        else {
            board[x][y] = true; // märgime ruudu kasutatuks
            res += tryrow(y + 1, n); // liidame kõik järgmiste ridade võimalused
            // tagurdusmeetodi võtmekoht - proovides järgmist varianti
            // tuleb taastada eelnev seis!
            board[x][y] = false;
        }
    cont: ;
}
return res;
}

int main()
{
    int n;
    cin >> n;
    // alustame esimeselt realt, kust kutsutakse
    // rekursiivselt välja järgmiste ridade proovimisi
    int res = tryrow(0, n);
    cout << res;
}

```

See programm töötab, kuid aeglaselt. Juba N=14 puhul läheb aega 30 sekundit, N=15 võtab mitu minutit. Kas on võimalik algoritmi mitmesajakordselt kiirendada?

2.4.2 Andmete optimeerimine

Esimene tüüpiline optimeerimine, mida saab teha, on algoritmist **mittevajalike andmete väljaviskamine**. Antud juhul on mittevajalik info mängulauda kajastav massiiv. Terve laud meid tegelikult ei huvita, vaja on vaid eelnevate lippude asukohti. Kui need on teada, saab ka loobuda kulukast kahekordsest tsüklist, mis laua ruute läbi käib ja vaatab, kas seal on juba mõni lipp, mis vaatlusalust ruutu tulistab.

Tulemuseks on järgmine kood (ischecked ja main funktsoonid on samad kui eelmises näites, muutus ainult tryrow funktsoon):

```
int queens[MAXN];
int tryrow(int y, int n) { // y = mitmendale reale proovime lippu panna
    int res = 0;
    for (int x = 0; x < n; x++) { // proovime kõiki veerge
        for (int y1 = 0; y1 < y; y1++) { // kontrollime kõiki eelnevaid lippe
            if (ischecked(x, y, queens[y1], y1)) goto cont; // ei sobi
        }

        if (y == n - 1)
            res++; // oleme viimasel real, liidame vastusele 1
        else {
            queens[y] = x; // jäätame uue lipu asukoha meelde
            res += tryrow(y + 1, n); // liidame järgmiste ridade võimalused
        }
    cont:
    }
    return res;
}
```

14 lipu puhu kulub seekord 5 sekundit, kuid 15 puhul 35 sekundit.

2.4.3 Ettearvutamine

Järgmise sammuna saab proovida aritmeetiliste operatsioonide „ettearvutamist“. Senistes lahendustes kutsutakse miljoneid kordi välja funktsooni ischecked, mis sooritab palju kordu samu tehteid samade parameetritega. Selle asemel saab nende tehete tulemuse ette meelde jäätta, märkides ära, millistel veergudel ja diagonaalidel praegused lipud paiknevad. Üldine idee on selles, et läbivaatusalgoritmil oleks sobivad andmed kohe käepärast olemas.

Vastav lahendus on järgmine:

```
// peame meeles, millistel veergudel ja diagonaalidel lipud on
char col[MAXN]; // (i, j) -> j
char updiag[2 * MAXN]; // (i, j) -> i + j
char downdiag[2 * MAXN]; // (i, j) -> i - j + N

int tryrow(int y, int n) { // y = mitmendale reale proovime lippu panna
    if (y == n) return 1;

    int res = 0;
    for (int x = 0; x < n; x++) { // proovime kõiki veerge
        // kontrollime, kas veerg + diagonaalid on vabad
        if (!col[x] && !updiag[y + x] && !downdiag[y - x + MAXN]) {
            col[x] = 1; // märgime veeru kasutatuks
            updiag[y + x] = 1;
            downdiag[y - x + MAXN] = 1;

            res += tryrow(y + 1, n); // liidame kõik järgmiste ridade võimalused

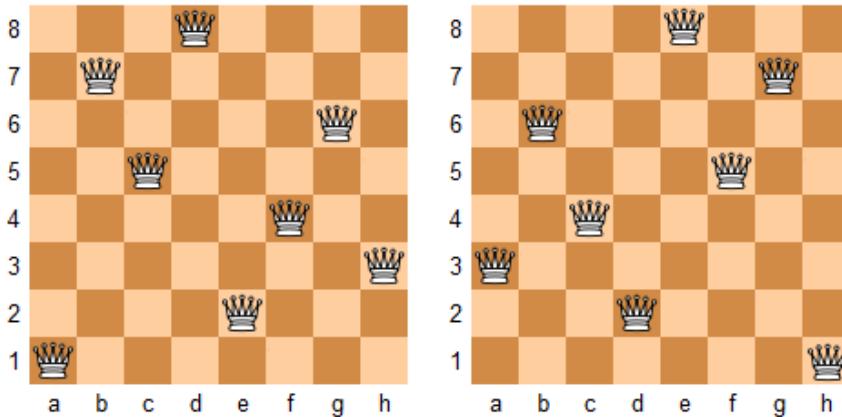
            col[x] = 0; // taastame eelneva seisu
            updiag[y + x] = 0;
            downdiag[y - x + MAXN] = 0;
        }
    }

    return res;
}
```

Tulemuseks N=14 puhul 2 sekundit, N=15 puhul 14 sekundit.

2.4.4 Otsingupuu ahendamine

Variantide tasemekaupa läbivaatamisel tekib meil nn **otsingupuu**. Kõigi selliste lahenduste puhul tuleks uurida, kas seda puud on võimalik „pügada“, jättes välja harusid, mis ei anna täiendavat infot. Antud juhul on üks ilmne võimalus kasutada ära malelaua sümmeetriat. Kui me paneme lipu esimesel real näiteks esimesele ruudule (a1) ja see annab lahendi, siis peab lahendi andma ka lipu asetamine esimese rea viimasele ruudule (h1) – teised lipud asetsevad lihtsalt peegelpildis. Seega võib esimese rea esimesele poolele vastavate lahenduste arvu lihtsalt korrutada.



Peegelpildis lahendused

Vastava täiendusega lahendus on selline:

```
// peame meeles, millistel ridadel, veergudel ja diagonaalidel lipud on
char row[MAXN];
char col[MAXN]; // (i, j) -> j
char updiag[2 * MAXN]; // (i, j) -> i + j
char downdiag[2 * MAXN]; // (i, j) -> i - j + N
int tryrow(int y, int lim, int n) { // lim = mitut esimese ruutu proovida
    int res = 0;
    if (y == n) {
        res++;
        if (row[0] < n / 2) res++; // esimese rea esimese poole loeme topelt
        return res;
    }

    for (int x = 0; x < lim; x++) { // proovime kõiki veerge
        // kontrollime, kas veerg+diagonaalid on vabad
        if (!col[x] && !updiag[y + x] && !downdiag[y - x + MAXN]) {
            row[y] = x;

            col[x] = 1; // märgime veeru kasutatuks
            updiag[y + x] = 1;
            downdiag[y - x + MAXN] = 1;

            res += tryrow(y + 1, n, n); // liidame kõik järgmiste ridade võimalused

            col[x] = 0;
            updiag[y + x] = 0;
            downdiag[y - x + MAXN] = 0;
        }
    }
}

return res;
}
```

```

int main()
{
    int n;
    cin >> n;
    // alustame esimeselt realt, kust kutsutakse
    // rekursiivselt välja järgmiste ridade proovimisi
    int res = tryrow(0, (n + 1) / 2, n); // esimese rea limiit on poole rea pikkuseni
    cout << res;
}

```

N=15 puhul peaks esimesel real proovima nüüd 15 asemel 8 ruutu ning töepooltest, tööaeg kahanebki peaaegu poole võrra, 7 sekundile.

2.4.5 Sisemiste tsüklite optimeerimine

Otsingupuude puhul on meil rekursiivses funktsioonis tavaliselt mingi tsükkel, milles järgmise taseme variante läbi vaadatakse. Rekursiooni esimesel tasemel käiakse seda tsüklit läbi üks kord. Kui tsükkel koosneb kümnest elemendist, kutsutakse teist taset välja kümme korda. Iga väljakutse kohta läbitakse tsükkel teisel tasemel uuesti ning saadakse suurem arv kolmanda taseme väljakutseid. Nii saame kaugematel tasemetel juba sadu või tuhandeid tsükliläbimisi.

Antud lippude ülesande puhul muutuvad tsüklid järgmistel tasemetel aga lühemaks, viimasel tasemel on lipu paigutamiseks maksimaalselt üks võimalus. Seega saabub maksimaalne töö hulk mõned tasemed enne lõppu.

Need maksimaalse töö hulgaga tasemed on koht, kus tasub optimeerimise mõttes proovida kivist vesi välja pigistada. Antud juhul on parima senise lahenduse kõige intensiivsema töö read need:

```

for (int x = 0; x < lim; x++) { // proovime kõiki veerge
    // kontrollime, kas veerg+diagonaalid on vabad
    if (!col[x] && !updiag[y + x] && !downdiag[y - x + MAXN]) {

```

Malelaua alumistel ridadel on aga teada, et sobivaid ruute on pigem üsna vähe, mistõttu enamik neist kontrollidest tagastab negatiivse tulemuse. Sellegipoolest läbitakse N=15 puhul tsüklit ikka 15 korda, kuigi vabu veerge on ehk ainult paar tükki. Et tsüklit lühendada, on parem vabu veerge (s.t neid, kuhu pole eelmistel ridadel veel ühtki lippu pandud) spetsiaalselt meeles pidada.

Meelespidamiseks on vaja järjestatud andmestruktuuri, kuhu saab kergesti elemente lisada ja neid sealt eemaldada. Selleks sobib hästi topeltseotud ahel (ahelatest ja teistest andmestruktuuridest on põhjalikumalt juttu järgmises peatükis).

Ahela realiseerimiseks kasutame antud juhul kaht massiivi: üks neist peab iga elemendi kohta meeles, mis on antud veerust järgmine vaba veerg ning teine peab meeles, mis on eelmine vaba veerg.

```

int pr[MAXN + 2]; // eelmise vaba veerg
int nx[MAXN + 2]; // järgmine vaba veerg

int tryrow(int y, int lim, int n) { // lim = mitut esimese rea ruutu proovida
    int res = 0;
    if (y == n) {
        res++;
        if (row[0] <= n / 2) res++; // esimese rea esimese poole loeme topelt
        return res;
    }

    for (int x = nx[0]; x <= lim; x = nx[x]) { // proovime ainut vabu veeruge
        // kontrollime, kas diagonaalid on vabad
        if (!updiag[y + x] && !downdiag[y - x + MAXN]) {
            row[y] = x;

            col[x] = 1; // märgime veeru kasutatuks
            updiag[y + x] = 1;
            downdiag[y - x + MAXN] = 1;

            nx[pr[x]] = nx[x]; // eemaldame veeru ahelast
            pr[nx[x]] = pr[x];

            res += tryrow(y + 1, n, n);

            nx[pr[x]] = x; // taastame veeru ahelasse
            pr[nx[x]] = x;

            col[x] = 0;
            updiag[y + x] = 0;
            downdiag[y - x + MAXN] = 0;
        }
    }
}

return res;
}

```

Nüüd on tööaeg kahaneenud 3,5 sekundile, aga tööriistakastis on veel kavalusi peidus.

2.4.6 Andmestruktuuride optimeerimine

Senises algoritmis on peamine kasutatav andmestruktuur tõeväärtusi hoidev massiiv. Tegelikult on iga selle massiivi element omaette täisarv, aga praegune lahendus kasutab ainult selle viimast bitti. Kui on vaja selle massiiviga mingeid operatsioone sooritada, tuleb muuta iga elementi eraldi. Samas eksisteerib ka „naturaalne“ bitimassiiv ehk tavaline täisarv. Praegune ülesanne pakub suurepärase illustratsiooni tõeväärtuste massiivi asendamisest täisarvuga.

Kui asendada kõik veergude ja diagonaalide meelespidamiseks kasutatavad massiivid täisarvudega ja kasutada nendega opereerimiseks bitioperatsioone, on tulemuseks järgmine kood:

```

int tryrow(int y, int lim, int n, int col, int updiag, int downdiag) {
    int res = 0;
    if (y == n) {
        res++;
        if (row) res++; // esimese rea esimese poole loeme topelt
        return res;
    }

    int positions = (1 << lim) - 1; // arv, kus lim bitti on ühed
    positions &= ~col;           // nullime hõivatud veerud
    positions &= ~updiag;        // nullime hõivatud diagonaalid
    positions &= ~downdiag;      // nullime hõivatud diagonaalid

    while (positions > 0) // vabu ruute on niikaua kui mõni bitt on mittenull
    {
        int lsb = lsb = -(positions) & positions; // alumine vaba bitt
        if(y == 0)
            row = (lsb < (1 << n/2)); //Kas oleme esimese rea esimeses pooles?
        int newupdiag = (updiag | lsb) >> 1; // järgmise rea üks diagonaal
        int newdowndiag = (downdiag | lsb) << 1; // järgmise rea teine diagonaal
        int newcol = col | lsb; // järgmise rea hõivatud veerud
        positions &= ~lsb;          // nullime praeguse ruudu
        res += tryrow(y + 1, n, n, newcol, newupdiag, newdowndiag);
    }

    return res;
}

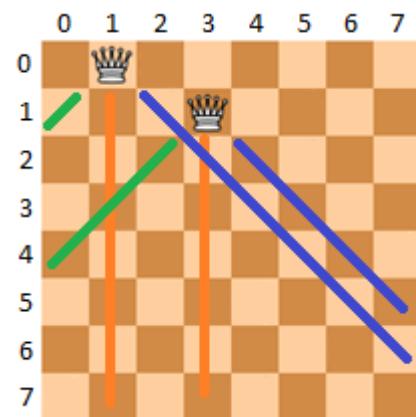
int main()
{
    int n;
    cin >> n;
    // alustame esimeselt realt, kust kutsutakse
    // rekursiivselt välja järgmiste ridade proovimisi
    // esimese rea limiit on poole rea pikkuseni, algul on veerud ja diagonaalid vabad
    int res = tryrow(0, (n + 1) / 2, n, 0, 0, 0);
    cout << res;
}

```

Tööaeg oli minu arvutis 1,1 sekundit!

Joonisel on kahe asetatud lipuga malelaud. Oranžid jooned märgivad blokeeritud veerge, rohelised mööda üht diagonaali ja sinised mööda teist diagonaali tule all olevaid ruute.

Järgnevas tabelis on toodud muuujate col, updiag ja downdiag väärtsused enne lipu asetamist vastavale reale. col väärtsused püsivd paigal, updiag väärtsused nihkuvad igal järgmisel real ühe koha võrra vasakule, downdiag väärtsused paremale.



Rida	col	updiag	downdiag
0	00000000	00000000	00000000
1	01000000	10000000	00100000
2	01010000	00100000	00011000

Kui bitioperatsioonidega mitte sina peal olla, siis vajavad mõned kavalused siin koodis selgitamist:

$1 << \text{lim}$ loob arvu 2^{lim} ehk sellise, kus ühe biti vääratus on 1 ja sellele järgneb lim nulli. Kui sellest arvust lahutada 1, saame arvu, kus on lim bitti väärusega 1.

$\sim\text{col}$ tagastab arvu, kus muutuja col bitid on ümber pööratud. $\text{positions} \&= \sim\text{col}$ nullib seega kõik bitid, mis muutujas col olid võrdsed ühega.

$-(\text{positions}) \& \text{positions}$ tagastab muutuja positions kõige alumise bitti, mille vääratus on 1. See võimaldab üliefektiivset tsüklit üle vabade ruutude.

2.4.7 Rekursiooni eemaldamine

Viimase nipina tuletame meelete, et rekursioon toob kaasa teatava lisakulu. Seega proovime teha parameetrite käsitlemist paremini, kui kompilaator sellega hakkama saab. Selle asemel, et diagonaalide ja veergude seisu parameetritena järgmissele tasemele edasi anda, loome massiivid, kus on igale tasemele vastav seis.

Tulemuseks on selline funktsioon:

```
int nqueens(int n) {
    int col[MAXN]; // parameetrite massiivid
    int updiag[MAXN];
    int downdiag[MAXN];
    int positions[MAXN];

    int half = (n + 1) / 2;
    int halfwayBit = n % 2 == 1 ? 1 << half - 1: -1;

    int res = 0;
    int fullMask = (1 << n) - 1;
    int halfMask = (1 << half) - 1;

    int y = 0;
    positions[0] = halfMask;
    col[0] = updiag[0] = downdiag[0] = 0;
    int points = 2;
    int bits = positions[0];
    for (;;) {
        if (bits == 0) { // praegusel real võimalused otsas
            if (y == 0) break; // esimene rida läbi
            bits = positions[--y]; // tagasi eelmisele reale
        }
        else
        {
            int lsb = lsb = -(bits) & bits; // alumine vaba bitt
            if (y == 0 && lsb == halfwayBit) {
                points = 1;
            }

            bits &= ~lsb; // nullime praeguse ruudu
            if (y < n - 1) { // saab minna järgmissele reale
                positions[y + 1] = bits;
                col[y + 1] = col[y] | (1 << y);
                updiag[y + 1] = updiag[y] | (1 << (y + half));
                downdiag[y + 1] = downdiag[y] | (1 << ((n - y) - 1));
            }
        }
    }
    return res;
}
```

```

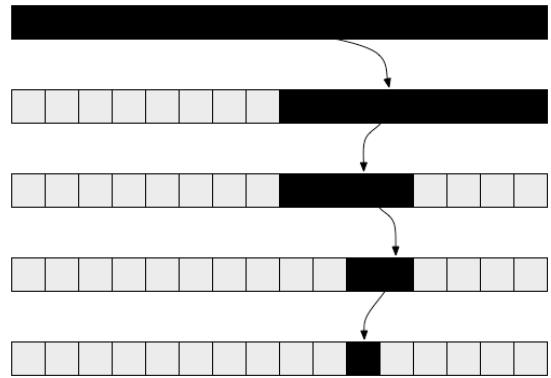
        positions[y] = bits; // salvestame eelmise positsiooni
        int prev = y++;
        updiag[y] = (updiag[prev] | lsb) >> 1; // järgmiste rea diagonaal
        downdiag[y] = (downdiag[prev] | lsb) << 1; // järgmiste rea diagonaal
        col[y] = col[prev] | lsb; // järgmiste rea hõivatud veerud
        bits = fullMask & ~(col[y] | updiag[y] | downdiag[y]); // vabad bitid
        positions[y] = bits;
    }
}
else
    res += points; // viimane rida, suurendame skoori
}
}
return res;
}

```

See versioon lahendab N=15 korral ülesande 0,9 sekundiga, nii et olemegi saavutanud alguses sõnastatud mitmesajakordse kiirendamise eesmärgi. Samas muudab viimane trikitamine koodi üksjagu pikaks ja „karvaseks“, mis on tüüpiline kaasnev efekt, kui koodi kiirust üle teatud piiri optimeerida. Põhimõtteliselt saaks siit veel natuke edasi minna, kuid siis muutuks kood juba väga raskesti arusaadavaks – enamiku tavaliste situatsioonide jaoks on sobivaim ilmselt eelviimane lahendus.

2.5 KAHENDOTSING

Laste seas on populaarsed arvu äraarvamise mängud: üks mötleb mingi arvu teatud vahemikus ja teine katsub selle ära arvata. Mötleja annab arvajale tagasisidet, kas tema mõeldud arv on suurem või väiksem kui arvaja pakutu. Kes seda mängu rohkem mängisid, taipasid enamasti, et kiiremaks äraarvamiseks on kasulik pakkuda arvu võimalikult lubatud vahemiku keskele. Näiteks kui arv võib olla lõigus 1...100, siis esimene hea pakkumine on 50. Edasi sõltub muidugi mötleja vastusest: kui tema arv on suurem, tuleb järgmine pakkumine teha lõigu 51...100 keskele (75), kui aga väiksem, siis lõigu 1...49 keskele (25) jne, kuni õige arv leitud. Sellisel moel tuleb suvalise arvu vahemikus 1...100 äraarvamiseks teha maksimaalselt 7 pakkumist ($\log_2 100$).



2.5.1 Vastuse kahendotsing

Sarnast vastuse otsimise strateegiat läheb sageli vaja ka programmeerimisülesannete lahendamiseks. Sellist lähenemist nimetatakse **vastuse kahendotsinguks** (*binary search the answer*).

Kostja kolib Italiasse ja pakib rutakalt asju kastidesse. Kuna tal on sellega kiire ja ta on ka üksjagu laisk, siis võtab ta asju sellises järjekorras, nagu käte juhtub, ja asetab neid järjest kastidesse – kõigepealt ainult esimesse kasti, seejärel ainult teise jne. Kirjuta programm, mis aitab Kostjal valida väikseima võimaliku kasti suuruse, nii et kõik ta M asja mahuksid tema pakkumismetodi juures ära maksimaalselt N kasti.

Sisendi esimesel real on antud kastide arv N ($1 \leq N \leq 100000$), teisel real asjade arv M ($1 \leq M \leq 100000$) ja viimasel real asjade suurused pakkimise järjekorras ($1 \leq M_i \leq 1000$).

NÄIDE:

```
3  
6  
2 16 3 7 10 12
```

Vastus: 20 (esimesesse kasti 1. ja 2. ese, teise 3., 4. ja 5. ese ning kolmandasse viimane ese).

Ülesandes on vaja leida ainult üks arv – väikseim võimalik kasti suurus. Leiame kõigepealt piirid, mille vaheline vastus ehk kasti suurus peab jäädma. Väikseim võimalik väärthus on 1 ja suurim väärthus kõikide asjade suuruste summa (siis mahuvad kõik asjad ühte kasti). Kui otsitava kasti suurus on x , siis juhul kui valiksite x -ist väiksema kasti suuruse, siis asjad enam ettenähtud arvu kastidesse ära ei mahuks ning õige vastus peab olema valitud väärthusest suurem. Kui aga valime suurema kasti suuruse kui x , siis mahuvad asjad kindlasti ära ning otsitav suurus ei saa olla enam suurem valitud väärthusest. Seega saab iga suvalise väärthus y jaks proovida, kas pakkimine õnnestub, ja vastavalt sellele otsustada, kas $x > y$ (ei mahtunud) või $x \leq y$ (mahtusid). Sellisel juhul saab kasutada kahendotsingut.

Parema loetavuse huvides kasutame eraldi funktsiooni `mahub`, mis katsetab, kas asjad mahuvad valitud suurusega kasti:

```
bool mahub(int suurus)  
{  
    int mitmesKast = 1;  
    int praeguneKast = 0;  
    int i = 0;  
    while (i < m) { //käime kõik asjad läbi  
        if (mitmesKast > n) {  
            return false; //ei mahtunud n kasti.  
        }  
        if (praeguneKast + s[i] > suurus) { //ese ei mahu pakitavasse kasti  
            mitmesKast++; //võtame järgmise..  
            praeguneKast = 0; //tühja kasti  
        }  
        else {  
            praeguneKast += s[i]; //kui ese mahub, paneme selle kasti  
            i++; //ja võtame järgmise eseme  
        }  
    }  
    return true; //kõik asjad on maksimaalselt n kastis  
}
```

Siin on kahendotsingu osa:

```
int vahim = 0; //alumine piir (kasti suurus, kuhu asjad ei mahu ära)  
int suurim = summa; //ülemine piir (kasti suurus, kuhu esemed mahuvad ära)  
while (vahim + 1 < suurim) { //kuni alam- ja ülempiiri vahel on veel proovimata suurusi  
    int proov = (vahim + suurim) / 2; //proovime keskmist suurust  
    if (mahub(proov)) //kui mahub,  
        suurim = proov; //oleme leidnud väiksema suurima kasti, muudame ülempiiri  
    else  
        vahim = proov; //ei mahtunud, tõstame alampiiri  
}
```

Tsükli lõpuks on muutujas suurim ülesande vastus.

Pane tähele, et täisarvude puhul, nagu antud ülesandes, on lihtne otsustada, millal õige vastus käes on. Kui ülesandes tuleb otsida reaalarvulist vastust, siis tuleb lahendajal ise otsustada, millal võiks olla käes piisavalt täpne vastus. Peale vahe võrdlemise on üheks võimaluseks veel ette ära hinnata või välja arvutada, mitu jagamist oleks mõistlik kokku teha.

2.5.2 Kahendotsing andmetest

Vastuse kahendotsingu juures on oluline, et võimalikud vastusevariandid on järjestatud ning vastusel on olemas minge ülem- ja alampiir. Näiteülesandes otsisime vastust kindlast naturaalarvude lõigust, kuid kahendotsingu tuntumaks kasutusalaks on minge konkreetse väärtsusega elemendi otsimine sorteeritud andmejadast. Täpsemalt saab kahendotsingu abil leida, mitmendal kohal jadas otsitav element asub või kas see üldse antud jadas esineb.

Jadast otsimise algoritm on sarnane vastuse kahendotsingule, kuid väärtsuse ülem- ja alampiiri asemel saab jaotamisel oluliseks hoopis elementide arv jadas. Algoritm ise on lihtne: leiame otsitava jada piirides kõige keskel asuva elemendi ja võrdleme selle väärtsust otsitavaga. On kolm võimalust:

1. Väärtsused on võrdsed, element jadast on leitud.
2. Otsitav väärtsus on väiksem, järelkult peab see asuma vörreldavast väärtsusest eespool.
3. Otsitav väärtsus on suurem, järelkult peab see asuma vörreldavast elemendist tagapool.

Aga mis siis, kui otsitavat elementi jadas ei leidugi? See on neljas võimalus, millega andmetest kahendotsingul tuleb kindlasti arvestada. Enamasti tagastatakse leidumise korral vastav indeks ning mitteleidumise korral -1 (aga võib ka tagastada töeväärtsuse, kas element leidub jadas või mitte).

Saame järgmisse rekursiivse definitsiooni:

$$otsi(v, s_1, \dots, s_n) = \begin{cases} -1, & \text{kui } S = \emptyset \\ n/2, & \text{kui } v = s_{n/2} \\ otsi(v, s_1, \dots, s_{n/2-1}), & \text{kui } v < s_{n/2} \\ otsi(s_{n/2+1}, \dots, s_n), & \text{kui } v > s_{n/2} \end{cases}$$

Tavaliselt on lihtsam anda funktsioonile sisendiks terve algne jada (või kasutada jada jaoks üldse globaalset muutujat) ning jada jagamise asemel muuta elementide indekseid, mille vahel jadas otsime. Siin on rekursiivne funktsioon, mis just nii teeb:

```
int* jada;
int otsi_rekursiivselt(int vaartus, int algus, int lopp)
{
    if (algus > lopp) return -1; //ei leitud sellist väärtsust
    int keskkoh = (algus + lopp) / 2; //leiame jada keskmise elemendi indeksi
    //kui otsitav väärtsus on väiksem kui keskmise elemendi väärtsus
    if (vaartus < jada[keskkoh])
        //otsime jadast eestpoolt
        return otsi_rekursiivselt(vaartus, algus, keskkoh - 1);
    //kui otsitav väärtsus on suurem kui keskmise elemendi väärtsus
    if (vaartus > jada[keskkoh])
        //otsime jadas tagantpoolt
        return otsi_rekursiivselt(vaartus, keskkoh + 1, lopp);
    //vaartus == jada[keskmise] ja tagastame sobiva elemendi indeksi
    return keskkoh;
}
```

Ja siin iteratiivne lahendus:

```
int iotsing(int* jada, int vaartus, int algus, int lopp)
{
    while (algus <= lopp) {
        int keskkoht = (algus + lopp) / 2;
        if (vaartus == jada[keskkoht]) return keskkoht;
        else if (vaartus < jada[keskkoht])
            lopp = keskkoht - 1;
        else if (vaartus > jada[keskkoht])
            algus = keskkoht + 1;
    }
    return -1;
}
```

Javas on olemas meetod `java.util.Arrays.binarySearch()`, mis saab argumendiks sorteeritud jada ning otsitava väärtsuse ning tagastab otsitava väärtsuse indeksi või -1, kui väärust jadas ei ole.

C++ standardteegis on funktsioon `binary_search`, mis tagastab töeväärtsuse, kas element on jadas või mitte. Kui on vaja elemendi indeksit, saab kasutada funktsiooni `lower_bound`.

Pythonis on C++ `lower_bound`'iga analoogne funktsioon `bisect.bisect_left`, mis saab argumentideks sorteeritud listi otsitava väärtsuse. Lisaks saab kasutada alampiiri, mis on vaikimisi 0 ja ülempiiri, mis on vaikimisi listi pikkus. See funktsioon tagastab esimese koha, kuhu antud element sisestada tuleks, et jada sorteeritud oleks.

2.5.3 Topeltkahendotsing

Vaatame veel kord arvu äraarvamise mängu. Mida teha siis, kui vahemik on jäänud kokku leppimata? Sellisel juhul on üheks võimaluseks kõigepealt proovida arvata ära vahemik. Kas arv on suurem kui 10? Suurem kui 100? Suurem kui 1000? jne. Õnnekostjad pole kombeks mõelda lõputult suuri arve, nii et sel moel vahemikku arvates saab selle küllalki kiiresti teada.

Veelgi parem on kasvatada vahemikku iga kord mitte 10, vaid 2 korda. Inimesele ehk ebamugav, kuid arvutile, vastupidi, sobivamgi. Sellist vahemiku määramise viisi tuntakse kui **topeldusmeetodit** ning kogu otsingut kokku nimetatakse **topeltkahendotsinguks**.

```
long long topeltKahendOtsi() {
    long long algus = 0, lopp = 0; //alustame nullist
    int samm = 1;
    char ch;
    while (lopp >= 0) { //ei ole ületäitumist
        cout << lopp << endl;
        cin >> ch;
        if (ch == '=') return lopp; //leidsime otsitava arvu
        else if (ch == '<') break; //leidsime piiri
        else if (ch == '>') { //otsitav arv on suurem
            algus = lopp; //nihutame alampiiri
            lopp = algus + samm; //tõstame ülempiiri sammu võrra
            samm *= 2; //suurendame sammu 2 korda
        }
        else
            cout << "sisesta '>', '<' või '='" << endl;
    }
    if (algus <= lopp)
        return kahendOtsi(algus, lopp); //tavaline kahendotsing leitud vahemikust
    else
        return -1;
}
```

Topeltkahendotsingut on hea kasutada, kui otsitavad väärtsed on otsimise alguskoha lähedal või kui funktsioon ja tema väärtsuse arvutamise hind kasvab kiiresti. Samuti võimaldab see meetod kasutada kahendotsingut siis, kui ülem- või alamtöke ei ole teada.

2.5.4 Otsing kahemõõtmelisest tabelist sadulameetodil

Mõnikord on vaja otsida arvu kahemõõtmelisest tabelist, mille read ja veerud on sorteeritud nagu järgmises ülesandes:

Igaüks on vast tajunud, et tuulise ilmaga tundub välisõhu temperatuur mõnevõrra teistsugune kui tuulevaikuses. Selleks, et täpsemini hinnata välitingimuste mõju inimesele, on kasutusele võetud tuule-külma indeks, mis näitab, kui tugev külmakraad tegelikult kehale mõjub arvestades õhutemperatuuri ja tuule kiirust.

Õpetaja Tõnu andis oma õpilastele ülesandeks jälgida nädal aega järjest õhutemperatuuri ja tuule kiirust ning leida tuule-külma indeksi tabelist naha poolt tegelikult tajutav temperatuur. Kuna ta teab, et mitmed õpilased on laised ja pakuvad numbreid huupi tabelisse vaatamata, aita tal kirjutada programm, mis kontrollib, kas õpilase sisestatud andmed on kooskõlalised, st kirjas olev number peab tabelis olemas olema.

Esimesel real on antud tabeli mõõtmed t ja k . Teisel real õhutemperatuurid $10.0 \geq t_i \geq -50.0$ mittekasvavas järjekorras. Igal järgneval k real on tajutavad temperatuurid $10.0 \geq a_i \geq -100.0$, kusjuures esimene rida vastab tuulekiirusele 1 m/s, teine 2m/s jne. Sisendi viimasel real on 7 arvu: õpilase poolt pakutud tajutavad temperatuurid. Väljastada samuti 7 arvu: iga õpilase pakutud temperatuuri kohta vähim tegelik temperatuur, millel selline tajutav temperatuur olla sai. Kui sellist temperatuuri tabelis pole, väljastada selle asemel POLE.

NÄIDE:

4 3
10.0 7.0 4.0 1.0
9.9 6.6 3.5 -0.3
9.2 5.7 2.2 -1.3
8.0 4.3 0.6 -3.1
9.2 7.7 1.3 -1.3 6.6 2.2 -0.6

Vastus:

10.0 POLE POLE 1.0 7.0 4.0 POLE

Kõige lihtsam on seda ülesannet lahendada sadulameetodil. Otsingut alustatakse tabelis väärtsusest, mis on oma reas kõige suurem ja samal ajal oma veerus kõige väiksem. Kuna tabel on sümmeetriseline, võib alustada ka väärtsusest, mis on veerus suurim ja reas vähim. Selliseid väärtsusi nimetatakse matemaatikas maatriksi sadulpunktideks, sellest ilmselt tuleb ka antud meetodi nimetus.

See on huvitav punkt, sest kui selles kohas asuvat väärust a_{ij} võrrelda otsitava väärtsusega v , saab edasisest otsinguualast välistada terve veeru või rea. Kui valida rea suurim väärtsus, mis on samal ajal oma veerus vähim, siis juhul kui $v < a_{ij}$ ja $a_{ij} \leq a_{i,j+1} \leq \dots \leq a_{im}$, kus m on ridade arv, võib i . veeru otsinguruumi välja jäätta. Analoogselt saab näidata, et kui $v > a_{ij}$, siis saame kõrvale jäätta terve j . rea.

```

pair<int, int> sadulotsing(float** tabel, int m, int n, float vaartus)
{
    int rida = 0;
    int veerg = n-1;

    while (rida < m && veerg > -1) {
        if (abs(vaartus - tabel[rida][veerg]) < 0.01) return make_pair(rida, veerg);
        else if (vaartus > tabel[rida][veerg]) {
            veerg--;
        }
        else {
            rida++;
        }
    }
    return make_pair(-1, -1);
}

```

Tuule kiirus m/sek	Öhutemperatuur °C																		
	10	7	4	1	-2	-5	-8	-11	-14	-17	-20	-23	-26	-29	-32	-35	-38	-41	-44
2	9,2	5,7	2,2	-1,3	-4,8	-8,3	-12	-15	-19	-22	-26	-29	-33	-36	-40	-43	-47	-50	-54
3	8,5	4,9	1,3	-2,3	-5,9	-9,5	-13	-17	-20	-24	-28	-31	-35	-38	-42	-46	-49	-53	-56
4	8	4,3	0,6	-3,1	-6,8	-10	-14	-18	-22	-25	-29	-33	-36	-40	-44	-47	-51	-55	-58
5	7,6	3,8	0,1	-3,7	-7,4	-11	-15	-19	-23	-26	-30	-34	-38	-41	-45	-49	-53	-56	-60
6	7,2	3,4	-0,4	-4,2	-8	-12	-16	-19	-23	-27	-31	-35	-39	-42	-46	-50	-54	-58	-61
7	6,9	3,1	-0,8	-4,6	-8,5	-12	-16	-20	-24	-28	-32	-36	-39	-43	-47	-51	-55	-59	-63
8	6,7	2,8	-1,1	-5	-8,9	-13	-17	-21	-25	-29	-32	-36	-40	-44	-48	-52	-56	-60	-64
9	6,4	2,5	-1,5	-5,4	-9,3	-13	-17	-21	-25	-29	-33	-37	-41	-45	-49	-53	-57	-61	-65
10	6,2	2,2	-1,8	-5,7	-9,7	-14	-18	-22	-26	-30	-34	-38	-42	-46	-50	-53	-57	-61	-65
11	6	2	-2	-6	-10	-14	-18	-22	-26	-30	-34	-38	-42	-46	-50	-54	-58	-62	-66
12	5,8	1,8	-2,3	-6,3	-10	-14	-18	-23	-27	-31	-35	-39	-43	-47	-51	-55	-59	-63	-67
13	5,6	1,6	-2,5	-6,6	-11	-15	-19	-23	-27	-31	-35	-39	-43	-47	-51	-55	-59	-64	-68
14	5,5	1,4	-2,7	-6,8	-11	-15	-19	-23	-27	-31	-35	-40	-44	-48	-52	-56	-60	-64	-68
15	5,3	1,2	-2,9	-7	-11	-15	-19	-24	-28	-32	-36	-40	-44	-48	-52	-56	-61	-65	-69
16	5,2	1	-3,1	-7,2	-11	-16	-20	-24	-28	-32	-36	-40	-45	-49	-53	-57	-61	-65	-69
17	5	0,9	-3,3	-7,5	-12	-16	-20	-24	-28	-32	-37	-41	-45	-49	-53	-57	-62	-66	-70
18	4,9	0,7	-3,5	-7,6	-12	-16	-20	-24	-29	-33	-37	-41	-45	-50	-54	-58	-62	-66	-70
19	4,8	0,6	-3,6	-7,8	-12	-16	-20	-25	-29	-33	-37	-42	-46	-50	-54	-58	-63	-67	-71
20	4,7	0,4	-3,8	-8	-12	-17	-21	-25	-29	-33	-38	-42	-46	-50	-55	-59	-63	-67	-71
21	4,5	0,3	-3,9	-8,2	-12	-17	-21	-25	-29	-34	-38	-42	-46	-51	-55	-59	-63	-68	-72
22	4,4	0,2	-4,1	-8,3	-13	-17	-21	-25	-30	-34	-38	-42	-47	-51	-55	-60	-64	-68	-72
	Madal risk alajahtuda				Risk alajahtuda, kui ilma vastava kaitseta liiga kaua õues viibida				Risk tõuseb: katmata nahk kahjustub 10-30 minutiga				Kõrge risk: katmata nahk kahjustub 5-10 minutiga	Katmata nahk kahjustub 2-5 minutiga	Kõrge risk: katmata nahk kahjustub alla 2 minutiga. Õues viibimine on tervistkahjustav				

Tuule-külma tabel terviseameti kodulehelt <http://terviseamet.ee/keskkonnatervis/vaelisohk/tuule-kuelma-indeks.html>

Sadulameetod kahendotsinguga

Sadulameetodit saab kombineerida kahendotsinguga. Selle asemel, et suunamuutuskohta lineaarselt otsida, võib kasutada pöördekoha leidmiseks kahendotsingut.

```
pair<int, int> sadulotsing2(float** tabel, int m, int n, float vaartus)
{
    int rida = 0;
    int veerg = n - 1;

    while (rida < m && veerg > -1) {
        if (abs(vaartus - tabel[rida][veerg]) < 0.01) return make_pair(rida, veerg);
        else if (vaartus > tabel[rida][veerg]) {
            veerg = otsiReast(tabel, rida, 0, veerg, vaartus);
        }
        else {
            rida = otsiVeerust(tabel, veerg, rida, n, vaartus);
        }
    }
    return make_pair(-1, -1);
}
```

Reast kahendotsimise funktsioon:

```
int otsiReast(float** tabel, int rida, int algus, int lopp, float vaartus)
{
    if (algus > lopp) return -1;
    while (algus < lopp) {
        int keskkoh = (algus + lopp) / 2;
        if (vaartus > tabel[rida][keskkoh])
            lopp = keskkoh;
        else if (vaartus <= tabel[rida][keskkoh])
            algus = keskkoh + 1;
    }
    return algus - 1;
}
```

Veerust kahendotsimise funktsioon:

```
int otsiVeerust(float** tabel, int veerg, int algus, int lopp, float vaartus)
{
    if (algus > lopp) return -1;
    while (algus < lopp) {
        int keskkoh = (algus + lopp) / 2;
        if (vaartus >= tabel[keskkoh][veerg])
            lopp = keskkoh;
        else if (vaartus < tabel[keskkoh][veerg])
            algus = keskkoh + 1;
    }
    return algus;
}
```

Sadulameetod topeltkahendotsinguga

Vaatame veel korra lähemalt, kuidas arvud ridu ja veergu pidi sorteeritud tabelis paiknevad.

Järgmisel joonisel on 20x20 tabel, milles on arvud vahemikus 0-1000. Sinised ruudud näitavad teed arvu 409 otsimisel lineaarselt liikudes:

43	49	91	127	145	147	166	170	171	188	237	325	339	376	402	423	435	437	440	471
53	96	100	131	153	170	189	214	254	272	320	337	373	396	406	431	442	446	456	517
80	97	103	143	159	187	241	257	282	327	331	339	375	400	414	440	456	470	508	519
81	99	112	146	207	236	249	267	300	329	346	358	394	401	440	467	467	480	511	534
131	148	192	218	239	245	257	280	305	336	397	418	452	458	510	533	554	556	561	597
155	179	199	238	244	259	265	302	317	351	434	447	464	467	523	550	588	589	597	607
177	185	203	254	254	298	343	357	381	411	465	474	498	506	531	588	593	595	605	607
192	195	234	259	270	320	345	369	388	429	470	485	503	513	539	590	612	629	634	648
215	223	238	272	286	335	351	385	389	468	472	488	507	530	556	592	615	629	682	697
229	230	276	277	313	342	376	426	426	485	493	496	556	564	599	632	640	642	690	701
253	301	343	347	353	409	436	446	459	504	510	545	577	583	600	635	646	650	714	731
301	343	353	366	403	430	442	459	513	519	526	550	578	598	606	650	655	687	729	769
334	350	363	395	416	478	506	513	538	555	586	588	604	637	641	653	659	736	757	789
372	422	450	471	480	510	524	539	543	565	590	627	669	690	706	710	751	774	785	813
376	431	467	477	504	540	548	586	598	606	615	644	683	710	727	728	757	781	810	825
404	447	467	511	514	546	573	622	639	658	687	706	718	724	733	749	763	805	825	833
404	463	508	514	527	571	620	637	644	693	704	707	718	728	748	800	801	812	830	841
457	480	508	518	530	583	634	641	691	697	713	743	754	765	774	827	859	868	897	914
475	484	513	527	547	597	657	675	711	762	773	819	834	839	895	903	905	928	938	946
493	506	521	551	718	720	733	743	757	844	854	858	867	877	898	912	915	933	944	960
493	506	521	551	718	720	733	743	757	844	854	858	867	877	898	912	915	933	944	960

Esimest rida mööda liikudes minnakse suhteliselt kaugele, kuid sealtd edasi on suunamuutused päris tihedad. See on suvaliste andmete korral omane mitte ainult konkreetse näite korral, vaid enamikul juhtudel. Joonisel on väiksemad arvud punasemad ja suuremad rohelised. Nii on visuaalselt hästi näha, et tekivad diagonaalsed triibud sarnaste väärustega aladest. Juba esimese reast või veerust otsimisel liigume otsitava arvu väärusele üsna lähedale ehk selle arvuga sama värvil alasse. Edasine otsimine toimub sama tooni alas ja kuna alad on diagonaalsed, on keeramiskohad ka enamasti lähedal. Seetõttu on efektiivsem kasutada suunamuutmise kohtade leidmiseks kasutada topeltkahendotsingut. Selle algoritmi kirjutamine jäab lugejale kodutööks.

Konkreetsete andmete iseloomust sõltuvalt on mõnikord mõttekas kasutada mööda ridu liikudes üht meetodit, mööda veerge aga teist. Terviseameti tuule-külmaindeksi tabelis kahanevad väärused mööda ridu kiiremini kui mööda veerge ning tekkivad sarnaste suurustega alad on järsemad – see tähendab, et rida mööda liigutakse enamasti väga lächedale, mööda veerge aga tuleb rohkem ka pikemaid liikumisi. Sellisel juhul on mõttekas kasutada mööda ridu liikudes näiteks topeltkahendotsingut (või minna lineaarselt, sest võistlustel tuleb kindlasti arvestada ka koodi implementeerimise ajaga) ning mööda veerge kasutada kahendotsingut.

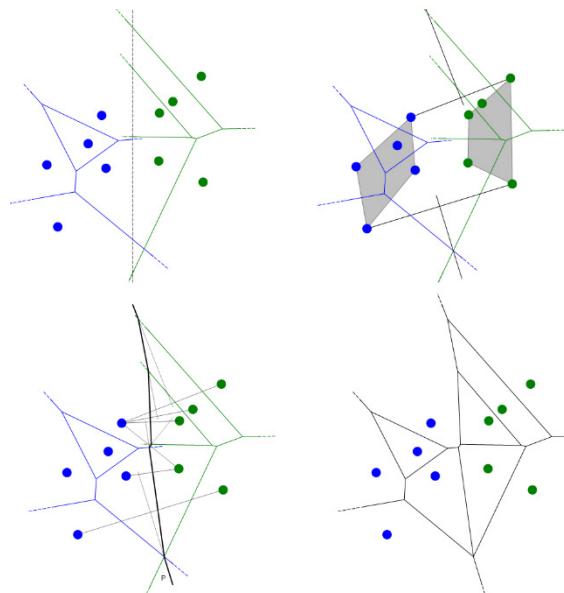
2.6 JAGA JA VALITSE

„Jaga ja valitse“ (*divide and conquer* ehk D&C) algoritmi korral jagatakse ülesanne kaheks või enamaks väiksemaks osaks, kuni osad on sellise suurusega, mida on lihtne lahendada. Need väiksemad alamülesanded lahendatakse ja nende vastustest pannakse kokku kogu ülesande vastus. Seda tüüpi lähenemise puhul on alamülesanded enam-vähem võrdse suurusega. Kõrvaleolev joonis illustreerib Voronoi diagrammi leidmist „jaga ja valitse“ tüüpi algoritmiga. Voronoi diagramm on pilt, mis on jagatud piirkondadeks selle alusel, millised alad on kõige lähemal etteantud punktidele.

Mõnikord liigitatakse ka kahendotsing „jaga ja valitse“ tüübi alla, kuid erinevus on selles, et kahendotsingu korral töödeldakse edasi ainult üht jagatud osa. Seetõttu on kahendotsingut nimetatud ka „jaga ja vali“ (*divide and choose*) algoritmiks.

Kõige tuntumaks seda tüüpi algoritmiks on põimemeetodil sortimine (*mergesort*). Kuigi seda tüüpi ülesandeid kuigi sageli ette ei tule, on see kasulik paradigma, mis võiks igale võistlejale tuttav olla.

On antud kuni miljard väikest, sarnase suurusega reaalarvu. Leida nende summa.



Esimesena tuleb muidugi pähe arvud lihtsalt järjest kokku liita, kuid eelmisest peatükist on ehk meeles täpsuse probleemid ujukomaarvude liitmisel. See tähendab, et kui liidame viimaseid arve, on summa juba kasvanud nii suureks, et nende viimaste arvude tüvekohad pole enam olulised ning tegelikult need arvud jäädvad summale lisamata. Selle probleemi välimiseks saab kasutada paarikaupa liitmist (*pairwise summation*), mis on justnimelt „Jaga ja valitse“-tüüpi algoritm:

```
long double* liidetavad;

long double liida(int start, int end)
{
    if (end == start) //ainult üks arv
        return liidetavad[start]; //tagastame selle
    int keskkoh = (start + end) / 2; //muidu jagame ülesande pooleks
    //ja tagastame poolte summa summa
    return (liida(start, keskkoh) + liida(keskkoh + 1, end));
}
```

Tegemist on väga lihtsa rekursiivse funktsiooniga. Liidetavad jagatakse iga kord kaheks ja leitakse kummagi poole summa eraldi. Baasjuhuks on see, kui järel on vaid üks arv, sel juhul tagastatakse see arv. Muudel juhtudel leitakse antud alamjada kummagi poole summa eraldi ning liidetakse need kokku. Rekursioonivalemina avaldub see kujul:

$$f(s_1, \dots, s_n) = \begin{cases} s_1, & n = 1 \\ f(s_1, \dots, s_{n/2}) + f(s_{n/2+1}, \dots, s_n), & n > 1 \end{cases}$$

Sellisel moel liitmine on täpsem, kuid samas ka palju aeglasmel.

Üheks võimaluseks seda algoritmi kiirendada ilma täpsuses oluliselt kaotamata, on rekursioonibaasi muutmine. Kuna vähestest sarnastest arvude liitmisel veel tõsist probleemi täpsusel ei teki, võetakse baasjuhuks mingi teatud pikkusega jada, mis siis tavapäraselt liidetakse. Järgmises funktsoonis on võetud baasjuhu liidetavate arvuks 1000:

$$f(s_1, \dots, s_n) = \begin{cases} \sum_{i=1}^n s_i, & n \leq 1000 \\ f(s_1, \dots, s_{n/2}) + f(s_{n/2+1}, \dots, s_n), & n > 1000 \end{cases}$$

```
long double liidaKiirem(int start, int end)
{
    if (end - start < 1000) { //liita pole rohkem kui 1000 arvu, liidame tavaliselt
        long double vas = 0;
        for (int i = start; i <= end; i++){
            vas += liidetavad[i];
        }
        return vas;
    }
    //liita on rohkem arve, jagame ülesande pooleks
    int keskkoh = (start + end) / 2;
    return (liidaKiirem(start, keskkoh) + liidaKiirem(keskkoh + 1, end));
}
```

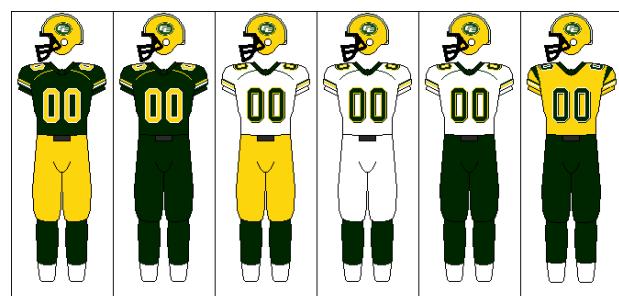
Tulemused erinevate meetoditega liitmisel:

Meetod	Tulemus
Liida	5000428.6446836758
LiidaKiirem	5000428.6446836758
Tavaline järgust liitmine	5000428.6446819436

2.7 SISSEJUHATUS KOMBINATOORIKASSE

2.7.1 Permutatsioonid

Permutatsioonid on teatava põhihulga köikidest elementidest moodustatud erinevad järgestatud hulgad. Näiteks hulga $\{a, b, c\}$ permutatsioonid on $\{a, b, c\}, \{a, c, b\}, \{b, a, c\}, \{b, c, a\}, \{c, a, b\}$ ja $\{c, b, a\}$. Elementid hulgas on kõik alati samad, oluline on nende järvustus. Vaadeldud kolmeelementilisel hulgal oli kuus permutatsiooni: esimesele kohale saime valida



ükskõik millise kolmest elemendist, teisele kohale ükskõik kumma ülejäänud kahest elemendist ja kolmandale kohale jäi kolmas element. Kui n -elemendilise hulga kõik elemendid on erinevad, saab esimesele kohale valida elemendi kõigi n elemendi seast, teisele kohale $n - 1$ elemendi seast jne, kuni viimasele kohale jääb ainus valimata element. Nii on permutatsioone kokku

$$n \cdot (n - 1) \cdot \dots \cdot 1 = n!$$

Kui aga hulgas on korduvaid elemente, siis on erinevaid permutatsioone vähem, nt hulgal $\{a, a, b\}$ on vaid 3 permutatsiooni: $\{a, a, b\}, \{a, b, a\}$ ja $\{b, a, a\}$. Permutatsioonide arv avaldub valemiga

$$\frac{n!}{m_1! m_2! \dots m_k!}$$

kus k on erinevate elementide arv ja m_i on $i.$ elemendi korduste arv.

2.7.2 Permutatsioonide konstruktsioon

Ülesandeid, kus tuleb konstrueerida erinevaid permutatsioone, tuleb programmeerimisvõistlustel üsna sageli ette. Järgmiseks üks lihtne näiteülesanne:

Elle soovib enda ja oma klassikaaslaste eesnimedest lõbusaid anagramme koostada. Aita teda ja kirjuta programm, mis leiab etteantud nimest kõik erinevad anagrammid.

NÄIDE:

```
4
elle
Vastus:
eell
eel
elle
leel
lele
llee
```

Üks võimalus on luua permutatsioonid rekursiivselt.

```
void LeiaKoikVoimalused(int asukoht)
{
    if (asukoht == pikkus) {
        for (int i = 0; i < pikkus; i++) {
            cout << vastus[i];
        }
        cout << endl;
        return;
    }
    for (int i = 0; i < pikkus; i++) {
        if (kasVoetud[i] || (i > 0 && !kasVoetud[i - 1] && esialgne[i - 1] == esialgne[i])) continue;
        kasVoetud[i] = 1;
        vastus[asukoht] = esialgne[i];
        LeiaKoikVoimalused(asukoht + 1);
        kasVoetud[i] = 0;
    }
}
```

C++ keeles on olemas standardteegis funktsioon järgmise permutatsiooni leidmiseks. See on defineeritud päisfailis `<algorithm>` ja kannab nime `next_permutation`. Järgmine näitekood kasutab seda funktsiooni:

```
sort(vastus, vastus + pikkus);
bool veelPermutatsioone = 1;
while (veelPermutatsioone) {
    for (int i = 0; i < pikkus; i++) {
        cout << vastus[i];
    }
    cout << endl;
    veelPermutatsioone = next_permutation(vastus, vastus + pikkus);
}
```

Pythonis on `itertools` moodulis funktsioon `permutations`, mis koostab järjest kõik permutatsioonid. Peamine erinevus C++ funktsiooniga on aga selles, et Python arvestab listi kõik elemendid erinevateks. Üheks võimaluseks samasugustest elementidest lahti saada on moodustada hulk ehk set:

```
import itertools
import sys
str = sys.stdin.readline().rstrip()
for p in set(itertools.permutations(list(str))):
    print("".join(p))
```

Javas sellist toredat funktsiooni valmiskujul pole, kuid vaatame, kuidas sarnast funktsiooni ise kirjutada ja seda ilma rekursioonita.

Esimeseks eeltingimuseks, et me saame üldse järgmist permutatsiooni leida, on see, et iga suvalise permutatsiooni korral on üheselt määratud, milline on järgmine permutatsioon. Kõige lihtsamalt tagab selle, kui üksikud elemendid, millest permutatsioone moodustame, on järjestatavad ja omavahel võrreldavad. Tähed ja arvud on järjestatavad, kuid tegelikult annab pea igasuguse hulga elementidele vajadusel mingi järjestuse määrama.

Algoritm ise on järgmine:

1. Vaatame antud sõna paremal vasakule ja leiame esimese märgi x, mis on väiksem kui eelmine.
2. Liigume tagasi paremale ning leiame kõige väiksema elemendi y, mis on suurem kui x.
3. Vahetame need elemendid.
4. Keerame elemendid alates x-le järgnevast kuni lõpuni vastupidisesse järjekorda (st kui nad punkt 1 järgi pidid enne kahanema, siis pärast keeramist on need kasvavas järjekorras).
5. Kui kõik elemendid on tagurpidises järjekorras, siis see on nii-öelda viimane permutatsioon, tagastame järgmiseks esimese ehk siis lihtsalt ümberpööratud jada.

```
string jargmine_perm(string s, int pikkus)
{
    char* vastus = new char[pikkus];
    for (int i = 0; i < pikkus; i++) {
        vastus[i] = s[i];
    }

    for (int i = pikkus - 2; i >= 0; i--) {
        //võrdleme, millise indeksi on tagumine osa kahanevas järjekorras
        if (vastus[i] < vastus[i + 1]) {
            //läheme tagasi täheni, mis on <= kui vaadeldav, asendame 1 enne seda
            int j = pikkus;
            while (!(vastus[i] < vastus[--j]));
            //vahetame i ja j
            char tmp = vastus[j];
            vastus[j] = vastus[i];
            vastus[i] = tmp;
            //keerame jada saba pärast i-d ümber
            reverse(vastus + i + 1, vastus + pikkus);
            string str(vastus, pikkus);
            return str;
        }
    }
    //Kui kõik on algusest kahanevas järjekorras, keerame kogu jada ümber
    reverse(vastus, vastus + pikkus);
    string str(vastus, pikkus);
    return str;
}
```

2.7.3 Kombinatsioonid

Hulga A **alamhulgaks** nimetatakse hulka B, mille kõik elemendid kuuluvad antud hulka A.

Hulga teatud arvust elementitest koosnevaid erinevate elementidega alamhulki nimetatakse **kombinatsioonideks**. Näiteks hulga $\{a, b, c\}$ 2-elemendilised kombinatsioonid on $\{a, b\}$, $\{a, c\}$ ja $\{b, c\}$. Elementide järjestus hulgas ei ole oluline. Igal hulgal on täpselt üks 0-elemendiline kombinatsioon: tühi hulk $\{\}$ ning üks n -elemendiline kombinatsioon – hulk ise. n -elemendilise hulga kõigi m -elemendiliste kombinatsioonide arv avaldub valemiga:

$$C_n^m = \binom{n}{m} = \frac{n!}{m!(n-m)!}$$

n -elemendilise hulga kõigi võimalike ($0 \dots n$ -elemendiliste) kombinatsioonide arv on võrdne 2^n -ga.

Kõikide alamhulkade genereerimine on algoritmi poolest lihtne: iga elemendi puhul on kaks võimalust – element kuulub alamhulka või mitte:

```
void kombinatsioonid(int i)
{
    if (i == n) {
        for (int j = 0; j < n; j++) {
            if (lisan[j]) {
                cout << arvud[j] << " ";
            }
        }
        cout << endl;
        return;
    }
    lisan[i] = 0;
    kombinatsioonid(i + 1);
    lisan[i] = 1;
    kombinatsioonid(i + 1);
}
```

See on oma olemuselt väga sarnane paroolide ülesandele selle peatüki alguses. Samamoodi, nagu parooliülesande sai lahendada, kasutades kahendarvu bitivektorina, nii saab seda teha ka alamhulkade konstrueerimisel: 0 tähistab tühja alamhulka, $2^n - 1$ hulka ennast ning muidu iga biti korral kahendarvus vaatame, kas see on 0 (vastava positsiooniga element ei kuulu hulka) või 1 (kuulub hulka):

```
int n2 = 1 << n;
for (int i = 0; i < n2; i++) {
    int loendur = 0;
    int i2 = i;
    while (i2 > 0) {
        if (i2 % 2 == 1) {
            cout << arvud[loendur] << " ";
        }
        loendur++;
        i2 /= 2;
    }
    cout << endl;
}
```

Järgmise ülesande lahendamisel saab kirjeldatud võtteid kasutada:

Kuna palju inimesi jätab oma väljaostetud lennukipiletid kasutamata, on lennufirmadel tavaks müüa välja üle 100% lennukis olevatest kohtadest. Kui siiski rohkem reisijaid kohale tuleb, makstakse neile kompensatsiooni. Lennufirmal „Hello Kitty“ (www.evakitty.com) on sageli vaja otsustada, millised reisijad lennule pääsevad ja kes peab järgmist lendu ootama. Lisaks kohtade arvule tuleb lennul arvestada ka reisijate kogukaaluga, mis ei tohi ületada etteantud normi. Iga reisija on maksnud piletit eest erinevat hindu ning kuna lennufirma peab mahajääjatele piletiraha kompenseerima, eelistatakse kallima piletit ostnud kliente. Koosta programm, mis aitab lennufirmal otsustada, millised reisijad antud lennule paigutada, nii et reisijate kogumass ei ületa lubatud piiri ja makstavad kompensatsioonid oleksid minimaalsed.

Esimesel real on antud lennuki kohtade arv k ja lennukile lubatavate reisijate maksimaalne mass r. Teisel real on lennule soovivate reisijate arv n. Järgneb n rida, kus igal real on ühe reisija makstud piletihind p ja tema mass m. Väljasta esimesele reale reisijatele tagasimakstav summa ja järgmissele reale lennule pääsevate reisijate järjekorranumbrit (sisendile vastavas järjekorras).

NÄIDE:

4 400

7

200 300

150 100

150 60

50 20

100 150

170 120

150 40

Vastus:

350

2 3 6 7

Selles ülesandes on vaja leida parim võimalik kombinatsioon. Üheks võimaluseks on köik kombinatsioonid läbi proovida ja valida neist parim. Sarnaselt DNA ülesandele on ka siin hulk piiranguid, millega arvestada. Piirangud annavad võimaluse tagurdusmeetodi kasutamiseks, kus saab sobimatud harud kohe ära lõigata.

Peamine tingimustes toodud piirang on kaalupiirang. Kui raskemaid inimesi töödelda kombinatsioonis eespool, saab kombinatsiooni kiiremini ülekaalu tõttu välistada. Näiteks kui meil on reisija, kelle mass üksi lubatud piiri ületab, siis teda esimesena käsitledes saame köik seda reisijat sisaldavad kombinatsioonid välja jäätta. Kui aga lisame enne kergemad ja siis lõpuks selle ülekaaluka tegelase, teeme tühja tööd. Seetõttu on hea mõte sisendandmed sorteerida, antud näites siis kaalu järgi.

Siin on rekursiivne funktsioon parima paigutuse leidmiseks. Algne väljakutse on `LeiaVastus(0, 0, 0, 0)`

```
void LeiaVastus(int asukoht, int kaal, int reisijad, int hind)
{
    if (asukoht == n) { //kõik on läbi vaadatud
        if (hind > koguHind) { //ja on leitud parema hinnaga kombinatsioon
            koguHind = hind; //salvestame parema koguhinna
            for (int i = 0; i < n; i++) {
                vastus[i] = vaheVastus[i]; //ja lennule pääasevad reisijad
            }
        }
        return;
    }
    //kõik ei ole veel vaadatud
    //kui on veel vabu kohti ja vaba //kaalu
    if (reisijad < k && kaal + kaalud[asukoht] <= v) {
        vaheVastus[asukoht] = 1; //lisame reisija
        LeiaVastus(asukoht + 1, //ja vaatame edasi järgmist reisijat
                   kaal + kaalud[asukoht], //uuendatud kogukaalu,
                   reisijad + 1, //reisijate arvu
                   hind + hinnad[asukoht]); //ja hinnaga.
    }
    vaheVastus[asukoht] = 0; //jätame selle reisija lisamata
    LeiaVastus(asukoht + 1, kaal, reisijad, hind); //ja proovime järgmist reisijat.
    //Kuna eelmist ei lisanud, siis kaal, reisijate arv ja hind ei muudu
}
```

2.8 KONTROLLÜLESANDED

2.8.1 Autoturg

Autoturul on müügil N erineva hinnaga autot ($1 \leq N \leq 50000$) ja iga päev tuleb turule M ostjat ($1 \leq M \leq 25000$). Igal ostjal on mõttes, kui kallist autot ta osta tahab. Leida iga ostja jaoks talle sobivaima hinnaga auto. Sobivuse kriteeriumiks on müüdava auto hinna ja ostja soovitud hinna vahe absoluutväärustus. Kui müügil on kaks autot, mille hind erineb soovitud hinnast samal määral, siis valib ostja odavama auto. Kui üks ostja on auto välja valinud, jääb see siiski turule alles ja järgmised ostjad saavad samuti seda autot valida.

Sisendi esimesel real on kaks positiivset täisarvu: N ja M. Järgmisel N real on autode hinnad, järjestatuna odavaimast kalleimani. Lõpuks on M real ostjate soovitud hinnad.
Väljundisse kirjutada ostjate järekorras neile enim sobivate autode hinnad.

NÄIDE:

```
4 4
1 4 5 7
10 4 6 8
Vastus: 7 4 5 7
```



2.8.2 Kaupmees ja maksukoguja

Vanal hallil ajal, enne e-riiki, käibedekläratsioone ja e-maksuametit, käisid kaupmeeste juures maksukogujad, kes vaatasid, kui palju kaupmees on tulu saanud ning määrasid selle põhjal maksu. Kaupmees Humbertil on laev, mida ta saab igal kuul saata kas ostu- või müügireisile, esimesega kaasneb kulu, teisega tulu. Samas külastab Humbertit vahel maksukoguja, kes tahab alati näha käesoleva aasta viimase viie kuu (jaanuar-mai, veebruar-juuni jne) kokkuvõtet, et selle põhjal maksu määrrata. Enne maid maksukoguja ei käi, sest viis kuud pole veel täis. Humbert tahab maksukogujale alati näidata, et ta on kahjumis, kuid tegelikult raha teenida. Kuidas ta peaks oma kaubareisid selleks ajastama ja kui palju kasumit on tal võimalik saada?

Sisendis on kaks täisarvu: müügireisi tulu ning ostureisi kulu. Väljundisse kirjutada parim finantstulemus, mis Humbertil on võimalik aastaga saavutada, kui kõik viieküised lõigud peavad eraldi võttes olema kahjumlikud.

NÄIDE 1:

59 237

Vastus: 116 (osta mais ja oktoobris, kõigil teistel kuudel müüa)

NÄIDE 2:

375 743

Vastus: 28

NÄIDE 3:

2500000 8000000

Vastus: -12000000

(Pildil Marinus van Reymerswaele maal „Maksukogujad“, 16.saj.)



2.8.3 Lippude vasturünnak

Malelauale on asetatud kahekso lippu, igaüks neist erineval real. Seega ei saa lipud üksteist horisontaalselt rünnata, kuid saavad seda teha vertikaalselt või diagonaalselt. Eesmärgiks on saavutada olukord, kus ükski lipp teisi ei runda. Selleks võime laual olevaid lippusid liigutada, aga ainult mööda horisontaale. Leida minimaalne arv lippe, mida on vaja eesmärgi saavutamiseks paigast nihutada.

Sisendi ainsal real on kahekso täisarvu: lippude asukohad oma ridadel, järjestatud ridade kaupa. Väljundisse kirjutada täpselt üks arv: mitu lippu on vaja paigast nihutada.

NÄIDE 1:

1 2 3 4 5 6 7 8

Vastus: 7

NÄIDE 2:

1 5 2 1 3 7 4 8

Vastus: 1 (piisab neljanda lipu liigutamisest kuuendale ruudule).

2.8.4 Akulaadija

Ahto telefonil on laetav aku, millel on järgmine omadus: iga kord, kui aku saab täiesti tühjaks, väheneb selle mahutavus ühe ühiku võrra. Ahto teeb iga päev mingi hulga telefonikõnesid ja laadib öhtul aku ära, kuni võimaliku maksimumini. Iga telefonikõne kulutab aku laengut ühe ühiku võrra. Antud on telefonikõnede arv päevade kaupa. Leida, mis võis olla aku esialgne minimaalne mahutavus.

Sisendi esimesel real on päevade arv N ($1 \leq N \leq 100000$). Teisel real on N täisarvu lõigust $1-107$, mis tähistavad kõnede arvu.

Väljundisse kirjutada üks täisarv: aku minimaalne mahutavus protsessi alguses.

NÄIDE 1:

5
1 5 1 4 2

Vastus: 5 (teisel päeval saab tühjaks ja edasi on mahutavus 4).

NÄIDE 2:

3
6 7 7

Vastus: 8

2.8.5 Pildi pakkimine

JPEG formaadis piltide pakkimine töötab lihtsustatult järgmisel põhimõttel:

1. Pilt jagatakse ruutudeks
2. Kui mingi ruut on üleni ühte värv, kirjutatakse faili, et seal on seda värviga ruut
3. Kui ruut koosneb erinevatest värvitest, jagatakse ta uuesti väiksemateks ruutudeks ja korratakse sammu 2.

Mingil hetkel võime otsustada, et käesolev ruut on „enamvähem“ ühevärviline ja seda mitte edasi jagada. Sellest on tingitud ka silmaga eristatavad ruudud halvema kvaliteediga (s.t kõrgema pakkimisastmega) fotodel.

Praeguses ülesandes vaatame veel lihtsustatud varianti, kus on ainult kaks värviga, valge on 1 ja must on 0. Antud on pakkimata pilt, ülesandeks on see pakkida. Reeglid on järgmised:

1. Kui vaadeldav ristikülik on üleni sama värviga, kirjutada see värv väljundisse.
2. Kui ristikülik on sisaldb erinevaid värvia, kirjutada väljundisse D, jagada ristikülik neljaks ja korralda protseduuri saadud osade jaoks. Osade järjestus on vasak ülemine, parem ülemine, vasak alumine, parem alumine. Kui ristikülikul on paaritu arv ridu, tuleb ülemised osad teha ühe võrra kõrgemad kui alumised. Kui ristikülikul on paaritu arv veeruge, tuleb vasakpoolsed osad teha ühe võrra laiemad kui parempoolsed.
3. Kui ristikülik on tühi (0 rea või veeruga), siis ignoreeri.

Sisendi esimesel real on kaks arvu K ja L ($1 \leq K, L \leq 200$), mis tähistavad vastavalt pildi kõrgust ja laiust. Teisel real on string, mis koosneb $K \times L$ märgist ja kus on ridade kaupa pildi pikslid.

NÄIDE:

3 4
001000011011

Vastus: D0D1001D101 (Esimene D tähendab, et kogu ristikülik tuleb ära jagada, saadavad alamristkülikud genereerivad vastavalt järgjendid 0, D1001, D10 ja 1).

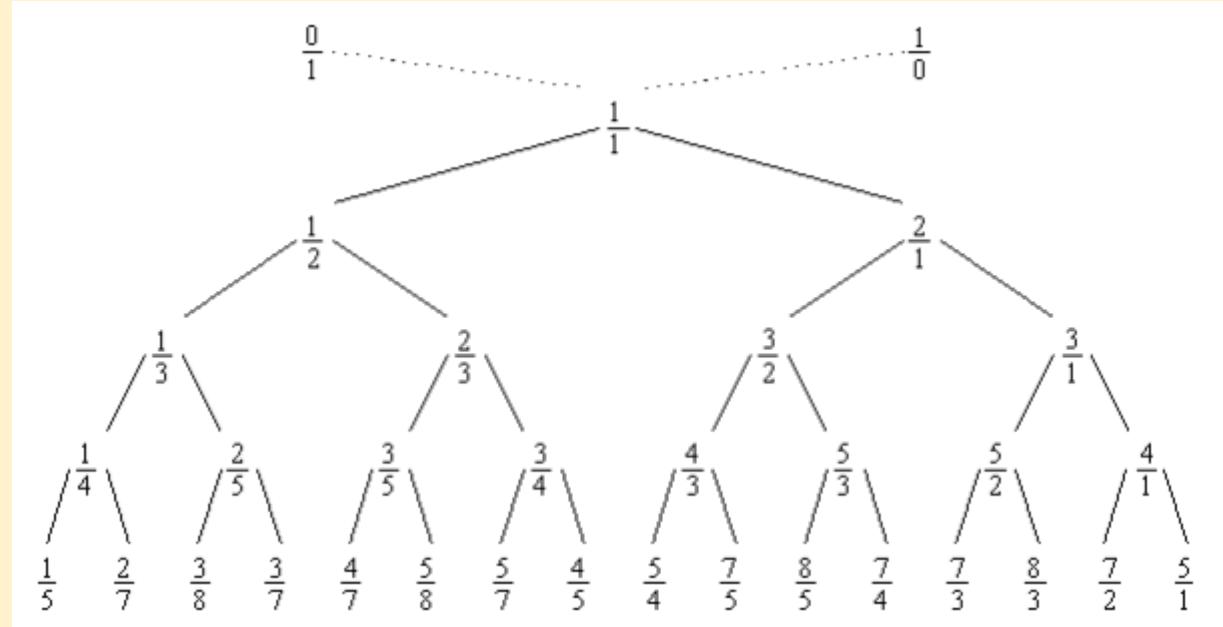
0	0	1	0
0	0	0	1
1	0	1	1

2.8.6 Stern-Brocot' puu

19. sajandi keskpaiku avastasid Saksa matemaatik Moritz Stern ja prantsuse kellassepp Achille Brocot teineteisest sõltumatult elegantse ratsionaalarvude genereerimise viisi. Meetodit nimetatakse tänapäeval Stern-Brocot' puuks. Puu konstrueeritakse järgmiselt:

- Alustame murdudest $\frac{0}{1}$ ja $\frac{1}{0}$
- Iga murrupaari $\frac{m}{n}$ ja $\frac{m'}{n'}$ vahel kirjutame murru $\frac{m+m'}{n+n'}$.

Tulemuseks on joonisel näidatud puu:



Näiteks $\frac{4}{3}$ on saadud murdudest $\frac{1}{1}$ ja $\frac{3}{2}$. Äärmiste väärustute jaoks tuleb appi võtta esialgsed $\frac{0}{1}$ ja $\frac{1}{0}$,

näiteks $\frac{4}{1}$ saadakse $\frac{3}{1}$ ja $\frac{1}{0}$ abil. Matemaatiliselt saab kergesti näidata, et kõik saadud murrud on taandumatud ja erinevad ning lõputu puu sisaldb parajasti kõiki positiivseid ratsionaalarve.

Viimase omaduse abil saame iga ratsionaalarvu esitada tema asukohana Stern-Brocot' puus, pannes kirja, kas mingis harus tuleb minna vasakule (L) või paremale (R).

Teatavasti saab iga ratsionaalarvu esitada taandatud lihtmurruna. Sisendis on antud kaks positiivset täisarvu, mis tähistavad otsitava arvu lihtmurruna esituse lugejat ja nimetajat. Väljundisse kirjutada string, mis vastab arvu asukohale Stern-Brocot' puus.

NÄIDE 1:

5 7

Vastus: LRRL

NÄIDE 2:

878 323

Vastus: RRLRRRLRLRLRR

2.8.7 Viinamarjad

Maailma põhjapoolseim riik (antud juhul defineeritud kui riik, mis ulatub kõige vähem lõunasse), kus saab vabas õhus viinamarju kasvatada, on Läti. Heno soovib pensionipõlveks osta Lätis pöllumaad ja hakata seal viinamarju kasvatama. Pakkuda on maa künka küljel, kus pind töuseb läänest itta ning lõunast põhja. Heno on teinud hulga arvutusi tuule suuna, päikesepaiste nurga, mulla kvaliteedi ning veel paarisaja muu pisiasja alusel ning leidnud, millised viinamarjasordid sobivad millisel kõrgusel kasvatamiseks. Iga sordi kohta on teada, mis on selle jaoks sobiv minimaalne ja maksimaalne kõrgus. Lisaks on ta geomeetiline perfektionist ning soovib kindlasti ruudukujulist maatükki. Ülesandeks on leida maksimaalse suurusega maatükk, mille Heno võiks osta.

Sisendi esimesel real on kolm täisarvu: müügil oleva maa laius N ja pikkus M ($1 \leq M, N \leq 500$) ning viinamarjasortide arv Q ($1 \leq Q \leq 10000$). Järgmistel N real on igaühel M positiivset täisarvu, mis tähistavad maapinna kõrgust selles asukohas. Kõrgus on igas reas alati vasakult paremale mittekahanev ning igas veerus alt üles mittekahanev. Lõpuks on Q real igaühel 2 täisarvu, mis tähistavad vastava viinamarjasordi minimaalset ja maksimaalset võimalikku kasvukõrgust.

Väljundisse kirjutada Q täisarvu: maksimaalse pindalaga ruudukujulise maatüki küljepikkus, mis on võimalik müügil olevast maast välja lõigata ja mille kõik ruudud vastavad tingimustele.

NÄIDE 1:

4 5 3
23 51 66 83 93
16 33 33 45 50
16 21 33 35 35
13 21 25 33 34
22 90
33 35
20 100
Vastus:

3
2
4

NÄIDE 2:

4 4 4
11 19 30 41
7 10 15 17
5 8 10 12
1 7 9 11
6 20
7 9
10 10
13 14
Vastus:

3
1
1
0

23	51	66	83	93	23	51	66	83	93
16	33	33	45	50	16	33	33	45	50
16	21	33	35	35	16	21	33	35	35
13	21	25	33	34	13	21	25	33	34
23	51	66	83	93	23	51	66	83	93
16	33	33	45	50	16	21	33	35	35
16	21	33	35	35	13	21	25	33	34



Sabile viinamarjaistandus Lätis

2.8.8 Erinevad summad

Antud on hulk arve ja summa, mis neid liites tuleb kokku saada. Leida kõik võimalused summa saavutamiseks. Kui arvuhulk on näiteks [4, 3, 2, 2, 1, 1] ja summa on 4, siis on kolm võimalust selle saavutamiseks: 3+1, 2+2 ning 2+1+1.

Sisendi esimesel real on kaks positiivset täisarvu: S ($1 \leq S \leq 1000$), mis tähistab nõutavat summat, ning N ($1 \leq N \leq 12$), mis tähistab arvude arvu. Teisel real on N positiivset täisarvu lõigust 1-100, mis tähistavad liidetavaid arve.

Väljundisse kirjutada kõik võimalikud lahendused. Lahendused peavad olema sorditud kõigepealt esimese liidetava suuruse järjekorras, siis teise liidetava suuruse järjekorras jne.

NÄIDE 1:

4 6
4 3 2 2 1 1

Vastus:

4
3 1
2 2
2 1 1

NÄIDE 2:

5 3
2 1 1

Vastus: (tühi string)

NÄIDE 3:

400 12
50 50 50 50 50 25 25 25 25 25

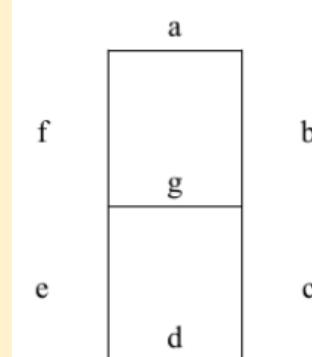
Vastus:

50 50 50 50 50 25 25 25 25
50 50 50 50 50 25 25 25 25

2.8.9 Kodumasinate näidikud

Paljudel kodumasinatel on LED-tuledest koosnev lihtne displei, mis võimaldab näidata erinevaid numbreid. Iga üksiku numbri jaoks on seitse piklikku LEDi, mis asetsevad nagu körvaloleval joonisel näidatud. Erinevate numbrite näitamiseks pölevad tuledest a-g järgmised kombinatsioonid (1 on sees, 0 on väljas):

- 0: 1111110
- 1: 0110000
- 2: 1101101
- 3: 1111011
- 4: 0110011
- 5: 1011011
- 6: 1011111
- 7: 1110000
- 8: 1111111
- 9: 1111011



Displeid juhib mikrokontroller, millel on funktsioon numbrite allapoole loendamiseks. Sul tuleb kirjutada programm, mis kontrollib pölevate tulede alusel, kas loenduri funktsionaalsus töötab õigesti. Kahjuks on aga testis kasutatavad LEDid ise väga ebakvaliteetsed ja võivad tihti rikki minna ning põlemast lakata, seda nii enne testi kui ka testimise ajal. Kui mõni LED on rikki läinud, siis ta enam korda ei lähe. Seega tuleb pidada testi läbivateks ka juhtusid, kus mõned LEDid on katki läinud.

Sisendi esimesel real on näitude arv N ($1 \leq N \leq 10$). Järgmisel N real on igaühel 7-kohaline kahendarv, mis näitab, kas vastavad tuled pölevad või ei. Kui sisend vastab ükskõik millisele järjestikusele alamjadale jadast [9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 0] (arvestades ka võimalusega, et osad tuled ei tööta), siis kirjutada väljundisse JAH. Vastasel korral kirjutada väljundisse EI.

NÄIDE 1:

2
NNNNNNN
NNNNNNN

Vastus: JAH

NÄIDE 2:

2
YYYYYYY
YYYYYYY

Vastus: EI

NÄIDE 3:

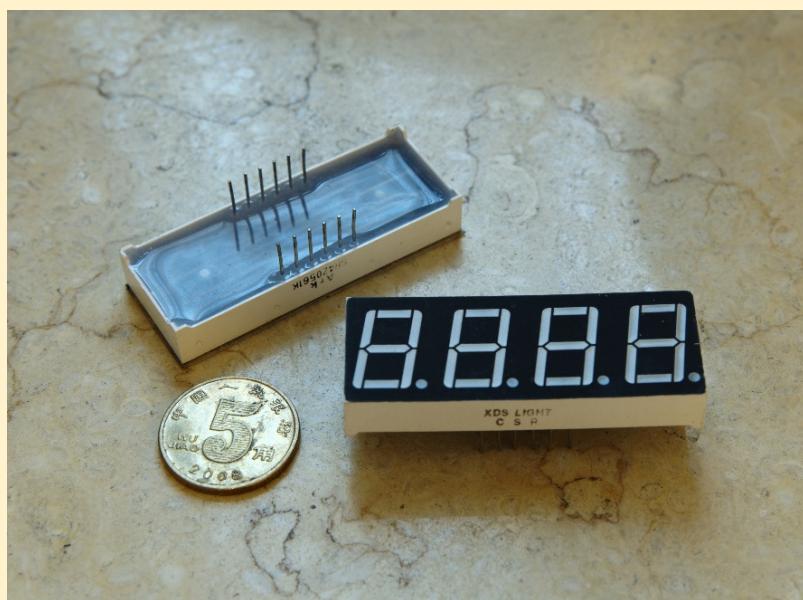
3
YNYYYYY
YNYNNYY
NYYNNYY

Vastus: JAH

NÄIDE 4:

3
YNYYYYN
YNYYNYN
NYYNYYN

Vastus: EI



2.8.10 Graafi värvimine

Graafide värvimine (https://en.wikipedia.org/wiki/Graph_coloring) on graafiteooria valdkond, milles on sõnastatud ja lahendatud palju erinevaid ülesandeid, neist tuntuim on ilmselt nelja-värvi-ülesanne (https://en.wikipedia.org/wiki/Four_color_theorem). Praegusel juhul on tegu lihtsa värvimisega, kus graafi kõik tipud tuleb värvida kas mustaks või valgeks. Tingimuseks on, et mustad tipud ei tohi jääda kõrvuti ning eesmärgiks leida selline värvimine, kus mustade tippude arv on maksimaalne. Joonisel on näide sellisest värvimisest.

Sisendi esimesel real on kaks täisarvu, vastavalt graafi tippude arv N ($1 \leq N \leq 100$) ja servade arv M . Järgmistel M real on graafi servade info: igal real kaks täisarvu, mis tähistavad tippude numbreid, mida see serv ühendab.

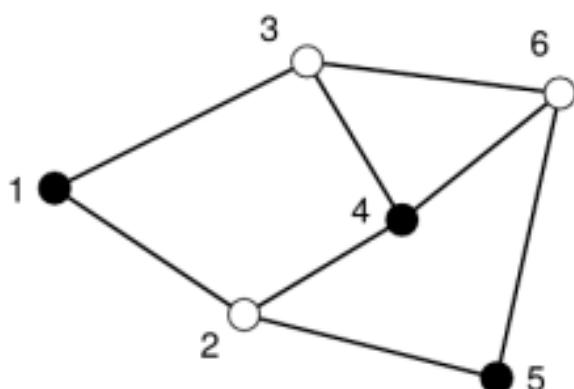
Väljundisse kirjutada kaks rida: esimesele mustaks värvitavate tippude arv, teisele see, millised tipud värvitakse, sordituna väiksemast suuremani. Kui võimalikke lahendusi on mitu, siis väljastada neist minimaalne, s.t selline, kus esimese tipu number on väikseim võimalik, seejärel teise tipu number on väikseim võimalik jne.

NÄIDE (vastab joonisele):

6 8
1 2
1 3
2 4
2 5
3 4
3 6
4 6
5 6

Vastus:

3
1 4 5



2.9 VIITED LISAMATERJALIDELE

Kaasasolevas failis VP_lisad.zip, peatükk2 kaustas on abistavad failid käesoleva peatüki materjalidega põhjalikumaks tutvumiseks:

Failid	Kirjeldus
Fakt.cpp, Fakt.java, Fakt.py	Rekursiivne faktoriaal
DNA.cpp, DNA.java, DNA.py	Tulnukate DNA ahel
Paroolid1.cpp, Paroolid1.java, Paroolid1.py	Paroolid rekursiivselt
Paroolid2.cpp, Paroolid2.java, Paroolid2.py	Paroolid bitivektoriga
Lipud[1-7].cpp, Lipud[1-7].java, Lipud[1-7].py	Lipuülesande erinevad variandid
Kastid.cpp, Kastid.java, Kastid.py	Kolimise ülesanne (vastuse kahendotsing)
Otsing.cpp, Otsing.java, Otsing.py	Kahendotsing rekursiivselt ja iteratiivselt
Ilm.cpp, Ilm.java, Ilm.py	Tuulekülm sadulotsinguga
Liitmine.cpp, Liitmine.java, Liitmine.py	Ujukomaarvude liitmine
Perm.cpp, Perm.java, Perm.py	Permutatsioonid rekursiivselt
JPerm.cpp, JPerm.java, JPerm.py	Järgmiste permutatsiooni leidmine
Komb1.cpp, Komb1.java, Komb1.py	Kombinatsioonide leidmine rekursiivselt
Komb2.cpp, Komb2.java, Komb2.py	Kombinatsioonide leidmine bitivektoriga
Lend.cpp, Lend.java, Lend.py	Lennu komplekteerimise ülesanne

3 ALGORITMI KEERUKUS JA PÕHILISED ANDMESTRUKTUURID

Arvutiprogrammid lahendavad mitmesuguseid ülesandeid arvutuste, andmetöötuse ja automaatsete otsuste tegemise alal. Selleks on programmil vaja sooritada hulk tegevusi. Nende tegevuste järjestatud jada nimetatakse **algoritmiks**.

Sõna „algoritm“ ise päri neeb Pärsia matemaatiku al-Khwārizmī (780-850) nimest. 825. aasta paiku kirjutas ta araabiakeelse töö, milles kirjeldas arvutamist kümnendsüsteemis. 12. sajandil tölgiti see ladina keelde pealkirjaga „*Algoritmi de numero Indorum*“ ehk „*Algoritmi indialaste numbritest*“. „*Algoritmi*“ oli siin lihtsalt al-Khwārizmī nime kohandus ning indialaste numbrid olid need, mida Euroopas hakati tundma araabia numbrite nime all – nulli sisaldavad kümnendsüsteemi numbrid. Edaspidi tähistaski algoritmi termin peamiselt kümnendsüsteemi ja seonduvaid arvutusreegleid.

Tolleaegne arvutusreeglistik (ehk algoritm!) oli esitatud värsivormis ja moodustas mitmesajarealise poeemi. Luulevorm pole aga täpsete ja keeruliste eeskirjade jaoks kõige efektiivsem, seetõttu on hilisemad teadlased uurinud meetodeid algoritmide kiiremaks ja kompaktsemaks esitamiseks.

19. sajandil leiutasid George Boole ja Giuseppe Peano aritmeetika kirjapanemiseks konkreetsete reeglite ja sümbolitega süsteemi, sellest ajast alates võib ka rääkida algoritmidest tänapäevases tähenduses. Arvutiteaduse seisukohast kõige olulisema aluse pani algoritmitteooriale 1930. aastatel Alan Turing, kes kirjeldas **Turingi masina** idee. Turingi masin on teoreetiline masin, mille eesmärkideks on:

1. võimalus täita kõiki võimalikke algoritme,
2. võimalikult väike masinasse ehitatud operatsioonide arv.

Tänapäeval ongi arvutussüsteemide hindamise oluliseks kriteeriumiks see, kas süsteemi abil on võimalik luua Turingi masinat – see näitab, et süsteem on üldotstarbeliselt kasutatav igasuguste algoritmide täitmiseks.

3.1 ALGORITMI KEERUKUS

Programmeerimisvõistlustel tuleb välja mõelda ja programmeerida algoritm, mis antud ülesande lahendab. Samas ainult korrektsest algoritmist ei piisa – programm peab vastuse leidma etteantud aja jooksul ning see ei tohi kasutada ka ülemääraselt palju mälu. Nii aja- kui ka mälulimiit on harilikult iga ülesande juures välja toodud. Seetõttu on kasulik enne koodi kirjutama asumist hinnata, kas väljamöeldud lahendus töötab piisavalt kiiresti ega kasuta liiga palju mälu.

Programmi töökiirus sõltub mitmetest teguritest. Mõned neist on vähemalt osaliselt programmeerija kontrolli all, teised mitte. Näiteks ei saa programmeerija üldjuhul muuta arvuti protsessori töökiirust, kuid ta saab valida ülesande lahendamiseks sobivama algoritmi. Seetõttu on programmeerija jaoks oluline, milline on tema valitud algoritmi **ajaline keerukus** (*time complexity*).

Algoritmi ajaline keerukus sõltub enamasti olulisel määral algandmete mahust – näiteks suure faili pakkimine võtab harilikult kauem aega kui väikese faili pakkimine ja miljonielemendilise jada sorteerimine on aeganõudvam kui kümnest elemendist koosneva jada sorteerimine. Algoritmi ajalist keerukust väljendatakse funktsiooniga f , mis seab igale selle algoritmi järgi lahendatavalle



konkreetsele ülesandele andmemahuga n vastavusse selle lahendamiseks sooritatavate operatsioonide arvu $f(n)$.

Teades operatsioonide arvu $f(n)$ ja protsessori töökiirust, saab ligikaudu arvutada, kui palju aega konkreetse ülesande lahendamiseks kulub. Erinevate operatsioonide täitmise võib aga võtta erineva hulga aega, seetõttu kasutatakse **elementaaroperatsiooni** mõistet. Elementaaroperatsiooniks nimetatakse sellist operatsiooni, mille arvuti suudab täita konstantse ajaga, sõltumata argumendi väärustusest. Näiteks kuni 64-bitiste arvude liitmine, lahutamine ja korrutamine on kaasaegeks arvutis elementaaroperatsioonid, neist pikemate arvudega opereerimine aga tõenäoliselt mitte. Küll aga võib algoritmide omavahelisel võrdlemisel operatsiooni mõistet veelgi lihtsustada või võrreldagi ainult mingit konkreetset tüüpi operatsioonide arvu. Sel juhul saame üldiselt hinnata, kumb algoritm on kiirem, kuid mitte arvutada ligikaudset tööaega.

3.1.1 Keskmine ja halvim keerukus

Mõnel juhul ei sõltu algoritmi ajaline keerukus ainult andmemahust, vaid ka sellest, milline on etteantud andmestik. Näiteks kui otsida jadast mingi konkreetse väärustusega elementi, siis üheks võimalikuks lahenduseks on käia kogu jada elementhaaval läbi. Parimal juhul on otsitava väärustusega element kohe jada esimesel kohal ja pole mingit põhjust teisi elemente enam läbi vaadata, seega piisas vaid ühest võrdluse operatsioonist. Kui aga otsitava väärustusega element on jadas viimane, tuleb kogu jada läbi vaadata ja n -elemendilises jadas tehakse sel juhul n võrdlust. Viimane kirjeldatud juhtum on selgelt halvim võimalik, sest kunagi ei ole vaja teha ka rohkem kui n võrdlust. Kirjeldatud olukordi nimetatakse vastavalt algoritmi ajaliseks keerukuseks parimal juhul ja halvim juhul. Praktikas on sageli kasulik teada ka algoritmi keerukust keskmisel juhul ehk operatsioonide arvu, mida tuleb keskmiselt sooritada konkreetse ülesande lahendamiseks andmemahu n korral. Ülalkirjeldatud jadast otsimise korral tuleb keskmiselt teha $n/2$ võrdlusoperatsiooni.

3.1.2 Asümpootiline hinnang

Kuna väikesed andmemahud enamasti niikuinii probleeme ei tekita, on algoritmi töökiiruse hindamisel köige olulisemaks see, kuidas töökiirus muutub andmemahu piiramatul kasvul. Sellist hinnangut nimetatakse **asümpootilineks hinnanguks** ning see keskendubki just keerufunktsiooni kasvukiiruse uurimisele. Algoritmi keerufunktsiooni kasvukiirus näitab, kui kiiresti kasvab selle algoritmi alusel koostatud programmi tööaeg töödeldavate andmete mahu kasvades. Programmeerimisvõistlustel annab see just aimu, kas väljamöeldud algoritm suudab töödelda vajaliku andmemahu etteantud aja jooksul.

Funktsionide kasvukiiruse võrdlemisel kasutatakse tavaliselt järgmisi seoseid:

- O (tavaline suurtäht O) tähistab, et funktsioon ei kasva kiiremini võrdlusfunktsoonist.
- Ω (kreeka täht oomega) tähistab, et funktsioon ei kasva aeglasemini võrdlusfunktsoonist.
- Θ (kreeka täht teeta) tähistab seda, et funktsioonid on sama kasvuga.

Formaalselt väljendudes $f(n) \in O(g(n))$, kui funktsiooni $f(n)$ kasvukiirus ei ületa funktsiooni $g(n)$ kasvukiirust. See tähendab, et leiduvad positiivsed konstandid c ja n_0 , mille korral kehtib

$$\forall n \geq n_0: f(n) \leq cg(n).$$

Sümbol \forall tähendab „iga“. Kogu avaldis tähendab siis, et funktsioon f alates kohast n_0 ei kasva kiiremini kui võrdlusfunktsioon g . Piiri kasutamine on vajalik seetõttu, et väikeste väärustuste puhul võib algoritmi tööajas esineda moonutusi. Tegevused, mida tuleb teha vaid üks kord sõltumata andmemahust (näiteks muutujatele algväärtuse andmine), võivad võtta väikeste

andmemahtude korral lõviosa algoritmi tööajast. Suurte andmemahtude korral on ühekordsetele tegevustele kuluv aeg täpselt sama, kuid see on tühine, võrreldes kogu tööajaga.

Definitsioon ei piira funktsioonide $f(n)$ ja $g(n)$ enda väärtsusi, vaid nende väärtsuste suhet $f(n) / g(n)$. Võib öelda ka, et kasv on ülalt tõkestatud. Seetõttu aga võib anda O -hinnanguid ükskõik kui suure liiga ehk kui $f(n) \in O(n^2)$, siis kehtib ka $f(n) \in O(n^3)$.

$f(n) \in \Omega(g(n))$, kui leiduvad positiivsed konstandid c ja n_0 , mille korral kehtib

$$\forall n \geq n_0: f(n) \geq cg(n).$$

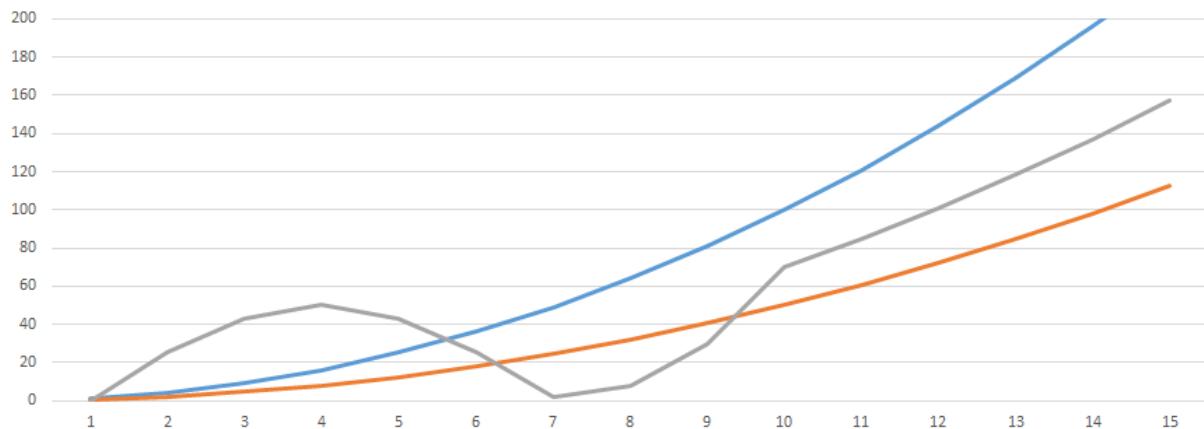
Seekord on funktsiooni f kasv alt tõkestatud funktsiooniga g . Väited $f(n) \in O(g(n))$ ja $g(n) \in \Omega(f(n))$ on samaväärsed.

$f(n) \in \Theta(g(n))$, kui leiduvad positiivsed konstandid c_1, c_2 ja n_0 , mille korral kehtib

$$\forall n \geq n_0: c_1g(n) < f(n) \leq c_2g(n).$$

Sellisel juhul on funktsioon f tõkestatud funktsiooniga g nii ülalt kui alt, st kehtib nii $f(n) \in O(g(n))$ ja $f(n) \in \Omega(g(n))$.

Järgneval graafikul on kujutatud sinisega funktsioon $g(n) = n^2$, oranžiga funktsioon $h(n) = 0,5 * n^2$ ja halliga uuritav funktsioon $f(n)$, mille keerukust proovime hinnata:



Kuigi funktsioon $f(n)$ kasvab väikeste n väärtsuste korral kiiremini kui funktsioon $g(n)$ siis on jooniselt näha, et väärtsuse $n = 6$ korral jäääb $f(n)$ funktsioonist $g(n)$ maha (ja ei möödu sellest kunagi) ehk iga n väärtsuse korral $n \geq 6$ kehtib $f(n) < g(n)$. Seega $f(n) \in O(g(n))$ ehk $f(n) \in O(n^2)$. Analoogselt alates väärusest $n = 10$ on funktsiooni $f(n)$ väärus alati suurem kui funktsiooni $h(n) = 0,5 * g(n)$ väärus, seega $f(n) \in \Omega(g(n))$ ehk $f(n) \in \Omega(n^2)$. Seega, kui võtta $n_0 = 10$, on täidetud ka tingimus Θ -hinnanguks:

$$\forall n \geq 10: 0,5n^2 < f(n) \leq n^2 \rightarrow f(n) \in \Theta(n^2).$$

Praktikas kasutatakse sageli O -notatsiooni ehk antakse vaadeldavale algoritmile ülempiiri hinnang, millest rohkem aega ei tohiks selle töö võtta. Isegi juhtudel, kui tegelikult saaks kasutada ka Θ -hinnangut ehk tugevamat väidet, kasutatakse mitteformaalsetes algoritmialastes aruteludes pigem O -d. Seetõttu tuleb erinevate materjalidega töötades olla hoolikas.

3.1.3 Kasvuseoste omadused

Kasvuseostel kehtivad järgmised kasulikud omadused:

1. $\forall c > 0: cf(n) \in \Theta(f(n))$. See tähendab, et funktsiooni korrutamine konstandiga ei muuda selle kasvukiirust. Erijuhul $c = 1$ saame $f(n) \in \Theta(f(n))$, samuti $f(n) \in O(f(n))$ ja $f(n) \in \Omega(f(n))$. Kui $f(n) = 1$, siis $c \in \Theta(1)$, mis tähendab, et kõigi konstantsete funktsioonide kasvukiirused võrdsed. See ei tähenda, et kaks programmi töötaksid sama kaua, aga nende tööaeg kasvab samal viisil.
2. Kui $f(n) \in O(g(n))$ ja $g(n) \in O(h(n))$, siis $f(n) \in O(h(n))$. See tähendab, et seos O on transitiivne. Samuti on transitiivsed seosed Ω ja Θ .
3. Kui $f(n) \in \Theta(h(n))$ ja $g(n) \in O(h(n))$, siis $(f(n) + g(n)) \in \Theta(h(n))$. See tähendab, et kahe funktsiooni summa kasvu määrab kiirema kasvuga liidetav. Näiteks kui $f(n) \in \Theta(n^3)$ ja $g(n) \in \Theta(n)$, siis $(f(n) + g(n)) \in \Theta(n^3)$.
4. Kui $f_1(n) \in \Theta(g_1(n))$ ja $f_2(n) \in O(g_2(n))$, siis $f_1(n)f_2(n) \in O(g_1(n)g_2(n))$.
Kui $f_1(n) \in \Theta(g_1(n))$ ja $f_2(n) \in \Omega(g_2(n))$, siis $f_1(n)f_2(n) \in \Omega(g_1(n)g_2(n))$.
See tähendab, et kahe funktsiooni korrutise kasv on tegurite kasvude korritis.
5. Kui $p(n)$ on d -astme polünoom, siis $p(n) \in \Theta(n^d)$.
6. $\forall 0 \leq r \leq s: n^r \in O(n^s)$. See tähendab, et madalama astmega astmefunktsioon ei kasva kiiremini kõrgema astmega astmefunktsioonist. Kehtib ka tugevam väide: madalama astmega funktsioon kasvab alati rangelt aeglasmalt kui kõrgema astmega astmefunktsioon.
7. $\forall k \geq 0, b > 1: n^k \in O(b^n)$. See tähendab, et mitte ükski astmefunktsioon ei kasva kiiremini ühestki eksponentfunktsioonist. Tegelikult kasvab astmefunktsioon alati rangelt aeglasmalt.
8. $\forall k > 0, b > 1: \log_b n \in O(n^k)$. See tähendab, et ükski logaritmefunktsioon ei kasva kiiremini ühestki astmefunktsioonist. Tegelikult kasvab logaritmefunktsioon alati rangelt aeglasmalt.
9. $\forall a > 1, b > 1: \log_a n \in \Theta(\log_b n)$. See tähendab, et kõik logaritmefunktsioonid kasvavad sama kiirusega.
10. $\forall r \geq 0: \sum_{i=1}^n i^r \in \Theta(n^{r+1})$. See tähendab, et r . järku astmerea summa kasvab nagu $(r+1)$. astme polünoom.

3.2 ALGORITMI KEERUKUSE HINDAMINE

Kui algoritm koosneb ainult järjestikustest käskudest, siis kogu algoritmi täitmisaeg on nende järjestikuste käskude täitmisaegade summa. Formaalselt avaldub k järjestikuse käsuga algoritmi täitmisaeg kujul

$$T(n) = f_1(n) + f_2(n) + \dots + f_k(n),$$

kus $f_i(n)$ on i . käsu täitmisaeg.

3.2.1 Hargnemiste keerukuse hindamine

Kui algoritm esineb hargnemisi, siis keskmise täitmisaaja hindamiseks tuleb iga hargnemise korral arvesse võtta tõenäosust, millega mingit haru täidetakse. Näiteks lihtsa tingimuslause korral kontrollitakse kõigepealt tingimust ja selle tulemusena täidetakse vastavalt kas esimest või teist haru. Sel juhul avaldub täitmisele kuluv keskmine koguaeg järgmiselt:

$$T(n) = f_o(n) + pf_1(n) + (1-p)f_2(n),$$

kus $f_o(n)$ on tingimuse kontrollimise kulu, $f_1(n)$ ja $f_2(n)$ vastavalt esimese ja teise haru kulu ning p

tõenäosus, et täidetakse esimene haru.

Halvimaks juhuks on see, et täidetakse alati haru, mille täitmise võtab kauem aega. Sel juhul avaldub koguaeg

$$T(n) = f_0(n) + \max(f_1(n), f_2(n)).$$

3.2.2 Tsüklite keerukuse hindamine

Tsüklitega ehk iteratiivse algoritmi hindamisel tuleb arvestada, et tsüklil sisus olevaid käskke täidetakse korduvalt. Kui tsüklit täidetakse k korda ja tsüklil sisu ühekordse täitmise ajaline keerukus on $f(n)$, siis tsüklil täitmise ajaline keerukus on $kf(n)$.

Kui korduste arv k on konstant, siis $kf(n) \in \Theta(f(n))$, ehk algoritmi ajalist keerukust mõjutavad oluliselt ainult tsüklid, mille korduste arv on sõltuvuses andmemahust n . Näiteks kui vaatame tsüklit, mis käib läbi jada pikkusega n ja iga elemendi korral teeb ühe võrdlustehete, mis on konstantse keerukusega, see tähendab $f(n) \in \Theta(1)$, saame tsüklil täitmise kuloks $nf(n) \in \Theta(n)$.

3.2.3 Mitmekordsete tsüklite keerukus

Mitmekordsete tsüklite korral saab neid vaadata seestpoolt väljapoole. Kui sisemine tsükkel käib andmed läbi n korda ja on seega keerukusega $t(n) \in \Theta(n)$ ning välimist tsüklit täidetakse samuti n korda, siis välimise tsüklil täitmise on keerukusega $nt(n) \in \Theta(n \cdot n) = \Theta(n^2)$.

Päriselt ei koosne kõik tsüklid muidugi täpselt n sammust. Näiteks kui me tahame leida jadast pikkusega n kõikvõimalikud elementide paarid, siis välimine tsükkel käib läbi kõik elemendid, kuid sisemise puhul piisab, kui alustada tsüklit vaadeldavale elemendile järgnevast elemendist. Sellisel juhul käib sisemine tsükkel esimesel korral läbi $n - 1$ elementi, teisel $n - 2$ jne. Kogukeerukus avaldub siis kujul

$$\begin{aligned} T(n) &= (n - 1)f(n) + (n - 2)f(n) + \cdots + (n - n)f(n) \\ &= ((n - 1) + (n - 2) + \cdots + (n - n))f(n). \end{aligned}$$

Sulgudes on meil tegelikult jada $0, 1, \dots, n - 1$. Esitame selle kujul $0 + \sum_{i=1}^n i = n$. Kuna $0 \in \Theta(1)$, $\sum_{i=1}^n i \in \Theta(n^2)$ (10. omadus) ja $n \in \Theta(n)$. Kui $f(n) \in \Theta(1)$, saame

$$(\Theta(1) + \Theta(n^2) - \Theta(n))\Theta(1) = \Theta(n^2).$$

Kui täpsed valemid pole meeles või ei anna ühtki neist konkreetset konstruktsioonil kasutada, siis tuleb appi O -hinnang. Nagu eelnevalt mainitud, võib O -hinnanguid anda liiaga. Antud näites

$$\begin{aligned} T(n) &= (n - 1)f(n) + (n - 2)f(n) + \cdots + (n - n)f(n) \leq \\ &\leq nf(n) + nf(n) + \cdots + nf(n) = n^2f(n). \end{aligned}$$

Kuna $n^2f(n) \in \Theta(n^2)$, siis $T(n) \in O(n^2)$.

Rusikareeglina saabki kasutada O -hinnangut, et konstantse sisuga ühekordne tsükkel on keerukusega $O(n)$, kahekordne $O(n^2)$, kolmekordne $O(n^3)$ jne. See on mõistlik küll vaid juhul, kui igas tsüklis tsüklimuutujat muudetakse lineaarselt, see tähendab, et tsüklil korduste arv on $k * n + c$, kus k ja c on konstandid. Nt tsüklid päistega

```
for (int i=0; i<2*n; i++)
for (int i=100; i<n+10; i++)
for (int i=0; i<n; i+=2)
```

on kõik keerukusega $O(n)$, kuigi esimene teeb $2n$, teine $n - 90$ ja viimane $n/2$ kordust.

Samas tsükkel päisega for (int i = 1; i <= n; i*= 2) on hoopiski $O(\log n)$ ($\log_2 n$ kordust) ning tsükkel päisega for (int i=0; i<(n-2)*n; i++) on ruutkeerukusega $O(n^2)$.

3.2.4 Rekursiooni keerukuse hindamine

Rekursiivse algoritmi täitmisele kuluvat aega hinnatakse rekurrentse võrrandiga. Näiteks „jaga ja valitse“ tüüpi ülesannetel, kus ülesanne jagatakse kaheks võrdseks (andmemahuga $n/2$) alamülesandeks ja mõlemad lahendatakse samal meetodil, siis juhul, kui alamülesannete lahenduste töötlemiseks kulub veel n sammu, avaldub kogu sammude arv järgmisel kujul:

$$T(n) = \begin{cases} 0, & \text{kui } n = 1 \\ 2T\left(\frac{n}{2}\right) + n, & \text{kui } n > 1 \end{cases}$$

Pealtnäha pole sellisest võrrandist suurt abi, kuna selle lahendamine pole just kõige lihtsam, kuid paljudel juhtudel saab sellisel kujul avaldatud lahendusaega hinnata järgmise seose abil:

Kui $T(n) = aT(n/b) + f(n)$, kus $a \geq 1$ ja $b > 1$, siis

$$T(n) = \begin{cases} \Theta(f(n)), & f(n) \in \Omega(n^{\log_b a+e}) \text{ ja } af\left(\frac{n}{b}\right) \leq cf(n), \text{ mingi konstanti } c \leq 1 \text{ ja suure } n \text{ korral} \\ \Theta(n^{\log_b a} \cdot \log n), & f(n) \in \Theta(n^{\log_b a}) \\ \Theta(n^{\log_b a}), & f(n) \in O(n^{\log_b a-e}) \text{ ja } e > 0 \end{cases}$$

Ülalpool toodud näite korral $a = b = 2$, $\log_b a = 1$ ja $f(n) \in \Theta(n) = \Theta(n^{\log_b a})$. Nüüd saame teise rea põhjal, et $T(n) \in \Theta(n \log n)$.

Sagedamini esinevate rekursiivsete algoritmide võrrandid on toodud järgnevas tabelis:

T(n)	Keerukus	Näide algoritmist
$T(n/a) + \Theta(1)$	$\Theta(\log n)$	Kahendotsing jadast (a=2)
$T(n - 1) + \Theta(1)$	$\Theta(n)$	Faktoriaali leidmine rekursiivselt
$bT(n/b) + \Theta(1)$	$\Theta(n)$	„Jaga ja valitse“ ilma valitsemiseta
$cT(n/c) + \Theta(n)$	$\Theta(n \log n)$	„Jaga ja valitse“, nt põimemeetod
$T(n - 1) + \Theta(n)$	$\Theta(n^2)$	Kiirmeetodil sorteerimise halvim juht
$dT(n - 1) + \Theta(1)$	$\Theta(d^n)$	Hanoi tornid (d=2)

3.3 TAVALISED KEERUKUSKLASSID

Vaatame siin algoritmide tavalisemaid keerukusklassi ja nende esinemise juhtusid.

$O(1)$ - **konstantse** keerukusega on sellised ülesanded, mille lahendamise aeg ei sõltu oluliselt sisendi suurusest.

$O(\log n)$ – **logaritmiline** keerukusega on harilikult algoritmid, mis jagavad sisendi igal sammul enam-vähem võrdseteks osadeks. Näiteks kahendotsingu algoritm on logaritmiline keerukusega.

$O(n)$ – **lineaarse** keerukusega ülesanded on enamasti sellised, kus sisend käiakse läbi konstantne arv kordi. Lineaarse keerukusega on näiteks suvalise jada kõikide elementide summa leidmine või mingi kindla väärtsusega elemendi leidmine sorteerimata jadast.

$O(n \log n)$ - Sellise keerukusega on tavaliselt parimad sortimisalgoritmid ja seega ei saa madalamasse keerukusklassi kuuluda ükski algoritm, mis kasutab võrdlustel põhinevat sortimist.

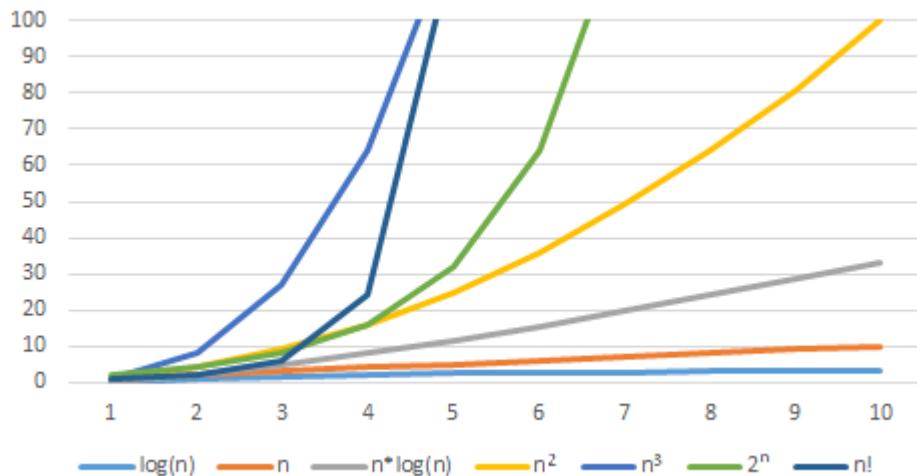
$O(n^2)$ – **ruutkeerukusega** algoritmid on tavaliselt kahekordse tsükliga algoritmid – niimoodi on näiteks võimalik läbi vaadata sisendi elementide kõikvõimalikud paarid.

$O(n^3)$ – **kuupkeerukusega** algoritmid on harilikult kolmekordse tsükliga algoritmid.

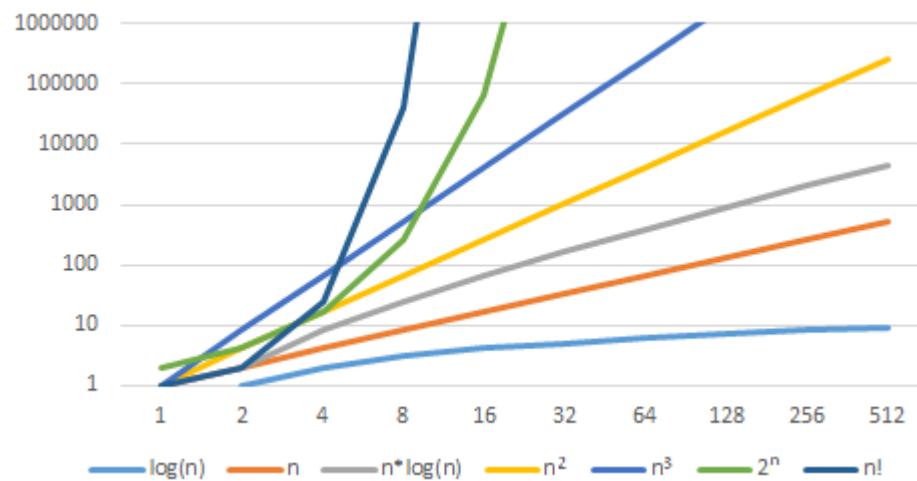
$O(2^n)$ – **eksponentsiaalse** keerukusega algoritmid käivad tavaliselt läbi sisendi kõikvõimalikud alamhulgad.

$O(n!)$ – **faktoriaalise** keerukusega algoritmid enamasti vaatabad läbi kõik sisendi permutatsioonid.

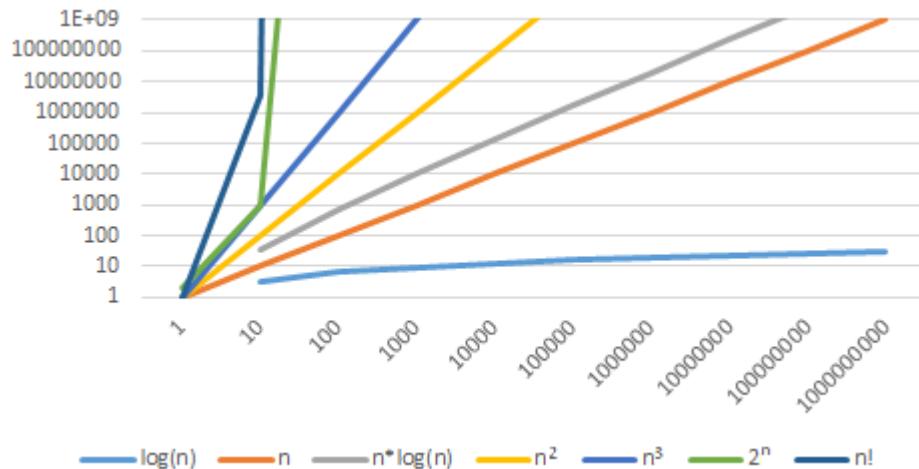
Nii näevad tavaliste keerukusklasside funktsioonid välja graafikul:



Järgmisena on esitatud samad funktsioonid logaritmilisel skaalal:



Veel üks graafik praktikas enam kasutatavate väärustega:



3.3.1 Keerukusklass ja ajalimiit

Võistlustel on tavaiselt ette antud ajalimiit ning sisendandmete lubatud maht. Selle põhjal saab ennustada, millise keerukusklassiga algoritm lahenduseks sobib. Järgmises tabelis on toodud sisendi suurus ja algoritmi keerukusklass, mis sellise sisendi suudab töödelda ligikaudu sekundiga, kui protsessor suudab sooritada 100 miljonit operatsiooni sekundis:

n	Keerukusklass	Näide
10 – 11	$O(n!), O(n^6)$	Kõigi permutatsioonide leidmine
15 – 18	$O(2^n * n^2)$	Rändkaupmehe ülesanne dünaamilise planeerimisega
18 – 22	$O(2^n * n)$	Dünaamiline planeerimine bitimaskiga
100	$O(n^4)$	
400	$O(n^3)$	Floyd-Warshalli algoritm
2000	$O(n^2 \log n)$	
10000	$O(n^2)$	Aeglased sorteerimisalgoritmid
1000000	$O(n \log n)$	Kiiremad sorteerimisalgoritmid, mitmed "jaga ja valitse" tüüpi ülesanded.
100 000 000*	$O(n), O(\log n), O(1)$	

* enamasti jäävad võistlustel andmemahud miljoniti piiresse, kuna suuremate sisendite töötlus võtab liiga palju aega.

3.4 ANDMESTRUKTUURID

Iga mittetrvialne programm kasutab oma töös küllaltki suurt hulka andmeid. Ilmselgelt pole võimalik iga väärtsuse jaoks luua eraldi muutujat, vaid andmed tuleb grupeerida ja korrapastada. Juba enne arvutite leiutamist mõtlesid inimesed andmete korrapastamiseks välja näiteks loendid, tabelid ja sõnastikud. Sarnased abistavad struktuurid on ehitatud ka enamikus programmeerimiskeeltes.

Andmete korrapastamine täidab kaht peamist eesmärki:

- Programmi on võimalik lihtsama vaevaga lugeda, mõista ja parandada.
- Õigesti valitud struktuuri korral on andmeid on võimalik kiiresti käte saada ja muuta.

Andmestruktuur on vahend suure hulga samatüübiliste andmete hoidmiseks ja neile efektiivse juurdepääsu ja töötlemise korraldamiseks.

Andmestruktuurid otseselt ülesandeid ei lahenda, kuid erinevatel struktuuridel töötavad erinevad algoritmid ning seega aitab õige andmestruktuuri valik kaasa efektiivse lahenduse leidmisele ja kasutusele.

3.4.1 Andmestruktuuride klassifitseerimine

Andmestruktuure võib jagada **konkreetseteks** ja **abstraktseteks**. Konkreetsed andmestruktuurid kirjeldavad andmete tegelikku paigutust arvutis, sellised on näiteks massiiv ja ahel. Abstraktsed andmestruktuurid kirjeldavad pigem võimalusi, mida selle andmestruktuuriga teha saab, samas võib andmeid nende sees esitada mitmel viisil. Abstraktsed andmestruktuurid on näiteks pinu ja järjekord.

Sageli võib abstraktse andmestruktuuri luua nii, et ta kasutab sisemiselt mõnd lihtsamat konkreetset andmestruktuuri.

Andmestruktuurid võivad olla kas **staatilised** (s.t nende suurus pannakse alguses paika ja neisse ei saa uusi elemente lisada või neid eemaldada) või **dünaamilised** (saab elemente lisada ja eemaldada).

3.5 MASSIIV

Massiiv (array) on andmestruktuur, mis koosneb indekseeritud ühetüüblistest elementidest. See tähendab, et igal elemendil massiivis on kindel järjenumber ehk indeks. Elementide arvu massiivis nimetatakse massiivi pikkuseks. Lühidalt oli massiividest juttu juba esimeses peatükis, kuna enamasti on programmeerimiskeeltes massiivi jaoks olemas lausa omaette andmetüüp.

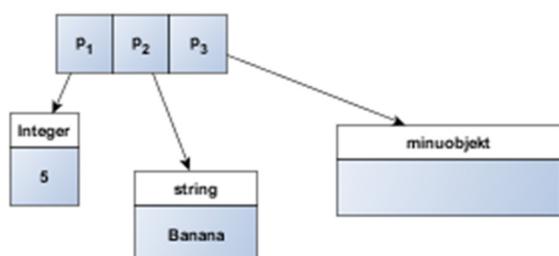
Esimeses peatükis oli ka juttu, kuidas massiive mälus hoitakse. Harilikult antakse massiivi deklareerimisel ette selle pikkus ja elementide andmetüüp. Selle info põhjal reserveeritakse massiivi jaoks vajaliku pikkusega mäluplokk.

Teades esiteks seda, millisel mäluaadressil massiiv algab, ja teiseks elemendi andmetübi pikkust, on lihtne arvutada, kust algab 2. element, kust 3. jne. Tänu sellele on indeksile vastava elemendi leidmine massiivist kiire ja lihtne operatsioon. Asjaolu, et terve massiiv hoitakse mälus koos, teeab massiivi järjestikuse elementhaaval läbikäimise samuti väga kiireks, kuna juba esimese elemendi lugemisel lisatakse vahetult järgnevad elemendid suure töenäosusega protsessori vahemälusse.



3.5.1 Massiivid Pythonis

Pythonis kasutatakse massiivi asemel listi mõistet ning selle ülesehitus on veidi teistsugune. Nagu juba esimeses peatükis selgus, on Pythoni list sisuliselt viitade massiiv. Seetõttu võimaldab Python erinevalt tavapärasest massiivist hoida listis erinevat tüüpi elemente – see, kui palju mingi element mälus ruumi võtab, ei ole sellise ülesehituse seisukohast oluline:



3.5.2 Massiivi võimalused ja piirangud

Massiivi elementide väärust saab lihtsasti muuta tavalise omistamistehtega, kuid massiivi elemente lisada ja neid seal eemaldada üldjuhul ei saa. Kuna aga elementide väärusi saab muuta, siis saab simuleerida ka elementide lisamist ja eemaldamist. Selleks võib programmeerija deklareerida piisavalt suure pikkusega massiivi ja pidada ise järgi, kui mitu elementi tal tegelikult parasjagu massiivis on. Kui parasjagu on kasutusel m elementi, siis uue elemendi lisamine on selle vääruse salvestamine kohale $a[m]$ (juhul, kui indekseerimine algab 0-st, nagu siin raamatus käsitletud keeltes on). Sellise lisamise töömaht ei sõltu massiivi pikkusest ega elementide arvust selles ja on seega konstantse keerukusega. Kui aga sooviks on lisada element massiivi keskele kohale k , tuleb elemendid kohtadel $k \dots m - 1$ tösta ühe koha vörora edasi. Selle keerukus on juba $O(n)$. Juhul, kui ei ole vaja säilitada elementide omavahelist järjekorda, võib muidugi salvestada $a[k]$ asuva elemendi vääruse massiivis viimaseks ja salvestada kohale $a[k]$ uus, soovitud väärus. Sama on eemaldamisega: kui soovitakse eemaldada element kusagilt kasutuses oleva osa keskelt kohalt k , siis tuleb köik elemendid kohtadel $k + 1 \dots m - 1$ tösta üks koht ettepoole. Kiiresti saab eemaldada ainult viimast elementi. Kui elementide järjekorra säilitamine ei ole oluline, saab tegelikult salvestada eemaldatava vääruse kohale $a[k]$ viimase vääruse $a[m-1]$ ning tagada sellega alati konstantse keerukuse ka eemaldamisel. Sageli siiski on järjekorra säilitamine oluline.

3.5.3 Mitmemõõtmelised massiivid

Massiivid võivad olla ka mitmemõõtmelised. Mitmemõõtmelisi massiive on kõige lihtsam ette kujutada tabelina ja tavaliselt räägitaksegi kahemõõtmeliste massiivide puhul ridadest ja veergudest.

Joonisel on kujutatud kahemõõteline massiiv A elementide $a_{11}\dots a_{34}$ hoidmiseks.

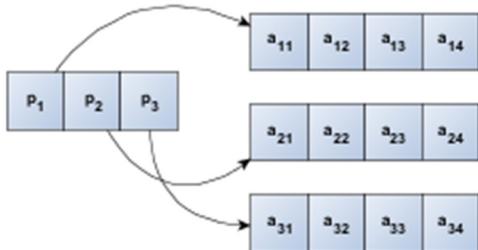
a_{11}	a_{12}	a_{13}	a_{14}
a_{21}	a_{22}	a_{23}	a_{24}
a_{31}	a_{32}	a_{33}	a_{34}

C/C++ keeles ei erine mitmemõõteline massiiv mälus tegelikult ühemõõtmelisest: elemendid on kas ridade või veergude kaupa järjest:



Ka nii on elemendi leidmine lihtne, kuna andes ette rea ja veeru indeksi, saab kiiresti arvutada elemendi tegeliku asukoha ehk kauguse massiivi algusest. Kui indekseerimist alustada nullist, siis kaugus avaldub valemiga $k = (r - 1) \cdot vn + (v - 1)$, kus r on rea number, v on veeru number ja vn veergude arv. Kui hakata ridu ja veerge ka 0-st loendama, nagu programmeerimises tavaks, on valemi kuju veelgi lihtsam: $k = r \cdot vn + v$. Sarnaselt saab arvutada ka suuremamõõtmeliste massiivide elementide kaugusi massiivi algusest, näiteks kolmemõõtmelise massiivi puhul $k = i_3 + N_3 \cdot (i_2 + N_2 \cdot n_1)$, kus i tähistab vastava mõõtme indeksit ja N elementide arvu vastava mõõtme suunal.

Java mitmemõõtmelised massiivid on üles ehitatud veidi teistsugusel põhimõttel: need on pigem massiivid massiividest, mis siis omakorda võivad koosneda massiividest jne.



Selline lähenemine võimaldab luua „hambulisi“ (*jagged*) massiive, kus read ei ole võrdse pikkusega. Sarnane põhimõte on ka Pythonis: listi elemendiks võib olla teine list jne. Loomulikult on võimalik luua ka C++ massiive viitadest (pointeritest), mis viitavad massiividele.

3.5.4 Dünaamilised massiivid

Massiivi pikkus on tavaliselt fikseeritud ja programmi käitusajal seda muuta ei saa. See tekitab mitmeid ebameeldivusi, mistöttu on kasutusele võetud dünaamilised massiivid, mille pikkust saab muuta. Esialgu eraldatakse dünaamilisele massiivile mingi pikkusega osa mälust – olgu see n . Kuni meil ongi vaid kuni n elementi, töötab kõik nagu tavalises massiivis. Kui on vaja lisada $n + 1$ element, siis

1. eraldatakse pikem mäluosa, harilikult pikkusega $2n$,
2. kopeeritakse elemendid esialgsest massiivist uude massiivi,
3. esialgsele massiivile kuulunud mäluosa vabastatakse.

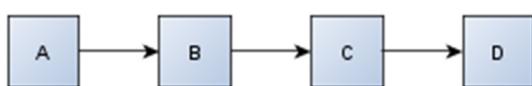
Muidugi võtab elementide kopeerimine uude massiivi aega, kuid suurendades iga kord vajadusel massiivi pikkust 2 korda, on see küllaltki harv olukord ning keskmene elemendi lisamise keerukus massiivi lõppu on enamikel juhtudel konstantne. Teisalt jälle võtab dünaamiline massiiv enamasti mälus rohkem ruumi, kui seal olevate elementide hoidmiseks tegelikult vaja on.

Pythoni list ongi dünaamiline massiiv. C++ standardteegis realiseerib dünaamilise massiivi klass `vector` ja Javas `ArrayList`. Tavaliselt on sellistel klassidel meetodid elemendi massiivi lõppu lisamiseks ja lõpust eemaldamiseks, mis on enamasti konstantse keerukusega. Samuti on realiseeritud elemendi lisamine ja eemaldamine suvaliselt positsioonilt, kuid kuna sel juhul tööstetakse tagapool asuvad elemendid ümber, on need operatsioonid lineaarse keerukusega.

Massiive kasutatakse väga palju nii iseseisva andmestruktuurina kui ka teiste andmestruktuuride, sealhulgas pinude, järjekordade ja kuhjade realiseerimiseks.

3.6 AHEL

Massiiviga seotud lisamise ja eemaldamise probleemidest on vaba **ahel**. Ahel on andmestruktuur, kus iga element alates esimesest teab, kus asub talle järgnev element:



Elementide arv ahelas ei ole fikseeritud, neid saab vabalt lisada ja eemaldada konstantse ajaga:



Samas, kuna elemendi asukoht ei ole kindlalt määratud, siis elemendi lugemine ahelast on keerukusega $O(n)$ – iga kord tuleb alustada esimesest elemendist ja käia ahelat läbi kuni soovitud elemendini. See kehtib ka lisamis- ja eemaldamiskoha otsimise jaoks.

Ahelal on massiivi ees järgmised eelised:

- dünaamilisus – ahel kasvab ja kahaneb vastavalt vajadusele loomulikult;
- lisamis- ja eemaldamisoperatsioonide lihtsus ja kiirus;
- puudub vajadus määrata algsuurust;

Ahelal on ka negatiivsed küljed:

- Suurem mälуважадус ühe elemendi hoidmiseks, kuna lisaks elemendi väärтusele tuleb meeles pidada ka viit järgmissele elemendile;
- Eleмendid ei ole kergesti leitavad, lugemiseks tuleb alustada alati algusest;
- Kuna eleмendid võivad paikneda mälus juhuslikult, siis mälust lugemine võib võtta kauem aega, sest ahelas lähestikku paiknevad eleмendid ei pruugi olla mälus lähestikku ega jõua protsessori vahemällu.
- Ahelas tagurpidi liikumine on väga kohmakas –iga kord tuleb alustada algusest.

Viimase probleemi lahenduseks kasutatakse topeltseotud ahelaid, kus lisaks järgnevale elemendile teab iga element ka talle eelnevat elementi. See aga nõuab iga elemendi kohta juba kahe viida meelespidamist.



Kuigi ahela näol on tegemist väga tuntud andmestruktuuriga, mida tutvustavad enam-vähem kõik programmeerimisõpikud, tuleb võistlusülesannete lahendamisel tegelikult harva ette ülesandeid, kus on praktiline kasutada ahelat. Eelised dünaamilise massiivi ees tulevad praktikas küllaltki harva välja. Protsessori vahemälu kasvamisega on tegeliku töökiiruse seisukohalt järjest olulisemaks saanud sarnaste andmete füüsiline lähedus mälus.

C++ keeles realiseerib ahelat klass `forward_list` (päisfailis `<forward_list>`) ja topeltseotud ahelat klass `list` (päisfailis `<list>`). Javas on topeltseotud ahela jaoks klass `LinkedList` (`java.util*`). Pythoni standardisse ahel ei kuulugi.

Järgmises tabelis on toodud dünaamilise massiivi ja ahela tavaliste operatsioonide jaoks kuluv sammude arv:

Operatsioon elemendiga	Dünaamiline massiiv	Topeltseotud ahel
Lugemine suvalisest kohast	1	n/4 keskmiselt, otstest 1
Lõppu lisamine	1, halvimal juhul n	1
Lisamine kohale i	n/2 keskmiselt	n/4 keskmiselt, algusesse lisamine 1
Eemaldamine kohalt i	n/2 keskmiselt	n/4 keskmiselt, otstest 1
Eemaldamine käesolevast kohast	n/2 keskmiselt	1
Lisamine käesolevasse kohta	n/2 keskmiselt	1

3.7 PINU

Pinu (*stack*) on abstraktne andmestruktuur, kus elementidele pääseb juurde kindlas järjekorras – elemendi lisamisel paigutatakse see kõige viimaseks ja elemendi eemaldamisel võetakse ära kõige viimasena lisatud element. Sellise jurdepäsusüsteemi kohta kasutatakse sageli inglisekeelset lühendit LIFO (*last in, first out* – viimasena sisse, esimesena välja).



Pinul on kaks olulist operatsiooni: elemendi lisamine ja elemendi lugemine ja eemaldamine. Suvalisest kohast elementi lugeda/eemaldada ei saa, selleks tuleb eemaldada kõik „pealpool“ olevad elemendid. Samuti ei saa elementi lisada suvalisse kohta pinus – jällegi, selleks tuleks eemaldada „pealpool“ olevad elemendid ja need pärast lisamist tagasi panna.

Pinuga tutvusime põgusalt juba eelmises peatükis alamprogrammide teema juures. Seal selgus, et alamprogrammide väljakutseid hoitakse pinumälus. Pinu põhimõttel töötab ka veebilehitsejates nupp „Tagasi“ – vaadatud leheküljed pannakse järjest pinusse ja „Tagasi“ nupu vajutusel võetakse sealt viimati lisatud lehekülg. Samuti töötab ka tekstiredakorites tagasivöött (*undo*).

Pinu kasutatakse ka mitmest tehtest koosnevate arvutustehete vastuse leidmiseks. Lihtsam on selleks arvutustehede esitada postfiks-kujul ehk pööratud Poola kujul. See tähendab, et tehtemärk kirjutatakse operandide järele, mitte vahele, nagu tavakasutuses (infiks-kujul). Nii $3 + 4$ on postfiks-kujul $3\ 4 +$ ja $(3 + 4)*5$ on $3\ 4 + 5\ *$. Postfiks-kuju eeliseks on see, et sulge ei ole vaja kasutada.

Postfiks-kujul arvutamine pinu abil toimub järgmiselt:

1. Loe avaldisest järgmine operand või operaator.
2. Kui järgmist operandi/opaatorit pole, loe vastus pinust ja lõpetata töö.
3. Kui on operand (arv), pane see pinusse.
4. Kui on operaator (tehtemärk) loe pinust kaks operandi, soorita tehe ja pane vastus pinusse.
5. Korda esimesest punktits alates.

Pinu realiseeritakse enamasti (dünaamilise) massiivina. Massiivi korral tuleb valida piisavalt suur massiiv ning hoida meeles elementide arvu pinus. Tähistades massiivi A -ga ja pinus olevate elementide arvu n -ga, siis lisamisel suurendatakse n -i ühe võrra ja lisatakse uus väärthus kohale a_n . Eemaldamisel tagastatakse kohal a_n olev väärthus ja vähendatakse n -i ühe võrra.

Pinu on võimalik realiseerida ka ahelana. Sellisel juhul lisatakse uus element alati ahela algusesse ning eemaldamise korral tagastatakse ja eemaldatatakse esimene element ahelast.

Mõlemal juhul on eemaldamise ja lisamise keerukus $O(1)$.

Ajalooliselt on pinu kohta eesti keeles kasutatud ka sõna „magasin“. Folkloori kohaselt kasutati Tartu Ülikoolis üht terminit ja Tallinnas teist, aga tänapäeval on „pinu“ rohkem levinud. Kõige paremini saab magasini mõiste selgeks aga siis, kui sul on kell 9 algoritmide ja andmestruktuuride eksam, aga ärkad kell 9:20. Siis lööd käega vastu otsmikku: „Oh, magasin!“

3.8 JÄRJEKORD

Ka järjekord on selline andmestruktuur, kus elementidele pääseb ligi kindlas järjekorras. Järjekorra põhimõte on nagu tavalises poesabas: uus element lisatakse alati lõppu ja järgmine element loetakse ja eemaldatatakse alati algusest. Sellist põhimõtet tähistab lühend FIFO (*first in, first out* – esimesena sisse, esimesena välja).

Sarnaselt pinuga on järjekorral operatsioonid elemendi lisamiseks ja eemaldamiseks (koos lugemisega).

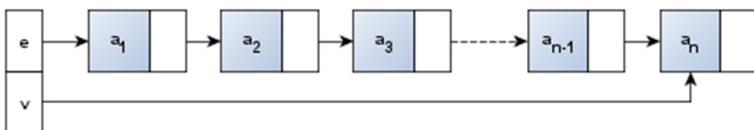


Järjekord realiseeritakse tavaliselt samuti massiivina või ahelana, kuid mõlemad on veidi keerulisemad kui pinu korral. Massiivi kasutades on probleemiks see, et järjekorra korral ei püsi kumbki ots muutumatuna. Esimeseks võimaluseks on muidugi kas lisamisel või eemaldamisel nihutada kõiki järjekorras olevalt elemente massiivis, kuid sellisel juhul on lisamise või eemaldamise protseduuri keerukuseks juba $O(n)$. Teiseks võimaluseks on meeles pidada lisaks elementide arvule ka esimeste elemendi indeksi, mis siis elementi eemaldades nihkub ühe võrra edasi. Sellisel juhul aga on vaja päris korraliku pikkusvaruga massiivi ning ületäitumise oht on väga suur. Selle lahendusena käiakse massiivis ringiratast – massiivi viimasele elemendile järgneb järjekorras jäalle esimene. Kuna on teada, et algus on alati lõpust eespool, siis selline lahendus toimib päris hästi.

0	$1\dots(n-3)3$	$(n-3)2$	$(n-3)1$...	$m-3$	$m-2$	$m-1$
e_4	$e_5\dots e_{n-2}$	e_{n-1}	e_n	...	e_1	e_2	e_3

Järjekord massiivina. m - massiivi pikkus, n - elementide arv järjekorras, $e_1\dots e_n$ – elemendid järjekorras.

Vajadus elementidele mõlemast otsast ligi pääseda, teeb ka lihtahela kasutamise järjekorra jaoks mõnevõrra keerulisemaks kui pinu realiseerimisel. Topeltseotud ahelat siiski vaja ei ole, piisab, kui peame eraldi meeles viita viimasele elemendile – sel moel saab lisada uut elementi kiiresti järjekorra lõppu. Tähelepanelik tuleb aga olla olukorras, kus järjekorras ongi vaid üks element – sellisel juhul on see korraga nii esimene kui ka viimane ning selle eemaldamisel tuleb nullida ahela viit nii esimesele kui ka viimasele elemendile.



Järjekord lihtahelana. e - viit esimesele elemendile, v – viit viimasele elemendile, $a_1 \dots a_n$ – elemendid järjekorras.

Ka järjekorras on mõlemal juhul eemaldamise ja lisamise keerukus $O(1)$.

3.8.1 Kaheotsaline järjekord

Kaheotsaline järjekord (*double ended queue, deque*) on selline andmestruktuur, kus elemendi lisamine ja võtmine on lubatud mõlemast otsast. Praktikas on see andmestruktuur huvitav sellepärast, et seda saab omakorda kasutada nii järjekorra kui ka pinu realiseerimiseks.

3.8.2 Eelistusjärjekord

Eelistusjärjekord (*priority queue*) on selline järjekord, kus igal elemendil on prioriteet ning elemente võetakse järjekorras vastavalt elemendi prioriteedile. Päris elus kasutatakse eelistusjärjekorda näiteks erakorralise meditsiini osakonnas (EMO) - kõigepealt hinnatakse patsiendi seisundi tõsidust ja kõrgema prioriteediga patsiente teenindatakse enne. Veelgi keerulisemaks teeb olukorra see, et mõnel juhul – nagu ka EMOs – võib elemendi prioriteet muutuda ning siis on vaja seda elementi järjekorras „nihutada“. Seetõttu peab eelistusjärjekorra realiseerimisel arvestama sellega, et elemendi võtmisel eelistusjärjekorrast tuleb otsida pidevalt, milline on suurima prioriteediga element, või tuleb hoida elemente pidevalt prioriteedi järgi sorteerituna, mis teeb jällegi lisamise ja prioriteedi muutmise keerulisemaks. Seetõttu on eelistusjärjekorra realiseerimiseks kõige parem andmestruktuur hoopiski kuhi, millega tuleb juttu alampeatükis 3.9.

3.9 PINU JA JÄRJEKORRA KASUTAMINE

Enamasti on keelte standardteekides pinu juba valmiskujul olemas. C++ on päisfailis `<stack>` klass `stack`, Java on parim kasutada `ArrayDeque` klassi `java.collections`'i liidesega `Deque`. Pythonis eraldi klassi pinu jaoks ei ole, kuid Pythoni `list`il on meetodid `append()` järjendi lõppu elemendi lisamiseks ja `pop()` elemendi eemaldamiseks lõpust.

Järgmine tabel illustreerib pinu kasutamist erinevates programmeerimiskeeltes:

Tegevus	C++	Java	Python
Pinu p loomine (täisarvude jaoks)	<code>stack<int> p</code>	<code>Deque<Integer> p = new ArrayDeque<Integer> ()</code>	<code>p = []</code>
Elemendi 'a' lisamine	<code>p.push(a)</code>	<code>p.push(a)</code>	<code>p.append(a)</code>
Elemendi eemaldamine	<code>p.pop()</code>	<code>a = p.pop()</code>	<code>a = p.pop()</code>
Pealmise elemendi vaatamine	<code>a = p.top()</code>	<code>a = p.peek()</code>	<code>a = p[-1]</code>
Kas pinu on tühi?	<code>p.empty()</code>	<code>p.isEmpty()</code>	<code>not p</code>

Järjekorra leiab C++ keeles päisfailist `<queue>` (klass `queue`); Java on taas üldjuhul parim kasutada `ArrayDeque` klassi `java.collections`'i liidesega `Queue`. Pythonis saab kasutada struktuuri `collections.deque`.

Järgmine tabel illustreerib järjekorra kasutamist erinevates programmeerimiskeeltes:

Tegevus	C++	Java	Python
Järjekorra s loomine (täisarvude jaoks)	queue<int> s	Queue<Integer> s = new ArrayDeque<Integer>(); Queue<Integer> s = new LinkedList<Integer>();	s = deque([])
Elemendi 'a' lisamine	s.push(a)	s.add(a)	s.append(a)
Elemendi eemaldamine	s.pop()	a = s.remove(); a = s.poll()	a = s.popleft()
Esimese elemendi vaatamine	a = s.front()	a = s.element(); a = s.peek()	a= s[0]
Kas järjekord on tühi?	s.empty()	s.isEmpty()	not s

Vaatame vahapeal ühe ülesande näitel, kuidas neid andmestruktuure kasutada:

Ühes pisikeses linnakeses elavad lemmingud. Nende linnas käib ringirast trammiliin, millel on n peatust.

Trammil on ainult üks uks ja tramm ise on kitsas. Seetõttu sisenevad lemmingud trammi ükshaaval, nii et esimesena sisenenud lemming liigub trammi tahaossa, tema järel sisenenud jääb tema ette jne. Väljumine trammist toimub sisenemisele vastupidises järjekorras: kõige viimasena sisenenud lemming väljub esimesena jne.

Igas peatuses on platvorm pikkusega p , millele mahub ootama täpselt p lemmingut. Platvormilt

trammi sisenevad lemmingud täpselt ootejärjekorras: kes oli järjekorras enne, siseneb enne.

Liiklemine on korraldatud järgmiselt:

1. Tramm peatub peatuses platvormi lõpus ning lemmingud väljuvad järjest trammist.
2. Kui järgmisena väljuv lemming on jõudnud oma soovitud peatusesse, siis ta lahkub, kui mitte, siis läheb ta platvormil olevasse ootejärjekorda trammile sisenemist ootama.
3. Kui järgmine väljumist ootav lemming ei ole oma peatuses ning platvormil enam ruumi ei ole, siis rohkem lemminguid selles peatuses ei välju, isegi, kui see on nende sihtpeatus.
4. Keegi kellestki mööda ei trügi.
5. Lõpuks sõidab tramm platvormi etteotsa ning võtab järjekorrist peale nii palju lemminguid, kui trammi mahub.

Seejärel sõidab tramm järgmisse peatusesse ning seal kordub sama protseduur.

Õhtul lahkuvad kõik lemmingid töölt samal ajal ja moodustavad peatustesse järjekorrad. Leia, kui palju aega kulub trammil kõigi lemmingute kodupeatustesse toimetamiseks aega, kui iga sisenemine ja väljumine võtab 1 sekundi, platvormi ühest otsast teise sõit võtab trammil 5 sekundit ja peatustevaheline sõit kestab täpselt 1 minuti. Tramm alustab oma teekonda esimesest peatusest.

Sisendi esimesel real on kolm arvu: peatuste arv n ($2 \leq n \leq 100$), kohtade arv trammis k ($1 \leq k \leq 100$), platvormi pikkus p ($1 \leq p \leq 100$). Peatuste platvormid on kõik sama pikkusega.

Järgneval n real on iga peatuse kohta $1 \dots n$ seal ootavate lemmingute arv l ($0 \leq l \leq p$) ja selle järel iga lemmingu l_i ($0 \leq l_i \leq l$) kohta peatuse number n_j ($1 \leq n_j \leq n$), kuhu ta sõita soovib. Järjekorras esimene lemmingu peatus on antud esimesena, teise peatus teisena jne.

NÄIDE:

5 2 3
3 4 5 2
2 1 3
0
3 3 4 1
1 3

Vastus:

1220



Kui nüüd pinu ja järjekorra mõisted värskelt meeles on, siis on kerge taibata, et trammi sisenemine ja väljumine käib pinu põhimõttel ning peatustes olevad trammisabad on järjekorrad. Muud polegi vaja teha, kui sisendandmed sisse lugeda ja seejärel kogu situatsioon „läbi mängida.“ Iga peatuse jaoks teeme eraldi järjekorra, mida hoiame ühes järjekordade massiivis.

```

#include <iostream>
#include <stack>
#include <queue>
using namespace std;

int main() {
    int peatuste_arv, kohtade_arv, jk_pikkus;

    //pinu trammis olevate reisijate hoidmiseks, viimasena sisenenu väljub esimesena
    stack<int> tramm;
    //Massiiv trammisabatest. Iga saba on järjekord, kes enne sabas, läheb enne peale
    queue<int> trammisabad[100];

    cin >> peatuste_arv >> kohtade_arv >> jk_pikkus;

    for (int i = 0; i < peatuste_arv; i++) { // iga peatuse kohta
        int ootajate_arv;
        cin >> ootajate_arv; // loeme ootajate arvu peatuses
        for (int j = 0; j < ootajate_arv; j++) { // ja iga ootaja kohta
            int sihtkoht;
            cin >> sihtkoht; // loeme tema sihtkoha
            trammisabad[i].push(sihtkoht - 1); // ning paneme selles peatuses sabasse
        }
    }

    int peatus = 0, kulunud_aeg = 0; // alustame esimesest peatusest
    while (true) {
        // mahalaadimine
        while (!tramm.empty() && // kuni trammis on reisijaid ja
               ((trammisabad[peatus].size() < jk_pikkus) || // peatuses on ruumi või
                tramm.top() == peatus)) { // on järgmine mahamineja jõudnud kohale
            if (tramm.top() != peatus) { // kui järgmine väljuja ei ole oma peatuses
                trammisabad[peatus].push(tramm.top()); // läheb ta selle peatuse sappa
            }
            tramm.pop(); // eemaldame väljuja trammist
            kulunud_aeg++; // lisame väljumiseks kulunud aja
        }

        bool valmis = tramm.empty(); // kas tramm on tühi?
        for (int i = 0; i < peatuste_arv; i++) {
            valmis &= trammisabad[i].empty(); // kas kõigi peatuste sabad on tühjad?
        }
        if (valmis)
            break; // kõik reisijad on kohal
        kulunud_aeg += 5; // liidame peatuses sõitmiseks kulunud aja
        // pealelaadimine
        while ((tramm.size() < kohtade_arv) && // kuni trammis on ruumi
               !trammisabad[peatus].empty()) { // ja peatuses on ootajaid
            tramm.push(trammisabad[peatus].front()); // paneme trammi esimese ootaja
            trammisabad[peatus].pop(); // ja eemaldame ta trammisabast
            kulunud_aeg++; // lisame sisenemiseks kulunud aja
        }

        peatus = (peatus + 1) % peatuste_arv; // järgmine peatus
        kulunud_aeg += 60; // liidame peatuste vahel sõitmiseks kulunud aja
    }

    cout << kulunud_aeg << endl;
}

return 0;
}

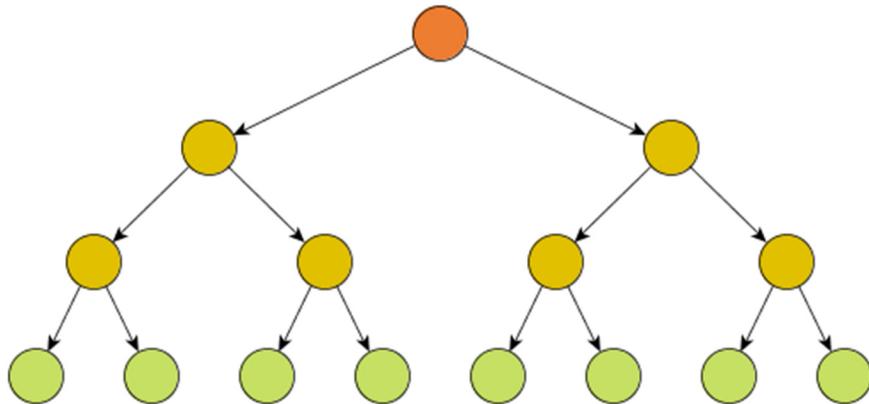
```

3.10 KAHENDPUU

Puu on dünaamiline andmestruktuur, mille elemente nimetatakse **tippudeks**. Tipud on korraldatud range hierarhiana, see tähendab, et igal tipul võivad olla **alluvad**, aga neil saab olla ainult üks vahetus **ülemus**. **Juurtipp** kõige kõrgema taseme ülemus, sellel ülemust enam pole. Tippu, millel ei ole alluvaid, nimetatakse **leheks**, alluvatega tippu nimetatakse **vahetipuks** ehk **sõlmeeks**.

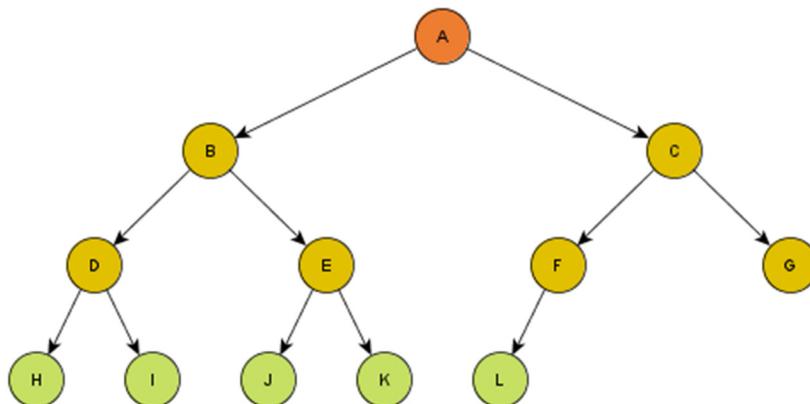
Juurtipp asub esimesel tasemel, kõik tema vahetud alluvad 2. tasemel, nende vahetud alluvad omakorda 3. tasemel jne. Tasemete arvu puus nimetatakse puu **kõrguseks**.

Puud, mille igal sõlmel on kuni n alluvat, nimetatakse n -puuks. Kõige levinum n -puu on **kahendpuu**. Puud nimetatakse **täielikuks**, kui tema igal vahetipul on sama palju alluvaid ning kõik lehed asuvad samal tasemel. n tipuga täieliku kahendpuu kõrgus on $\log_2 n$.



Täielik kahendpuu. Juurtipp on punane, lehed rohelised.

Kui täielikust kahendpuust on viimaselt tasemelt paremalt vasakule eemaldatud 0 või rohkem lehte, siis nimetatakse sellist kahendpuud **kompaktseks**.



Kompaktne kahendpuu.

Kahendpuus on sageli kasulik eristada, kas tipp on oma ülemuse vasak või parem alluv, seda ka juhul, kui ülemusel ongi vaid üks alluv.

Puudel tavasiselt realiseeritavatest operatsioonidest ja nende kasutamises tuleb põhjalikumalt juttu peatükis 6, Graafiteooria.

3.10.1 Kahendpuu esitus

Kahendpuud võib realiseerida nii, et iga tipp on objekt, millel on väljadena viidad tema vasakule ja paremale alluvale.

Sageli on efektiivsem ja lihtsam realiseerida kahendpuu massiivi peale. Puu juur on massiivi esimene element ehk $a[0]$. Selle vasakpoolne alluv on kohal $a[1]$ ja parempoolne kohal $a[2]$. $a[1]$ vasakpoolne alluv on kohal $a[3]$ ja parempoolne alluv $a[4]$ jne. Selline esitus sobib hästi kompaktsete kahendpuude hoidmiseks, kuna n -tipuline puu täidab täpselt massiivi pikkusega n .

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L

Eelmisel joonisel kujutatud kompaktse kahendpuu esitus massiivina

Tipp	Asukoht massiivis
Puu juurelement	$a[0]$
Elemendi $a[k]$ vasak alluv	$a[2k+1]$
parem alluv	$a[2k+2]$
ülemus	$a[(k-1)/2]$

3.10.2 Kahendotsingu puu

Olgu puu igas tipus võtmega kirje. Kahendotsingu puuks (*binary search tree*) nimetatakse sellist puud, mis on tühi või mille vasaku alampuu köigi tippude võtmed on väiksemad kui juurtipu võti ning parema alampuu tippude võtmed on köik suuremad kui juurtipu võti ning mölemad alampuud on kahendotsingu puud.

Kahendotsingu puul kasutatavad operatsioonid on võtme otsimine, uue kirje lisamine ja kirje eemaldamine, samuti vähima ja suurima võtmega kirje leidmine.

Otsimine otsingupuust on lihtne: võrdleme köigepealt otsitavat väärust juurtipu võtmega – kui otsitav väärus on suurem, peab see asuma parempoolses alampuus, kui aga väiksem, siis vasakpoolses. Sama reegel kehtib ka alampuudest otsimisel. Kuna igal sammul liigutakse puus ühe taseme vörra alla, siis sellise otsimise korral on halvima juhu keerukuseks puu körgus. Seetõttu on oluline hoida kahendotsingu puu körgus võimalikult väike ehk hoida puu tasakaalus.

Tasakaalustatud kahendotsingu puuks nimetatakse sellist kahendotsingu puud, mille iga tipu vasak ja parem alampuu on enam-vähem sama körgusega. Kui ühegi tipu alampuude körgused ei erine rohkem kui ühe vörra, siis sellist kahendotsingu puud nimetatakse **AVL-puiks**. Nimi tuleb selle puu leiutajate G. Adelson-Velski ja E. Landise nimetähedest.

Ühtlase körguse hoidmine on oluline selleks, et sellises puus on tavapärased operatsioonid teostatavad keerukusega $O(\log n)$. Loomulikult võib nii tipu lisamine kui ka eemaldamine viia sellise puu tasakaalust välja, seetõttu on oluline puu vajadusel pärrast lisamist/eemaldamist tasakaalustada.

3.11 KUJUTIS

Kujutis (*map*) on andmestruktuur, mille elementideks on kaheosalised kirjed – võtme ja vääruse paarid. Võtmed on kordumatud, st ühe ja sama võtmega elemente võib olla vaid üks. Peamisteks operatsioonideks on kirje lisamine ja eemaldamine ning võtme järgi kirje leidmine.

Kui võtmete võimalik väärthusvahemik on teada ning see ei ole kuigi ulatuslik, saab kasutada massiivi koos **vahetu indekseerimisega** – võtmele v vastava element kirjutatakse massiivi kohale $a[v]$.

Puuduvate võtmete kohale kirjutatakse mingi spetsiaalne väärthus, et neid tegelikest võtmetest eristada. Sellisel moel on nii lisamine, eemaldamine kui ka võtme järgi elemendi leidmine keerukusega $O(1)$.

Kui aga võtmeid on rohkem, kasutatakse kujutise realiseerimiseks **paisktabelit** (*hash table*).

Paisktabel on samuti massiiv, kuid elementi võtmega v ei kirjutata otse kohale $a[v]$, vaid kasutatakse **paiskfunktsiooni**, mis seab igale võtmele vastavusse mingi indeksi. See tähendab, et võtmele v vastav kirje kirjutatakse paisktabelisse kohale $a[f(v)]$, kus f on paiskfunktsioon.

Paiskfunktsioon peab olema kiiresti arvutatav. Harilikult valitakse paiskfunktsioniks $f(v) = v \bmod m$, kus m on paisktabeli ridade arv.

Paisktabeli realiseerimisel võetakse tavaliselt mugavalt palju ruumi, et andmed paisktabelisse vabalt ära mahuvad. Sellegipoolest võib paisktabelis esineda **põrkeid** ehk **kollisioone**. Põrge on selline olukord, kus paiskfunktsioon f annab kahe erineva võtme v_1 ja v_2 jaoks sama väärtsuse, st $f(v_1) = f(v_2)$, kui $v_1 \neq v_2$. Sisuliselt tähendab see, et kaks kirjet peaks asuma paisktabelis samal kohal.

Kokkupõrgete lahendamiseks kasutatakse peamiselt kahte erinevat võimalust. **Välisahelate** meetodi korral on iga real kaks lisavälja: üks selle jaoks, et märkida, kas rida on juba hõivatud ja teine on viit lihtahelale. Kui objekti võtmega v salvestatakse reale $f(v)$, kuid see rida on juba hõivatud, salvestatakse uus objekt realt $f(v)$ algavasse lihtahelasse.

Lahtise adresseerimise meetodi korral lahendatakse põrge järgmiselt: kui võtmele v vastav rida $f(v)$ on juba hõivatud, otsitakse eelmine vaba rida ning lisatav kirje salvestatakse sinna. Lugemisel tuleb siis samuti otsida võtit igalt eelnevalt realt, kuni võti leitakse või jõutakse tühja reani, mis tähendab, et antud võtit tabelis ei esine. Veelgi parem on kasutada topeltpaiskamisega lahtist adresseerimist, mille korral ei otsita vaba kohta järjest, vaid kasutatakse mingit teist funktsiooni $f_2(v)$, mis tagastab sammu pikkuse, mitu kohta tuleb esialgsest asukohast edasi minna, et leida võtmele vastav uus asukoht. Sellise meetodiga leitakse kirje otsimisel üldiselt kiiremini üles.

3.11.1 Kujutis programmeerimiskeeltes

C++ pakub standardteegis kahte klassi `map` ja `unordered_map`. Mõlemad on mõeldud võti-väärthus paaride hoidmiseks, kuid `map` on tavaliselt realiseeritud kahendotsingupuuna, mistõttu on seal elemendi leidmine aeglasmoperatsioon, see-eest võimaldab mugavamat elementide läbikäimist (elemendid on võtme järgi sorteeritud). `unordered_map` on enamasti realiseeritud paisktabelina ja võimaldab võtme järgi ligipääsu konstantse keerukusega.

Java valik pole halvem: seal on klassid `TreeMap` ja `HashMap` ning nendel liides `Map`.

Pythonis on olemas andmetüüp `dict` (*dictionary*) võti-väärthus paaride hoidmiseks. Realiseeritud on see topeltpaiskamisega lahtise adresseerimisega paisktabelina.

3.12 PRAKТИLINE ÜLESANNE

Usina linna avatud ülikoolis on igaühel võimalik käia kuulamas erinevaid kursusi. Usinas linnas elavad muidugi usinad õppijad, kes enamasti osalevad aastas viiel kursusel. Seetõttu on ülikoolil plaanis pakkuda 5-kursuselisi valmiskomplekte. Esialgu otsustatakse katsetada kombinatsiooni kõige populaarsematest kursustest, selleks aga on vaja teada, millise viie kursuse kombinatsioon esineb kõige sagedamini. Erinevaid kursusi on palju ja need on nummerdatud arvudega 100...499. Sisendi esimesel real on arv n ($1 \leq n \leq 10000$) mis näitab, kui palju on olnud eelneval aastal viie kursuse valijaid, ning järgneval n real igaühel ühe õppija valitud kursuste numbrid valimise järjekorras, tühikutega eraldatuna. Väljastada kõige sagedasem kursuse kombinatsioon. Kui sama sagedusega on mitu kombinatsiooni, väljastada kõik erinevad suurima sagedusega kombinatsioonid, iga kombinatsioon eraldi real.

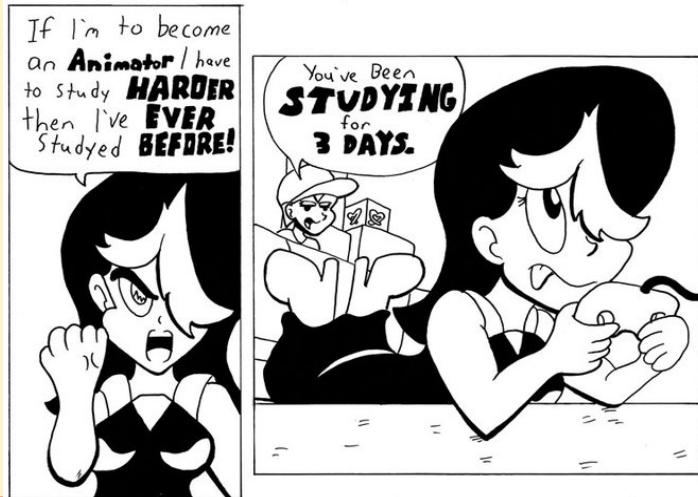
NÄIDE:

5

101 102 103 104 105
217 301 101 105 400
101 301 400 217 105
101 301 103 104 105
105 104 103 102 101

Vastus

101 102 103 104 105
101 105 217 301 400



Siin on peamiseks küsimuseks, kuidas leida korduvad kombinatsioonid ja neid loendada. Erinevaid võimalikke kombinatsioone on $\binom{400}{5}$, mis on ligikaudu 83 miljardit. See ei aita meid kuidagi edasi. Üheks võimaluseks oleks välja mõelda funktsioon, mis igale kombinatsioonile seab vastavusse ühe arvu – nii saaks leida iga kombinatsiooni jaoks sisendis sellele vastava arvu ning loendada, kui mitu korda mingit arvu esineb. Antud juhul on loomulik meetod kasutada kursusenumbreid stringidena ja need kokku kleepida üheks pikaks stringiks. Kui enne kursused mingis järjekorras sorteerida, siis samale kombinatsioonile vastab sama string (ja vastupidi – ühele stringile vastab üks kindel kombinatsioon) ja seda stringi saame kasutada võtmena:

```
#include <map>
#include <algorithm>
#include <string>
#include <iostream>
using namespace std;

int main() {
    int n;
    cin >> n;

    map<string, int> logi;

    // siin hoiame seni leitud suurimat esinemissagedust. Kuna ülesande tingimustes on
    // vähemalt 1 kombinatsioon olemas, võib selle panna üheks.
    int maxN = 1;
    string kursused[5]; //siin hoiame ühe inimeste võetud kursusi
```

```

for (int i = 0; i < n; i++) {
    cin>> kursused[0] >> kursused[1] >> kursused[2] >> kursused[3] >> kursused[4];
    sort(kursused, kursused + 5); // sorteerime kursused kasvavas järjekorras

    string voti;
    for (int j = 0; j < 5; j++) {
        voti += kursused[j]; // ühendame kursuste numbrid üheks stringiks
    }
    // kui sellist võtit pole (sellist kombinatsiooni ei esine)
    if (!logi.count(voti))
        logi[voti] = 1; // lisame selle väärvtusega 1.
    }
    else { // kui võti on
        int m = logi[voti] + 1; // suurendame kombinatsiooni korduste arvu
        logi[voti] = m; // ja muudame vastavaks
        // kui on suurem korduste arv, kui senine maksimum, muudame maksimumi.
        maxN = max(maxN, m);
    }
}

map<string, int>::iterator it;
for (it = logi.begin(); it != logi.end(); it++) { // käime mapi läbi
    if (it->second == maxN) // kui on suurim korduste arv
        for (int i = 0; i < 13; i += 3) {
            // eraldame võtmest kursuste numbrid ja väljastame need
            cout << it->first.substr(i, 3) << " ";
        }
    cout << endl;
}

return 0;
}

```

3.13 KUHI

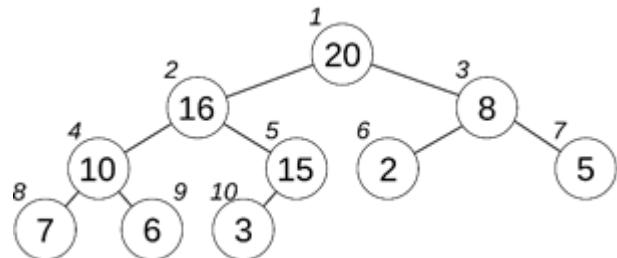
Kuhi (heap) on selline puu, millel kehtib **kuhjaomadus**: ühegi tipu võti ei ole suurem kui tema ülemuse võti. Kui kehtib vastupidine omadus – ühegi tipu võti ei ole väiksem kui tema ülemuse võti – siis on tegemist **pöördkuhjaga**.

Kahendkuhi on kuhi, mis on ühtlasi ka kompaktne kahendpuu. Sageli möeldaksegi kuhja all justnimelt kahendkuhja ning siingi peatükis vaatame edasi vaid kahendkuhja.

Kuna kuhi on kompaktne kahendpuu, siis sobib selle esituseks väga hästi massiiv.

Kuhjal on enamasti realiseeritud järgmised operatsioonid:

- Suurima (või vähimma) elemendi (võtme)väärtuse leidmine, keerukus $\Theta(1)$;
- Lisamine, keerukus $O(\log(n))$;
- Suurima (vähimma) elemendi kustutamine, keerukus $\Theta(\log(n))$
- Kuhjastamine ehk etteantud elementide kuhjaks paigutamine;



Operatsioone kuhjal võib realiseerida mitmel moel, lisamisel ja eemaldamisel tuleb aga hoolega silmas pidada, et kuhja omadus säilibs. Selleks on kuhjal enamasti meetodid elementide nihutamiseks üles- ja allapoole. Lisamine on harilikult realiseeritud nii, et uus element lisatakse kuhja lõppu ning

nihutatakse seda kuhjas ülespoole, kuni kuhja omadus on taastatud. Eemaldamisel asendatakse juurelement viimase elemendiga kuhjas, seejärel kukutatakse see element kuhjas õigesse kohta ja kuhjaomadus saab taastatud.

Kuhjasid kasutatakse:

- kuhjameetodil sorteerimiseks ($O(n \log n)$),
- valikualgoritmide (*selection algorithms*) realiseerimiseks, kuna miinimum ja maksimumelemendi leidmine on kuhjas konstantse ajaga ning mediaani ja k. elemendi leidmine toimuvad vähem kui lineaarse ajaga,
- mitmete graafitöötusalgoritmide realiseerimiseks,
- eelistusjärjekorra realiseerimiseks.

C++ keeles on päisfailis <queue> klass `priority_queue`. Selle esimene, eemaldatav element on alati suurim element. Kuna kuhja on mugav hoida massiivis, siis `priority_queue` kasutab vaikimisi `vector` klassi tegeliku konteinerina ning rakendab sellel operatsioone kuhjastrukturi säilitamiseks.

Javas on klass `PriorityQueue`, mis on oma olemuselt pöördkuhi, nii et Javas võetakse eelistusjärjekorras järgmisena kõige väiksem element.

Pythonis on hea kasutada `Lib/heapq.py`. Nagu Javagi, kasutab Python pöördkuhja ehk esimene element on kõige väiksem.

Järgmine tabel illustreerib kuhja kasutamist erinevates programmeerimiskeeltes:

Tegevus	C++	Java	Python
Järjekorra s loomine	<code>priority_queue<int></code> e	<code>PriorityQueue<Integer> e = new PriorityQueue<Integer>();</code>	<code>e = [];</code> <code>heapify(e)</code>
Elemendi 'a' lisamine	<code>e.push(a)</code>	<code>e.add(a)</code>	<code>heappush(e, a)</code>
Elemendi eemaldamine	<code>e.pop()</code>	<code>a = e.remove();</code> <code>a = e.poll()</code>	<code>a = heappop(e)</code>
Esimese elemendi vaatamine	<code>a = e.top()</code>	<code>a = e.element();</code> <code>a = e.peek()</code>	<code>a= e[0]</code>
Kas järjekord on tühi?	<code>e.empty()</code>	<code>e.isEmpty()</code>	<code>not e</code>

3.14 SORTIMINE

Sortimine on etteantud hulga elementide mingisse kindlasse järjestusse seadmine. Enamasti kasutatakse numbrilist või leksikograafilist järjestust. Elemendid antakse harilikult ette massiivina ning sortimise tulemuseks on massiiv, kus

- ükski eelnev element ei ole suurem järgnevast,
- väljund on sisendi permutatsioon.

Erinevaid sortimisalgoritme on päris palju. Sortimisalgoritmi nimetatakse **stabiilseks**, kui võrdsete elementide korral säilib nende omavaheline järjestus algses jadas. Näiteks, kui on antud mängukaardid järjestuses ♣7 ♥2 ♥7 ♣8, siis numbrite järgi sorteerides on korrektsed nii ♥2 ♣7 ♥7 ♣8 kui ka ♥2 ♥7 ♣7 ♣8, kuid ainult esimeses on säilinud seitsmete omavaheline algne järjestus: risti seitse on eespool ärtu seitsmest.

Öeldakse, et sortimisalgoritm töötab **kohapeal** (*in-place*), kui algoritm ei vaja algandmete sorteerimiseks rohkem kui konstantset hulka lisamälu.

Sõnastame sorteerimisülesande ja vaatame selle erinevaid lahendusi:

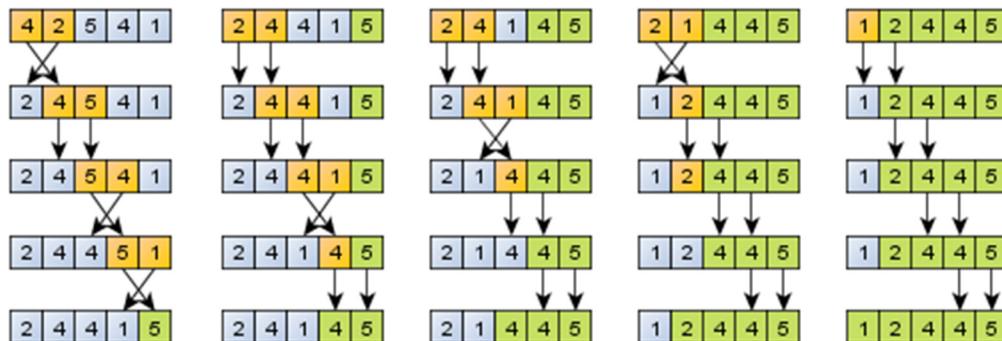
On antud n -elemendiline täisarvudest koosnev jada. Paiguta elemendid ümber nii, et $a_1 \leq a_2 \leq \dots \leq a_n$.

3.14.1 Mullimeetod

Mullimeetod (*bubble sort*) on üks vanemaid ja tuntumaid sortimisalgoritme. Algoritm on lihtsasti mõistetav ning ka väga lihtne programmeerida, mistõttu tutvustatakse seda sageli programmeerimise algkursustel:

```
int mullimeetod(int* jada, int pikkus)
{
    bool vahetus = true;
    while (vahetus) { //kui on olnud vahetusi
        vahetus = false; //veel ei ole vahetusi olnud
        for (int i = 1; i < pikkus; i++) {
            if (jada[i - 1] > jada[i]) { //kui eelnev on suurem järgmisest
                int temp = jada[i - 1]; //vahetame elemendid
                jada[i - 1] = jada[i];
                jada[i] = temp;
                vahetus = true; //ja peame meeles, et vahetus toimus
            }
        }
    }
}
```

Järgnev skeem kujutab selle algoritmi tööd:



Skeemilt on lihtne märgata, et esimesel läbikäimisel satub kõige suurem element jada lõppu, teisel läbikäimisel pannakse eelviimane element oma kohale jne, mis tähendab, et tegelikult ei ole vaja igal sammul kogu jada läbi käia. Veelgi enam – pole raske veenduda, et kõik elemendid, mis asuvad viimasesest vahetusest tagapool, on juba sorteeritud. Siin on optimeeritud lahendus:

```

int optmullimeetod(int* jada, int pikkus)
{
    int viimane = pikkus;
    while (viimane > 0) { //kui on olnud vahetus
        viimane = 0; //veel ei ole vahetusi olnud
        for (int i = 1; i < pikkus; i++) {
            if (jada[i - 1] > jada[i]) { //kui eelnev on suurem järgmisest
                int temp = jada[i - 1]; //vahetame elemendid
                jada[i - 1] = jada[i];
                jada[i] = temp;
                viimane = i; //ja peame meeles viimase vahetuse koha
            }
        }
        pikkus = viimane;
    }
}

```

Mullimeetodi keerukus on $O(n^2)$ ning isegi teiste sama keerukusklassi sortimisalgoritmidega võrreldes (nt pistemeetod) on mullimeetod üldjuhul aeglasmem, kuna keskmiselt tehakse rohkem elementide vahetusi.

3.14.2 Valikmeetod

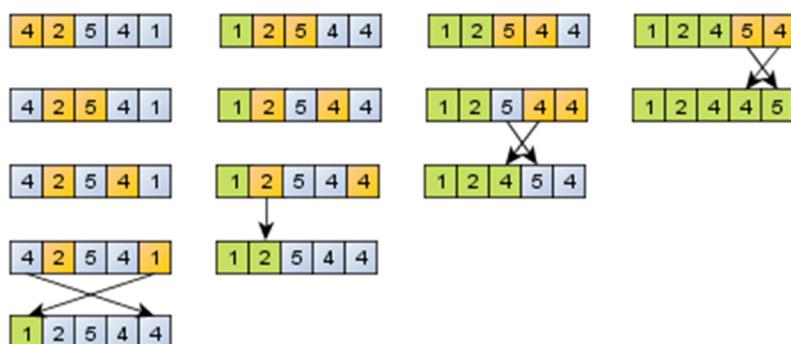
Valikmeetod (*selection sort*) on samuti väga lihtne sortimisalgoritm: kõigepealt leitakse jadas kõige väiksem element ning vahetatakse see kõige esimese elemendiga. Seega pärast vahetust on kõige väiksem element oma kohal ning protseduuri korrratakse ülejäänud jada elementidel, kuni kõik elemendid on õige koha leidnud:

```

void valikmeetod(int* jada, int pikkus)
{
    for (int j = 0; j < pikkus - 1; j++) { //üksik element on vähim, piisab
        // eelviimaseni vaatamisest
        int min = j; //paneme esimese õige asukohata elemendi minimaalseks
        for (int i = j + 1; i < pikkus; i++) { //käime jada lõpuni läbi
            if (jada[i] < jada[min]) { //leidime väiksema elemendi
                min = i; //jätame asukoha meelde
            }
        }
        if (min != j) { //kui vähim element ei ole juba õigel kohal
            int temp = jada[j]; //vahetame elemendid
            jada[j] = jada[min];
            jada[min] = temp;
        }
    }
}

```

Siin on skeem, mis kujutab selle algoritmi tööd:



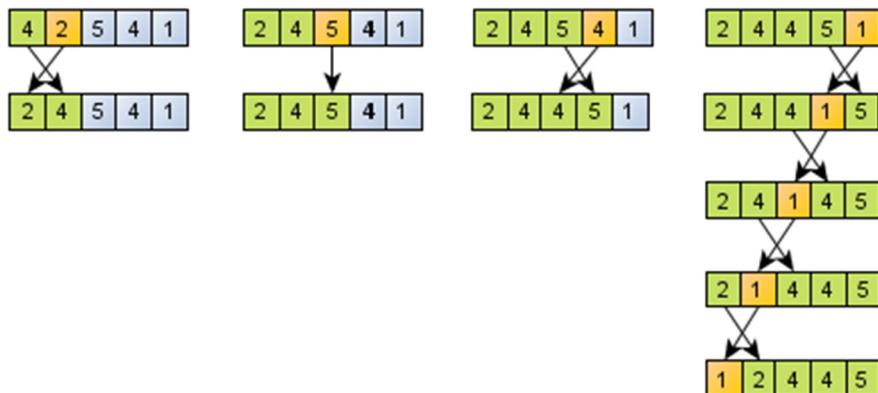
Valikmeetodi keerukus on samuti on $O(n^2)$. Samas on skeemilt kohe näha, et tehakse oluliselt vähem kui mullimeetodit kasutades – vahetuste arv ei ole kunagi suurem kui elementide arv.

3.14.3 Pistemeetod

Kolmas $O(n^2)$ keerukusega sortimisalgoritm on pistemeetod (*insertion sort*). Pistemeetod on sageli kasutuses väiksematel andmemahahtudel ning on keskmiselt kiirem kui mulli- või valikmeetod ning sedagi on lihtne implementeerida:

```
void pistemeetod(int* jada, int pikkus)
{
    for (int i = 1; i < pikkus; i++) { //vaatame iga elementi alates teisest
        //kuni vaadeldava elemendini jada[i] on jada sorteeritud. Otsime õige koha jadas
        for (int j = i; j > 0 && jada[j - 1] > jada[j]; j--) {
            int temp = jada[j]; //vahetame elemendid
            jada[j] = jada[j - 1];
            jada[j - 1] = temp;
        }
    }
}
```

Pistemeetod on kujutatud järgmisel skeemil:



Pistemeetodi tegelik keerukus oleneb algandmetest. Nagu mainitud, siis halvimal juhul – kui jada on kahanevas järjestuses – tuleb teha n^2 võrdlust ja vahetust, samas, kui andmed on juba õiges järjekorras, tehakse vaid n võrdlust. Väikeste jadade korral ($n < 20$) on pistemeetod kiirem kui keerulisemad sortimisalgoritmid ja seda kombineeritakse sageli kiirmeetodiga.

3.14.4 Põimemeetod

Põimemeetod (*merge sort*) on juba mõnevõrra keerulisem sortimisalgoritm. Selle mõtles 1945. aastal välja arvutiteaduse üks „isased“ John von Neumann. Tegemist on „jaga ja valitse“ tüüpi algoritmiga, kus jada jagatakse pooleks ja sorteeritakse kumbki pool eraldi, hiljem sorteeritud pooled põimitakse. Loomulikult ei piirdu vaid ühekordse poolitamise ja põimimisega, vaid seda tehakse seni, kuni alamjadad on soovitud pikkusega.

Algoritmi põhiosa on lihtne:

```
void poimemeetod(int* jada, int v, int p)
{
    if (v < p) {
        int keskkoht = (v + p) / 2;
        poimemeetod(jada, v, keskkoht);
        poimemeetod(jada, keskkoht + 1, p);
        poimi(jada, v, keskkoht, p);
    }
}
```

Põimimise osa nõuab rohkem näputööd:

```
void poimi(int* jada, int v, int keskkoht, int p)
{
    int i, j, k;
    int vpikkus = keskkoht - v + 1; // esimese lõigu pikkus
    int ppikkus = p - keskkoht; // teise lõigu pikkus

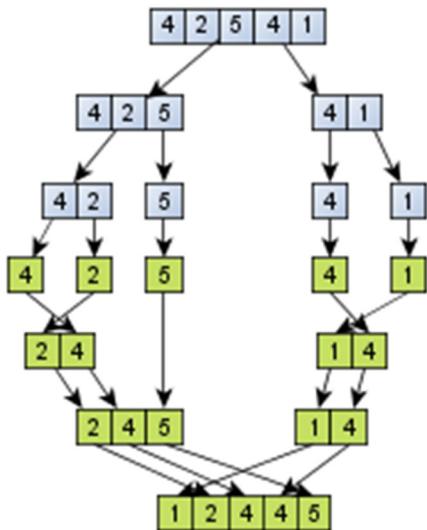
    int *V = new int[vpikkus]; // põimimiseks teeme vasaku ja
    int *P = new int[ppikkus]; // parema lõigu jaoks eraldi massiivid

    for (i = 0; i < vpikkus; i++)
        V[i] = jada[v + i];
    for (j = 0; j < ppikkus; j++)
        P[j] = jada[keskkoht + 1 + j];

    i = 0; // vasakpoolse jada esimese elemendi indeks
    j = 0; // parempoolse jada esimese elemendi indeks
    k = v; // põimitava koha algusindeks jadas
    while (i < vpikkus && j < ppikkus) { // kuni mõlemas jadas on vaatamata elemente
        if (V[i] <= P[j]) { // vasakul on mittesuurem paigutamata element
            jada[k++] = V[i++]; // paneme selle jadasse
        }
        else { // paremal on väiksem element
            jada[k++] = P[j++]; // paigutame selle jadasse
        }
    }

    while (i < vpikkus) { // kui vasakus jadas on veel elemente
        jada[k++] = V[i++]; // kopeerime need järjest jadasse
    }

    while (j < ppikkus) { // kui paremas jadas on veel elemente
        jada[k++] = P[j++]; // kopeerime need järjest jadasse
    }
}
```



Põimemeetodi keerukusklass (ka halvimal juhul) on $O(n \log n)$ ja see sobib eeskõige suuremate jadade sorteerimiseks. Põimemeetodi miinuseks on, et see meetod nõub lisamälu mahus $\Omega(n)$. Eksisteerib ka selline variant põimimisest, mis teeb seda kohapeal, ilma märkimisväärsest lisamälu kasutamata, kuid see algoritm on juba päris keeruline. Huvilistele:

<https://github.com/liuxinyu95/AlgoXY/blob/algoxy/sorting/merge-sort/src/mergesort.c>

Põimemeetod sobib väga hästi ahelate sorteerimiseks. Sellisel juhul puudub ka vajadus lisamälu jaoks.

3.14.5 Kiirmeetod

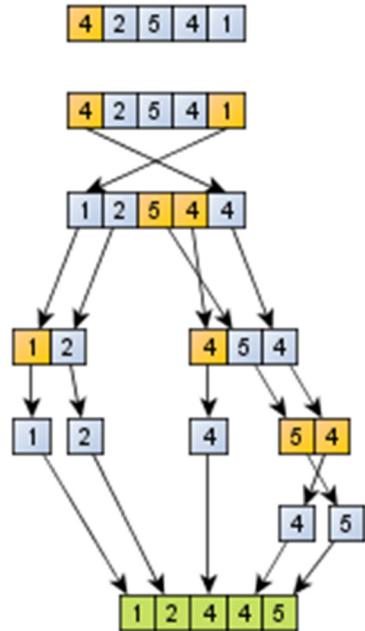
Praegu tuntud algoritmidest on üldjuhul kõige kiirem meetod suurte jadade sortimiseks kiirmeetod (*quicksort*). Ka kiirmeetod on „jaga ja valitse“ tüüpi algoritm. Algoritmi idee on järgmine: sorteerimata jadast võetakse üks element, nn veelahe (*pivot*) ning võrreldakse teisi elemente sellega. Kõik elemendid, mis on veelahkmest väiksemad või võrdsed sellega, paigutatakse valitud elemendist vasakule ehk ettepoole, need aga, mis on suuremad, paigutatakse paremale ehk tahapoole. Selle tulemusena on veelahkmest vasakul ainult sellest mittesuuremad elemendid ja paremal ainult suuremad elemendid. Seejärel sooritatakse sama protseduur valitud elemendist vasakul ja paremal pool eraldi. Kui vasakul või paremal on vähem kui kaks elementi, on see osa juba sorteeritud ja rohkem ei oleki vaja midagi teha.

```
int jaota(int* jada, int v, int p)
{
    int e = jada[v];
    int i = v - 1;
    int j = p + 1;
    while (true) {
        while (jada[++i] < e) {}
        while (jada[--j] > e) {}
        if (i >= j) return j;
        int temp = jada[i];
        jada[i] = jada[j];
        jada[j] = temp;
    }
}
```

```

void kiirmeetod(int* jada, int v, int p)
{
    if (v < p) {
        int e = jaota(jada, v, p);
        kiirmeetod(jada, v, e);
        kiirmeetod(jada, e + 1, p);
    }
}

```



Kiirmeetodi keskmise keerukus on $O(n \log n)$. Halvimal juhul on kiirmeetodi keerukus küll $O(n^2)$, kuid praktikas on tegemist siiski kõige kiirema sorteerimisalgoritmiga. Sageli kombineeritakse kiirmeetodit pistemeetodiga – kui sorteeritava alamjada pikkus on väike, näiteks kuni 20 elementti, sorteeritakse see pistemeetodil, vastasel juhul vastavalt kiirmeetodi algoritmile.

Kiirmeetodi probleemseks kohaks võib osutuda selle meetodi ebastiabiilsus.

3.14.6 Võrdlustel põhineva sortimise keerukuse alampiir

Eelnevalt vaadeldud sortimisalgoritmid põhinesid kõik elementide võrdlemisel. Selliste algoritmide keerukuse alampiir on $O(n \log n)$. Miks?

Iga võrdlustehe annab meile informatsiooni jada järjestuse kohta. Kokku on n -elemendilisel jadal $n!$ erinevat võimalikku järjestust. Saame konstrueerida otsustuste puu, kus lehtedeks on kõik võimalikud n permutatsioonid ja sõlmedeks võrdlustehted.

Võrdlustehtega sõlmel on

- vasakuks alluvaks on võrdlustehe, mille algoritm sooritab siis, kui võrdluse tulemus on negatiivne,
- paremaks alluvaks on võrdlustehe, mis sooritatakse siis, kui tulemus oli positiivne.

Iga permutatsioonini viib täpselt üks otsustuste tee. Kõige lühem selline tee ehk lehe vähim võimalik kaugus puu juurest vastab parimale juhule – kõige pikem tee – ehk puu kõrgus vastab halvimale võimalikule juhule. $n!$ lehega kahendpuu minimaalseks kõrguseks on $\log_2(n!) = \log_2 1 + \log_2 2 + \dots + \log_2 n$

$+ \dots + \log_2 n$. Kuna hetkel huvitab meid ainult alampiir, siis pole vaja leida täpset tulemust. Selle summa viimased $n/2$ liiget $\log_2 \frac{n}{2} \dots \log_2 n$ ei ole ükski suurem kui $\log_2 \frac{n}{2}$. Seega

$$\log_2(n!) \geq \frac{n}{2} \log_2 \frac{n}{2} = \frac{n}{2} \log_2 n - \frac{n}{2}.$$

Järelikult on sellise puu minimaalne kõrgus $O(n \log n)$ ja seega ei saa võrdlemistel põhineva sorteerimisalgoritmi keerukus halvimal juhul olla parem kui $\Omega(n \log n)$.

3.15 SORTIMISE ERIMEETODID

Kui sisendandmed vastavad teatud täiendavatele piirangutele, siis mõningatel juhtudel on võimalik kasutada ka efektiivsemaid sortimisalgoritme, mille keerukusklass on $O(n)$. Tuntumad neist on loendamismeetod (*count sort*), positsioonimeetod (*radix sort*) ja kimbumeetod (*bucket sort*). Kõik need meetodid kasutavad lisamälu mahus $\Omega(n)$.

3.15.1 Loendamismeetod

Loendamismeetodit saab kasutada, kui andmed on teadaolevas ja küllaltki kitsas vahemikus.

Loendamismeetodi idee seisneb selles, et luuakse eraldi loendusmassiiv, kus igale indeksile vastab üks elemendi võimalik väärustus. Kui suurim jadas esinev väärustus on *max* ja vähim *min*, siis on loodava jada pikkus $\max - \min + 1$. Seejärel käikse esialgne jada elementhaaval läbi ning suurendatakse loendusmassiivis elementi kohal $a_{i-\min}$. Sellisel moel loendatakse iga element.

0	1	2	3	4	indeks
1	1	0	2	1	
1	2	3	4	5	väärtus, mida loendame

Massiivile 4,5,2,4,1 vastav loendusmassiiv

Kui loendasime arve, pole edasi vaja teha muud, kui vastavalt loendusmassiivile kirjutada igale indeksile vastavat väärustust esialgsesse massiivi nii mitu korda, kui seda esines. Kui tegemist on aga objektidega, siis saab arvutada, mitmendal kohal peaks sorteeritud massiivis olema antud võtmeväärtsusega element. Selleks arvutatakse loendusmassiivis iga elemendi $m[i]$ jaoks alates teisest $m[i] + m[i-1]$, s.t leitakse selle võtmega elemendi maksimaalne positsioon sorteeritud jadas. Loendusmassiiv on siis kujul [1, 2, 2, 4, 5].

Käime esialgse jada tagurpidi läbi ja iga elemendi jaoks leiame selle positsiooni sorteeritud jadas: $j = m[a[i]-v] - 1$. Kirjutamegi elemendi sellele positsioonile uude vastusjadasse ning vähendame loendusmassiivis selle elemendi võtmele vastavat väärustust. Näiteks, pannud viimase elemendi (1) vastusjadasse [1, x, x, x, x], vähendame loendusmassiivis väärustust kohal 1-1 ja saame [0, 2, 2, 4, 5]. Järgmiseks paigutame massiivi eelviimase elemendi 4, ning saame vastusmassiivi [1, x, x, 4, x] ning loendusmassiivi [0, 2, 2, 3, 5] – järgmine „4“, mis algses jadas ette tuleb, paigutatakse nüüd kohale $3 - 1 = 2$. Sellisel moel elemente paigutades on tagatud ka stabiilsus.

See meetod vajab lisamälu vähemalt loendusmassiivi pikkuse k jagu. Objektide korral on lisaks sellele vaja veel ühe n -elemendilise jada jagu mälu sorteeritud elementide hoidmiseks, mis teeb kokku lisamälu vajaduseks $\Omega(n + k)$. Ka loendusmassiiv tuleb korra läbi käia, mistõttu omab selle algoritmi kasutamine mõtet siis, kui k on väike.

3.15.2 Positsioonimeetod

Positsioonimeetodiga sorteeritakse harilikult positiivseid, mitte väga pikki täisarve. Meetod seisneb selles, et arve ei vaadelda arvudena, vaid numbritest koosnevate liitvõtmetena. Seega kui näiteks kolmekohalisi arve sorteerides sorteerime need esmalt üheliste järgi, seejärel kümneliste järgi ja siis sajaliste järgi, saamegi tulemuseks sorteeritud jada.

Alamalgoritmina kasutatakse sorterimiseks loendamismeetodit, seetõttu peavad võtmed olema kõik sama pikkusega. Kasutus ei piirdu siiski ainult arvudega, sel moel saab sorteerida ka sõnu.

3.15.3 Kimbumeetod

Kimbumeetod seisneb selles, et väwärtuste järgi jaotatakse elemendid eraldi kimpudesse või ämbritesse, mida siis sorteeritakse edasi kas kimbumeetodil või mõnel muul viisil. Näiteks sorteerides jada, kus on arvud 0...99, eraldame ühte kimpu kõik arvud 0..9, teise 10...19 jne. Sorteerides need kimbud eraldi, saame tulemustest kokku panna sorteeritud jada.

3.16 MITME KRITERIUMI JÄRGI SORTIMINE

Mõnikord võib olla vaja sorteerida mitme kriteeriumi järgi, näiteks kaarte masti ja väwärtuse järgi. Üheks võimaluseks on kasutada mõnda stabiilset sortimismeetodit ning sortida iga kriteeriumi järgi eraldi, alustades kõige vähemtähtsamast. Kui kriteeriume on k, tuleb jada sorteerida k korda ehk sellise lähenemise keerukuseks on $O(kn \log n)$.

Tavalisemaks lahenduseks on koostada oma spetsiaalne võrdlemisfunktsioon, mis suudab objektid etteantud järjestuses reastada, võrreldes kõigepealt kõige olulisemat kriteeriumi ja kui selle järgi on objektid võrdsed, siis tähtsuselt järgmist jne. Halvimal juhul tuleb iga võrdlusoperatsiooni korrrata k korda – iga kriteeriumi jaoks – ja seegi lähenemine annab halvimal juhul keerukuseks $O(kn \log n)$. Päriselt töötab see lahendus aga kiiremini kui eelmine, sest enamasti ei ole vaja siiski võrrelda kõiki kriteeriume ning teiseks päästab see lähenemine vajadusest kasutada stabiilset sortimisalgoritmi.

3.17 PROGRAMMEERIMISKEELTE STANDARDTEEGID

Enamasti pole siiski vaja jalgratast leiutada, kuna mõistlik üldine sorteerimine on keelte standardteekides olemas. Eriti oluline on see võistlustel, kus lahendamisaeg on piiratud ning oma sortimisalgoritmi kirjutamine ja testimine on liigne ajakulu. Seetõttu peaks iga võistleja end kurssi viima oma keele pakutavate võimalustega.

Keele spetsifikatsioon määrab enamasti ära, mis tingimused sortimismeetodile kehtima peavad. Praegu nõuavad nii C++, Java kui ka Python, et sortimisfunktsiooni halvima juhu keerukus on $O(n \log n)$. Java ja Pythoni sortimisfunktsioonid on stabiilsed, C++ seda nõuet ei esita, röhutakse pigem nn kohapeal sortimisele. Millist algoritmi sortimiseks konkreetsetl kasutatakse, sõltub juba konkreetsetl kasutatavast teegist. Näiteks GNU C++ standardteek kasutab *introsort* algoritmi kombineerituna pistemeetodiga. *Introsort* on kiirmeetodi ja kuhjameetodi hübiid. Pythoniga tuli kasutusse *Timsort* algoritm, mis on toletatud põime- ja pistemeetodist. Ka uuemad Java versioonid kasutavad *Timsorti* objektide sortimiseks, arvutüüpidel kasutatakse kahe lahkmega kiirmeetodi variandi.

3.17.1 C++

C++ on päisfailis `<algorithm>` defineeritud funktsioon `sort`, millele antakse ette mingi järjendi algus ja lõpp. Näiteks massiivi korral:

```
int n = 5
array size int t[] = {4,2,5,3,5}
sort(t, t+n);
```

vektori (vector) korral:

```
sort(v.begin(), v.end());
```

Vaikimisi sorteeritakse elemendid kasvavas järjekorras ja võrdlusoperaatori järgi. Paaride (pair) ja ennikute (tuple) korral sorteeritakse need vaikimisi esimese elemendi järgi, kui esimesed elemendid on võrdsed, siis teise järgi jne. Enda defineeritud struktuuridel ja objektidel tuleb ise defineerida ka võrdlusoperaator '`<`'. Samuti saab sort funktsioonile parameetrina ette anda võrdlusfunktsiooni, mis saab ette kaks argumenti ja tagastab töeväärtuse: töese, kui esimene argument on väiksem kui teine ja väära muul juhul:

```
bool cmp(string a, string b)
{
    if (a.size() != b.size())
        return a.size() < b.size();
    return a < b;
}
```

```
sort(v.begin(), v.end(), cmp);
```

On väga oluline meeles pidada, et sort ei ole stabiilne. Kui on vaja tagada stabiilsus, tuleb kasutada funktsiooni `stable_sort`, mis enamasti põhineb põimemeetodil.

3.17.2 Java

Javas on päises `Java.Util.Arrays` meetod `Arrays.sort`, millele antakse ette jada elementidest. Kui on vaja sorteerida lõiku jadast, saab ette anda ka alguse ja lõpu indeksid. Tasub tähele panna, et algus kuulub lõiku, lõpp aga mitte.

3.17.3 Python

Pythonis saab sortimiseks kasutada kaht peamist viisi:

- funktsioon `sorted` saab ette järjendi ja tagastab teise, sorteeritud järjendi,
- järjendil endal on meetod `sort`.

Vaikimisi sorteeritakse elemendid kasvavas järjekorras:

```
>>> sorted([4,5,2,4,1])
[1, 2, 4, 4, 5]
```

Mõlemale funktsioonile saab ette anda lipu `reverse`, mille töese väärtsuse korral jada sorteeritakse kahanevalt.

Lisaks on neil funktsioonidel ka parameeter `key`, mis määrab, mille järgi tegelikult sorteeritakse. `key` on üheargumendiline funktsioon, mille argumendiks on element ja tagastatavaks väärtsuseks selle elemendi võti, mida kasutatakse sorteerimiseks.

Kindlasti tasub tutvuda ka mooduliga operator, kus on funktsioonid `itemgetter`, `attrgetter` ja `methodcaller`, mis teeavad võtme etteandmise oluliselt mugavamaks ja võimaldavad ka mitme parameetri järgi sorteerimist:

```
>>> from operator import itemgetter  
>>> opilased = [('Andres', 14, 8), ('Kati', 10, 3), ('Mati', 9, 3)]
```

```
>>> sorted(opilased, key=itemgetter(2, 0, 1))  
[('Kati', 10, 3), ('Mati', 9, 3), ('Andres', 14, 8)]
```

Muidugi võib võtme leidmise funktsiooni alati ise kirjutada. Võtme leidmise funktsioon ei pea olema rangelt objekti juures, vaid saab kasutada ka muid funktsioone:

```
>>> opilased = ['Andres', 'Kati', 'Mati']  
>>> hindered = {'Mati': '3', 'Kati': '4', 'Andres': '5'}  
>>> sorted(opilased, key=hindered.__getitem__, reverse=True)  
['Andres', 'Kati', 'Mati']
```

Python3 versioonides kasutab sort objektide `__lt__()` funktsiooni. Kui oma objektil see meetod ise defineerida, saab määrrata ka objektide sorteerimise järjestust. Python2 kasutades on soovitatav defineerida kõik võrdlusfunktsioonid.

Üks näiteülesanne:

Pärtlil on n mängukaarti. Ta soovib sorteerida kaardid nii, et kõige peal on potid, siis ärtud, seejärel ruutud ning kõige lõpuks ristid. Lisaks soovib ta, et iga mast on sorteeritud nii, et kõige peal on äss, seejärel kuningas, emand, soldat ja siis numbrid kahanevas järjekorras (10...2). Sisendi esimesel real on kaartide arv $n(1 \leq n \leq 1000000)$. Järgmisel real on n kahemärgilist stringi, millest igaüks vastab mingile kaardile kaardipakist. Esimene tähemärk tähistab masti (C – risti, D – ruutu, H – ärtu ja S – poti), teine märk väärustust (2...9, T – 10, J – soldat, Q – emand, K – kuningas ja A – äss). Väljundiks on sorteeritud kaardipakk, nii et esimene on pealmine kaart, 2. pealmisest järgmine kaart jne.

NÄIDE:

5
C8 D8 SK DQ SK

Vastus:

SK SK DQ D8 C8

```
#include <iostream>  
#include <string>  
#include <algorithm> //siin on sort meetod  
using namespace std;  
  
string mudel = "AKQJT98765432";  
  
bool on_pealpool(string a, string b) // võrdlusfunktsioon kaardistringide võrdlemiseks  
{  
    if (a[0] != b[0])  
        return (a[0] > b[0]); // mastid on tähestiku järjekorras tagurpidi  
    else {  
        // võrdleme teise tähemärgi positsioone mudelstringis: see, mis on eespool, on  
        // väiksem (ehk pakis pealpool)  
        return mudel.find(a[1]) < mudel.find(b[1]);  
    }  
}
```

```

int main()
{
    int n;
    cin >> n;
    string* pakk = new string[n];

    for (int i = 0; i < n; i++)
        cin >> pakk[i];

    // sorteerime paki, kasutades oma võrdlusfunktsiooni
    sort(pakk, pakk + n, on_pealpool);
    for (int i = 0; i < n; i++)
        cout << pakk[i] + ' ';
    return 0;
}

```

3.18 KONTROLLÜLESANDED

3.18.1 Vabrikud

Päikeselinnas on N vabrikut ($1 \leq N \leq 100$), millest igaüks valmistab oma graafiku alusel kaupa. Täpsemalt kulub igal vabrikul uue kaubapartii valmistamiseks P_i päeva, kus $1 \leq i \leq N$. Kui kaup on valmis, tullakse sellele veoautoga järele. Igal päeval, mil mõnes vabrikus on kaupa, tuleb veoautojuht ja toob kõigist vabrikutest valminud kaubad ära. Juht töötab aga ainult tööpäevadel, laupäeviti ja pühapäeviti tuleb valminud kaubad lihtsalt kohapeal ära müüa.

Antud on periood, mida uurida ning vabrikute andmed. Leida, mitu reisi peab veoautojuht selle aja jooksul tegema. Aja lugemine algab alati esmaspäevast.

Sisendi esimesel real on uuritava perioodi pikkus T ($1 \leq T \leq 10000$). Teisel real on vabrikute arv N .

Järgmistel N real on arvud P_i ($1 \leq P_i \leq 1000$).

Väljastada veoauto reiside arv.

NÄIDE:

14
3
3
4
8

Vastus:

5 (esimene vabrik väljastab kaupa 3., 6., 9. ja 12. päeval, teine vabrik 4., 8. ja 12. päeval, kolmas ainult 8. päeval. Kuues päev jäääb lugemata, sest see on laupäev).



3.18.2 Jalgpalliturniir

Jalgpalliturniiril saadakse 3 punkti võidu, 1 punkt viigi ning 0 punkti kaotuse eest. Meeskonnad järjestatakse järgmiste kriteeriumide alusel (kui kõigi eelmiste kriteeriumide tulemus on võrdne, võetakse järgmine)

1. Punktide arv (rohkem on parem)
2. Võitude arv (rohkem on parem)
3. Värvavate vahе (suurem on parem)
4. Löödud värvavate arv (rohkem on parem)
5. Mängitud mängude arv (vähem on parem)
6. Tähestikuline järjekord

Antud on jalgpalliturniiri mängude tulemused. Leida selle põhjal meeskondade järjestus.

Sisendi esimesel real on meeskondade arv $N (1 \leq N \leq 1000)$. Järgmisel N real on igaühel ühe meeskonna nimi. Nimed koosnevad kuni 32 märgist ja ainult ladina tähtedest. Meeskondadele järgneval real on mängude arv $M (1 \leq M \leq 1000)$. Järgmisel M real on igaühel ühe mängu tulemus järgmises formaadis: <Nimi1>-<Nimi2> <skoor1>:<skoor2>, näiteks Eesti-Soome 1:2 Väljundisse kirjutada meeskondade järjestus ülaltoodud reeglite alusel.

NÄIDE (unistamine on ju lubatud, eks):

10

Eesti
Lati
Leedu
Poola
Taani
Norra
Rootsi
Soome
Prantsusmaa
Inglismaa

11

Eesti-Lati 2:1
Lati-Leedu 0:1
Poola-Eesti 1:1
Poola-Eesti 0:0
Poola-Eesti 2:2
Taani-Eesti 3:2
Norra-Lati 2:0
Rootsi-Eesti 3:1
Soome-Lati 2:0
Prantsusmaa-Eesti 0:1
Inglismaa-Eesti 0:1
Prantsusmaa-Lati 0:1

Vastus:

Eesti
Lati
Rootsi
Norra
Soome
Taani
Leedu
Poola
Inglismaa
Prantsusmaa



3.18.3 Erdöse arvud

Ungari matemaatik Paul Erdős (pildil) oli kuulus selle poolest, et ta kirjutas oma elu jooksul palju teadusartikleid (üle 1500), tehes samas koostööd paljude teiste teadlastega. Selle põhjal on defineeritud Erdöse arvu mõiste. Nende teadlaste Erdöse arv, kes Erdösegaga koos midagi kirjutasid, on 1. Nende Erdöse arv, kes kirjutasid midagi koos Erdöse kaasautoritega, on 2 jne.

On antud hulk teadustöid koos autorite ninedega. Leida iga autori Erdöse arv. Kui autor pole Erdösegaga seotud, väljastada tema kohta -1.

Sisendi esimesel real on teadustööde arv N ($1 \leq N \leq 1000$). Järgmisel N real on igaühel vastava teadustöö info: kõigepealt semikolonitega eraldatud autorite nimed, siis töö pealkiri.

Väljundisse kirjutada tähestiku järjekorras autorid ja nende Erdöse arvud. Vältimaks kodeeringust tulenevaid probleeme, on Paul Erdös on alati esitatud kui Erdos, Paul. Paul Erdöst ennast pole vaja vastusesse kirjutada.

NÄIDE:

10

Brown, Tom C.; Erdos, Paul; Freedman, A. R.; Quasi-progressions and descending waves.

Li, Yong; Lipmaa, Helger; Pei, Dingyi; On delegatability of four designated verifier signatures.

Mielikäinen, Taneli; Ukkonen, Esko; The complexity of maximum matroid-greedoid intersection and weighted greedoid maximization.

Brown, Tom C.; Pei, Dingyi; Shiue, Peter; Irrational sums.

Brazma, Alvis; Jonassen, Inge; Vilo, Jaak; Ukkonen, Esko; Pattern discovery in biosequences

Targo Tennisberg; Katrin Gabrel; Võistlusprogrammeerimine

Bollobas, Bela; Erdos, Paul; Graphs of extremal weights.

Lipmaa, Helger; Mielikäinen, Taneli; On private scalar product computation for privacy-preserving data mining.

Bollobas, Bela; Das, Gautam; Gunopulos, Dimitrios; Mannila, Heikki; Time-series similarity problems and well-separated geometric sets.

Mannila, Heikki; Ukkonen, Esko; A simple linear-time algorithm for in situ merging.

Vastus:

Brazma, Alvis 4

Bollobas, Bela 1

Brown, Tom C. 1

Das, Gautam 2

Freedman, A. R. 1

Gunopulos, Dimitrios 2

Jonassen, Inge 4

Katrin Gabrel -1

Li, Yong 3

Mannila, Heikki 2

Mielikäinen, Taneli 3

Pei, Dingyi 2

Shiue, Peter 2

Targo Tennisberg -1

Ukkonen, Esko 3

Vilo, Jaak 4



3.18.4 Programmeerimisvõistlus

Programmeerimisvõistlusel on 1-100 osalejat ning 1-9 ülesannet. Osalejad saavad esitada lahendusi, mida loetakse kas õigeteks või valedeks. Tulemustes on osalejad järjestatud esmalt õigesti lahendatud ülesannete arvu järgi ja kui see on võrdne, siis kulunud aja järgi. Kui aeg on samuti võrdne, on osalejad oma numbrite järjekorras. Kulunud aega mõõdetakse vastavalt sellele, mitmendal võistluse minutil iga õige lahendus esitati. Kui võistleja esitas enne õiget lahendust samale ülesandele ka vale lahenduse, liidetakse ajale selle eest 20 minutit.

Sisendis on esimesel real esitatud lahenduste arv N ja järgmistel N real lahenduste logi ajalises järjestuses. Igal logi real on võistleja number, ülesande number, võistluse algusest kulunud aeg ning tulemus: õige (C) või vale (I).

Väljundisse kirjutada võistlejate paremusjärjestus vastavalt eespool kirjeldatud reeglitele. Iga võistleja kohta kirjutada tema number, lahendatud ülesannete arv ning kokku kulunud aeg.

NÄIDE:

1 2 9 I
3 1 11 C
1 3 19 I
1 2 21 C
1 1 25 C

Vastus:

1 2 66
3 1 11

Esimese võistleja lahendatud kolmas ülesanne ei mõjuta skoori, sest ta ei esitanud sellele ühtki õiget lahendust.

3.18.5 Pannkoogid

Vanaema teeb pannkooke ja asetab need taldrikule kuhja. Pannkoogid on natuke erineva suurusega, tähistame seda positiivse täisarvuga 1-100. Pannkoogikuhja on võimalik pannilabida abil osaliselt või täielikult ümber pöörata.

Olgu meil näiteks kuhi 8 4 6 7 5 2. Kui panna pannilabidas alt kolmanda koogi alla ja selle peale jäävad koogid ümber pöörata, saame kuhja 7 6 4 8 5 2. Kui järgmiseks teha pööre alates esimesest koogist, on kuhi pärast seda 2 5 8 4 6 7.

Sisendi esimesel real on pannkookide arv N ($1 \leq N \leq 30$). Teisel real on pannkookide suurus tähistavad N arvu. Eesmärgiks on sorteerida pannkoogid nii, et suuremad oleks allpool ja väiksemad peal. Väljundisse kirjutada selleks vajalikud pööramised.

NÄIDE:

5
5 4 3 2 1

Vastus:

1

NÄIDE:

5
5 1 2 3 4

Vastus:

1 2



3.18.6 Kaartide segamine

Tavalises kaardipakis on 52 mängukaarti. 19. sajandi teisel poolel elanud ja vesternitest tuntud kaardimängija Doc Holliday (pildil Val Kilmeri kehastatuna) oskas kaarte segada nii, et nad muutsid oma järjekorda spetsiifilisel viisil. Samas on tema käte liikumise järgi võimalik taibata, millist viisi ta parajasti kasutab. Leida, mis on kaartide lõplik järjekord eeldusel, et Doc Holliday alustab segamist uue pakiga, kus kaandid on sorteeritud.

Sisendi esimesel real on kaks täisarvu: võimalike segamisviiside arv N ($1 \leq N \leq 100$) ja segamiste arv M ($1 \leq M \leq 1000$). Järgmisel N real on igaühel mingis arvud 1-52, mis näitavad, millisesse järjestusse esialgne pakk seda segamisviisi kasutades segatakse. Lõpuks tuleb M rida, milles igaühel on 1 täisarv, mis näitab, mitmendat segamisviisi Doc Holliday järjest kasutab. Väljundisse kirjutada arvud 1-52 sellises järjestuses nagu kaandid lõpuks on.

NÄIDE:

2 2
2 1 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30
31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 52 51
52 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30
31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 1

1

2

Vastus:

51 1 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30
31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 52 2

Esimene segamine vahetab omavahel esimesed kaks ja viimased kaks kaarti. Teine segamine vahetab esimeese ja viimase kaardi.



3.18.7 Kass klaviatuuril

Juhani kirjutab arvutis teksti, aga ei vaata samal ajal ekraanile. Samal ajal istub laual kass, kes läheb aeg-ajalt Home ja End klahvide pihta, viies Juhani kursori vastavalt teksti algusse või lõppu. Leida, milline tekst niiviisi lõpuks välja tuleb.

Sisendis on täpselt üks tekstirida, mis koosneb tavalistest tähtedest ja tühikutest, see vastab Juhani kirjutatavale tekstile. Kohad, kus kass vajutas Home, on tähistatud märgiga [ja kohad, kus kass vajutas End, on tähistatud märgiga]. Väljundisse kirjutada tegelik tekst.

NÄIDE:

tere [maa]ilm

Vastus:

maatere ilm



3.18.8 Pinugrammid

Pinu andmestruktuuri saab kasutada anagrammide koostamiseks. Tähistame pinu operatsiooni *push* tähega *i* ning *pop* tähega *o*. Esialgsest sõnast saab anagrammi järgmiselt:

1. Lükkame kõik selle sõna tähed pinusse.
2. Pinust välja tömmatud tähtedest koostame uue sõna.

Vastavalt operatsioonide järjekorrale võib saada erinevaid anagramme.

Näiteks esialgsest sõnast TROT võib saada sõna TORT kahel viisil:

i i i o o o
i o i i o o i o.

Sisendi kahel real on antud sõnade paar, mis moodustavad anagrammi. Leida kõik võimalused, kuidas kirjeldatud pinuoperatsioonide abil on võimalik esimene sõna teiseks muuta. Võimalused esitada leksikograafilises järjekorras.

NÄIDE:

madam
adamm

Vastus:

i i i o o o i o o
i i i i o o o i o
i i o i o i o i o o
i i o i o i o o i o

NÄIDE:

bahama
Bahama

Vastus:

i o i i i o o i i o o o
i o i i i o o o i o i o
i o i o i o i i i o o o
i o i o i o i o i o i o

NÄIDE:

eric
rice

Vastus:

i i o i o i o o

S₁ E₁ T₁ E₁ C₂

A₁ S₁ T₁ R₁ O₁ N₁ O₁ M₂ Y₄

3.18.9 Parv

Enamasti ületavad autod jõgesid sildade kaudu. Mõnes kohas pole siiski sildu ehitatud ja nende asemel kasutatakse parvesid. Kui ühtki autot ei ole, siis parv lihtsalt ootab. Kui autosid saabub, läheb parv vajadusel öigele kaldale, võtab auto(d) peale ning toimetab nad üle. Kui teisel pool on samal ajal autosid ootamas, võtab parv nad peale ja toob üle. Parv mahutab korraga N autot ja jõe ületamine võtab T minutit. Eeldame lihtsuse mõttes, et parve peale ja parvelt maha sõit aega ei võta. Alguses on parv jõe vasakul kaldal.

Sisendi esimesel real on kolm täisarvu: parvele korraga mahtuvate autode arv N, jõe ületamiseks kuluv aeg T ja autode koguarv M. Järgmistel M real on iga auto saabumise aeg ja kallas, kuhu ta saabub (L või R). Väljundisse kirjutada iga auto jaoks, millisel ajal ta vastaskaldale jõuab.

NÄIDE:

2 10 10

0 L

10 L

20 L

30 L

40 L

50 L

60 L

70 L

80 L

90 L

Vastus:

10

30

30

50

50

70

70

90

90

110

NÄIDE:

10 R

25 L

40 L

Vastus:

30

40

60



3.18.10 Ahelmurruud

Ahelnurruks nimetatakse avaldist kujul

$$a_0 + \cfrac{1}{a_1 + \cfrac{1}{a_2 + \cfrac{1}{\dots}}}$$

Ahelnurdu saab lühendatult kirja panna kujul $[a_0, a_1, a_2, \dots, a_n]$. Näiteks järjend $[2, 3, 1, 4]$ on võrdne murruga

$$2 + \cfrac{1}{3 + \cfrac{1}{1 + \cfrac{1}{4}}} = \cfrac{43}{19}$$

Iga lihtnurdu on võimalik teisendada selliseks ahelnurruks. Antud on kaks positiivset täisarvu: lihtnurru lugeja ja nimetaja, leida sellele vastav ahelnurd ja väljastada see järjendiesitus.

NÄIDE:

43 19

Vastus:

2 3 1 4

NÄIDE 2:

1 2

Vastus:

0 2

3.19 VIITED LISAMATERJALIDELE

Kaasasolevas failis VP_lisad.zip, peatükk3 kaustas on abistavad failid käesoleva peatüki materjalidega põhjalikumaks tutvumiseks:

Failid	Kirjeldus
Lemming.cpp, Lemming.java, Lemming.py	Lemmingute ülesanne (pinu ja järjekord)
Kursused.cpp, Kursused.java, Kursused.py	Usina ülikooli ülesanne (kujutis)
Sortimine.cpp, Sortimine.java, Sortimine.py	Erinevad sorteerimismeetodid
Kaardid.cpp, Kaardid.java, Kaardid.py	Kaardipaki ülesanne (oma võrdlemine)

4 ARVUTEORIA

Arvuteooria on matemaatika haru, mis tegeleb peamiselt täisarvudega, samuti ka objektidega, mis koosnevad täisarvudest. Sellised objektid on näiteks ratsionaalarvud ehk arvud, mida saab esitada kahe täisarvu jagatisena.

Kaasaegsele arvuteooriale panid aluse Pierre de Fermat (1601-1665) ja Leonhard Euler (1707-1783).

Füüsika on ajalooliselt põhinenud pigem reaalarvude ehk pideval matemaatikal, mistõttu viimane oli ka ülikoolide matemaatikakursustes esikohal.

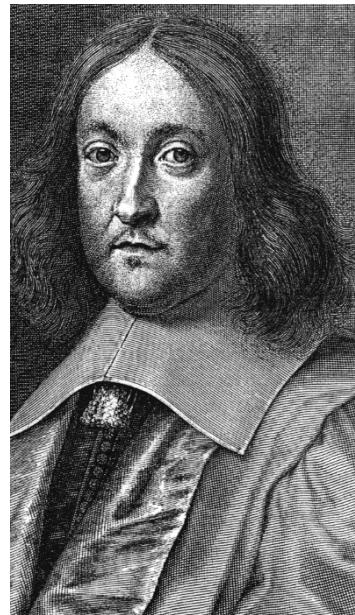
Pärast arvutite leiutamist on arvuteooria ja selle üldistused nagu diskreetne matemaatika oma tähtsust aga suurendanud. Arvutid töötavad enamasti pigem diskreetsete objektidega ja ka kõik arvutis esinevad arvud on piisavalt madalale tasemele minnes täisarvud.

Donald Knuth ütles 1974. aastal: "Peaaegu kõik arvuteooria teoreemid on loomulikul viisil tarvilikud seoses vajadusega panna arvuteid sooritama võimalikult kiireid arvutusi".

Kuna käesoleva raamatu läbivaks teemaks ongi kiirete arvutuste tegemine, on matemaatika, eriti arvuteooria tundmine suureks abiks. Eesti-suguses pisikeses riigis on ka hästi märgata, et need, kes saavad häid tulemusi informaatikaolümpiaadel, on enamasti väga tugevad ka matemaatikas. Kindlasti pole see ainult juhus!

Matemaatika annab hulgaliselt kavalaid vahendeid, kuidas efektiivsemalt arvutada. Kuna arvutid suudavad teostada erinevaid tehteid ülikiiresti, siis võib tunduda, et neid teadmisi enam eriti vaja ei lähegi, kuid mitmete nippide abil on siiski võimalik programmi tööaega märgatavalalt lühendada.

Vahel on ülesannete põhirõhk kusgil mujal, aga arvuteooria alased teadmised ja rakendused on mõne detaili juures abiks. Sageli on programmeerimisvõistlustel aga ka ülesandeid, mis ongi oma põhisilt matemaatikaülesanded. Siin peatükis käsitletakse programmeerimisülesannetes sagedamini ette tulevaid kontseptsioone ja meetodeid.



Pierre de Fermat



Leonhard Euler

4.1 JAGUVUS JA JÄÄK

4.1.1 Jaguvus

Jaguvus on arvuteooria keskseks mõisteks. Öeldakse, et täisarv n **jagub** täisarvuga m , kui leidub selline täisarv k , et $n = km$. Jaguvust võib tähistada kahel moel: $n : m$ (arv n jagub arvuga m) või $m | n$ (arv m jagab arvu n ; arv m on arvu n jagaja). Näiteks arv 12 jagub arvuga 4, sest $3 \cdot 4 = 12$. Arv 5 aga ei jaga arvu 12, sest ei leidu sellist täisarvu k , et $k \cdot 5 = 12$.

Jaguvusel on järgmised olulised põhiomadused:

1. $a|a$ – mistahes täisarv jagub iseendaga, näiteks $12|12$.
2. $1|a$ – arv 1 jagab mistahes täisarvu, näiteks $1|31$.
3. $a|0$ – null jagub mistahes arvuga, näiteks $5|0$.
4. Kui $c|a$ ja $c|b$, siis $c|(a+b)$ ja $c|(a-b)$.
5. Kui $c|(a+b)$ ja $c|a$, siis $c|b$.
6. Kui $c|a$ ja $c \nmid b$, siis $c \nmid (a+b)$.
7. Kui $c|a$, siis $c|ka$, kus $k \in \mathbb{Z}$.
8. Kui $a|b$ ja $b|c$, siis $a|c$.
9. Kui $a|b$ ja $c|d$, siis $ac|bd$
10. Kui $a|b$ ja $b|a$ ja $a, b \in \mathbb{N}$, siis $a = b$.
11. Kui $b|a$ ja $b = cd$, siis $c|a$ ja $d|a$.
12. Kui $a|c$ ja $b|c$ ja ei leidu sellist arvu $k > 1$, et $k|a$ ja $k|b$ (a ja b on ühistegurita), siis $ab|c$.
13. Kui $d|a$ ja $b|d$, siis $d|b/a/b$.
14. Kui on antud n järjestikust arvu, siis jagub alati täpselt üks neist arvuga n .

Enamik neist paistavad algul triviaalsed, kuid nende abil saab hiljem põhjendada juba oluliselt huvitavamaid tulemusi.

4.1.2 Jääk

Kui meil on täisarv n ja naturaalarv $m > 0$, saab alati leida täisarvud k ja r , nii et $n = km + r$, kus $|r| < m$.

Sellisel juhul nimetatakse k **jagatiseks** (n/m), m **mooduliks** ning r **jäägiks** mooduli m järgi. Juhul, kui $r = 0$, siis $n : m$. Näiteks $12 = 2 \cdot 5 + 2$, seega arvu 12 jääl mooduli 5 järgi on 2. Arvu 12 jääl mooduli 8 järgi on 4, sest $12 = 1 \cdot 8 + 4$.

Jäägi absoluutväärtus on alati väiksem mooduli absoluutväärtusest. Näiteks arvu 12 saab esitada ka kujul $12 = 1 * 5 + 7$, kuid 7 ei ole jääl mooduli 5 järgi, sest $7 > 5$.

4.1.3 Jäägi leidmine programmeerimiskeeltes

Arvust jäälgi leidmine mooduli järgi on programmeerimises väga tavapärasne tehe. Siin raamatus käsitletavates keeltes kasutatakse tehtemärgina %-märki. Tehe $7 \% 3$ annab vastuseks ühe.

Positiivsete arvudega on asi alati ühtmoodi, kuid negatiivsete arvude korral on oluline teada, kuidas käitub konkreetne programmeerimiskeel. Peamiselt on kasutuses kolm varianti:

1. Jagatis ümardatakse alati nulli suunas. Sellisel juhul jääl on sama märgiga, mis jagatav:
 $r = a - n \text{trunc}(a/n)$. Seda varianti kasutavad nii Java kui ka C++ alates versioonist 11. Varasemates C++ versioonides jäeti selles osas vabad käed ning kasutus oleneb konkreetsest keele implementatsioonist.
2. Jagatis ümardatakse alati alla. Sellisel juhul jääl on sama märgiga, mis jagaja:
 $r = a - n \lfloor a/n \rfloor$. Seda varianti kasutab Python.
3. Jääk on alati positiivne. Sellisel juhul positiivse jagaja korral jagatis ümardatakse alla, negatiivse jagaja korral aga üles:

$$q = \begin{cases} \lfloor a/n \rfloor, & \text{kui } n > 0, \\ \lceil a/n \rceil, & \text{kui } n < 0, \end{cases}$$

ja jääl avaldub kujul $r = a - |n| \lfloor a/|n| \rfloor$.

Järgnevas tabelis on toodud näited tulemustest erinevatel juhtudel:

Tehe	Jagatava järgi	Jagaja järgi	Alati positiivne
5 % 3	2	2	2
-5 % 3	-2	1	1
5 % -3	2	-1	2
-5 % -3	-2	-2	1

Pane tähele, et negatiivsest tulemusest saab vajadusel alati positiivse, liites leitud jäädile juurde mooduli ehk jagaja absoluutväärtuse. Kui peaks olema vaja positiivsest negatiivset saada, siis piisab, kui lahutada mooduli absoluutväärtust.

Kui esmapilgul tundub tegemist olevat küllaltki ebaolulise detailiga, siis algajatel programmeerijatel võib tekkida sellega seoses ootamatuid vigu. Näiteks kirjutades funktsiooni OnPaaritu paarsuse kontrolliks kujul:

```
bool OnPaaritu(int a) {
    return a % 2 == 1;
}
```

võib selguda, et negatiivsete täisarvude korral tagastab see funktsioon alati väärtsuse false, kuna näiteks $-1 \% 2$ tulemuseks on -1 . Kindlam on alati kirjutada:

```
bool OnPaaritu(int a) {
    return a % 2 != 0;
}
```

4.1.4 Ülesanne: loosiümbrikud

Järgmiseks üks lihtne soojendusülesanne:

Suures kastis on hulk ümbrikke. Mõned neist on tühjad ja mõned täidetud. Lapsed võtavad ükshaaval kastist ümbrikke. Iga laps võtab korraga kastist täpselt 2 ümbriku ning juhul, kui need on mõlemad täis või mõlemad tühjad, paneb ta kasti tagasi tühja ümbriku (kui mõlemad on täis, eemaldab ta ühest sisu ning paneb tühjendatud ümbriku tagasi), kui aga üks ümbrik on tühi ja teine



täis, peab ta tagasi panema täidetud ümbriku. Lõpuks jäääb kasti üks ümbrik. Kas see on tühi või täis? Sisendi esimesel ja ainsal real on kaks täisarvu m ja n, vastavalt tühjade ja täidetud ümbrike arv. Väljastada TÜHI kui viimane ümbrik on tühi, TÄIS, kui viimane ümbrik on täis või EI TEA, kui ei ole võimalik otsustada, kas ümbrik on tühi või täis.

NÄIDE :

2 1

Vastus:

TÄIS (Kui esimene laps võtab mõlemad tühjad ümbrikud, siis ta paneb neist ühe tagasi ja teisele lapsele jäääb kasti üks tühi ja üks täis ümbrik, millest ta peab tagasi panema täis ümbriku. Kui esimene laps võtab tühja ja täis ümbriku, siis ta peab tagasi panema täidetud ümbriku ja nii jäääb teisele lapsele samuti tühi ja täis ümbrik, millest ta peab tagasi panema täidetud ümbriku. Nii jäääb igal juhul lõpuks kasti täidetud ümbrik).

Kuigi esmapilgul võib see ülesanne tunduda üsna keerukas, siis lähemal vaatlusel pole raske märgata, et täis ümbrikud lahkuvad kastist ainult paarikaupa – kui keegi õnnelik saab korraga kaks täidetud ümbrikku. Samuti ei teki võtmise ajal täidetud ümbrikke juurde.

Viimasel võtmisel on kolm võimalust: mõlemad ümbrikud on tühjad, mõlemad on täis või on üks ümbrik täis ja üks tühi. Kui mõlemad ümbrikud on tühjad või täis, läheb kasti tagasi tühi ümbrik ja viimane ümbrik kastis on seega tühi. Kui üks ümbrik on tühi ja teine täis, siis sel juhul läheb kasti tagasi täis ümbrik, mis jäab sinna viimaseks. Kuna täis ümbrikud lahkuvad kastist ainult paarikaupa, siis saab lõpuks alles olla üks tühi ja üks täis ümbrik ainult siis, kui täis ümbrikke oli kastis kohe alguses paaritu arv. Kehtib ka vastupidine – kui täis ümbrikke oli alguses paaritu arv, siis peab enne viimast võtmist olema kastis täpselt üks täidetud ümbrik. Seega piisab kogu ülesande lahendamiseks ainult sellest, et vaatame, kas täidetud ümbrikke oli algsest kastis paaris või paaritu arv:

```
#include <iostream>

using namespace std;
int main()
{
    int tyhjad, tais;
    cin >> tyhjad >> tais;
    if (tais % 2 == 0) // Kui täis ümbrike on paarisarv,
        cout << "TÜHI"; // siis viimane ümbrik on tühi,
    else // muidu (kui on paaritu)
        cout << "TÄIS"; // on viimane ümbrik täis
    return 0;
}
```

Sellise ülesande lahendamiseks pole tegelikult muidugi isegi arvutit vaja, kuid võistlustel (ja ka päriselus!) esineb siiski aegajalt ülesandeid, kus keerulise vormi sisse on peidetud väga lihtne lahendus. Sarnased võtted võivad sageli osutuda oluliseks ka keerulisemate ülesannete jaoks optimaalsemate algoritmitide leidmisel.

4.1.5 Arvutamine moodulitega

Sageli saab tehte jääki leida tehte operandide järgi, ilma tehte vastust välja arvutamata. Selleks on kõigepealt vaja teada kaht lihtsat, kuid olulist seost:

1. $a \text{ mod } m = a$, kui $0 \leq a < m$
2. $(a \text{ mod } m) \text{ mod } m = a \text{ mod } m$

Teine seos tähendab, et mitmekordset jäägi võtmisel sama mooduli järgi jäab tulemus samaks. Kuna $a \text{ mod } m$ tulemus on hulgas $(0, 1 \dots m - 1)$, ning kehtib esimene seos, siis pole selle kehtivuses raske veenduda. Näiteks

$$(17 \text{ mod } 3) \text{ mod } 3 = 2 \text{ mod } 3 = 2$$

Liitmine ja lahutamine

Liitmise jaoks saab kasutada seost:

$$(a + b) \text{ mod } m = [(a \text{ mod } m) + (b \text{ mod } m)] \text{ mod } m.$$

Näiteks:

$$(17 + 8) \text{ mod } 3 = [(17 \text{ mod } 3) + (8 \text{ mod } 3)] \text{ mod } 3 = (2 + 2) \text{ mod } 3 = 4 \text{ mod } 3 = 1.$$

Lahutamine on põhimõtteliselt sarnane liitmissele:

$$(17 - 8) \text{ mod } 3 = [(17 \text{ mod } 3) - (8 \text{ mod } 3)] \text{ mod } 3 = (2 - 2) \text{ mod } 3 = 0 \text{ mod } 3 = 0.$$

Aga mis teha, kui $a \bmod m < b \bmod m$, nagu tehtes $(9 - 7) \bmod 3?$ Sellisel juhul
 $(9 - 7) \bmod 3 = [(9 \bmod 3) - (7 \bmod 3)] \bmod 3 = (0 - 1) \bmod 3 = -1 \bmod 3 = ?$

Nagu juba teame, sõltub tehte $-1 \bmod 3$ vastus juba konkreetsest programmeerimiskeestest või lausa implementatsioonist: Python annab vastuseks sobivalt 2, Java aga -1. Sellisel juhul saab negatiivsest jäägist positiivse, liites vastusele juurde mooduli, antud näites siis $-1 + 3 = 2.$

Kindla peale kehtib seos:

$$(a - b) \bmod m = [(a \bmod m) - (b \bmod m) + m] \bmod m,$$

millest saame, et

$$(9 - 7) \bmod 3 = [(9 \bmod 3) - (7 \bmod 3) + 3] \bmod 3 = (0 - 1 + 3) \bmod 3 = 2 \bmod 3 = 2.$$

Korrutamine ja astendamine

Korrutamise puhul kehtib samuti seos:

$$(ab) \bmod m = [(a \bmod m)(b \bmod m)] \bmod m$$

Näiteks:

$$(5 * 8) \bmod 3 = [(5 \bmod 3) \cdot (8 \bmod 3)] \bmod 3 = (2 \cdot 2) \bmod 3 = 4 \bmod 3 = 1$$

Astendamise puhul kehtib seos:

$$a^b \bmod m = (a \bmod m)^b \bmod m$$

Näiteks:

$$5^4 \bmod 3 = (5 \bmod 3)^4 \bmod 3 = 2^4 \bmod 3 = 16 \bmod 3 = 1$$

Kuna just korrutades ja eriti astendades lähevad arvud kiiresti väga suureks, siis on see koht, kus moodularvutusest on sageli abi. Küllaltki levinud on ülesanded, kus tuleb leida mingi suure arvu, näiteks 574232^{100} , viimane koht. Viimase ehk üheliste koha leidmine on tegelikult jäägi leidmine mooduli 10 järgi (kahe viimase koha leidmine on ekvivalentne jäägi leidmisega mooduli 100 järgi jne).

Jagamine

Jagamine on mõnevõrra keerulisem, liitmise ja korrutamisega analoogsed seosed jagamise puhul ei kehti. Näiteks:

$$(30 \div 2) \bmod 8 = 15 \bmod 8 = 7,$$

aga

$$[(30 \bmod 8) \div (2 \bmod 8)] \bmod 8 = (6 \div 2) \bmod 8 = 3 \bmod 8 = 3.$$

Jagamise puhul tuleb appi võtta **modulaarne pöördväärustus**. Arvu a modulaarne pöördväärustus mooduli m suhtes on selline arv a^{-1} , mille korral kehtib seos $a \cdot a^{-1} \bmod m = 1.$

Jagamisel kehtib seos:

$$(a \div b) \bmod m = [(a \bmod m) \cdot (b^{-1} \bmod m)] \bmod m,$$

kus b^{-1} on arvu b modulaarne pöördväärustus mooduli m suhtes.

Näiteks:

$$(20 \div 5) \bmod 7 = [(20 \bmod 7) \cdot (3 \bmod 7)] \bmod 7 = (6 \cdot 3) \bmod 7 = 18 \bmod 7 = 4,$$

Kus arv 3 on arvu 5 modulaarne pöördväärustus mooduli 7 suhtes, sest $(3 \cdot 5) \bmod 7 = 1.$

Arvul eksisteerib modulaarne pöördväärustus parajasti siis, kui arv ja moodul on ühistegurita.

4.1.6 Ülesanne: anagrammid 2

Mõnikord on arvutusülesande vastus nii suur, et see ei mahu suurimassegi olemasolevasse täisarvutüpi ära või ei peeta praktiliseks mitmekümnekohalist vastust küsida. Sageli küsitakse programmeerimisvõistlustel vastust mingi etteantud mooduli järgi.

Teises peatükis punkt „2.7.2 Permutatsioonid“ all oli ülesanne, kus tuli leida etteantud nimest kõik võimalikud anagrammid. Selles ülesandes jäid nimede pikkused küllaltki lühikesteks. Vaatame selle ülesande suuremat varianti, kus tähti, millest anagramme moodustatakse, on juba palju rohkem:

Ingliskeelses Scrabble'i komplektis on 100 täheklotsi: E tähega klotse on kõige rohkem - 12, A ja I tähega on 9, O-ga 8, N-i, R-i ja T-ga 6, D, L-i, S-i ja U-ga 4 klosti ja G-ga kolm klotsi. Kaks korda on B, C, F, H, M, P, V, W ja Y. J, K, Q, X ja Z esinevad ainult ühe korra. Lisaks on komplektis 2 tühhja klotsi. Scrabble'i komplekt on olemas ka Eesti keele jaoks, selles on 102 tähte ning kõige rohkem on A tähega klotse – 10. Klotside jaotus on olemas ka tehiskeelte, näiteks Klingoni keele jaoks. Väikesel Pärdil on ingliskeelne Scrabble'i komplekt.



Lugeda ta veel ei oska, kuid talle meeldib neid klotse ühte ritta laduda, nii et moodustub üks n-täheline „sõna“. Pärdi õde Piret soovib aga välja arvutada, mitu erinevat n-tähelisi „sõna“ on Pärdil võimalik väljavalitud klotsidest moodustada. Pärt ei vali kunagi tühje klotse.

Sisendi esimesel ja ainsal real on 26 arvu. Esimene arv on A-tähega klotside arv, teine B tähega klotside arv, jne, vastavalt inglise keele tähestikule. Viimane on seega Z-tähega klotside arv. Arvud on eraldatud tühikutega. Klotsid moodustavad alamhulga ingliskeelsetest Scrabble'i komplektist. Väljundisse kirjutada üks arv: Erinevate n-täheliste järjendite arv mooduli $10^9 + 7$ järgi.

NÄIDE 1:

2 1 1 0

Vastus:

12 (AABC, AACB, ABAC, ABCA, ACAB, ACBA, BAAC, BACA, BCAA, CAAB, CABA, CBAA)

NÄIDE 2:

9 2 2 4 12 2 3 2 9 1 1 4 2 6 8 2 1 6 4 6 4 2 2 1 2 1

Vastus:

820218216 (Tegelik yõimaluste arv on ligikaudu 9.74×10^{111})

Sel korral kõiki permutatsioone leida ei ole vaja, on vaja ainult nende arvu. Nagu juba 2. peatükis selgus, on selle jaoks olemas järgmine valem:

$$\frac{n!}{m_1! m_2! \dots m_k!}$$

Nii ei ole tegelikult oluline teada, millised tähed konkreetselt kasutuses on, on vaja vaid täheklotside koguару ning iga erineva klotsi esinemissagedust.

Väikese n korral on tegu väga lihtsa arvutusülesandega, problemaatiliseks teeb antud ülesande see, et juba 22! on 21-kohaline ega ei mahu kuidagi suurimassegi täisarvutüpi ära. Ülesandes aga võib murru lugejaks tulla lausa 98!, mis on juba 154-kohaline arv.

Samas ega täpset vastust leida polegi ju vaja, piisab jäägist mooduli 10^9+7 järgi. Eelnevalt tuli välja, et korrutamine jääkidega ei ole kuigi keeruline. Isegi 100! leidmine mooduli 1 000 000 007 järgi ei ole kuigi vaevanõudev, kasutades järgnevat funktsiooni:

```
int fakt(int n, int m)
{
    int i = 1;
    long long f = 1;
    while (i < n) {
        f *= ++i;
        f %= m; // iga korrutamise järel leiame jäagi
    }
    return f;
}
```

Keeruliseks teeb asja jagamistehe, sest nagu eespool selgus, siis pole lugeja ja nimetaja jääkide leidmisest eraldi kuigi palju kasu.

Murru $\frac{n!}{m_1!m_2!\dots m_k!}$ saab teisendada täisarvude korrustiseks, kasutades omadust, et n järjestikuse täisarvu korrus jagub alati $n!$ -ga (huvi korral loe lähemalt

<https://math.stackexchange.com/questions/12065/the-product-of-n-consecutive-integers-is-divisible-by-n-factorial>).

Näiteks kui on 10 klotsi: esimest tähte 4, teist 3, kolmandat 2 ja neljandat 1, siis erinevate järjendite arv on

$$\frac{10!}{4! 3! 2! 1!} = \frac{1 \cdot 2 \cdot 3 \cdot 4}{4!} \cdot \frac{5 \cdot 6 \cdot 7}{3!} \cdot \frac{8 \cdot 9}{2!} \cdot \frac{10}{1!} = 1 \cdot 35 \cdot 36 \cdot 10 = 12600.$$

Klotsid on hea esinemissageduse järgi sorteerida, nii saab paremini kontrollida, kui suureks tehete tulemused lähevad. Siinnes näidislahendus annab õige vastuse ka siis, kui 12 E-tähe asemel on hoopis 12 Z-tähte, kuid sorteerimata jäettes võib tekkida olukord, kus viimaseks lugejaks jäab $89 \cdot 90 \cdot \dots \cdot 100$, mis ei mahu enam 64-bitisesse arvutüüpi ära.

Ülesande lahendus:

```
#include <iostream>
#include <algorithm>
using namespace std;

int main()
{
    long long moodul = 1e9 + 7; // moodul, mille järgi vastuse leidame
    int klotsid[26] = {0}; // massiv erinevate tähtede arvu jaoks
    int tahti = 0; // erinevaid kasutusesolevaid tähti
    int i, j; // tsüklimuutujad
    int algus = 1; // abumuutuja n! tükeldamisel: uue korrutise algus
    int n = 0; // klotside arv kokku
    long long vastus = 1; // ülesande vastus
    for (i = 0; i < 26; i++) {
        int s;
        cin >> s;
        // kui seda tähte ei ole, siis jätkame järgmise lugemisega
        if (s == 0) continue;
        klotsid[tahti] = s;
        tahti++; // suurendame erinevate tähtede arvu
        n += s; // liidame kogu klotside arvule selle tähega klotside arvu
    }
    sort(klotsid, klotsid + tahti); // sorteerime suuruse järgi
    for (i = tahti-1; i >= 0; i--) { // alustame sagedasemast
        int lopp = algus + klotsid[i];
        long long f = 1; // järgmise klotsid[i] arvu korritis
        long long f2 = 1; // m[i] faktoriaal
        for (j = algus; j < lopp; j++) {
            f *= j;
        }
        for (j = 2; j <= klotsid[i]; j++) {
            f2 *= j;
        }
        long long t = (f / f2) % moodul;
        vastus *= t;
        vastus = vastus % moodul;
        algus = lopp;
    }
    cout << vastus;
    cin >> i;
    return 0;
}
```

Tasub ka tähele panna, et esimene jagatis on tegelikult alati 1, täiesti möistlik on see arvutamata jäätta. Selleks piisab, kui põhitsüklit alustada $i = \text{tahti}-2$ ning enne tsüklit muuta muutuja algus väärtust: $\text{algus} += \text{klotsid}[\text{tahti}-1]$.

4.2 SÜT JA VÜK

Arvuteoorias tähtsateeks möisteteks, millega ka koolimateematikas juba üsna varakult kokku puututakse, on suurim ühistegur (SÜT) ja vähim ühiskordne(VÜK).

Naturaalarvude a ja b **suurimaks ühisteguriks** nimetatakse suurimat naturaalarvu c , nii et $c|a$ ja $c|b$. Naturaalarvude a ja b **vähimaks ühiskordseks** nimetatakse vähimat naturaalarvu c , nii et $a|c$ ja $b|c$.

Koolimateematikas ja ka igapäevalus on suurimat ühistegurit vaja enamasti murdude taandamiseks ning vähimat ühiskordset erinimeliste murdude liitmisel ühise nimetaja leidmiseks.

4.2.1 Eukleidese algoritm suurima ühisteguri leidmiseks

Kreeka matemaatik Eukleides Aleksandriast märkas juba 300 aastat enne meie aega, et arvude a ja b suurim ühistegur c jagab lisaks arvudele a ja b ka nende vahet $a - b$. See on tegelikult triviaalne, sest kui $c|a$, siis jaguvuse definitsiooni järgi $a = xc$ ja analoogelt, kui $c|b$, siis $b = yc$, seega

$$a - b = xc - yc = c(x - y) \Rightarrow c|(a - b).$$

Praktikas tähendab see, et kui meil on vaja leida kahe suure arvu a ja b ($a > b$) suurimat ühistegurit, siis saab ülesande taandada lihtsamale kujule. Nimelt on a ja b suurim ühistegur sama, mis $a - b$ ja b ühistegur. Sama võtet võib korrrata korduvalt. Näiteks arvude 63 ja 49 suurima ühisteguri saab leida nii:

$$\begin{aligned} SÜT(63, 49) &= SÜT(63 - 49, 49) = SÜT(14, 49) = SÜT(14, 49 - 14) = SÜT(14, 35) \\ &= SÜT(14, 35 - 14) = SÜT(14, 21) = SÜT(14, 21 - 14) = SÜT(14, 7) \\ &= SÜT(14 - 7, 7) = SÜT(7, 7) = 7. \end{aligned}$$

Siin on täpselt sama vahetu lahendus C++ funktsionina:

```
int syt(int a, int b) {
    while (a != b) {
        if (a > b) {
            a -= b;
        }
        else {
            b -= a;
        }
    }
    return a;
}
```

Ülaltoodud näites torkab silma, et näiteks arvu 14 lahutatakse mitu korda järjest, õigemini nii kaua, kuni saadud vahe on ≤ 14 . Seega võiks ju lahutada kohe sobiva 14-kordse, antud näites siis $3 \cdot 14 = 42$. Veelgi enam: kui lahutada arvust a mingi arvu b kordset, kuni vahe on väiksem kui lahutatav arv, siis tegelikult leitakse arvu a jääki mooduli b järgi. Jäägi definitsioonist:

$$a = kb + r \Rightarrow a - kb = r,$$

Kus r on a jääk mooduli b järgi.

Suurima ühisteguri leidmine jäägi abil annab kompaktse rekursiivse lahenduse:

```
int syt(int a, int b) {
    return (b == 0) ? a : syt(b, a % b);
}
```

4.2.2 Vähima ühiskordse leidmine

Kahe arvu vähima ühiskordse leidmisel kasutatakse omadust, et kahe arvu suurima ühisteguri ja vähima ühiskordse korrutis on võrdne nende arvude korrutisega:

$$a \cdot b = SÜT(a, b) \cdot VÜK(a, b),$$

millest

$$VÜK(a, b) = \frac{a \cdot b}{SÜT(a, b)}.$$

Seda omadust kasutatakse programmides enamasti vähma ühiskordse leidmiseks:

```
int vyk(int a, int b) {
    int temp = syt(a, b);
    return temp ? (a / temp * b) : 0;
}
```

Siin tasub tähele panna, et $a*b/syt(a,b)$ asemel tagastatakse $a/syt(a,b)*b$. Sellisel moel hoitakse arvud väiksemad ja välditakse nii võimalikku ületäitumist. Kuna definitsiooni järgi $SÜT(a,b)|a$, siis võib rahulikult jagamistehte $a/syt(a,b)$ sooritada enne b -ga korrutamist.

Suurimat ühistegurit ja vähimat ühiskordset saab leida ka rohkem kui kahel arvul. Mitme arvu suurim ühistegur on suurim selline arv, mis jagab igaüht neist arvudest, ning vähim ühiskordne on kõige väiksem selline arv, mida kõik need arvud jagavad. $SÜT(a,b,c) = SÜT(a,SÜT(b,c))$ ja samuti $VÜK(a,b,c) = VÜK(a,VÜK(b,c))$.

4.2.3 Ülesanne: hammasrattad

Järgmine ülesanne „Hammasrattad“ oli 2017. aastal Eesti informaatikaolümpiaadi lõppvoorus:

Kellassepal on tööpink, mis suudab teha M kuni N hambahammasrattaid. Kirjutada programm, mis leiab, mitu erinevat kahest hammasrattast koosnevat ülekannet saab selle pingi abil teha. Kahte ülekannet loeme erinevaks, kui nende ülekandearvud (esimese ratta hammaste arv jagatud teise ratta hammaste arvuga) on erinevad. Sisendi esimesel real on kaks tühikuga eraldatud täisarvu M ja N ($1 \leq M \leq N \leq 1000$), mis tähistavad minimaalset ja maksimaalset hammaste arvu hammasratastel, mida antud pingil teha saab.

Väljundi ainsale reale väljastada võimalike ülekandesuhete arv.

NÄIDE:

2 6

Vastus:

17 (Võimalikud suhted on järgmised: $2 : 6; 2 : 5; 2 : 4 = 3 : 6; 3 : 5; 2 : 3 = 4 : 6; 3 : 4; 4 : 5; 5 : 6; 2 : 2 = 3 : 3 = 4 : 4 = 5 : 5 = 6 : 6; 6 : 5; 5 : 4; 4 : 3; 3 : 2 = 6 : 4; 5 : 3; 4 : 2 = 6 : 3; 5 : 2$ ja $6 : 2$.)



Lihtsa topeltsükliga saame konstrueerida kõik võimalikud hammasrataste paarid. Ülesande keerukamaks kohaks on see, kuidas leida sama suhtega paare. Suhteid saab vaadelda murdudena ja nii on sama suhtega paaride tuvastamine tegelikult murru taandamise ülesanne. Taandada on aga kõige lihtsam nii, et leiame lugeja ja nimetaja suurima ühisteguri ja jagame nii lugeja kui ka nimetaja sellega läbi. Kuna võib tulla mitmeid ekvivalentseid ülekandeid, siis on kõige mugavam hoida ülekandeid set_andmestruktuuris – seal võib iga element esineda täpselt ühe korra ning katset lisada korduvat elementi ignoreeritakse.

Siin on programm, mis antud ülesande lahendab:

```
#include <iostream>
#include <set>

using namespace std;

int syt(int a, int b) {
    while (b > 0) {
        int c = b;
        b = a % b;
        a = c;
    }
    return a;
}

int main()
{
    int m, n;
    cin >> m >> n;

    std::set<pair<int, int>> s;
    for (int a = m; a <= n; a++) { // esimese hammasratta võimalikud hambad
        for (int b = m; b <= n; b++) { // teise hammasratta võimalikud hambad
            int d = syt(a, b); // leiame a ja b suurima ühisteguri
            // ja jagame a ja b sellega, et leida ülekannet
            pair<int, int> p = make_pair(a / d, b / d);
            s.insert(p);
        }
    }
    cout << s.size();
    return 0;
}
```

4.2.4 Diofantilised võrrandid

Diophantos Aleksandriast oli vanakreeka matemaatik, kes tegeles 3. sajandil algebraliste võrrandite lahendamisega. Tema järgi nimetatakse täisarvuliste kordajatega algebralist määramata võrrandit, millele otsitakse täisarvulisi lahendeid, **diofantiliseks võrrandiks**. Võrrandit kujul $ax + by = c$ nimetatakse **linearseks diofantiliseks võrrandiks**. Koolis õpitakse, et võrrandi(süsteemi) lahendamiseks peab võrrandeid olema vähemalt sama palju kui tundmatuid. Hoolimata sellest, et antud juhul on ühe võrrandi kohta kaks tundmatut, on sellisel spetsiifilisel kujul võrranditele võimalik üldlahendid leida.

Selleks on köigepealt vaja leida a ja b suurim ühistegur. Olgu see d . Võrrandil puuduvad lahendid, kui $d \nmid c$. Kui aga $d|c$, on võrrandil lõpmatu hulk lahendeid. Lahendamiseks saab kasutada veidi täiendatud Eukleidese algoritmi suurima ühisteguri leidmiseks:

```
int dsyt(int a, int b, int &x, int &y) {
    if (b == 0) {
        x = 1;
        y = 0;
        return a;
    }

    int x1, y1, syt = dsyt(b, a % b, x1, y1);
    x = y1;
    y = x1 - (a / b) * y1;
    return syt;
}
```

See algoritm annab meile x' ja y' , nii et $ax' + by' = SÜT(a, b)$. Korrutades selle võrrandi mõlemat poolt $c/SÜT(a, b)$ -ga, saame

$$a \frac{cx'}{SÜT(a, b)} + b \frac{cy'}{SÜT(a, b)} = c,$$

kus $x_0 = \frac{cx'}{SÜT(a, b)}$ ja $y_0 = \frac{cy'}{SÜT(a, b)}$, on esialgse võrrandi ühed võimalikud lahendid. Üldlahend avaldub kujul $x = x_0 + n * \frac{b}{SÜT(a, b)}$ ja $y = y_0 - n * \frac{a}{SÜT(a, b)}$, kus $n \in \mathbb{Z}$.

4.3 ALGARVUD

Algarvuks nimetatakse ühest suuremat naturaalarvu, mis jagub vaid arvuga 1 ja iseendaga. Arvuteoorias on algarvudel väga tähtis roll: **aritmeetika põhiteoreem** ütleb, et iga ühest suurem naturaalarv on ühesel viisil (tegurite järjekorda arvestamata) lahutatav oma algarvuliste tegurite ehk **algtegurite** korrutiseks. Näiteks $6 = 2 * 3$ ja $16 = 2 * 2 * 2 * 2$.

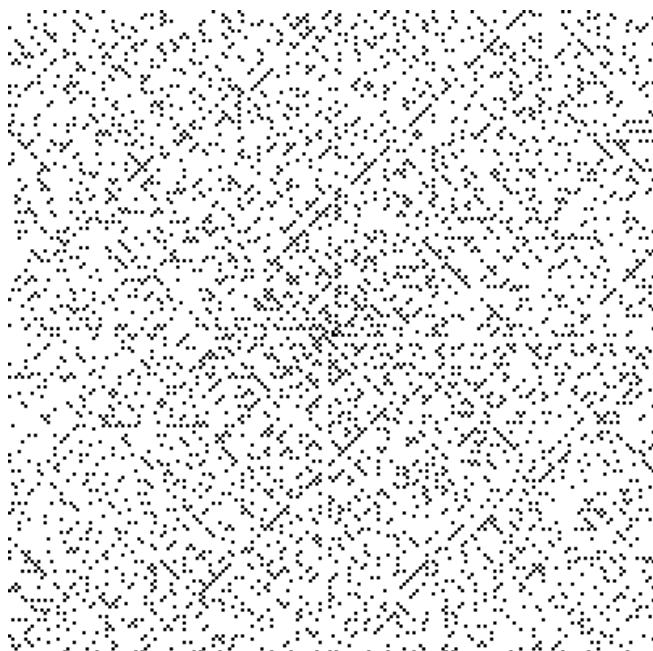
Algarvud on matemaatikuid huvitanud juba väga varastest aegadest. Kuidas neid leida ja ära tunda? Kui palju neid on? Kui tihedalt nad esinevad?

Eukleides, lisaks ühisteguri leidmise algoritmile ja paljudele muudele avastustele matemaatikas, tööstas ka, et algarve on lõputult. Algarvude loendamine aga osutus juba keerukamaks ülesandeks. Arvust n väiksemate algarvude arvu tähistatakse $\pi(n)$. Näiteks $\pi(100) = 25$, see tähendab, et 100 väiksemaid algarve on 25. Arvust x väiksemate algarvude arv on

$$\pi(x) \approx \frac{x}{\ln x}$$

4.3.1 Eratosthenese sõel

Kreeka õpetlane Eratosthenes Küreenest mõtles juba paarsada aastat enne meie aega välja algoritmi algarvude leidmiseks. Tema järgi nimetatakse vastavat meetodit Eratosthenese sõelaks, mõnikord ka lihtsalt sõelaks. Vaatame järgmiseks, kuidas sõela kasutades kätsitsi algarve välja sõeluda. Kõigepealt kirjutame vaadeldava hulga arve järjest üles, näiteks sellise tabelina, nagu alljärgneval joonisel.



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

Alguses on kõik arvud potentsiaalsed algarvukandidaadid ja märgitud tabelis rohelisena. Ainsaks erandiks on arv 1, mille võime kohe märkida punaseks kui mitte-algarvu. Sellele situatsioonile vastab joonisel esimene rea esimene tabel. Edasi asumegi otsima neid arve, mis on mingi muu arvu kordsed ehk **kordarvud**. Selleks valime vähimma vaatlemata arvu, mis on potentsiaalne algav (tabelis roheline). See arv ise on kindlasti algarv, sest ta ei jagu ühegi endast väiksema arvuga peale ühe. Esimene selline arv on 2. Nüüd on teada, et kaks on algarv, aga kahe kordsed ehk arvud, mis kahega jaguvad, ei ole algarvud. Kuna $2|2$, siis ka $2|2+2$ ja $2|2+2+2$ jne. Märgime tabelis iga teise arvu pärast 2 punaseks kui mitte-algarvu. Sellele vastab esimene rea keskmine tabel. Parasjagu vaadeldav arv 2 on selles tabelis märgitud kollasega lihtsamaks visuaalseks eristamiseks.

Järgmiseks kordame sama protseduuri arvuga 3 (ülemise rea parempoolne tabel). Kuna arv 4 on juba punane ehk välja sõelutud kui mitte-algarv, siis sellega ei ole vaja enam midagi teha. Sõelume välja veel 5 ja 7 kordsed (alumise rea vasak ja keskmine tabel). Alumise rea parempoolses tabelis on lõppseis – rohelisega on märgitud veel ainult algarvud, teised on läbi sõela „pudenenud“ kui mingi arvu kordsed.

Aga miks pole vaja enam sõeluda arvuga 11? Tõesti, kui seda proovida, siis leiaksite arvud 22, 33, 44, 55, 66, 77, 88 ja 99, mis kõik on juba punased. Tabelis on arvud kuni 100ni ja $10 \cdot 10 = 100$. Selleks, et korruus $a \cdot b \leq 100$, ei saa mõlemad arvud a ja b olla samaaegselt suuremad kümnest. Kui üks tegur aga on väiksem kui 10, siis oleme seda juba vaadanud ja selle kordsed punaseks märkinud. Seega piisab alati, kui vaatame potentsiaalseid tegureid kuni \sqrt{n} , kus n on arv, milleni algarve otsime.

Sõela puhul veelgi efektiivsem on tähelepanek, et kui me sõelume arvu i tegureid, siis võib sõelumist alustada arvust i^2 , sest analoogsgelt eelmise põhjendusega on i -ni jõudes välja sõelutud juba kõik väiksemad i kordsed ehk arvud kujul $k \cdot i$, kus $1 < k < i$.

Lihne sõela algoritm on järgmine:

```
int SP = 1000 // sõela pikkus
char soel[SP]; // algarvude jada

void alg() {
    int i, j;
    for (i = 0; i < SP; i++)
        soel[i] = 1; // alguses paneme kõik algarvudeks
    soel[0] = 0; // 0 ei ole algarv
    soel[1] = 0; // 1 ei ole algarv
    for (i = 2; i * i <= SP; i++) {
        if (soel[i] == 1)
            for (j = i * i; j < SP; j += i)
                soel[j] = 0;
    }
}
```

4.3.2 Algarvulisuse kontroll

Sageli on vaja leida, kas mingi arv on algarv või mitte. Selle kõige vahetumaks viisiks on muidugi proovida, kas mõni arv vahemikus $2 \dots a - 1$ jagab arvu a . Programmeerimises tähendab see lihtsat tsüklit:

```
bool onAlgarv(int a) {
    for (int i = 2; i < a; i++){
        if (a % i == 0) // kui i jagab a-d
            return false; // siis a on kordarv
    }
    return true; // ei leidnud ühtki arvu 2...a-1, mis a-d jagaks, a on seega algarv
}
```

Näiteks kui $a = 7$, siis tehakse tehted $7 \% 2, 7 \% 3, 7 \% 4, 7 \% 5$ ja $7 \% 6$. Kuna neist ükski ei ole võrdne nulliga, siis 7 on algarv. Siit torkab kohe silma, et kuigi 7 kahega ei jagu, proovime seda jagada veel teiste paarisarvudega. Esimeseks optimeerimisvõimaluseks ongi paarisarvude väljakätmine – kontrollime, kas $a \% 2 == 1$ ja alles siis teeme tsükli, aga seekord alustades väärustest 3 ja liikudes sammuga 2:

```
bool onAlgarv(int a) {
    if (a % 2 == 0) // a on paaris
        return false;
    for (int i = 3; i < a; i+=2){
        if (a % i == 0) // i jagab a-d
            return false;
    }
    return true;
}
```

$a = 7$ korral tehakse nüüd tehe $7 \% 2$ ja seejärel tsüklis tehted $7 \% 3$ ja $7 \% 5$. Aga kas on vaja leida $7 \% 5$? Kui arv 7 jaguks 5-ga, siis peaks teine tegur olema ju väiksem kui 5 ja me oleme seda juba proovinud. Seega piisab täiesti, kui vaatleme arve ruutjuureni a-st:

```
bool onAlgarv(int a) {
    if (a % 2 == 0) // a on paaris
        return false;
    for (int i = 3; i*i <= a; i += 2){
        if (a % i == 0) // i jagab a-d
            return false;
    }
    return true;
}
```

$a = 7$ korral piisab nüüd vaid $7 \% 2$ kontrollimisest.

Muuseas, miks on tsükli lõputingimusse kirjutatud $i*i \leq a$, aga mitte $i \leq \sqrt{a}$? Sellepärast, et ruutjuure leidmine ei ole enam triviaalne protseduur ja $i*i$ arvutamine on oluliselt kiirem.

Kuidas hakkama saada, kui kontrollida on vaja suuremaid arve? Seda illustreerib järgmine ülesanne.

4.3.3 Ülesanne: algarvu-Scrabble

See ülesanne on 2016. aasta Eesti informaatikaolümpiaadi eelvoorust (autor Heno Ivanov):

Algarvu-Scrabble on ühe mängija lauamäng. Mängija saab endale N mängukivi, millel on igaühel üks number 1-9. Iga kivi väärthus on sellele kirjutatud number. Mängu käigus tuleb asetada kive üksteise kõrvale ritta. Alustatud rida võib pikendada vasakule ja paremale, kuid juba lauale asetatud kive ümber paigutada ei tohi. Iga kord, kui laual olev rida moodustab vasakult paremale või paremalta vasakule lugedes algarvu, saab mängija kõigi laual elevate kivide väärtsuse eest punkte. Kui kivid moodustavad algarvu korraga mõlemas suunas, saab mängija punkte mõlema eest. Kive tuleb lauale asetada nii, et mängu lõpus oleks laual algarv. Kui see pole võimalik, jäavad mõned kivid mängijale kätte ning ta saab nende väärtsuse ulatuses trahvipunkte. Leida sisendis antud kivide komplekti jaoks maksimaalselt punkte andev mänguplaan. Kui sama punktisumma saamiseks on erinevaid võimalusi, väljastada ükskõik milline neist.

Sisendi esimesel real on kivide arv N ($1 \leq N \leq 8$) ja teisel real N tühikutega eraldatud täisarvu (mängukivid).

Vastuse esimesele reale väljastada lauale asetatud kivide arv K ning teenitud kogusumma S . Järgmissele K reale väljastada mänguseis ja punktisumma iga käigu järel. Viimasele reale väljastada trahvipunktide arv.

NÄIDE 1:

4

1 6 5 7

Vastus:

4 74

7 14

67 27

167 55

5167 74

0

NÄIDE 2:

4

1 7 6 7

Vastus:

3 48

7 14

67 27

167 55

-7



Selle ülesande lahendamisel tuleb kombineerida kaks ideed: esiteks algarvude „ette“ välja arvutamine ning meeles pidamine ja teiseks pügamisega täisläbivaatus.

Lahenduse skeem:

1. Leiame „väikeste“ arvude jaoks sõelaga, kas tegu on algarvudega või mitte. Neid saab omakorda kasutada suuremate arvude algarvulisuse kontrollis!
2. Sooritame täisläbivaatuse, proovides panna lauale kõiki võimalikke kive, nii vasakusse kui paremasse serva.
 - a. Kui lauale tekib arv, mis on varem juba läbi vaadatud, siis kasutame juba leitud vastust (pügamine).
 - b. Lauale tekkivate arvude algarvulisust kontrollime järgmiselt:
 - i) Kui arv oli sõelaga läbi käidud, on vastus olemas.
 - ii) Kui arv on sõela piirist suurem, kasutame sõelas olevaid algarve, et suure arvu algarvulisust kontrollida. Kui (mitte)algarvulisus on tuvastatud, siis jätame selle meelde, sest sama arv võib rekursiooni teises harus uuesti lauale tulla.

Sõela koostamise algoritm on juba eespool toodud (punktis 4.3.1), vaatame, kuidas käib selle abil algarvulisuse kontroll:

```
#define SP 9000000 // sõela pikkus
std::map<int, int> suuredArvud; // pikemate arvude kohta algarvulisuse info hoidmine
char soel[SP]; // sõel

int onalgarv(int p) {
    int i;
    if (p < SP) // kui kontrollitav arv sõelas
        return soel[p]; // tagastame sealte info: 1 kui on algarv, 0 kui ei ole

    if (suuredArvud.find(p) == suuredArvud.end()) { // kui ei ole veel kontrollinud
        for (i = 2; i <= sqrt(p); i++) {
            if ((i < SP) && (soel[i] == 0)) // i on sõelas ja i on kordarv
                continue; // võtame järgmiste arvu
            if (p % i == 0) { // kui p jagub i-ga
                suuredArvud [p] = 0; // lisame mapi, et p on kordarv
                return 0;
            }
        }
        suuredArvud [p] = 1; // p ei jagunud millegagi, lisame mapi, et p on algarv
    }
    return suuredArvud [p]; // tagastame salvestatud info map'ist
}
```

Põhiprogramm, mis seda algarvulisuse kontrolli kasutab, on aga järgmine (algne autor Ahto Truu, siin toodud kohandustega):

```

// pikkus - lauale pandud kivide arv
// punktid - enne viimast kivi saadud punktid
// vasak - laual olev arv vasakult paremale lugedes
// parem - laual olev arv paremal vasakule lugedes
// mask - kümne aste, mis vastab laual olevale kivide arvule
void otsi(int pikkus, int punktid, int laual, int vasak, int parem, int mask) {
    int i;
    if (pikkus > 0) {
        kaigud[pikkus - 1] = vasak;
        if (onalgarv(vasak)) punktid += laual;
        if (onalgarv(parem)) punktid += laual;

        pk[pikkus - 1] = punktid;
    }

    if ((mask == 0) || onalgarv(vasak) || onalgarv(parem)) {
        int voimalik = punktid - trahv + laual;
        if (parim < voimalik) {
            parim = voimalik;
            p_pikkus = pikkus;
            for (i = 0; i < pikkus; i++) {
                p_kaigud[i] = kaigud[i];
                p_pk[i] = pk[i];
            }
            p_trahv = laual - trahv;
        }
    }
}

int max_arv = (vasak > parem) ? vasak : parem;
if (pyga.find(max_arv) == pyga.end()) {
    // sellist arvu pole varem olnud, salvestame
    pyga[max_arv] = punktid;
}
else {
    // selline arv on varem olnud
    if (pyga[max_arv] >= punktid)
        // ja andis rohkem punkte, edasi pole mõtet uurida
        return;
}

// proovime kõiki kive alates suurimast, sest see annab heuristiliselt rohkem punkte
for (i = 9; i >= 0; i--) {
    if (kaes[i] > 0) {
        kaes[i]--;
        if (mask == 0) {
            otsi(pikkus + 1, punktid, laual + i, i, i, 1);
        }
        else {
            int uusmask = 10 * mask;
            // vasakule lisamine
            otsi(pikkus + 1, punktid, laual + i, uusmask * i + vasak,
                  parem * 10 + i, uusmask);
            if (vasak != parem)
                // paremale lisamine
                otsi(pikkus + 1, punktid, laual + i, vasak * 10 + i,
                      uusmask * i + parem, uusmask);
        }
        kaes[i]++;
    }
}
}

```

```

int main() {
    int n, i, k;
    cin >> n;
    for (i = 0; i < n; i++) {
        cin >> k;
        kaes[k]++;
        trahv += k;
    }

    alg();
    otsi(0, 0, 0, 0, 0, 0);

    cout << p_pikkus << " " << parim << endl;
    for (i = 0; i < p_pikkus; i++) {
        cout << p_kaigud[i] << " " << p_pk[i] << endl;
    }
    cout << p_trahv << endl;
}

```

4.3.4 Arvu algtegurid

Sageli esineb ka ülesandeid, kus on vaja leida antud arvu algtegurid. Selle juures on oluline tähele panna, et kui on teada arvu $c = p_1 p_2 \dots p_n$, kus p_i on algarv, üks algtegur p_i , siis arv $\frac{c}{p_i} = p_1 p_2 \dots p_{i-1} p_{i+1} \dots p_n$. See tähendab, et kui on leitud arvu c üks algtegur, siis teiste algtegurite leidmiseks võime leida arvu $\frac{c}{p_i}$ algtegurid. Näiteks kui leiame arvu 105 algtegureid, siis kuna $3|105$ on 3 arvu 105 algtegur. Järgmiste tegurite otsimiseks piisab arvu $105 : 3 = 35$ algtegurite leidmisest, need on ka arvu 105 ülejäänud algteguriteks.

Algteguriteks jagamisel on ka kasulik kasutada sõela, eriti kui tegureid tuleb leida rohkem kui ühel arvul. Siin on funktsioon, mis leiab etteantud arvu algtegurid (sõel peab enne täidetud olema):

```

vector <long long> algtegurid(long long n){
    vector <long long> tegurid; // siin hoiamo vastust
    int aa = 1; // järgmine algarv, millega jagame
    while (++aa < MS){ // otsime sõelast
        if (!soel[aa]) continue; // kui ei ole algarv, võtame järgmise
        if (aa*aa > n) break; // kui teguri ruut on suurem kui n, siis lõpetame
        while (n % aa == 0) { // kuni jagub vaadeldava algarvuga
            tegurid.push_back(aa); // kirjutame selle algarvu tegurite massiivi
            n /= aa; // jagame n-i läbi
        }
    }
    if (n != 1) tegurid.push_back(n); // kui meil midagi järele jäi, siis algarv
    return tegurid;
}

```

Üks huvitav ülesanne on ka leida, kui palju on arvust n väiksemaid arve, mis on arvuga n ühistegurita. Vahetu võimalus on muidugi arvutada $SÜT(i, n)$ iga $1 < i < n - 1$ jaoks ja loendada need korrad, kus tulemuseks on 1. Tegelikult on selle väljaarvutamiseks Euleri funktsioon ehk Euleri ϕ :

$$\phi(n) = n \prod_p \left(1 - \frac{1}{p}\right),$$

kus p on arvu n algtegur.

Näiteks arv $20 = 2^2 \cdot 5$ ja $\phi(20) = 20 \cdot \left(1 - \frac{1}{2}\right)\left(1 - \frac{1}{5}\right) = 8$. Need arvud on 1, 3, 7, 9, 11, 13, 17 ja 19.

4.4 POSITSIOONILISED ARVUSÜSTEEMID

Arvusüsteem on võtete kogu, mis võimaldab arve ühesel viisil nimetada ja tähistada. Kõige vanem teadaolev arvusüsteem on Babüloonia arvusüsteem, mis eksisteeris juba üle kolme tuhande aasta enne meie aega. Praegu kasutatakse üle maailma peamiselt kümnendsüsteemi. Nii Babüloonia süsteem kui ka kümnendsüsteem on **positsioonilised arvusüsteemid**. Sellistes süsteemides kasutatakse arvude tähistamiseks teatud märkidest ehk **numbritest** koosnevaid järjendeid, kusjuures numbri värtus sõltub tema asukohast järjendis. Näiteks kümnendsüsteem koosneb kümnest numbrist(0...9) ning kõige parempoolsema värtus on 0..9, paremalt teise värtus on aga 10 korda suurem, kolmanda värtus 100 korda jne. Näiteks kümnendsüsteemis arv 987 tähendab $9 \cdot 10^3 + 8 \cdot 10^2 + 7 \cdot 10^1$. Positsioonilises arvusüsteemis numbrite järjend

$$a_n a_{n-1} \dots a_1 a_0$$

tähistab arvu

$$a_n k^n + a_{n-1} k^{n-1} + \dots + a_1 k + a_0.$$

Arvu k nimetatakse arvusüsteemi **aluseks** ehk baasiks.

Arvusüsteemis alusel k kasutatakse arvude märkimiseks harilikult k erinevat numbrit – nagu mainitud, kümnendsüsteemis on nendeks tavaliselt numbrid 0...9, kahendsüsteemis kasutatakse 0 ja 1, kuueteistkümnendsüsteemis võetakse numbritele lisaks appi tähestiku esimesed tähed A...F. Selleks et numbrijadasid vastavalt alusele eristada, märgitakse alus alanideksina, nt 101_2 tähendab, et tegemist on arvu kahendsüsteemis esitusega.

4.4.1 Süsteemide vahel teisendamine

Kõige tavaisemad arvusüsteemid, millega programmeerija kokku puutub, on kümnendsüsteem, kahendsüsteem ja kuueteistkümnendsüsteem. Kümnendsüsteem lähemalt tutvustamist ei vaja. Kahendsüsteemi aluseks on 2 ja tavaliselt kasutatakse arvu märkimiseks numbreid 0 ja 1. Näiteks

$$101_2 = 1 \cdot 2^2 + 0 \cdot 2 + 1 = 4 + 0 + 1 = 5_{10}$$

Kuueteistkümnendsüsteemis on aluseks 16 ning A tähistab arvu kümme, B arvu üksteist jne. F tähistab arvu 15, näiteks

$$2B7_{16} = 2 \cdot 16^2 + 11 \cdot 16 + 7 = 695_{10}$$

Kuna oleme harjunud mõtlema ja arvutama kümnendsüsteemis, siis kümnendsüsteemi teisendamine tuleb üsna loomulikult – me ei mötlegi, et tegelikult leiame kõigepealt ühes arvusüsteemis esitatud arvu värtuse ning seejärel teisendame selle teise süsteemi ehk antud näites kümnendsüsteemi.

Ühest süsteemi teise teisendamiseks on peamiselt kaks algoritmi: üks neist teisendab nii-öelda vasakult paremale, teine paremalt vasakule. Oletame, et on vaja teisendada arv x arvusüsteemi alusel y .

Paremalt vasakule teisendades alustatakse kõige väiksemast positsioonist ehk ühelitest. Selleks tuleb leida arvu x jäädv alusega y , st $x \bmod y$. Sellele vastav märk ongi kõige parempoolsemaks numbriks. Järgmiseks märgiks on $x/y \bmod y$, sellest järgmiseks $x/y^2 \bmod y$ jne.

Järgmine funktsioon tagastab etteantud positiivse täisarvu etteantud alusel esituse stringina just tagant ettepoole teisendades:

```

string arvAlusele(unsigned int n, unsigned int alus) {
    string s = ""; // vastus
    if (n == 0) return "0";
    while (n) {
        int d = n % alus; // järgmise koha väärthus
        // Teisendame selle märgiks, esimesed on 0..9, edasi A..
        s += (char)(d < 10) ? '0' + d : 'A' + d - 10;
        n /= alus; // vähendame n
    }
    reverse(s.begin(), s.end()); // tegime paremalt vasakule, keerame ümber
    return s;
}

```

Vasakult paremale teisendades alustatakse kõige suuremast positsioonist ehk kõige suurema väärthusega kohast arvust. Sellisel juhul leitakse kõigepealt jagatis $d = x/y^k$, kus k on valitud selliselt, et kehtib $1 < d < y - 1$. See on arvu esimeseks kohaks. Edasi leiame vahe $a = x - d \cdot y^k$ ehk $x \bmod y^k$. Järgmiseks kohaks arvus on a/y^{k-1} ja edasi jätkatakse samamoodi.

```

string arvAlusele2(unsigned int n, char alus) {
    string s = ""; // vastus

    unsigned int aste = alus; // astendatud alus
    while (n > aste){
        aste *= alus; // otsime suurima astme
    }
    aste /= alus; // läksime 1 astme mööda, jagame alusega

    while (aste) {
        int d = n / aste; // järgmise koha väärthus
        // Teisendame selle märgiks, esimesed on 0..9, edasi A..
        s += (char)(d < 10) ? '0' + d : 'A' + d - 10;
        n %= aste; // ülejää nud kohad
        aste /= alus; // vähendame kordset
    }
    return s;
}

```

4.4.2 Ülesanne – positsioonilised arvusüsteemid

Järgmine ülesanne on Eesti informaatikaolümpiaadi lõppvoorust aastast 2017 (autor Konstantin Tretjakov):

Me oleme harjunud kirjutama arve kümnendsüsteemis. Kui me kirjutame „123”, siis tegelikult tähistab see avaldist $1 \times 10^2 + 2 \times 10 + 3$. Vahel kasutame ka kahendsüsteemi. Arvu „123” esitus kahendsüsteemis on 1111011, mis tähistab avaldist $1 \times 2^6 + 1 \times 2^5 + 1 \times 2^4 + 1 \times 2^3 + 0 \times 2^2 + 1 \times 2 + 1$. Positsioonilise arvusüsteemi alus ei pea tingimata olema naturaalarv. Arvu „123” võime kirjutada ka alusel -10. Siis on selle esitus 283, mis tähistab avaldist $2 \times (-10)^2 + 8 \times (-10) + 3$. Arvusüsteemi alus ei pea olema isegi täisarv. Arvu „123” võime esitada ka alusel 2,5. Siis on tulemus 22122,02012122... (kus murdosa jätkub paremale poole lõpmatuseni). Sama arvu esitus alusel -2,5 on 1102102,10102... Arvu „2,5” enda esitus alusel 2,5 on muidugi 10. Arvu „2,5” esitus alusel -2,5 on, võib-olla natuke ootamatult, 121,021011...

Möeldavad on ka arvusüsteemid, mille aluse absoluutväärtsus on väiksem kui 1. Sellistes süsteemides on esitused tavapärasega võrreldes peegelpildis ja neis võib olla lõpmatu arv numbreid enne koma. Näiteks arvu „123” esitus alusel 0,1 on 3,21, mis tähistab avaldist $3 + 2 \times 0,1^{-1} + 1 \times 0,1^{-2}$, ja arvu 1/3 esitus ...3333330,0.

Kirjutada programm, mis saab ette ratsionaalarvud R ja B ning väljastab arvu R esituse alusel B. Sisendi esimesel real on mittenegatiivse arvu R esitus kümnendsüsteemis, enne ja pärast koma kokku maksimaalselt 10 numbrit. Teisel real on arv B ($0,1 \leq |B| \leq 10$; $(\min(|B|, |1/B|))^{1000} < 10^{-18}$), samuti kümnendsüsteemis ja maksimaalselt 10 numbrit pärast koma.

Väljastada arvu R esitus alusel B täpsusega vähemalt 10^{-8} . See tähendab, et kui väljundis on näiteks abc,de, peab kehtima võrratus $|R - (a \times B^2 + b \times B + c + d \times B^{-1} + e \times B^{-2})| \leq 10^{-8}$. Kui seda võrratust rahulda vaid esitusi on mitu, võib väljastada ükskõik millise neist, tingimusel, et väljastatud esituse pikkus ei ületa 1000 märki. Kui $|B| > 1$, võib väljund sisalda numbreid 0...|B|-1. Kui $|B| < 1$, võib väljund sisalda numbreid 0...|1/B|-1. Kusjuures |B| ja |1/B| on ümardatud ülespoole lähima täisarvuni, täpsemalt vähima sellise täisarvuni m, mille korral arv on väiksem või võrdne m-ga.)

NÄIDE:

123

0.1

Vastus:

3.21

Tegemist on küllaltki keerulise ülesandega, millele on kavalam läheneda vähehaaval. Alustame köigepealt köige lihtsamast ehk naturaalarvulistest alustest. Eelpool toodud teisendusalgoritmid said ette positiivsed täisarvud, selles ülesandes aga on sisendiks ka (kümnend)murru ning vastuski võib sisalda komakohti.

Esimest komakohta nimetatakse kümnendsüsteemis kümnendikuks, teist sajandikuks, kolmandat tuhandikuks jne. Arv $12,345_{10}$ tähendab avaldist $1 \cdot 10^1 + 2 \cdot 10^0 + 3 \cdot 10^{-1} + 4 \cdot 10^{-2} + 5 \cdot 10^{-3}$. Seega põhimõtteliselt ei erine kümnendmurru teisendus oluliselt täisarvu teisendusest.

Näidislahenduses kasutame vasakult paremale teisendust ja teeme seda järgmisel moel:

1. Leiame aluse astme väärtsuse, mis on suurem kui teisendatav arv. Oletame, et see aste on k.
2. Proovime, milline number sobib kohale k+1 ehk mitu korda seda aluse astet arvus on. Selleks
 - a. leiame vahemiku, millesse jäägi väärtsus jäääma peab ehk maksimaalse ja minimaalse väärtsuse, mida saab süsteemis, kuhu teisendame, esitada arvuna, mis algab kohast k;
 - b. proovime iga numbrimärgi jaoks, et kas selle korral jäääb jäakväärtsus etteantud vahemikku.

Kuidas leida vahemikku, mida saab esitada alates kohast k?

Naturaalarvuline alus

Naturaalarvulises süsteemis on miinimumiks olukord, kus kõik järgmised kohad on nullid ehk miinimumväärus, mida esitada saab, on alati 0. Maksimumvääruse jaoks valime kõige suurema numbri süsteemis, st süsteemis alusel a on selleks a - 1. Kümnendsüsteemis maksimaalne väärus, mida saab esitada maksimaalselt sajalisi kasutades, on 999,99999....

Vaatame kõigepealt murdosa. Arvu maksimaalne murdosa avaldub kujul

$$d \cdot a^{-1} + d \cdot a^{-2} + \cdots + d \cdot a^{-\infty},$$

kus d on maksimaalse numbre (märgi) väärus. Tegemist on geomeetrisel jada summaga ja selline jada koondub: $\sum_{n=1}^{\infty} da^{-n} = \frac{d}{a-1}$, kui $|a| > n$.

Kuna naturaalarvulise alusega süsteemides $d = a - 1$, siis murdosa maksimaalne väärus on täpselt 1 (seega ka 0, (9) = 1).

Ka maksimaalne täisosa on geomeetriline jada, kuid selle summa $\sum_{n=0}^{\infty} da^n$ on lõpmatu. Siiski on võimalik leida esimese m liikme summa, mis avaldub kujul $\sum_{n=0}^m da^n = d \frac{a^{m+1}-1}{a-1}$. Liites sellele juurde veel murdosa summa, saame maksimaalseks jäädiks $\frac{d}{a-1} a^{m+1}$.

Negatiivne täisarvuline alus

Järgmiseks vaatame, mis juhtub negatiivsete aluste korral. Arvu $\overline{abcd, ef}$ esitus alusel $-n$ on

$$a \cdot (-n)^3 + b \cdot (-n)^2 + c \cdot (-n)^1 + d \cdot (-n)^0 + e \cdot (-n)^{-1} + f \cdot (-n)^{-2}.$$

Kuna negatiivse arvu paarisarvulised astmed on positiivsed ning paarituarvulised astmed negatiivsed, siis negatiivsete aluste korral arvu paarisastmelised kohad liidetakse ja paarituastmelised kohad lahutatakse, nii et uue koha lisamisel jäääb arb kord väiksemaks, kord läheb suuremaks. Näiteks:

$$283_{-10} = 2 \cdot (-10)^2 + 8 \cdot (-10) + 3 = 200 - 80 + 3 = 123_{10}$$

ja

$$274_{-10} = 2 \cdot (-10)^2 + 7 \cdot (-10) + 4 = 200 - 70 + 4 = 134_{10}$$

Teisendame näites arvu 123_{10} süsteemi alusel -5. Leiame kõigepealt aluse astmed:

Aste	0	1	2	3	4
Tulemus	1	-5	25	-125	625

Siit on näha, et 123 esitamiseks peaksime võtma vähemalt 5 kohta enne koma. Vaatame, mis on maksimum ja miinimumväärus, mis saaksime esitada 4 kohaga. Lihtsustuseks vaatame praegu ainult täisosana esitatavat maksimumi ja miinimumi. Suurim number on meil 4, seega vähim võimalik väärus on arvul 1010_{-5} , mis on $4 \cdot (-125) + 4 \cdot (-5) = -520$. Suurim võimalik väärus on 101_{-5} , mis on $4 \cdot 25 + 4 = 104$. Seega esimeseks järguks on meil tulemuses 10000 ja jäädiks on $123 - 625 = -502$. Leiame taas jäägi maksimaalse ja minimaalse vahemiku, saame 104 ja -20. Siit saame järgmissele kohale 4000 ja jäädiks $-502 - 4 \cdot (-125) = -2$. Kogu arvutuskäik on järgmises tabelis:

Teisendatav(jääk eelmisest)	Max jäæk	Min jäæk	Järk alusel -5	Järgu väärthus
123	104	-520	10000	625
-520	104	-20	4000	-500
-2	4	-20	000	0
-2	4	0	10	-5
3	0	0	3	3

Nii saame, et $123_{10}=14013_{-5}$. Tõesti

$$14013_{-5} = 1 \cdot (-5)^4 + 4 \cdot (-5)^3 + (-5)^1 + 3 = 625 - 500 - 5 + 3 = 123.$$

Kuidas aga üldistada maksimum- ja miinimumjäärgi leidmist? Paarisarvulised astmed vastavad tegelikult geomeetrilisele jadale, mille teguriks on aluse ruut. Seega avaldub maksimum kujul $d \frac{a^{2(m+1)/2}-1}{a^2-1}$ ja maksimaalne murdosa $\frac{d}{a^2-1}$, st $a^{m+1} \frac{d}{a^2-1} = a^{m+1} \frac{d}{a^2-1}$. Paarituarvulistest astmetest avaldub minimaalne esitatav väärthus: $a^{m+1} \frac{da}{a^2-1}$.

Murdarvuline alus

Kolmandaks tuleb rinda pista murdarvuliste alustega. Vaatame kõigepealt neid, mis on ühest suuremad. Üldine loogika on ikka sama, mis täisarvudega, kuid tuleb arvestada mõningate eripäradega. Täisarvuliste aluste korral on vajaminevate numbrimärkide arv võrdne süsteemi aluse absoluutväärtsusega, kuid näiteks alusel 2,5 arvude kirjapanemiseks ilmselgelt ei kasutata kahte ja poolt märki. Samas pole keeruline taibata, et vajaminevate märkide arvuks on sel juhul 3, st alati tuleb aluse absoluutväärtsus ümardada üles ehk järgmise täisarvuni, et leida numbrite arv süsteemis.

Ühest suuremate murdarvude korral kehtivad ka eelpool leitud geomeetriliste jadade summa valemid.

Mis saab ühest väiksematega? See on tegelikult juba ülesande tekstis öeldud: „Sellistes süsteemides on esitused tavapärasega võrreldes peegelpildis ja neis võib olla lõpmatu arv numbreid enne koma. Näiteks arvu „123“ esitus alusel 0,1 on 3,21, mis tähistab avaldist $3 + 2 \times 0,1^{-1} + 1 \times 0,1^{-2}$, ja arvu 1/3 esitus ...3333330,0.“ See teeb tegelikult programmeerija jaoks asja lihtsaks: keerame esialgse arvu ümber ja teisendame selle esialgse aluse pöördväärtsusega süsteemi. Enne vastuse väljastamist muidugi tuleb vastus taas ümber keerata ning jälgida, et koma õigesse kohta saaks.

Selles ülesandes tuleb arvestada ka sellega, et arvu murdosa selles süsteemis, kuhu teisendatakse, võib olla lõputult pikk. Seega tuleb mingil hetkel arv ümardada ehk teisendamine ära lõpetada. Üheks võimalikuks piiriks on näiteks kohtade arv (antud ülesandes on piiriks seatud kuni 1000 märki (koos komaga)), aga võib ka kasutada epsiloni, st teisendada, kuni teisendamata osa on väiksem kui etteantud viga.

Kogu ülesande lahendus:

```
#include <iostream>
#include <string>

using namespace std;
typedef long long ll;

double EPS = 1e-20;

//leiab leitavast kohast ülejääva osa lubatava maksimaalse ja minimaalse väärtsuse
void leiaJaagid(double astendatudalus, double min_kordaja, double max_kordaja, double* min_jaak, double* max_jaak)
{
    if (!(astendatudalus < 0LL)){
        *min_jaak = astendatudalus*min_kordaja - EPS;
        *max_jaak = astendatudalus*max_kordaja + EPS;
    }
    else{ // negatiivsel alusel kui on paarituarvuline aste, siis max ja min on
    vahetuses
        *min_jaak = astendatudalus*max_kordaja - EPS;
        *max_jaak = astendatudalus*min_kordaja + EPS;
    }
}

//Leiab "järgmise" numbri ehk esimese numbri järelejäänud teisendatavast osast
char leiaNumber(double* vaartus, double astendatudalus, int numbrite_arv, double min_kordaja, double max_kordaja)
{
    char number;
    double kontroll = *vaartus;
    bool leitud = false;
    double jrgm_min_jaak, jrgm_max_jaak;
    leiaJaagid(astendatudalus, min_kordaja, max_kordaja, &jrgm_min_jaak,
    &jrgm_max_jaak);

    // proovime, milline saaks olla järgmine leitav number
    for (number = 0; number < numbrite_arv; ++number) {
        if (kontroll > jrgm_min_jaak && kontroll < jrgm_max_jaak) {
            leitud = true;
            *vaartus = kontroll; // väärus saab võrdseks teisendamata osaga
            break;
        }
        // eelmine number ei sobinud, suurema numbri proovimisel vähendame jäeki
        kontroll = kontroll - astendatudalus;
    }
    assert(leitud);
    return '0' + number;
}

//keerab stringi ümber ja nihutab koma õigesse kohta
void keera(string* vastus)
{
    if (vastus->find(".") == string::npos) { // ja tulemuses koma ei ole
        *vastus = *vastus + ".0"; // lisame ".0" vastuse lõppu
    }
    int koma_asukoht = vastus->find(".");
    swap((*vastus)[koma_asukoht - 1], (*vastus)[koma_asukoht]); // nihutame koma
    stringis vasakule, sest see kuulub selle arvu juurde, mille järel ta on nt 123. on
    tegelikult 1 2 ja 3., keerates tahame saada 3.21
    reverse(vastus->begin(), vastus->end()); // ja keerame vastuse ümber
}
```

```

// eemaldab nullid arvu eest ja lõpust, vajadusel eemaldab ka koma lõpust.
void normaliseeri(string* vastus)
{
    while (vastus->back() == '0'){ // eemaldame nullid murdosa lõpust
        vastus->pop_back();
    }
    if (vastus->back() == '.'){ // eemaldame koma (täis)arvu lõpust
        vastus->pop_back();
    }
    // eemaldame nullid algusest
    while (vastus->size() >= 2 && (*vastus)[0] == '0' && (*vastus)[1] != '.'){
        *vastus = vastus->substr(1);
    }
}

string teisenda(double vaartus, double alus)
{
    string vastus = "";
    int numbrite_arv = 0; //süsteemis kasutatavate numbrite ehk märkide arv
    double astendatudalus = 1LL; //aluse aste, mida töötleme
    bool alus_vahetatud = false;
    if (abs(alus) < 1){
        alus = 1LL / alus;
        alus_vahetatud = true;
    }

    while (double(numbrite_arv) < abs(alus) - EPS){
        ++numbrite_arv; // suurendame, kuni on vähemalt aluse absoluutväätusega võrdne
    }

    int ennekoma = 0; // kohtade arv enne koma uues süsteemis
    while (!(vaartus < astendatudalus)){
        astendatudalus *= alus;
        ++ennekoma;
    }

    double min_kordaja = 0LL;
    double max_kordaja = 0LL;
    if (alus > 0LL){ // kui alus on positiivne
        max_kordaja = double(numbrite_arv - 1) / (alus - 1);
    }
    else{
        max_kordaja = double(numbrite_arv - 1) / (alus*alus - 1);
        min_kordaja = max_kordaja*alus;
    }

    while (vastus.size() < 990 && abs(vaartus) > EPS*double(10LL)) {
        vastus += leiaNumber(&vaartus, astendatudalus, numbrite_arv, min_kordaja, max_kordaja);
        astendatudalus /= alus;
        if (ennekoma == 0) vastus += '.';
        --ennekoma;
    }

    if (alus_vahetatud) // kui alus oli 0 ja 1 vahel
        keera(&vastus);
    normaliseeri(&vastus);

    return vastus;
}

```

```

int main()
{
    double vaartus; //teisendatava arvu väärthus
    double alus; //alus, kuhu teisendatakse
    cin >> vaartus >> alus;
    cout << teisenda(vaartus, alus);
    return 0;
}

```

4.4.3 Arvutamine kahendsüsteemis

Arvutamine erinevatel alustel positsioonilistes arvusüsteemides töötab sarnastel põhimõtetel. Eriti tasub tähele panna, et mingis arvusüsteemis nullidega lõppevad arvud jaguvad selle arvusüsteemi alusega. See tähendab, et kui arv arvusüsteemis alusel a lõppeb k nulliga, siis see arv jagub a^k -ga ja vastupidi. Arv $10_a = a$, $20_a = 2a$ jne. Arv $100_a = a^2$. Seega alusega korrutamine ja jagamine on väga lihtsad tehted, tuleb ainult nulle lõppu lisada või eemaldada, nagu kümnendsüsteemis 10-ga korrutamine/jagamine käib. Loomulikult jagub iga nulliga lõppev arv alusega, kahe nulliga lõppev aluse ruuduga jne.

Kuna arvutis on arvud esitatud kahendsüsteemis, siis kahega korrutamine ja jagamine on kiired tehted, samuti jäagi leidmine jagamisel 2-ga (ja teiste 2 astmetega). Viimaseks on meil vaja teada ju ainult viimast bitti: kui see on 0, siis arv jagub kahega, kui on 1, siis ei jagu. Kahe astmetega korrutamine on sama, mis bittide nihutamine vasakule ehk $a \ll 2$ on samaväärne $a * 4$. Täisarvuline jagamine on sama bittide nihutamisega vasakule ehk $a \gg 3$ on samaväärne $a / 8$.

4.5 SUURTE ARVUDEGA ARVUTAMINE

Matemaatiline arvuteooria tegeleb täisarvudega, mille suurus pole teatavasti piiratud. Arvutis hoitavatel täisarvudel on aga teatavasti väga konkreetsed piirid, näiteks 2^{32} või 2^{64} . Kui tuleb ette ülesanne, kus need piirid liiga kitsaks jäavad, on tavaliselt vaja konstrueerida omaenda suuremad arvutübid.

Vihjeks on siin tavalline paberi ja pliiatsiga kirjalik arvutamine – paberile võib kirjutada ükskõik kui pikad arvud ja need seejärel kokku liita või korrutada. Sama põhimõtet saab kasutada ka oma programmis.

4.5.1 Suurte arvude esitus

Esimene probleem on, kuidas neid arve hoida. Kuna inimesed on harjunud arve esitama ja arvutama kümnendsüsteemis, siis kõige lihtsam on hoida suuri arve numbrite massiivina. Kuna aga arvud on erineva pikkusega ning arvutama hakkame ka enamasti „tagumisest“ otsast, siis on mugavam kirjutada arvud massiivi nii, et üheliste arv on esimene, kümneliste oma teine jne. Oluline on meeles pidada ka arvu märk ning pikkus. Needki võib kirjutada massiivi, aga parem on moodustada kirje:

```

typedef struct {
    char numbrid[1000];
    int mark;
    int pikkus;
} suurarv;

```

Kümnendsüsteemi kasutus teeb mugavaks ka suurte arvude väljastamise ekraanile:

```
void kirjuta(suurarv *a) {
    if (a->mark == -1)
        cout << '-';
    for (int i = a->pikkus; i > 0; i--)
        cout << (char)('0' + a->numbrid[i - 1]);
    cout << endl;
}
```

Stringist arvu tegemine on samuti lihtne:

```
suurarv stringSuurArvuks(string s) {
    suurarv vastus;
    vastus.mark = 1;
    vastus.pikkus = s.length();
    int i = 0;
    if (s[0] == '-')
        vastus.mark = -1;
    i++;
}
for (i; i < s.length(); i++)
    vastus.numbrid[vastus.pikkus - 1 - i] == s[i] - '0';
if (vastus.mark == -1)
    vastus.pikkus--;
}
```

4.5.2 Suurte arvude liitmine ja lahutamine

Arvudega on enamasti vaja arvutada. Kirjalik liitmine on vast igale lugejale juba algklassidest tuttav. Ainult märke tuleb hoolega tähele panna – erimärgiliste arvude liitmine on pigem lahutamine:

```
suurarv liida(suurarv *a, suurarv *b) {
    int ylekanne = 0;
    int i;
    suurarv vastus;
    //kui liidetavad on samamärgilised, on vastus ka sama märgiga
    if (a->mark == b->mark) vastus.mark = a->mark;
    else {
        if (a->mark == -1) { //kui a on negatiivne, lahutame b-st a absoluutväärtsuse
            a->mark = 1;
            vastus = lahuta(b, a);
            a->mark = -1;
        }
        else { //kui b on negatiivne, lahutame a-st b absoluutväärtsuse
            b->mark = 1;
            vastus = lahuta(a, b);
            b->mark = -1;
        }
        return vastus; //vastus ongi käes
    }
    //vastus on 2 liidetava korral max ühe koha võrra pikem kui pikem liidetav
    vastus.pikkus = max(a->pikkus, b->pikkus) + 1;
    for (i = 0; i < vastus.pikkus; i++) {
        int summa = (ylekanne + a->numbrid[i] + b->numbrid[i]);
        vastus.numbrid[i] = (char)summa % 10;
        ylekanne = summa / 10;
    }

    eemaldaNullid(&vastus);
    return vastus;
}
```

Selleks, et vastusesse ei jäeks üleliigseid nulle, kasutame järgmist funktsiooni:

```
void eemaldaNullid(suurarv *a)
{
    while ((a->pikkus > 1) && (a->numbrid[a->pikkus - 1] == 0))
        a->pikkus--;
    if ((a->pikkus == 1) && (a->numbrid[0] == 0))
        a->mark = 1;
}
```

See ei ole mitte ainult ilu pärast, vaid tehetes, näiteks võrdlemisel, on oluline arvu tegelik pikkus.

Lahutamises tuleb liitmise asemel laenata. Et me lõhki ei laenaks, on hea enne kindlaks teha, et lahutame suuremast arvust väiksemat, mitte vastupidi. Selleks kulub ära võrdlusfunktsioon, mis saab ette kaks suurt arvu ja tagastab 1 kui esimene arv on väiksem kui teine, -1 kui esimene arv on suurem kui teine ja 0, kui arvud on võrdsed:

```
int vordle(suurarv *a, suurarv *b) {
    if (a->mark != b->mark) // kui märgid on erinevad
        return b->mark;
    if (a->pikkus != b->pikkus) //kui kohtade arv on erinev
        return (a->pikkus < b->pikkus) ? (1 * a->mark) : (-1 * a->mark);

    for (int i = a->pikkus - 1; i <= 0; i--) {
        if (a->numbrid[i] > b->numbrid[i]) {
            return -1 * a->mark;
        }
        if (b->numbrid[i] > a->numbrid[i]) {
            return 1 * a->mark;
        }
    }
    return 0;
}
```

Lahutamine ise on siin:

```
suuravt lahuta(suuravt *a, suuravt *b) {
    suuravt vastus = { { 0 }, 1, 1 };
    int laen;

    if ((a->mark == -1) || (b->mark == -1)) { //kui üks on negatiivne
        b->mark *= -1;
        vastus = liida(a, b);
        b->mark *= -1;
    }

    if (vordle(a, b) == 1) { // kui a on b-st väiksem
        lahuta(b, a);
        vastus.mark = -1;
    }

    vastus.pikkus = max(a->pikkus, b->pikkus);
    laen = 0;
    for (int i = 0; i <= vastus.pikkus; i++) {
        int v = a->numbrid[i] - laen - b->numbrid[i];
        if (a->numbrid[i] < 0) {
            laen = 0;
        }
        if (v < 0) {
            v += 10;
            laen = 1;
        }
        vastus.numbrid[i] = (char)v % 10;
    }
    eemaldaNullid(&vastus);
    return vastus;
}
```

4.5.3 Suurte arvude korrutamine ja astendamine

Arvude efektiivseks korrutamiseks on mõeldud välja päris mitmeid erinevaid võtteid, nende hulgas ka väga hästi töötav ja arusaadav koolis õpetatud kirjalik korrutamine. Arvude 123 ja 456 korrutise leidmine kirjalikult näeb välja nii:

$$\begin{array}{r} \underline{\underline{123}} \quad \underline{\underline{456}} \\ \quad \underline{738} \\ \quad \underline{615} \\ \quad \underline{492} \\ \hline \underline{\underline{56088}} \end{array}$$

-- 6*123
-- 5*123
-- 4*123

Kirjalik korrutamine töötab, kuna

$$123 \cdot 456 = 123 \cdot (400 + 50 + 6) = 123 \cdot 4 \cdot 100 + 123 \cdot 5 \cdot 10 + 123 \cdot 6$$

Kümne astmetega korrutamine kümnendsüsteemis on imelihtne – paneme aga vajaliku hulga nulle arvu lõppu ning ongi korras. Siin on funktsioon, mis kümne astmega korrutab ehk nihutab kohti arvus:

```

void nihuta(suurav *n, int d) {
    int i;
    if ((n->pikkus == 1) && (n->numbrid[0] == 0)) {
        return;
    }
    for (i = n->pikkus; i >= 0; i--) {
        n->numbrid[i + d] = n->numbrid[i];
    }
    for (i = 0; i < d; i++) {
        n->numbrid[i] = 0;
    }
    n->pikkus = n->pikkus + d;
}

```

Ühekohalise arvuga korrutamise asemel on mugav kasutada liitmist. Selleks on meil juba funktsioonolemas ka. Võrreldes liitmise-lahutamisega, on vähemalt märgiga tegelemine korrutamisel lihtsam:

```

suurav korruta(suurav *a, suurav *b) {
    suurav vastus = { { 0 }, 1, 1 };
    suurav rida; //vahetulemuse meelespidamiseks

    rida = *a;
    for (int i = 0; i < b->pikkus; i++) {
        for (int j = 0; j < b->numbrid[i]; j++) {
            vastus = liida(&rida, &vastus);
        }
        nihuta(&rida, 1); //korrutame 10ga
    }
    vastus.mark = a->mark * b->mark;
    eemaldaNullid(&vastus);
    return vastus;
}

```

4.5.4 Efektiivne astendamine

Vahel on tarvis arve mingisse körgesse astmesse tösta. Kui absoluutset täpsust pole vaja, võib kasutada oma programmeerimisteegi sisseehitatud vahendeid. Kui tulemus peab siiski olema täpne või on vaja astendada midagi muud, kui tavali arve (näiteks maatrikseid), saab kasutada astendamise omadusi: $a^{m+n} = a^m \cdot a^n$ ja $(a^m)^n = a^{mn}$.

Olgu meil vaja leida a^{1000} . Tegelikult pole aga tuhandet korrutustehet vaja teha, paneme lihtsalt tähele, et $a^{1000} = a^{512} \cdot a^{256} \cdot a^{128} \cdot a^{64} \cdot a^{32} \cdot a^8$; $a^8 = [(a^2)^2]^2$, $a^{32} = [(a^8)^2]^2$ jne.

Järgmine näide demonstreerib sellist astendamist, eeldusel, et korrutamine on realiseeritud.

```

suurav astenda(suurav a, int n) {
    suurav k = a;
    suurav vastus = {{1},1,1};

    for (int i = n; i > 0; i = i / 2) {
        if (i % 2 == 1)
            vastus = korruta(&vastus, &k);
        k = korruta(&k, &k);
    }
    return vastus;
}

```

4.5.5 Suurte arvude jagamine

Jagamistki saab teha koolimatemaatikast tuntud kirjaliku jagamise sarnasel meetodil:

```
suurarv jaga(suurarv *a, suurarv *b) {
    suurarv rida = { { 0 }, 1, 0 };
    suurarv tmp;
    suurarv vastus = { { 0 }, 1, 1 };
    int amark, bmark;
    int i;
    vastus.mark = a->mark * b->mark;
    amark = a->mark;
    bmark = b->mark;
    a->mark = 1;
    b->mark = 1;
    vastus.pikkus = a->pikkus;
    for (i = a->pikkus - 1; i >= 0; i--) {
        nihuta(&rida, 1);
        rida.numbrid[0] = a->numbrid[i];
        vastus.numbrid[i] = 0;
        while (vordle(&rida, b) != 1) {
            vastus.numbrid[i]++;
            tmp = lahuta(&rida, b);
            rida = tmp;
        }
    }
    eemaldaNullid(&vastus);
    a->mark = amark;
    b->mark = bmark;

    return vastus;
}
```

4.5.6 Ülesanne – anagrammid 3

Suurte arvudega arvutamise näitlikustamiseks vaatame veel üht variandi anagrammide ülesandest. Kõik eelnev on jäänud samaks, kuid moodulit pole enam vaja võtta ning piirid on kõrgemad: kasutatavaid tähti on kuni tuhat ja korduvate tähtede arv pole piiratud.

Kasutame lahenduses omaloodud arvutüüpi suuravri:

```
int leiaAnagrammideArv()
{
    int n;
    cin >> n;
    int m[n];
    int i, j = 1, a;
    suurav total;
    total.mark = 1;
    total.pikkus = 1;
    total.numbrid[0] = 1;
    for (i = 0; i < n; i++) {
        cin >> m[i];
    }
    sort(m, m + n);
    reverse(m, m + n);
    for (i = 0; i < n; i++) {
        int k = j + m[i];
        suurav f; // kasutame omaloodud suure arvu tüüpi
        f.mark = 1;
        f.pikkus = 1;
        f.numbrid[0] = 1;
        suurav f2 = faktoriaal(m[i]);
        for (a = j; a < k; a++) {
            suurav b;
            int_suuravuks(a, &b);
            f = korrruta(&f, &b);
        }
        suurav t = jaga(&f, &f2);
        total = korrruta(&total, &t);
        j = k;
    }
    kirjuta(&total);
}
```

4.5.7 Suured arvud erinevates programmeerimiskeeltes

Javas on suurte täisarvudega arvutamiseks standardteegis olemas klass `BigInteger`, mis töötab sarnaselt eelpool illustreeritud suuravri klassiga. Tuleb siiski meeles pidada, et just nagu klassi `suurav` meetodid, on ka `BigInteger`'i meetodid palju keerulisemad ja aeglasemad kui

operatsioonid tavaliste täisarvutüüpidega, seega pole päris igaks juhuks mõtet neid kasutada. Siin on näide Anagrammi ülesande lahendamisest Javas:

```

import java.math.BigInteger;
import java.util.Arrays;
import java.util.Scanner;

public class Main {

    public static void main(String[] args) {
        Scanner scanner = new Scanner(System.in);
        int n;
        n = scanner.nextInt();
        int[] m = new int[n];
        int i, j = 1, a;
        BigInteger total = BigInteger.valueOf(1);
        for (i = 0; i < n; i++) {
            m[i] = scanner.nextInt();
        }
        Arrays.sort(m);
        for (i = 0; i < n; i++) {
            int k = j + m[n - i - 1];
            BigInteger f = BigInteger.valueOf(1);
            BigInteger f2 = BigInteger.valueOf(1);
            for (a = 2; a <= m[n - i - 1]; a++) {
                f2 = f2.multiply(BigInteger.valueOf(a));
            }
            for (a = j; a < k; a++) {
                f = f.multiply(BigInteger.valueOf(a));
            }
            BigInteger t = f.divide(f2);
            total = total.multiply(t);
            j = k;
        }
        System.out.println(total);
    }
}

```

Pythonis on mõnes mõttes asi veelgi mugavam: seal kasutatakse seda tüüpi/klassi, mis parajagu vaja. Aga siingi tekib probleem, et tavapärasest pikkusest välja minnes muutub arvutamine aeglasemaks, nii et võimalusel on tark neid piire jälgida.

4.5.8 Logaritm ja eksponent suurte arvudega arvutamisel

Tavaelu ülesannetes pole vastusest mooduli võtmine enamasti siiski lubatud ja suurte täisarvude realiseerimine (või valmisteegi kasutamine) võib olla liiga aeglane. Kui absoluutset täpsust ei ole vaja, aga on siiski tarvis väga suurte arvudega korrutada ja jagada, saab kasutada ka logaritmi ja eksponenti.

Logaritmi omadustest on teada, et

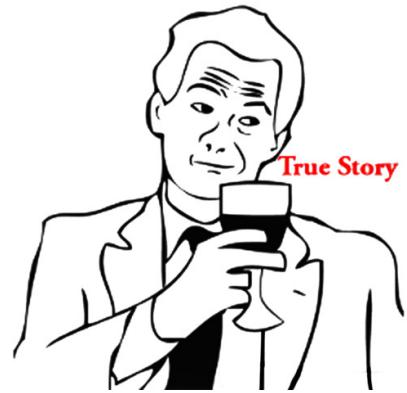
- $a^{\log_a b} = b$,
- $\log(a \cdot b) = \log a + \log b$,
- $\log(a/b) = \log a - \log b$.

Siit järeltub, et näiteks $ab/c = e^{(\ln(a)+\ln(b)-\ln(c))}$ – oleme korrutamise ja jagamise asendanud logaritmi, liitmise-lahutamise ning eksponendiga.

Illustratsiooniks järgmine päriselu näide: kord tuli mul lahendada probleem mänguteooria vallast, täpsemalt seoses internetipokkeriga.

Vastane võib teatud situatsioonis teha kas käigu A või käigu B . See, kui tihti ta teeb ühe või teise käigu, annab olulise vihje tema strateegia kohta. Kui vastane kasutab strateegiat x_1 , on käigu A tegemise töenäosus p_1 , kui strateegiat x_2 , siis p_2 jne.

Olgu meil N vaatlust, mille jooksul vastane tegi k korda käiku A . Naiivne meetod oleks eeldada, et käigu A tegemise töenäosus ongi k/N , kuid kui vaatluste arv on ebapiisav, annab see kergesti eksitava tulemuse.



Selle asemel proovisin hinnata, mis on töenäosus, et vastane kasutab strateegiat x_1, x_2 jne.

Kui vastane kasutab strateegiat x , millele vastab käigu A tegemise töenäosus p , siis N käiguga tulemuse k saamise töenäosus avaldub binoomvalemist:

$$P = p^k \cdot (1 - p)^{N-k} \cdot C(N, k)$$

Töenäosuste p_1, p_2 jne läbimängimine annab erinevad tulemused P_1, P_2 jne. Nende töenäosuste omavaheline võrdlemine annab omakorda võimaluse hea vastustrateegia koostamiseks. Konkreetsed mänguteoreetilised kaalutlused jäavad praegusest teemast väljapoole, aga raskus tekkis lihtsalt ülaltoodud arvutuse sooritamisel. Kui N ja k on piisavalt suured arvud (tuhandetes), siis hoolimata sellest, et lõppvastus on reaalarv nulli ja ühe vahel, ei muhu vahetulemused ühegi tavalise arvutübü sisse.

Appi tuleb logaritm ja selle omadused:

$$P = e^{\ln(P)}$$

ja

$$\begin{aligned} \ln(P) &= \ln(p^k \cdot (1 - p)^{N-k} \cdot C(N, k)) = \ln(p^k \cdot (1 - p)^{N-k} \cdot (N!/k!/(N - k)!)) = \\ &= \ln(p^k) + \ln((1 - p)^{N-k}) + \ln(N!) - \ln(k!) - \ln((N - k)!) = \\ &= k \cdot \ln(p) + (N - k) \cdot \ln(1 - p) + \ln(N!) - \ln(k!) - \ln((N - k)!) \end{aligned}$$

Faktoriaali logaritmi leidmiseks saab kasutada Stirlingi valemit:

$$\ln(n!) \approx \ln(n) \cdot n - n + \ln(\pi \cdot 2 \cdot n) / 2.$$

koguvalem on seega:

$$P = e^{k \cdot \ln(p) + (N - k) \cdot \ln(1 - p) + S(N) - S(k) - S(N - k)},$$

kus

$$S(x) = \ln(x) \cdot x - x + \ln(\pi \cdot 2 \cdot x) / 2$$

Kõik vahetulemused on mõistliku suurusega reaalarvud ja ka lõppvastuse täpsus on väga hea. Kokkuvõttes oli kood võrreldes eraldi arvutübiklassi loomisega kümneid kordi lühem ja töötas tuhandeid kordi kiiremini.

4.6 KONTROLLÜLESANDED

4.6.1 Suur arv

Väikeste arvude puhul on kerge kontrollida, kas nad jaguvad mõne teise arvuga. Suuremate arvude jaoks õpetatakse koolis mitmesuguseid jaguvuse tunnuseid, mis võimaldavad neid kontolle lihtsamalt sooritada. Arvuti jaoks on need piirid samuti olemas, aga nad on oluliselt kõrgemad. Sisendi ainsal real on antud suur arv M ($1 \leq M \leq 10^{1000}$).

Väljundisse kirjutada 12-kohaline kahendarv, mille iga koht vastab sellele, kas arv M jagub vastava arvuga (1-12) või ei.

NÄIDE 1:

0

Vastus:

111111111111

NÄIDE 2:

379749833583241

Vastus:

100000000010

NÄIDE 3:

3909821048582988049

Vastus:

100000100000

NÄIDE 4:

10

Vastus:

110010000100

9⁹⁹⁹

4.6.2 Faktoriaali lõpp

$N!$ tähistab arvu N faktoriaali. Järgnevas tabelis on toodud mõnede arvude faktoriaalid:

N	1	2	3	5	10	20
$N!$	1	2	6	120	3628800	2432902008176640000

Nagu näha, lõpevad neljast suuremate arvude faktoriaalid nulli(de)ga. Antud juhul on meil aga vaja teada, mis on arvu faktoriaali viimane nullist erinev number.

Sisendis on antud täpselt üks naturaalarv N ($1 \leq N \leq 10000$). Leida $N!$ viimane nullist erinev number ja kirjutada see väljundisse.

NÄIDE 1:

2

Vastus:

2

NÄIDE 2:

26

Vastus:

4

NÄIDE 3:

9999

Vastus:

8



4.6.3 Goldbachi hüpotees

1742. aastal kirjutas saksa amatöörmateemaatik Christian Goldbach oma aja (ja võib-olla ka kogu ajaloo) kuulsaimale matemaatikule Leonhard Eulerile kirja, kus kirjeldas huvitavat avastust, mida tänapäeval tuntakse Goldbachi hüpoteesi nime all.

Kaasaegses sõnastuses kõlab see järgmiselt: iga paarisarv alates neljast on väljendatav kahe algarvu summana.

Näiteks kehtib $8=3+5$, $20=3+17$, $42=19+23$ jne.

Hoolimata paljude matemaatikute tööst vahepealsete sajandite jooksul pole Goldbachi hüpoteesi kunagi tõestatud, kuid üsna suurte arvudeni (4×10^{18}) on näidatud, et hüpotees kehtib.

Praeguses ülesandes tuleb sul kirjutada programm, mis kontrollib Goldbachi hüpoteesi mingi hulga arvude jaoks.

Sisendi esimesel real on arv N ($1 \leq N \leq 1000$) – kontrollitavate arvude arv.

Järgmisel N real on igaühel üks paarisarv vahemikus 4 kuni 1 000 000.

Väljundisse kirjutada N rida: igaühel neist kaks algarvu, mille summa on vastav arv sisendist. Kui võimalikke vastuseid on mitu, siis väljastada see, kus esimene arv on väikseim võimalik.

NÄIDE:

3
8
20
42

Vastus:

3 5
3 17
5 37



4.6.4 Klaaskuulid

Hulk klaaskuule tuleb mahutada kastidesse. Kaste on kahesuguseid: suurusega n_1 ja maksumusega c_1 ning suurusega n_2 ja maksumusega c_2 . Kõik kastid peavad täpselt täis saama ja samas peab nende kogumaksumus olema minimaalne.

Sisendi esimesel real on klaaskuulide arv N . Teisel real on arvud c_1 ja n_1 ning kolmandal real on arvud c_2 ja n_2 . Kõik arvud on positiivsed täisarvud maksimaalse suurusega 2×10^9 .

Väljundisse kirjutada kui palju mõlemat sorti kaste vaja läheb. Kui lahendit ei ole, kirjutada väljundisse -1.

NÄIDE 1:

43
1 3
2 4

Vastus:

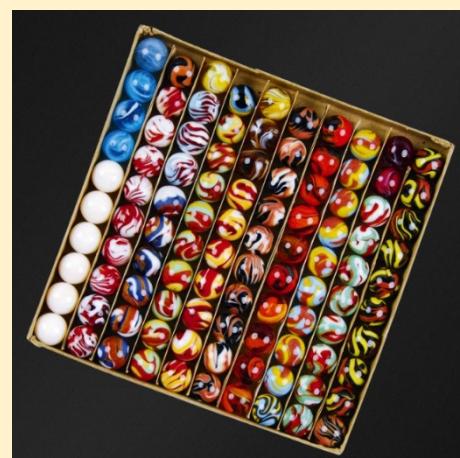
13 1

NÄIDE 2:

40
5 9
5 12

Vastus:

-1



4.6.5 VÜK-võimsus

Igal naturaalarvude paaril on unikaalne vähim ühiskordne (VÜK). Samas võib üks ja seesama arv olla VÜKiks mitmele erinevale arvupaarile.

Näiteks $12 = \text{VÜK}(1,12) = \text{VÜK}(2,12) = \text{VÜK}(3,4)$ jne. Nimetame selliste erinevate paaride arvu esialgse arvu VÜK-võimsuseks.

Sisendis on antud on täisarv N ($1 \leq N \leq 2 \cdot 10^9$). Leida tema VÜK-võimsus ja kirjutada see arv väljundisse.

NÄIDE 1:

2

Vastus:

2

NÄIDE 2:

12

Vastus:

8

NÄIDE 3:

24

Vastus:

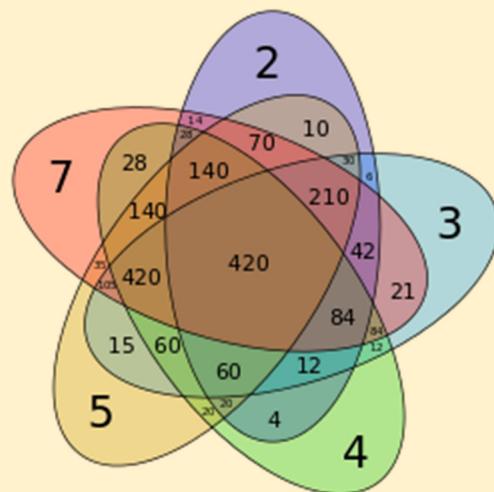
11

NÄIDE 4:

101101291

Vastus:

5



4.6.6 Suurim algtegur

Aritmeetika põhiteoreem ütleb, et iga naturaalarvu saab täpselt ühel viisil jagada algteguriteks. Sellest järeltub muuhulgas, et igal ühest suuremal naturaalarvul on olemas ka suurim algtegur.

Sisendis on antud täisarv N ($1 \leq N \leq 10^{14}$). Leida selle suurim algtegur ja kirjutada väljundisse.

NÄIDE 1:

6

Vastus:

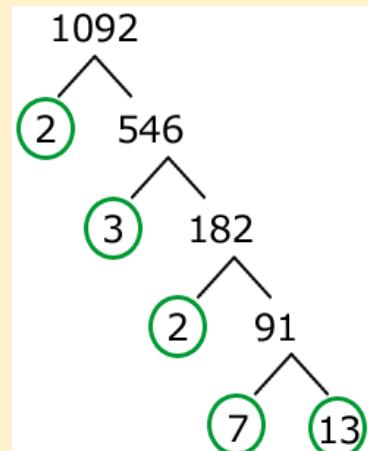
3

NÄIDE 2:

100

Vastus:

5



4.6.7 Vahetusraha

Hodža Nasreddin kaupleb turul aedviljaga. Kui aga keegi talt midagi ostab, siis teeb ta nägu, et tal pole õiget vahetusraha. Täpsemalt kasutab ta sellist reeglit: kui ostja annab talle A dirhemit, siis küsib ta ostjalt lisaks veel B dirhemit, nii et $VÜK(A, B)=C$, väites, et siis saab ta suurema raha tagasi anda. Aita ostjal Hodža Nasreddini vastu saada ja leida tal arv B.

Sisendis on kaks naturaalarvu: A ja C ($1 \leq A, C \leq 10^7$). Väljundisse kirjutada arv B. Et ostja võimalikult vähe riskiks, peab B olema vähim võimalik, mille puhul võrdus kehtib. Kui sellist arvu B ei leidu, väljastada -1.

NÄIDE 1:

2 6

Vastus:

3

NÄIDE 2:

32 1760

Vastus:

55

NÄIDE 3:

7 16

Vastus:

-1



4.6.8 Taandumatud murrud

Murdu m/n nimetatakse lihtmurruks, kui $0 \leq m < n$ ja taandumatuks, kui $SÜT(m, n)=1$. Sisendis on antud on naturaalarv N ($1 \leq n \leq 10^9$). Leida ja väljastada kui palju on taandumatuid lihtmurde, mille nimetajaks on N.

NÄIDE 1:

12

Vastus:

4 (1/12, 5/12, 7/12, 11/12)

NÄIDE 2:

123456

Vastus:

41088

NÄIDE 3:

7654321

Vastus:

7251444



4.6.9 Mertensi funksioon

Mertensi funksioon on defineeritud kui $M(n) = \sum_{k=1}^n \mu(k)$, kus $\mu(k)$ on Möbiuse funksioon.

Möbiuse funksioon on omakorda defineeritud järgmiselt:

$\mu(n)$ on

0, kui arv n jagub mingu algarvu ruuduga,

1, kui n ei jagu ühegi algarvu ruuduga ning tal on paarisarv algtegureid,

-1, kui n ei jagu ühegi algarvu ruuduga ning tal on paaritu arv algtegureid.

Mertensi funksioonil on mitmesuguseid huvitavaid omadusi, näiteks see, et funksiooni väärustus ostsilleerib positiivsete ja negatiivsete väärustute vahel, kusjuures võnked kasvavad aja jooksul (vt joonist).

Sisendis on antud arv N ($1 \leq N \leq 10^6$). Väljundisse kirjutada arv $M(n)$.

NÄIDE 1:

20

Vastus:

-3

NÄIDE 2:

15

Vastus:

-1

NÄIDE 3:

73

Vastus:

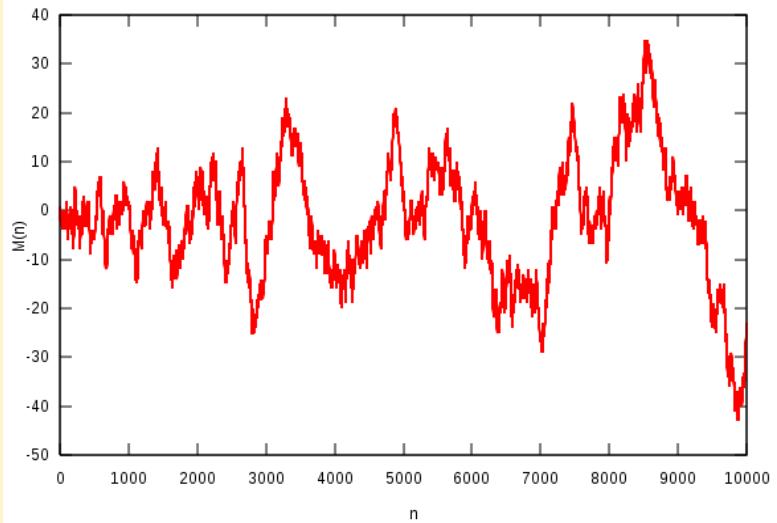
-4

NÄIDE 4:

144

Vastus:

-1



4.6.10 Mõrvamüsteerium

Sherlock Rebane jälitab kurjategijat, kes on endast maha jätnud rea kahendkoodis vihjeid. On aga teada, et õiged vihjet on ainult need, kus kahendkoodile vastav arv jagub arvuga 131071.

Sisendi ainsal real on ühtedest ja nullidest koosnev string. Kui sellele

vastav arv jagub arvuga 131071, kirjutada väljundisse 1, vastasel korral 0.

NÄIDE 1:

1011111111111111101

Vastus:

1

NÄIDE 2:

111111001111111100111

Vastus:

0



4.7 VIITED LISAMATERJALIDELE

Kaasasolevas failis VP_lisad.zip, peatükk4 kaustas on abistavad failid käesoleva peatüki materjalidega põhjalikumaks tutvumiseks:

Failid	Kirjeldus
Loos.cpp, Loos.java, Loos.py	Loosiümbrike ülesanne (paarsus)
Anagrammid2.cpp, Anagrammid2.java, Anagrammid2.py	Anagrammid 2 (moodul)
Hammarsrattad.cpp, Hammarsrattad.java, Hammarsrattad.py	Hammarsrataste ülesanne (SÜT)
Arvuteooria.cpp, Arvuteooria.java, Arvuteooria.py	SÜT, VÜK jvm funktsioonid.
Algarv.cpp, Algarv.java, Algarv.py	Algarvu Scrabble'i ülesanne (algarvud)
Algtegurid.cpp, Algtegurid.java, Algtegurid.py	Algteguriteks lahutamine
Teisendus.cpp, Teisendus.java, Teisendus.py	Ühest arvusüsteemist teise teisendamine kahel moel
Arvusysteemid.cpp, Arvusysteemid.java, Arvusysteemid.py	Positsiooniliste arvusüsteemide ülesanne
Anagrammid3.cpp, Anagrammid3.java, Anagrammid3.py	Anagrammide ülesanne täisvastusega (Suurte arvudega arvutamine)

5 DÜNAAMILINE PLANEERIMINE ALGAJATELE

Dünaamiline planeerimine on üks algoritmittehnika leivanumbreid, seda on võimalik kasutada paljudes situatsioonides otse ja see moodustab ka tähtsa koostisosat mitmes spetsiifilises algoritmis.

Inglise keeles kasutatakse enamasti terminit *dynamic programming*, aga ajalooline taust on ka seal seotud planeerimisega. Dünaamilise planeerimise leiutas ameerika rakendusmatemaatik Richard Bellman 1950. aastate alguses, kui ta töötas RAND Corporationis, mis omakorda täitis USA Őhujõudude tellimusi. Bellman uuris, kuidas paremini planeerida mitme-etapilisi protsesse, kuid leidis, et sõna „planeerimine“ oli liiga üldine ja mitmetähenduslik. Seetõttu nimetas ta oma uurimise tulemust dünaamiliseks programmeerimiseks, pidades silmas protsessi kavandamist spetsiifilisel viisil. Hiljem on sõna „programmeerimine“ saanud hoopis teiselaadse sisu, aga termin on jäänud. Eesti keeles öeldakse nii dünaamiline planeerimine kui ka dünaamiline programmeerimine. Edaspidi ütlen lihtsalt DP, igaüks võib ise otsustada, kumb sõna talle suupärasem on. Kui sa oled internetist lugenud, et DP on hoopis midagi muud, siis oled valejälgedel.

DP on rohkem üldine lähenemisviis kui konkreetne retsept või algoritm. Seepärast on siin peatükis ka ohtralt näidisülesandeid, mis illustreerivad erinevaid DP kasutamise võimalusi.

Käesolevas peatükis räägitakse tihti algoritmi keerukusest. Nagu kolmandas peatükis öeldud, on keerukuse mõõtmisel alati vaja defineerida, millise elementaaroperatsiooni suhtes me seda mõõdame. Siin peatükis on lihtsuse ja ülevaatlikkuse huvides elementaaroperatsioonina kasutatud vastava algoritmi üksikuid samme, olgu siis tegu objektide võrdlemise, ümber töstmise või muu sarnasega. Valdava enamiku reaalsele ülesannete puhul on elementaaroperatsioonid piiratud pikkusega (nt 64-bitiste) arvudega sooritatavad tehted. Nende puhul loeme lihtsuse mõttes, et nad võtavad alati konstantse aja, nii et kirjeldatud keerukus on ühtlasi ka ajaline keerukus.

5.1 SISSEJUHATAV ÜLESANNE – FIBONACCI JADA

Järgnevat ülesannet võib sageli kohata juba programmeerimise algöppे kursustel. Fibonacci jada on defineeritud lihtsalt: alustatakse nullist ja ühest ning iga järgmine element on eelmise kahe summa:

$$F_n = \begin{cases} 0, & \text{kui } n = 0 \\ 1, & \text{kui } n = 1 \\ F_{n-1} + F_{n-2} & \text{muul juhul} \end{cases}$$

Definitsioon on väga lihtne, aga matemaatikud on Fibonacci jadal leidnud tohutult palju huvitavaid omadusi ja leiavad neid edasi. Samamoodi saab Fibonacci jada abil illustreerida huvitavaid kontseptsioone programmeerimisest.

Ülesande sõnastus on samuti lihtne:

Leida Fibonacci jada liige kohal n.

NÄIDE:

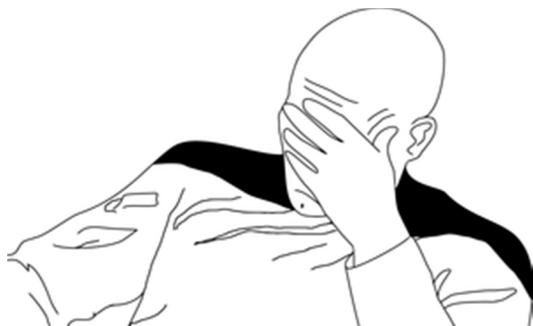
n = 10

Vastus: 55

5.1.1 Tavaline rekursioon ehk jõumeetod

Eelneva ülesande lahendamiseks kirjutab algaja programmeerija tavaliselt definitsiooni põhjal järgmiste funktsiooni:

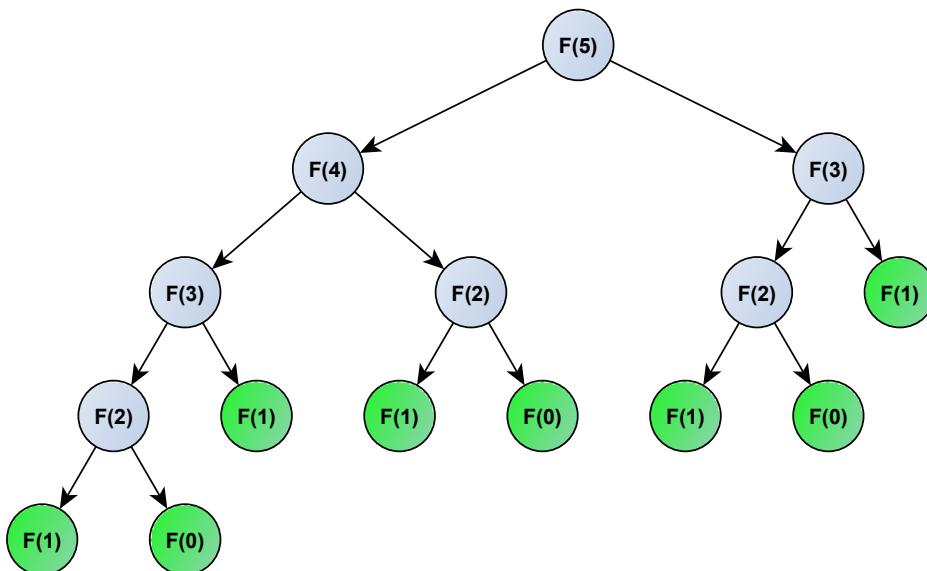
```
int Fib1(int n)
{
    if (n == 0) return 0;
    if (n == 1) return 1;
    return Fib1(n - 1) + Fib1(n - 2);
}
```



Algoritamide programmeerimises kogenum

programmeerija võtab selle koodi peale aga peast kinni. Miks? Sest näiteks $Fib1(5)$ arvutamiseks leiab programm $Fib1(4)$ ja $Fib1(3)$. $Fib1(4)$ jaoks arvutab programm (uuesti!) $Fib1(3)$ ja $Fib1(2)$ väärused.

Kokku moodustavad väljakutsete sellise puu:



Funktsiooni väljakutsete arv (ning sellega seoses programmi tööaeg) lähevad kiiresti käest ära:

N	Vastus	Väljakutsete arv
1	1	1
2	1	3
3	2	5
4	3	9
5	5	15
6	8	25
7	13	41
8	21	67
9	34	109
10	55	177
20	6765	21891
30	832040	2692537
40	102334155	331160281

Väga kaugele ilmselt nii ei jõua.

5.1.2 Mäluga rekursioon

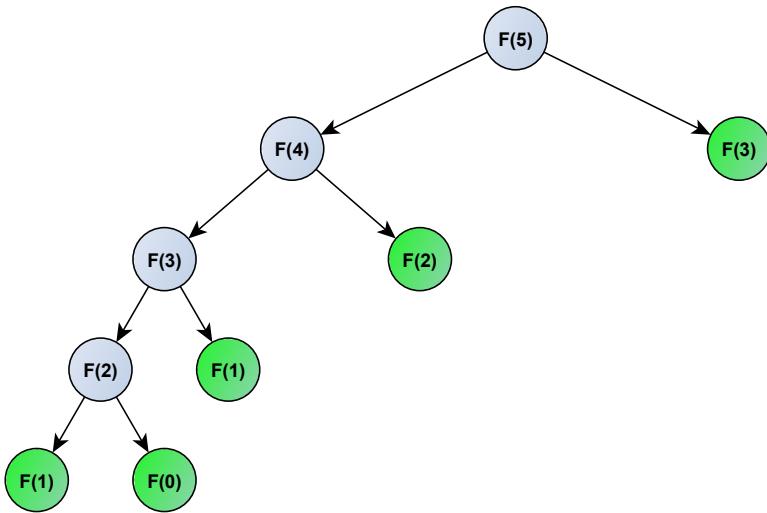
Väljakutsete arv kasvab väga kiiresti, kuid nagu eelpool juba mainitud, siis funktsiooni kutsutakse välja palju kordi täpselt sama parameetriga. Sellisel juhul on targem hoida juba arvutatud vahetulemused meeles:

```
const int Max = 1000;
long A[Max];
long Fib2(int n)
{
    if (n == 0) return 0;
    if (n == 1) return 1;

    if (A[n] == 0) // Kui A[n] väärthus pole veel teada, leiame selle
        A[n] = Fib2(n - 1) + Fib2(n - 2);

    return A[n]; // Aga kui on juba teada, siis lihtsalt tagastame
}
```

Seekord on puu palju väiksem:



Ja töö palju kiirem:

N	Vastus	Väljakutsete arv
1	1	1
2	1	3
3	2	5
4	3	7
5	5	9
6	8	11
7	13	13
8	21	15
9	34	17
10	55	19
20	6765	39
30	832040	59
40	102334155	79
50	12586269025	99
60	1548008755920	119
70	190392490709135	139
80	23416728348467685	159
90	2880067194370816120	179

Meetodi väljakutsete arv kahanes eksponentiaalsest lineaarseks! Sellist vahepealsete tulemuste meelde jätmist nimetatakse **mäluga rekursiooniks** ja see on intuitiivselt loogiline samm DP mõtlemisviisi mõistmisel. Pane ka tähele, et mäluga rekursiooni puhul vahetatakse ajaline keerukus täiendava mäluvajaduse vastu – toodud lahendus hoiab kõiki vahetulemusi meeles.

5.1.3 Alt üles DP

Eelmine lähenemine töötas „üllalt alla“ – alguses leiti suurem väärthus, millega liiguti väiksematele. Tulemuse seisukohalt võib aga sama hästi liikuda „alt üles“ ehk väiksematele arvudelt suurematele.

Sellele vastab järgmine kood:

```
long Fib3(int n)
{
    const int Max = 100000;
    long A[Max];
    A[0] = 0;
    A[1] = 1;

    for (int i = 2; i <= n; i++) { // Arvutame algusest peale tervet jada
        A[i] = A[i - 1] + A[i - 2];
    }

    return A[n];
}
```

Alt üles lähenemine on nn „stiilipuhas“ DP. Kui DP-st räägitakse, peetakse tavaliselt silmas just seda varianti. Selline lahendus töötab enamasti ka kiiremini, sest meil pole enam rekursiooni, vaid ainult lihtne tsükkeli. Kaasaegsed kompilaatorid suudavad küll ka eelmisest lahendusest ise rekursiooni kõrvaldada, nii et Fib2 ja Fib3 kompileeritud koodi efektiivsus on sama, kuid keerulisema näite puhul ei tarvitse see enam nii olla.

5.1.4 Kokkuhoidlik DP

Mõtttearenduse viimase sammuna saab teha veel ühe olulise optimiseerimise: pane tähele, et väärustete massiivis kasutatakse korraga ainult kolme väärust, seega pole ülejäänud massiivi vaja.

Tulemuseks on kood, mille mäluvajadus on konstantne ning tööaeg lineaarne:

```
long Fib4(int n)
{
    long A[3];
    A[0] = 0;
    A[1] = 1;

    for (int i = 2; i <= n; i++) {
        A[i % 3] =
            A[(i - 1) % 3] +
            A[(i - 2) % 3];
    }

    return A[n % 3];
}
```

Märkus: kui matemaatika appi võtta, siis saab Fibonacci arve leida veel efektiivsemalt, kasutades Binet' valemit:

$$F_n = \frac{\varphi^n - \psi^n}{\varphi - \psi}, \text{ kus } \varphi = \frac{1 + \sqrt{5}}{2} \text{ ja } \psi = \frac{1 - \sqrt{5}}{2}$$

Kui vastust soovitakse piiratud täpsusega, saab Binet' valemi abil leida vastuse konstantse ajaga, kuid kui soovime piiramatu tüvekohtade arvu, on ka see valem lineaarse keerukusega.

Kas kuitahes suuri Fibonacci arve saab üldse leida kiiremini kui lineaarse ajaga? Ei saa, sest F_n sõltub arvust n eksponentsiiaalselt ning F_n tüvekohtade arv sõltub F_n -ist omakorda logaritmiliselt. Seega



sõltub F_n tüvekohtade arv n-ist lineaarselt, mis tähendab, et ainuüksi tulemuse välja kirjutamine (või kusagile salvestamine) võtab lineaarse aja.

Põhjalikumat Fibonacci arvude leidmise käsitlust saab lugeda ka aadressilt <https://www.nayuki.io/page/fast-fibonacci-algorithms>.

5.1.5 DP retsept

Uuritud näide oli üpris lihtne, aga paljude DP ülesannete lahenduste leidmine on taandatav samadele mõttelistele sammudele, mida ma nimetan **DP retseptiks**:

1. Mõtle, milline võiks olla jõumeetodiga rekursiivne lahendus. Kui vaja, joonista programmi töö puuna välja.
2. Proovi rekursioonipuu harusid taaskasutada, jätes vahepealsed vastused meelete.
3. Alustagi kohe nende vahepealsete vastuste väljaarvutamisest.
4. Kui võimalik, taaskasuta uute vastuste jaoks eelmiste vastuste alt vabanenud mälu.



DP tavapäraseks võtteks on, et neid vahepealseid vastuseid hoitakse **väärtuste tabelis**. Kui Fibonacci arvude puhul jäi tabel lõpuks ainult kolme laetri suuruseks, on see tavaliselt keerulisema struktuuriga. Järgmised jaotused uurivadki mitmesuguseid kvalitatiivselt erinevaid võimalusi läbivaatuspuude ahendamiseks lihtsamatesse tabelitesse.

5.2 LINEAARNE VÄÄRTUSTE TABEL - OPTIMAALNE MAKSMINE

Järgmine optimeerimisega seotud situatsioon juhtub sageli toidupoes, aga olemuselt sarnast probleemi tuleb lahendada ka tõsisemates olukordades. Tegemist on klassikalise probleemiga, mis on inglise keeles tuntud kui *change-making problem*.

On antud N erineva väärtusega münte: V_1, V_2, \dots, V_N . Leida minimaalne müntide arv, millega saab tasuda summa S. Iga väärtusega münte on kasutada piiramatuult.

NÄIDE:

$N = 3$
 $V = [1, 3, 4]$
 $S = 6$
Vastus: 2 ([3, 3])

5.2.1 Ahne algoritm

Teatud väärtusega müntide (nt tavalised euromündid) puhul saab kasutada lihtsat ahnet lähenemist: võta kõige suurema väärtusega münte nii palju, kuni nende koguväärtus ei ole suurem kui vajalik summa S, seejärel lisata järgmise suurima väärtusega münte nii palju, kui mahub jne kuni soovitud summa on käes. Näiteks 84 sendi maksmiseks on vaja 5 münti: 50-, 20-, 10-, 2- ja 2-sendine.

Ahne algoritm on väga efektiivne. Kui antud müntide väärtused on suuruse järgi sorteeritud, siis on see lineaarse keerukusega $O(n)$. Kui väärtused on antud juhuslikus järjekorras, tuleb need enne sorteerida (või otsida iga kord kõige suuremat kasutamata münti, mis veel maksmata summat ei ületa) ja siis on keerukusklass $O(n \log n)$.

Kui mündid on aga suvaliste väärtustega, siis võib ahne algoritm anda vale tulemuse. Kui on antud näiteks mündid väärtustega 1, 3 ja 4 ning tarvis on saada summa $S = 6$, annab ahne lähenemine

tulemuseks 3 münti (4, 1 ja 1), mis ei ole õige, sest optimaalne lahendus on kaks kolmelist münti. Tundub, et garanteeritult õige vastuse saamiseks tuleb siiski kõik võimalused läbi vaadata.

5.2.2 Kõigi variantide läbivaatamine (rekursioon)

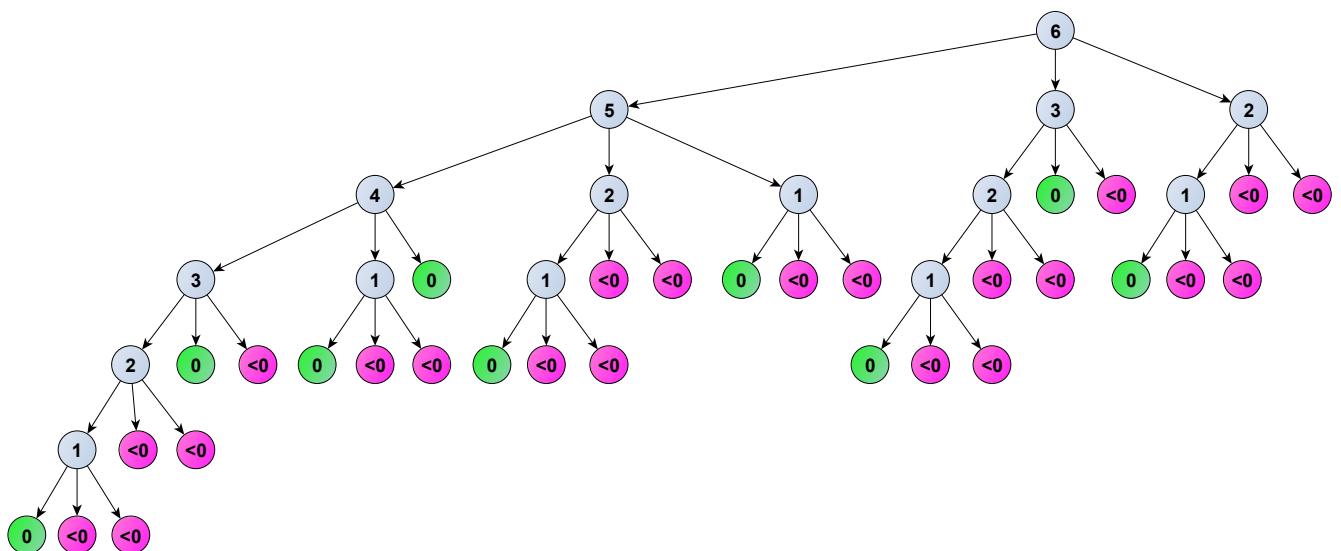
Kui teises peatükis rekursioon selgeks sai, siis antud ülesande lahendamine kõikide variantide läbivaatamise teel on lihtne. Alustame olukorras, kus meil oleks kogu summa makstud, aga müntide arv teadmata, ning uurime, kuidas me võisime selle olukorra saavutada. Selleks oletame iga väärtsuse jaoks, et viimati lisati just selle väärtsusega münt, ning kordame rekursiivselt sama protseduuri. Igal järgmisel tasemel on seega üks münt vähem ja väärtsuste summa selle mündi väärtsuse võrra väiksem. $S = 0$ jaoks on vaja võtta 0 münti. Kui aga summa läheb negatiivseks, siis sellist müntide kombinatsiooni esineda ei saa.

$$leiaKogus(S) = \begin{cases} \infty, & \text{kui } S < 0 \\ 0, & \text{kui } S = 0 \\ \min_{V_i \leq S} (1 + leiaKogus(S - V_i)) \end{cases}$$

```
int leiaKogus(int S)
{
    if (S < 0) {
        return MaxInt; //tagastame "lõpmatuse"
    }
    if (S == 0) {
        return 0;
    }
    else {
        int vastus = MaxInt;

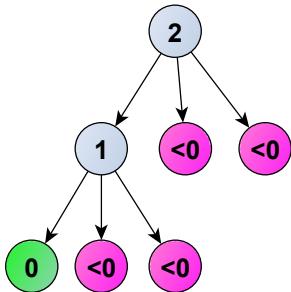
        for (int i = 0; i < N; i++) {
            vastus = min(vastus, 1 + leiaKogus(S - V[i]));
        }
        return vastus;
    }
}
```

Selline lähenemine annab küll õige vastuse, kuid on eksponentsialse keerukusega $O(N^S)$. Näites toodud andmetega käib programm läbi kogu järgmise puu (igas sõlmes on vastav S väärtsus):



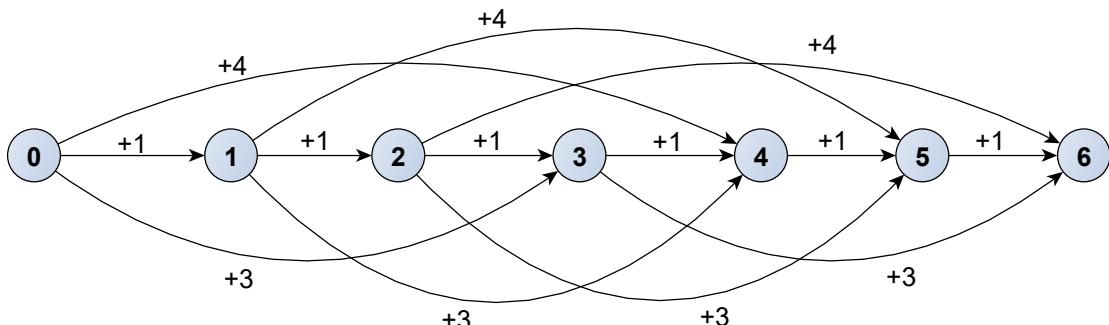
5.2.3 DP lahendus

Tähelepanelik lugeja märkab kindlasti, et selles puus mitmed harud korduvad, nt tipust 2 algavat alampuud



esineb ülaltoodud puus tervelt 4 korda! See tähistab, et tegelikult arvutab programm sama tulemust mitmeid kordi. See võiks viia mötted kohe mäluga rekursiooni ehk ülevalt alla DP juurde. Kuna antud ülesandes järgmine samm ei sõltu sellest, kuidas eelmine tulemus saadi (iga nimiväärtusega münti on lõputul hulg), siis piisab iga järgmisse sammu leidmiseks eelmise sammu tulemuse teadmisest. Kokku on võimalikke tulemusi (müntide väärtuste summasid) 0 kuni S, kus S on otsitav summa. Niisiis piisab ülesande lahendamiseks teadmisest, kui mitu münti kulub mingi summa moodustamiseks.

Teame, et $S = 0$ korral kulub 0 münti, uurime, mis juhtub, kui siia münte lisada: saab lisada ühe mündi ja saame summad 1, 3 ja 4. Nüüd uurime järgmist vähimat leitud summat ($S = 1$) ja lisame siia ühe mündi (tulemuseks summad 2, 4 ja 5) jne. Seda kujutab järgmine graaf, kus tippudes on summad ning servades lisatava mündi nimiväärtused:



Kuigi esmapilgul tunduvad ülaltoodud puu ja graaf üsna erinevad, on neil siiski palju ühist. Sellel puul on kõik ühe ja sama numbriga alamtipust algavad alampuud täpselt samasugused. Kui kõik sama numbriga tipud omavahel kokku viia, säilitades samas kõik servad, saame väga sarnase tulemuse üleval konstrueeritud graafiga, kus peamiseks erinevuseks on noolte suund. Samuti pole nullist alustades vaja allapoole minna (seetõttu siseneb sõlmedesse 1 ja 2 ainult üks serv, sõlme 3 kaks serva). Nii on ka visuaalselt hea aru saada, mida möeldakse „ülevalt alla“ ja „alt üles“ lähenemiste puhul. See on ka põhjus, miks me väärtuste jada üles ehitades võtame aluseks alati seni vähima uurimata väärtuse.

Funktsioon, mis leiab „alt-üles“ DP-d kasutades lahenduse:

```
int leiaKogus(int S)
{
    int kogused[S + 1];
    kogused[0] = 0;
    for (int i = 1; i <= S; i++) {
        //väärtusteks alguses „lõpmatused“, kui selle koguseni ei jõuta, siis jäab see
        //väärtus - sisuliselt tähendab see, et sellel kohal asuvat summat ei saa antud
        //müntidest moodustada
        kogused[i] = MaxInt;
    }

    for (int i = 1; i <= S; i++) {
        for (int j = 0; j < N; j++) {
            if (V[j] <= i) { //jätab vaheline mündid, mille väärtus on suurem kui summa
                kogused[i] = min(kogused[i - V[j]] + 1, kogused[i]);
            }
        }
    }
    return kogused[S];
}
```

Kui sa pole alt-üles DP lähenemisega koodiga varem kokku puutunud, võib see kood paista arusaamatu. Praegune näide on üsna lihtne, kuid edaspidised lähevad keerulisemaks. Kui miski jäab segaseks, soovitan võtta siit koodi, siluris läbi käia ja kõigi vajalike muutujate väärtusi samm-sammu haaval jälgida. See on minu kogemuses parim viis DP õppimiseks.



Massiivis kogused hoitakse kõige väiksemat müntide arvu, millega senini indeksile vastav summa on saadud. Kohale 0 omistatakse väärtuseks 0, sest summa $S = 0$ saamiseks on vaja võtta 0 münti. Teistele kohtadele pannakse mingi suur väärtus, mida normaalselt maksmisel pole võimalik saada (näiteks suurem kui S – siis on kindel, et isegi ühese väärtusega müntidest ei saa vastavat väärtust kokku). Edasi vaadatakse iga summa korral läbi kõik müntide väärtused ja leitakse, kas valitud münti eelmisele seisule lisades saab vaadeldava seisu jaoks parema tulemuse, kui juba leitud on. Järgmises tabelis on toodud leitud kogused ja see, milliste müntide abil need on saadud:

Summa S	0	1	2	3	4	5	6
Kogus	0	1	2	1	1	2	2
Lisatud mündi väärtus (eelmise summa)	-	1 (0)	1 (1)	3 (0)	4 (0)	4 (1)	3 (3)

Summa $S = 6$ on saadud summale $S = 3$ mündi väärtusega 3 lisamise teel. Summa $S = 3$ omakorda on saadud summale $S = 0$ mündi väärtusega 3 lisamise teel. Säilitades info iga summa saamiseks viimati lisatud mündi väärtuse kohta, saab lahendada ka ülesandeid, kus on vaja tuua välja, mis väärtusega münte kasutati. Järgenvalt näide koodist, mis just seda teeb:

```

int leiaKogus(int S)
{
    int kogused[S + 1];
    int viimased[S + 1]; //viimasena lisatud mündi väärthus iga summa jaoks
    kogused[0] = 0;
    viimased[0] = 0;
    for (int i = 1; i <= S; i++) {
        kogused[i] = MaxInt;
        viimased[i] = 0;
    }
    for (int i = 1; i <= S; i++) {
        for (int j = 0; j < N; j++) {
            if (V[j] <= i && kogused[i - V[j]] + 1 < kogused[i]){
                kogused[i] = kogused[i - V[j]] + 1;
                viimased[i] = V[j];
            }
        }
    }
    int k = S;
    while (k > 0) {
        cout << viimased[k] << endl;
        k -= viimased[k];
    }
    return S;
}

```

Sellisel viisil läbitud tee taastamist nimetatakse **tagurdusmeetodiks** (i.k *backtracking*) ning see on sage võte DP-d kasutavate lahenduste juures. Eelmises näites on meeles peetud viimati lisatud mündi väärthus ja selle järgi saab arvutada selle mündi lisamisele eelnened seisu. Summa (=massiivi indeks) väheneb sel juhul viimasena lisatud mündi väärtsuse võrra. Alternatiivina võib pidada meeles ka eelmise seisu indeksi ehk eelnened summa. Sellisel juhul tuleb arvutada kasutatud mündi väärthus, milleks on vaadeldava summa ja eelmise summa vahe.

5.3 PIKIMA KASVAVA OSAJADA LEIDMINE

Jällegi on tegemist klassikalise probleemiga, inglise keeles *the longest increasing subsequence (LIS) problem*, mis esineb sageli keerulisemate probleemide alamosana:

On antud N arvust koosnev jada. Leida selles jadas pikima kasvava osajada pikkus. Jada on kasvav siis, kui iga i korral $j_i < j_{i+1}$. Osajada elemendid ei pea olema omavahel järjest, s.t seal võib olla ka auke.

NÄIDE:

$N = 6$
Jada = [1, 3, 2, 4, 3, 7]
Vastus: 4 (näiteks [1, 3, 4, 7])

5.3.1 Kõigi võimaluste läbivaatus

Üks lahendusvõimalus on täielik läbivaatus. Seda lahendust saab näha kaasasolevas failis VP_lisad.zip nimega LIS.cpp, LIS.java või LIS.py.

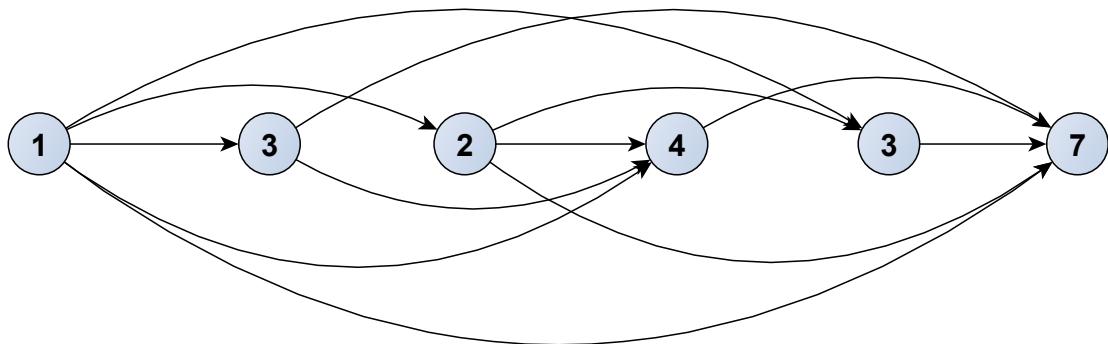
Selle lähenemise keerukus on $O(2^N)$, mis tähendab, et veidigi pikema jada korral muutub ülesanne praktiliselt lahendamatuks.

5.3.2 DP lahendus

Kui on teada pikim võimalik osajada kuni elemendini J_i , siis element J_{i+1} kas pikendab seda osajada ühe võrra või jäääb pikima võimaliku osajada pikkus muutumatuks. J_{i+1} saab pikendada ainult sellist osajada, mille viimane element $J_k < J_{i+1}$.

Et seda võrratust efektiivselt kontrollida, on hea, kui teame J_k jaoks, kus $k < i + 1$, milline on pikim leitud osajada, mis lõpeb elemendiga J_k . Teiste sõnadega, hoiame meeles kõik võimalikud senised pikimad osajadad. Erinevaid võimalikke viimaseid elemente on sama palju, kui jadas elemente kokku ehk N . Üheelemendilise jada pikima kasvava osajada pikkus on muidugi 1.

Elementide lisamist illustreerib järgnev graaf:



Tippudeks on sisendjada elemendid ning kaared tähistavad, milliseid elemente saab antud elemendiga lõppevalle jadale lisada. Iga serva väärthus on 1 ja vaja on leida pikim võimalik tee ühest servast teise.

Üheks võimaluseks on iga elemendi korral vaadata, millised järgmised elemendid antud elemendiga lõppeval pikimat osajada veelgi pikendavad. Kui mõni järgnev element on suurem kui vaadeldav element ja vaadeldava osajada pikendamine järgneva elemendiga annab pikema järgneva elemendiga lõppeva osajada, kui seni leitud, tähendab see, et leitud on parem vahetulemus. Siin on funktsioon, mis seda teeb:

```
int LeiaPikimPikkus(int N, int* jada) {
    int* pikkused = new int[N];
    for (int i = 0; i < N; i++) {
        pikkused[i] = 1;
    }

    int vastus = 0;
    for (int i = 0; i < N; i++) {
        vastus = max(vastus, pikkused[i]);
        for (int j = i + 1; j < N; j++) {
            if (jada[j] > jada[i]) {
                pikkused[j] = max(pikkused[j], pikkused[i] + 1);
            }
        }
    }
    return vastus;
}
```

Näitejada puhul pannakse kõigepealt igale elemendile vastavad pikima osajada pikkused võrdseks ühega, sest osajada pikkusega üks on alati võimalik. Seejärel asutakse võrdlema esimese elemendiga lõppeval osajada, milleks on [1] ja mille pikkus on 1. Nüüd käiakse tsükliga läbi kõik järgnevad

elemendid: antud juhul saab neid kõiki lisada vaadeldavale osajadale ja nii muudetakse pikkused 2-ks. Seejärel liigutakse järgmisele elemendile „3“ ja vaadatakse, kas sellele saab lisada järgnevaid elemente. Saame lisada elemendid 4 ja 7, nendega lõppevate osajadade pikimat pikkust muudetakse vastavalt. Järgnevas tabelis on toodud rea haaval, kuidas pikuste jada muutub (nurksulgudes on toodud seni leitud pikim osajada; kui antud sammul on sama pikkusega alternatiivne jada, on see toodud sulgudes):

J	1	3	2	4	3	7
i = 0	1 [1]	1 [3]	1 [2]	1 [4]	1 [3]	1 [7]
i = 1	1 [1]	2 [1, 3]	2 [1, 2]	2 [1, 4]	2 [1, 3]	2 [1, 7]
i = 2	1 [1]	2 [1, 3]	2 [1, 2]	3 [1,3,4] ([1,2,4])	2[1,3]	3 [1,3, 7]
i = 3	1 [1]	2 [1, 3]	2 [1, 2]	3 [1,3,4] ([1,2,4])	3 [1, 2, 3]	3 [1, 3, 7] ([1, 2, 7])
i = 4	1 [1]	2 [1, 3]	2 [1, 2]	3 [1,3,4]	3 [1, 2, 3]	4 [1,3,4,7] ([1,2,3,7])
i = 5	1 [1]	2 [1, 3]	2 [1, 2]	3 [1,3,4]	3 [1, 2, 3]	4 [1,3,4,7]

DP lahenduse keerukus on $O(N^2)$.

5.3.3 Tagurdusmeetodiga lahendus

Mõnikord soovitakse sarnast tüüpi ülesande vastuseks ka mõnd konkreetset osajada. Selleks on vaja pikkuse muutmisel meeles pidada viimase elemendi indeksi. Osajada leidmiseks saab siis kasutada taas tagurdusmeetodit:

```
int* LeiaPikimKasvav(int N, int* S)
{
    int* pikkused = new int[N];
    int* indeksid = new int[N];

    for (int i = 0; i < N; i++) {
        pikkused[i] = 1;
        indeksid[i] = i;
    }
    int pikim = 0;
    int pikimaIndeks = 0;
    for (int i = 0; i < N; i++) {
        if (pikkused[i] > pikim) {
            pikim = pikkused[i];
            pikimaIndeks = i;
        }
        for (int j = i + 1; j < N; j++) {
            if (S[j] > S[i] && pikkused[i] + 1 > pikkused[j]) {
                pikkused[j] = pikkused[i] + 1;
                indeksid[j] = i;
            }
        }
    }

    int* osajada = new int[pikim];
    for (int i = pikim; i > 0; --i) {
        osajada[i-1] = S[pikimaIndeks];
        pikimaIndeks = indeksid[pikimaIndeks];
    }

    return osajada;
}
```

Märkus: pikima kasvava osajada ülesannet saab lahendada ka $O(n \log n)$ keerukusega, vt näiteks https://en.wikipedia.org/wiki/Longest_increasing_subsequence

5.4 KAHEMÕÖTMELINE VÄÄRTUSTE TABEL – PIKIM ÜHINE OSAJADA

On antud kaks arvujada J1 pikkusega m ja J2 pikkusega n. Leida J1 ja J2 pikima ühise osajada pikkus.

NÄIDE:

m = 7

J1 = [1, 0, 3, 2, 5, 4, 6]

n = 6

J2 = [3, 1, 4, 0, 5, 4]

Vastus: 4 ([1, 0, 5, 4])

See on taas üks klassikaline progammeerimisülesanne, inglise keeles tuntud kui *the longest common subsequence (LCS) problem*.

5.4.1 DP lahendus

Selleks, et kasutada DP-d, on vaja kõigepealt leida, kas ülesandel on olemas väiksemad alamprobleemid, mille põhjal saaks suuremaid probleeme lahendada. Esimese ja viimase elemendi puhul on lihtne otsustada, kas see saab kuuluda pikimasse osajadasse või mitte. Seame nende jadade viimased elemendid kohakuti:

1	0	3	2	5	4	6
3	1	4	0	5	4	

On kaks võimalust – viimased elemendid on kas samad või erinevad. Kui need elemendid on erinevad, nagu toodud näites, siis vähemalt ühe jada viimane element ei sobi pikimasse ühisesse osajadasse.

Pikim ühine osajada on siis sama kui jadade

1	0	3	2	5	4
3	1	4	0	5	4

või jadade

1	0	3	2	5	4	6
3	1	4	0	5		

pikim ühine osajada.

Kindlasti tuleb proovida mõlemat võimalust, et teada saada, kumb annab parema tulemuse. Need probleemid on aga juba väiksemad kui esialgne ülesanne.

Vaatame alamülesandeid täpsemalt. Kui mõlema (alam)jada viimane element on sama, nagu näiteks:

1	0	3	2	5	4
3	1	4	0	5	4

siis see element sobib nende jadade ühisesse osajadasse, tuleb vaid leida eelnevate elementide pikim ühine osajada, eemaldades viimase elemendi:

1	0	3	2	5
3	1	4	0	5

Kuna elemente eemaldatakse ainult jada lõpust, siis jäavat jadat alati algusest kuni eemaldatava elemendini muutumatuks. Jada sellist algosa nimetatakse jada **prefiksiks**. Erinevaid prefikseid saab jadal olla sama palju, kui on jadas liikmeid (kui lugeda iga jada prefiksiks ka tühi jada, siis ühe võrra rohkem).

Nüüd tuleb veel mõelda, kust alata. Kui on antud kaks tühja jada, siis nende pikim ühine osajada on samuti tühji. Samuti, kui üks jadadest on tühji, on ka ühine osajada tühji ja pikkusega 0. Formaalselt:

$$Pikkus(X_i, Y_j) = \begin{cases} 0, & \text{kui } i = 0 \vee j = 0 \\ Pikkus(X_{i-1}, Y_{j-1}) + 1, & \text{kui } X_i = Y_j \\ \max(Pikkus(X_{i-1}, Y_j), Pikkus(X_i, Y_{j-1})) & \end{cases}$$

Siin on tabel, kus ridades on esimese osajada ning veergudes teise osajada kõik võimalikud prefiksid ning lahtrites on leitud nende prefiksite pikimad ühised osajadad:

	[]	3	3, 1	3, 1, 4	3, 1, 4, 0	3, 1, 4, 0, 5	3, 1, 4, 0, 5, 4
[]	0	0	0	0	0	0	0
1	0	0	1	1	1	1	1
1, 0	0	0	1	1	2	2	2
1, 0, 3	0	1	1	1	2	2	2
1, 0, 3, 2	0	1	1	1	2	2	2
1, 0, 3, 2, 5	0	1	1	1	2	3	3
1, 0, 3, 2, 5, 4	0	1	1	2	2	3	4
1, 0, 3, 2, 5, 4, 6	0	1	1	2	2	3	4

Täites alguses esimese rea ja veeru nullidega, saab kas mööda ridu või veerge (või ka diagonaale) liikudes täita lihtsa arvutusega kõik lahtrid: kui vaadeldavate prefiksite viimased elemendid langevad kokku, liidetakse eelmises reas ja veerus (diagonaalil üleval vasakul) leitud pikkusele üks. Tabelis on need lahtrid tähistatud sinise taustaga. Kui aga viimased elemendid on erinevad, täidetakse lahter kas samas veerus eelmise leitud pikkusega (üleval) või samas reas eelmise leitud pikkusega (vasakul), olenevalt, kumb on suurem. Viimases lahtris on ülesande vastus.

Siin on funktsioon, mis just sel moel ülesande lahendab:

```

int leiaYhised(int* jada1, int* jada2, int p1, int p2)
{
    int** yhised = new int*[p1 + 1];
    for (int i = 0; i <= p1; i++) {
        yhised[i] = new int[p2 + 1];
    }
    for (int i = 0; i <= p1; i++) {
        yhised[i][0] = 0;
    }
    for (int j = 0; j <= p2; j++) {
        yhised[0][j] = 0;
    }
    for (int i = 1; i <= p1; i++) {
        for (int j = 1; j <= p2; j++) {
            if (jada1[i - 1] == jada2[j - 1]) {
                yhised[i][j] = yhised[i - 1][j - 1] + 1;
            }
            else {
                yhised[i][j] = max((yhised[i - 1][j]), (yhised[i][j - 1]));
            }
        }
    }
    return yhised[p1][p2];
}

```

DP lahenduse keerukus on $O(nm)$, kus n ja m on jadade pikkused.

5.5 RISTSUMMADE LOENDAMINE

Nüüd veidi keerulisem ülesanne, kus läheb tarvis kahemõõtmelist väärustete tabelit:

Naturaalarvu ristsummaks nimetatakse selle numbrite summat. Näiteks arvu 123 ristsumma on $1 + 2 + 3 = 6$. Ülesandeks on leida, kui palju on arvust N väiksemaid arve, mille ristsumma võrdub arvu N ristsummaga (Eesti lahtiselt programmeerimisvõistluselt 2013).

NÄIDE:

$N = 123$

Vastus: 9 (Loendatavad arvud on 6, 15, 24, 33, 42, 51, 60, 105, 114).

5.5.1 Ristsummade arvutamine

Kui N ei ole kuigi suur (näiteks kuni miljon), on lihtne kõigi arvude ristsummad välja arvutada ning neid omavahel võrrelda. Edasi saab appi võtta matemaatilist trikitamist, arvestades näiteks, et arvud A ja B saavad anda sama ristsumma ainult siis, kui $|A-B|$ jagub üheksaga. Seega piisab, kui vaadata ainult iga üheksandat arvu. Lisaks leidub veel teisi mustreid, mis võimaldavad teatud aruvahemikke vahelle jäätta. Nii on võimalik ülempiiri edasi venitada, näiteks miljardini. Võistlusel oli aga ülempiiriks seatud $N = 10^{18}$, mida teha?



5.5.2 DP lähenemine

Appi tuleb DP retsept. Mõtleme ülesandest arvujärkude kaupa: kõik ühelised, kõik künnelised, kõik sajalised jne. Arvude loendamine on siis nagu rekursiivne puu läbimine: alustatakse kõrgemast järgust ja kutsutakse kümme korda välja madalamat järku, sellest kutsutakse jälle kümme korda välja järgmist järku jne. Tekib palju kordusi. Näiteks arvu 123 ristsumma arvutamisel saab teada, et arvu 23

ristsumma on 5. Seega arvu 223 ristsumma arvutamisel pole alumise kahe koha ristsummat enam vaja leida, sest see on juba teada!

Siit ka oluline tähelepanek – iga järgmise järgu juures on oluline teada ainult seda, kui palju mingi ristsummaga arve eelmises järgus oli – kuidas need täpselt leiti, ei ole oluline.

Kuidas koostada väärustute tabelit? Kuna antud kontekstis küsitakse võimaluste koguarvu, peaks need olema ka väärused, mida meeles hoitakse. Kuna loendamisel toimuva “rekursiooni” madalamateks tasemeteks on teadmine, mitu mingi konkreetse ristsummaga arvu väikemate arvujärkude juures oli, sobib väärustute tabeli üheks dimensiooniks senine maksimaalne arvujäirk. Teiseks dimensiooniks sobib hästi ristsumma. Erinevaid ristsummasid saab olla ainult $9 \cdot K + 1$, kus K on uuritavate arvude maksimaalne pikkus. Tabelisse paneme info, mitu mingi konkreetse ristsummaga arvu on leitud, st tabelis veerus i ja reas j on tulemus, mitu kuni i-kohalist arvu on olemas, mille ristsumma on j.

Kokkuvõttes tekib kahemõõtmeline tabel, mille üheks mõõtmeeks on ristsumma väärus ja teiseks mõõtmeeks uuritava arvu maksimaalne kohtade arv.

Tabeli suurus on seega $K \times (9K + 1)$. $K = 18$ puhul teeb see 1467 lahtrit, mille täitmine on kvintiljoni arvu loendamise kõrval mõistagi tühiasi.

5.5.3 DP Exceliga

Kui tegu on ühe- või kahemõõtmelise väärustute tabeliga, siis on vahel väga mugav kasutada tabelarvutusprogrammi, näiteks Excelit. Selles on väärustute tabelit hea visualiseerida, samuti on olemas lihtsalt kasutatavad vahendid arvutuste realiseerimiseks, mis ühtede väärustute alusel teisi leiavad.

Järgmiseks on toodud näide ristsumma ülesande põhjal genereeritud Exceli tabelist (originaalfail õpiku lisamaterjalides).

Veergude indeksid on arvude pikkused: esimene veerg tähistab kuni ühekohalisi arve, teine veerg kuni kahekohalisi jne. Read tähistavad ristsummasid: rida 0 ristsummat 0, rida 1 ristsummat 1 jne.

Üksikutes lahtrites on toodud, kui mitu sellise ristsummaga arvu olemas on: näiteks see, et reas 8 ja veerus 6 on arv 1287 tähendab, et on olemas 1287 kuni 6-kohalist arvu, mille ristsumma on 8 (antud kontekstis arvestame ka lühemaid arve, näiteks 125 on nagu 000125 ja loeb samuti arvuna, mille ristsumma on 8).

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
2	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78	91	105	120	136	153
3	1	4	10	20	35	56	84	120	165	220	286	364	455	560	680	816	969
4	1	5	15	35	70	126	210	330	495	715	1001	1365	1820	2380	3060	3876	4845
5	1	6	21	56	126	252	462	792	1287	2002	3003	4368	6188	8568	11628	15504	20349
6	1	7	28	84	210	462	924	1716	3003	5005	8008	12376	18564	27132	38760	54264	74613
7	1	8	36	120	330	792	1716	3432	6435	11440	19448	31824	50388	77520	116280	170544	245157
8	1	9	45	165	495	1287	3003	6435	12870	24310	43758	75582	125970	203490	319770	490314	735471
9	1	10	55	220	715	2002	5005	11440	24310	48620	92378	167960	293930	497420	817190	1307504	2042975
10	0	9	63	282	996	2997	8001	19440	43749	92368	184745	352704	646633	1144052	1961241	3268744	5311718
11	0	8	69	343	1340	4332	12327	31760	75501	167860	352595	705288	1351909	2495948	4457175	7725904	13037606
12	0	7	73	415	1745	6062	18368	50100	125565	293380	645920	1351142	2702973	5198830	9655900	17381684	30419154
13	0	6	75	480	2205	8232	26544	76560	202005	495220	1140920	2491776	5194385	10392760	20048100	37429104	67847442
14	0	5	75	540	2710	10872	37290	113640	315315	810040	1950245	4441020	9634040	20024980	40070700	77496744	145340310
15	0	4	73	592	3246	13992	51030	164208	478731	1287484	3235727	7673744	17303416	37322208	77384340	154869456	300194262
16	0	3	69	633	3795	17577	68145	231429	708444	1992925	5223647	12889383	30180423	67484067	144841275	299671971	599811969
17	0	2	63	660	4335	21582	88935	318648	1023660	3010150	8222357	21092292	51240891	118674570	263438325	562994016	1162635441
18	0	1	55	670	4840	25927	113575	429220	1446445	4443725	12641772	33690306	84855615	203404215	466639050	1029313296	2191458423
19	0	0	45	660	5280	30492	142065	566280	2001285	6420700	19013852	52611780	137299435	340409720	806551350	1835047456	4025198375
20	0	0	36	633	5631	35127	174195	732474	2714319	9091270	28012754	80439789	217386520	557149607	1362556905	3195643120	7217572751
21	0	0	28	592	5875	39662	209525	929672	3612231	12628000	40472894	120560088	337241320	893039018	225309975	5444285920	12654132767
22	0	0	21	540	6000	43917	247380	1158684	4720815	17223250	57402764	177316932	513207110	1403543155	3651444300	9086074320	21722825403
23	0	0	15	480	6000	47712	286860	1419000	6063255	23084500	79992044	256168056	766883390	2165232160	5806283700	14872309920	3655770621
24	0	0	10	415	5875	50877	326865	1708575	7658190	30427375	109609379	363827190	1126269560	3281867680	9068126400	23900365620	6038057
25	0	0	6	348	5631	53262	366135	2023680	9517662	39466306	147788201	508379664	1626975480	4891539744	13922343936	37745325216	9797
26	0	0	3	282	5280	54747	403305	2358840	11645073	50402935	196198211	699354228	2313440325	7174799646	21029659515	58630143456	1,5
27	0	0	1	220	4840	55252	436975	2706880	14033305	63412580	256600641	947732512	324008545	10363639300	31274624245	89641329376	
28	0	0	0	165	4335	54747	465795	3059100	16663185	78629320	330786236	1265876976	4472267215	14751050900	45822270930	1,34997E+11	3,
29	0	0	0	120	3795	53262	488565	3405600	19502505	96130540	402496076	1667359206	6087014635	20700766100	66182627310	2,00373E+11	5,77883E+11
30	0	0	0	84	3246	50877	504315	3735720	22505751	115921972	527326778	2166673224	8173248070	28656627650	94282105353	2,93293E+11	8,67982E+11
31	0	0	0	56	2710	47712	512365	4038560	25614639	137924380	652623158	2778823488	10831511470	39150897800	1,3254E+11	4,23579E+11	1,28612E+12
32	0	0	0	35	2205	43917	512365	4303545	28759500	161963065	797362973	3518783697	14172978235	52810668925	1,83947E+11	6,03875E+11	1,88091E+12
33	0	0	0	20	1745	39662	504315	4521000	31861500	187761310	962039783	4400831436	18317641615	70361427150	2,52143E+11	8,50212E+11	2,71625E+12
34	0	0	0	10	1340	35127	488565	4682700	34835625	214938745	1146551153	5437773210	23391587635	92626745225	3,41488E+11	1,18263E+12	3,87498E+12
35	0	0	0	4	996	30492	465795	4782360	37594305	243015388	1350100235	6640085244	29523293215	1,20523E+11	4,5712E+11	1,62583E+12	5,46306E+12
36	0	0	0	1	715	25927	436975	4816030	40051495	271421810	157119110	8015006143	36838945130	1,55049E+11	6,04993E+11	2,20979E+12	7,61423E+12
37	0	0	0	0	495	21582	403305	4782360	42126975	299515480	1807222010	9565627512	45456840130	1,97265E+11	7,91895E+11	2,97041E+12	1,0495E+13
38	0	0	0	0	330	17577	366135	4682700	43750575	326602870	2055195560	11290036836	55480999990	2,48274E+11	1,02542E+12	3,95001E+12	1,431E+13
39	0	0	0	0	210	13992	326865	4521000	44865975	351966340	2311031360	13180572120	66994212910	3,09181E+11	1,3139E+12	5,19773E+12	1,93074E+13



Konkreetne valem igas lahtris on sellest ühe võrra vasakul asuva kuni kümne lahtri väärustuse summa.

Näiteks real 14 ja veerus 5 on arv 2710. See on saadud summeerides veerus 4 lahtrid ridadel 5 kuni

14. Arvutuse loogika on järgmine: kuni 5-kohalise arvu saamiseks, mille ristsumma on 14, on 10 võimalust:

- Esimene number on 0 ja lisanduvad kõik neljakohalised arvud ristsummagaga 14.
- Esimene number on 1 ja lisanduvad kõik neljakohalised arvud ristsummagaga 13.
- ...
- Esimene number on 9 ja lisanduvad kõik neljakohalised arvud ristsummagaga 5.

5.5.4 Tabeli koostamine programmselt

Siin on kood samasuguse tabeli moodustamiseks:

```
int tabel[100][100];

tabel[0][0] = 1;
for (int i = 0; i < 9; i++) {
    for (int j = 0; j < 90; j++) {
        for (int k = 0; k < 10; k++) {
            tabel[i + 1][j + k] += tabel[i][j];
        }
    }
}
```

5.5.5 Ülesande lahendus (tabeli kasutamine)

Tabelist saab vaadata, mitu antud ristsummaga arvu on n-kohaliste arvude seas. Ülesandes aga tahetakse teada, kui palju on antud arvust väiksemaid, sama ristsummaga arve. Selle leidmiseks sobib järgmine rekursiivne funktsioon:

```
int loenda(int n, int ristsumma, int jark)
{
    if (n == 0)
        return 0;
    int esimene = n / pow(10, jark); //leiate esimese numbri arvus
    if (ristsumma < esimene)
        return 0;
    int aste = rint(pow(10, jark)); //n % aste annab ülejäänud kohad arvus
    int vastus = loenda(n % aste, ristsumma - esimene, jark - 1);
    for (int i = 0; i < esimene; i++) {
        vastus += tabel[jark][ristsumma - i];
    }
    return vastus;
}
```

Tabelist õige info leidmine sarnaneb tabeli koostamise põhimõttel. Näiteks kui $N = 1234$, on vaja leida kõik 1234-st väiksemad arvud, mille ristsumma on $1 + 2 + 3 + 4 = 10$. Loomulikult on kõik sellised arvud need, kus kohtade arv väiksem kui 4 ning mille ristsumma on 10. Nende arv on tabelis 3. veerus 11. reas. Kuid lisaks sobivad ka kõik neljakohalised arvud, mis on väiksemad kui 1234. Nende leidmiseks saab kasutada tabeli koostamiseks kasutatud loogikat: 1234-st väiksemad neljakohalised arvud, mille ristsumma on 10, peavad algama 1-ga ning ülejäänud kohtade ristsumma peab olema 9 ning neist moodustatud arv peab olema väiksem kui 234. Sellisteks arvudeks on kõik kahekohalised arvud, mille ristsumma on 9 (tabelis 2. veerus 10. reas), ning need ühega algavad arvud, mille ülejäänud numbrite summa on $9 - 1 = 8$ (tabelis 2. veerus 9. reas) ning need 2-ga algavad arvud, mille ülejäänud numbrite summa on 7 ning mis ei ole suuremad kui 34. See moodustub siis kõikidest ühekohalistest arvudest, mille ristsumma on 7 (ehk siis ainult 7-st); kõigist kahekohalistest arvudest, mille esimene number on 1 ja ristsumma 6 [16]; kõigist kolmekohalistest arvudest, mille esimene number on 2 ja ristsumma 5 [25]. Siin on tabel funktsiooni „Loenda“ väljakutsetega ning tagastatava vastuse kujunemisega:

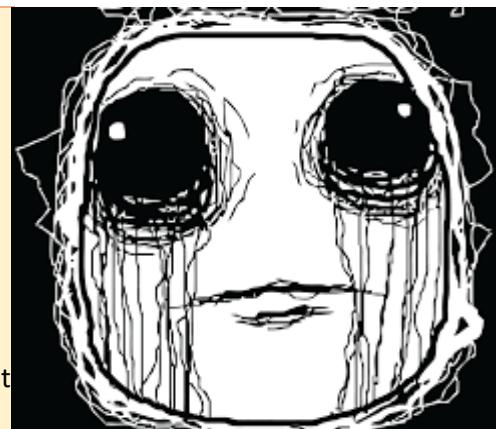
Väljakutse	Lisatavad tabeli kohad	Vastus	Näide
Loenda(1234, 10, 4)	-	85	
Loenda(1234, 10, 3)	tabel[3][10] = 63	85	Kõik kuni neljakohalised ja 1009, 1018, 1027, 1036, 1045, 1054, 1063, 1072, 1081, 1090 ja kolmekohalised: 1108, 1117, 1126, 1135, 1144, 1153, 1162, 1171, 1180 1207, 1216, 1225
Loenda(234, 9, 2)	tabel[2][9] = 10 tabel[2][8] = 9	22	Kõik vähem kui kolmekohalised: 009, 018, 027, 036, 045, 054, 063, 072, 081, 090 ja kolmekohalised: 108, 117, 126, 135, 144, 153, 162, 171, 180 Lisaks: 207, 216, 225
Loenda(34, 7, 1)	tabel[1][7] = 1 tabel[1][8] = 1 tabel[1][9] = 1	3	07, 16 ja 25
Loenda(4, 4, 0)	tabel[0][4] = 0 tabel[0][3] = 0 tabel[0][2] = 0 tabel[0][1] = 0	0	-

5.6 MITMEMÕÖTMELINE DP TABEL – MILJONÄR JA VAESLAPSED

Järgmine ülesanne on Eesti lahtiselt programmeerimisvõistluselt aastast 2015. See on köigi aegade köige kurvema tekstiga programmeerimisülesanne, aga selle lahendus on üle kantav paljudele teistele statistilise modelleerimise ülesannetele.

Dickensi-aegsel Inglismaal elas miljonär Mortimer. Temaga samas linnas asusid kolm lastekodu, kus elasid vaeslapsed, kellele Mortimer tavatses jõulukinke teha. Kinkide jagamise protseduur oli järgmine:

1. Iga vaeslaps saab oma lastekodust korvi, millega ta kingi järele läheb.
 2. Mortimer viskab kingitusi järjest laste sekka, mida nood oma korvidega püüavad.
 3. Iga kingitus püütakse alati kinni.
 4. Lapsed saavad kingitusi kätte juhuslikult, kuid töenäosus, et konkreetne laps kingituse kätte saab, on võrdeline tema korvisuu pindalaga.
 5. Sama lastekodu lastel on sama suurusega korvid.
 6. Kui mõni laps saab kingituse kätte, läheb ta sellega kohe lastekodusse tagasi ja rohkem püüdmises ei osale.
 7. Lapsi võib olla rohkem kui kingitusi :
- Igal kingitusel on väärthus. Leida iga lastekodu kohta, milline on selle kodu laste poolt saadud kingituste vääruste keskmene eeldatav summa.



NÄIDE:

Esimesest lastekodust on kohal $L_1 = 1$ laps korvi pindalaga $K_1 = 1$.

Teisest lastekodust on kohal $L_2 = 1$ laps korvi pindalaga $K_2 = 2$.

Kolmandast lastekodust on kohal $L_3 = 1$ laps korvi pindalaga $K_3 = 3$.

Mortimeril on $N = 2$ kingitust väärustega $V = [10, 20]$.

Vastus:

$L_1: 6,666667$

$L_2: 11,333333$

$L_3: 12$

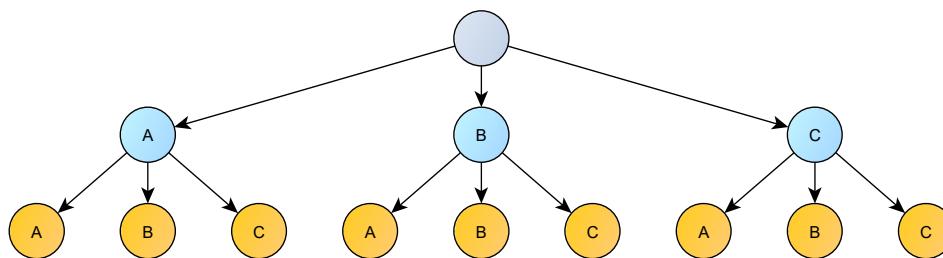
Näiteandmeid kasutades kujuneb vastus esimese lastekodu kohta järgnevalt:

- Esimese lastekodu ainus laps saab esimese kingituse käte töenäosusega $\frac{1}{6}$, see annab oodatavaks vääruseks $10 * \frac{1}{6} = \frac{5}{3} \approx 1,666667$ ning teiste kingituste püüdmises ta ei osaleks.
- Töenäosusega $\frac{1}{3}$ saab esimese kingi teise lastekodu laps ja läheb ära. Sel juhul on esimesel lapsel teise kingi saamise töenäosus $\frac{1}{4}$. Oodatav väärus on siis $20 * \frac{1}{4} * \frac{1}{3} = \frac{5}{3} \approx 1,666667$.
- Töenäosusega $\frac{1}{2}$ saab esimese kingi kolmanda lastekodu laps ja lahkub. Sel juhul on esimesel lapsel teise kingi saamise töenäosus $\frac{1}{3}$, oodatav väärus $20 * \frac{1}{2} * \frac{1}{3} = \frac{10}{3} \approx 3,333333$.

Kokku tulebki vastuseks $\frac{5}{3} + \frac{5}{3} + \frac{10}{3} = \frac{20}{3} \approx 6,666667$. Samasugust arutlust saab kasutada ka teiste lastekodude jaoks.

5.6.1 Kõikide võimaluste läbivaatus

Töenäosus, et kingi saab käte mingi konkreetse lastekodu laps, sõltub kogu selle lastekodu püüdmisel osalevate korvide pindala suhest kõigi veel püüdmisel osalevate korvide pindalasse. Iga kord, kui kink käte saadakse, väheneb ühe lastekodu korvide kogupindala, kuna kingi saanud laps lahkub koos oma korviga. Seetõttu väheneb ka kõigi korvide pindala. Kinkide püüdmisele vastab järgmine puu:

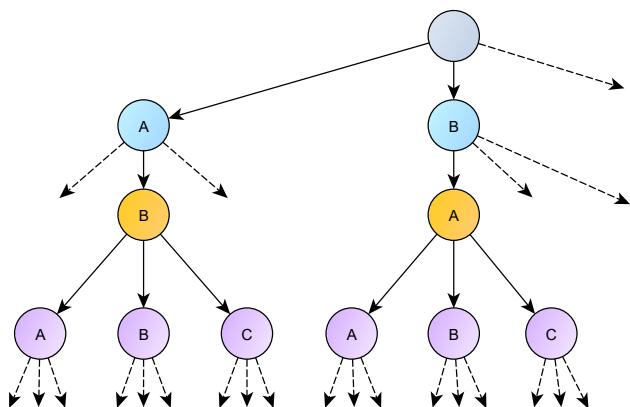


A, B ja C tähistavad erinevaid lastekodusid, esimene tase (sinised tipud) esimene kingitust, teine tase (oranžid tipud) teist kingitust. Igas tipus on sellele lastekodule vastav täht, kes vastava taseme kingituse sai. Kõikide variantide läbivaatamise keerukus sõltub kinkide arvust N ja on $O(3^N)$.

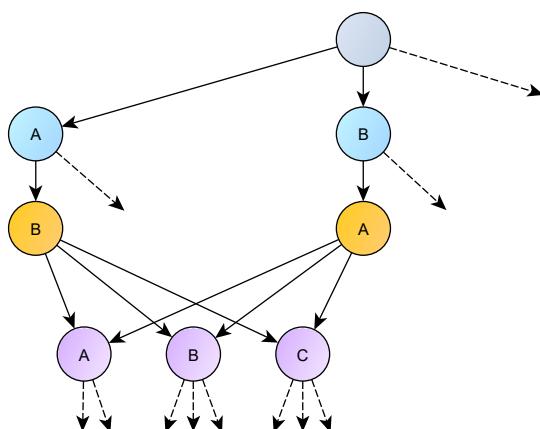
5.6.2 Korduvad harud

Kas läbivaatuste puus hakkavad mingid osad korduma? Lapsed saavad ükskaaval kinke ning lahkuvad seejärel. i-nda kingi jagamise ajaks on lahkinud i last ja lastekodude ning ka kogu korvide pindala on

vähenenud vastavalt sellele, milliste lastekodude lapsed olid juba lahkunud. Samas ei sõltu allesjäänu laste ja korvide arv sellest, millises järjekorras eelmised lapsed oma kinke said. Siin on alamosa sügavamast rekursioonipuust:



Ülesande seisukohast on pärast oranži taset toimuv kinkide jagamine täpselt sama:



5.6.3 DP tabeli koostamine

Kui kõik kingid on jagatud, siis kingi saamise töenäosus on 0. Kui on alles viimane kink, siis töenäosus, et selle saab mõni esimese lastekodu laps, on esimese lastekodu veel kohale jäänud laste arv LJ_1 korruttatud esimese lastekodu korvi pindalaga K_1 ning jagatud kõikide allesjäänu korvide pindalaga. Et seda leida, on vaja teada, mitu last igast lastekodust alles on. Hea on koostada kolmemõõtmeline massiiv, kus iga mõõde vastab ühe lastekodu kohal olevate laste arvule. Näiteks, kui on vaja jagada 5 kingi ja lastekodudest on kohal vastavalt 2, 5 ja 1 last, siis viimase kingi jagamise ajaks võib olla esimesest lastekodust alles 0 kuni 2 last, teisest 1 kuni 4 last ja kolmandast 0 või 1 last. Kokku on järel $2 + 5 + 1 - 4 = 4$ last. Järgnevas tabelis on toodud viimase kingi jagamisest saadavad keskmised eeldatavad summad esimese lastekodu jaoks:

A	B	1	2	3	4	5
		C				
0	0	-	-	-	0	-
	1	-	-	0	-	-
1	0	-	-	$\frac{K_1}{K_1 + 3 * K_2} * V$	-	-
	1	-	$\frac{K_1}{K_1 + 2 * K_2 + K_3} * V$	-	-	-
2	0	-	$\frac{2 * K_1}{2 * K_1 + 2 * K_2} * V$	-	-	-
	1	$\frac{2 * K_1}{2 * K_1 + K_2 + K_3} * V$	-	-	-	-

A, B ja C tähistavad vastavalt esimesest, teisest ja kolmandast lastekodust alles jäänud laste arvu. K_1 , K_2 ja K_3 tähistavad vastavalt lastekodude korvi pindalasid ning V viimase kingituse väärust.

Kuidas leida, milline on oodatav kinkide väärus üks käik enne seda, näiteks juhul, kui alles on kaks last esimesest, kaks teisest ja üks kolmandast lastekodust? Siis on 3 võimalust, millise lastekodu laps kingi saab:

1. Kingi saab esimeese lastekodu laps ning pärast seda on situatsioon, kus lapsi on järel A = 1, B = 2 ja C = 1 (tabelis oranži taustaga lahter).
2. Kingi saab teise lastekodu laps ning pärast seda on lapsi järel A = 2, B = 1 ja C = 1 (tabelis rohelise taustaga lahter).
3. Kingi saab kolmenda lastekodu laps ning pärast seda on lapsi A = 2, B = 2 ja C = 0 (tabelis sinise taustaga lahter).

Tähistagu kingi saamise tõenäosusi antud sammul vastavalt T_A , T_B ja T_C ja parajagu jagatava kingituse väärust VP, siis

$$E(A_i, B_j, C_k) = \begin{cases} 0, & \text{kui } i = 0, j = 0, k = 0 \\ T_A * VP + T_A * E(A_{i-1}, B_j, C_k) + T_B * E(A_i, B_{j-1}, C_k) + T_C * E(A_i, B_j, C_{k-1}) & \end{cases}$$

Ülesandes tahetakse vastust kõigi kolme lastekodu jaoks, seega tuleb teha 3 tabelit: üks iga lastekodu jaoks.

5.6.4 Lahendus

Siin on funktsioon, mis antud ülesande lahendab:

```

int kingid(int La, int Lb, int Lc, int Ka, int Kb, int Kc, int N, int* kingid)
{
    double**** kv = new double***[La + 1]; //1. lastekodust kohalolevate laste arv
    for (int i = 0; i <= La; i++) {
        kv[i] = new double**[Lb + 1]; //2. lastekodust kohalolevate laste arv
        for (int j = 0; j <= Lb; j++) {
            kv[i][j] = new double*[Lc + 1]; //3. lastekodust kohalolevate laste arv
            for (int k = 0; k <= Lc; k++) {
                kv[i][j][k] = new double[3]; // lastekodu
            }
        }
    }

    int lapsiKokku = La + Lb + Lc;
    //Alustame sellest, kui kõik lapsed on lahkunud kuni selleni, kui kõik veel alles
    for (int al = lapsiKokku - N; al <= lapsiKokku; al++) {
        int m1 = min(La, al); //nii palju saab maksimaalselt olla alles 1. lastekodust
        for (int i = 0; i <= m1; i++) {
            //nii palju saab olla 2. lastekodust, kui esimesest on alles i last:
            int m2 = min(Lb, al - i);
            for (int j = 0; j <= m2; j++) {
                if (al - i - j <= Lc) {
                    int k = al - i - j; //nii palju on 3. lastekodust kohal
                    kv[i][j][k][0] = 0;
                    kv[i][j][k][1] = 0;
                    kv[i][j][k][2] = 0;
                    if (al == lapsiKokku - N) {
                        continue; //kedagi ei ole, jätkame
                    }
                    double p1 = i * Ka;
                    double p2 = j * Kb;
                    double p3 = k * Kc;
                    double kp = p1 + p2 + p3; //alles korvide kogupindala
                    double t1 = p1 / kp; //Tõenäosus, et kingi saab 1. lastekodu
                    double t2 = p2 / kp; //2. lastekodu
                    double t3 = p3 / kp; //3. lastekodu
                    int jk = kingid[lapsiKokku - al]; //jagatava kingi väärthus

                    if (i != 0) {
                        kv[i][j][k][0] += t1 * (jk + kv[i - 1][j][k][0]);
                        kv[i][j][k][1] += t1 * kv[i - 1][j][k][1];
                        kv[i][j][k][2] += t1 * kv[i - 1][j][k][2];
                    }
                    if (j != 0) {
                        kv[i][j][k][0] += t2 * kv[i][j - 1][k][0];
                        kv[i][j][k][1] += t2 * (jk + kv[i][j - 1][k][1]);
                        kv[i][j][k][2] += t2 * kv[i][j - 1][k][2];
                    }
                    if (k != 0) {
                        kv[i][j][k][0] += t3 * kv[i][j][k - 1][0];
                        kv[i][j][k][1] += t3 * kv[i][j][k - 1][1];
                        kv[i][j][k][2] += t3 * (jk + kv[i][j][k - 1][2]);
                    }
                }
            }
        }
    }

    cout << fixed << setprecision(10) << kv[La][Lb][Lc][0] << endl <<
        kv[La][Lb][Lc][1] << endl << kv[La][Lb][Lc][2] << endl;
    return 0;
}

```

Selles lahenduses on DP tabeli dimensioonideks kasutatud kõll lastekodulaste arvu, kuid tegelikud arvutused toimuvad ainult laste arvu ja kinkide arvu vahe osas (täpsemalt võiks mõõtmeteks olla nt lahkunud laste arv, mis saab maksimaalselt võrduda kinkide arvuga). Seega on kogu selle lahenduse keerukus $O(N^3)$.

5.7 TÕEVÄÄRTUSTE TABELIGA DP - ÕIGLANE JAGAMINE

See ülesanne on teisend klassikalisest seljakoti pakkimise ülesandest. Seljakoti pakkimisest tuleb hiljem rohkem juttu kaheksandas peatükis – DP edasijõudnutele.

Kaks venda, Albert ja Benno, tahavad jagada omavahel hulka kingitusi. Iga kingituse peab andma kas Albertile või Bennole; kingitusi poolitada ei saa. Igal kingitusel on väärthus. A ja B tähistavad vastavalt Albertile ja Bennole antud kingituste kogusummat. Minimeerida vahe A - B absoluutväärthus.

Kingituste arv N ei ületa 100. Kingituste väärthused on positiivsed täisarvud, mis ei ületa 200.

NÄIDE:

$N = 4$

$V = [2, 3, 4, 7]$

Vastus: 2 (näiteks jaotused [2, 7] ja [3, 4] või [7] ja [2, 3, 4])

5.7.1 Kõik kombinatsioonid

Esimese hooga tuleb mõte vaadata läbi kõik kombinatsioonid. Kuna kinkide jagamisel tekkiv vahe on sümmeetiline (st ei ole vahet, kas konkreetse komplekti kingitusi saab Albert ja ülejäänud jäät Benngle või vastupidi), siis piisab pooltest võimalustest. Näiteandmete jaoks on need toodud järgmises tabelis:

Alberti kinkide väärthused	2, 3, 4, 7	3, 4, 7	2, 4, 7	2, 3, 7	2, 3, 4	4, 7	3, 7	3, 4
Benno kinkide väärthused	0	2	3	4	7	2, 3	2, 4	2, 7
Vahe	16	12	10	8	2	6	4	2

Tundub hea plaan. Erinevaid kombinatsioone kinkide jagamiseks on 2^{N-1} . Kui N on väike, nagu antud näites, siis töötab kõik suurepäraselt, kuid kui N = 100, tee see juba 2^{99} erinevat kombinatsiooni ja see on isegi masinale liiga palju tööd.

5.7.2 DP lahendus

Eelmises tabelis on näha, et üks kinkide jaotamisel tekkinud vääruste vahe kordub. Kuna kinkide lubatud väärthus on kuni 200, siis nii väikese kinkide arvu juures nagu näites ($N = 4$) see ei pruugi ilmtingimata nii olla, kuid suurema arvu kinkide jagamisel ilmselt peavad hakkama vahed korduma, sest kõigi võimalike vahede arv on fikseeritud. Näiteks maksimumsisendi juures, kus kinke on 100 ja igaüks väärusega 200, siis juhul kui Albert ahnitseb kõik kingitused endale, on Alberti kingituste koguväärthus kõigi kingituste vääruste summa, mis on maksimaalselt $100 * 200 = 200\,000$. Benno kingituste koguväärthus on loomulikult 0, seega maksimaalne vahe saab olla 200 000. See tähendab aga, et nende kingituste ükskõik millisel jagamisel ei saa tekkida rohkem kui 200 001 erinevat vahet (0 sobib ka). Pane tähele: see kehtib seetõttu, et kingituste väärthused ja seega ka vahed saavad olla ainult täisarvud, reaalarvuliste vääruste korral saab sellist lähenemist kasutada ainult teatud tingimustel.

Näites on kingituste kogusumma $2 + 3 + 4 + 7 = 16$, järelkult võimalikud vahed on 0...16. Kuidas muutuvad vahed kingituste jagamise käigus?

Kui jagatakse ainult üks kingitus, saab vaheks olla ainult selle kingituse väärthus (tabelis '+' tähistab võimalikku vahet, '-' võimatut. Reas on kingituse nr(= väärthus)):

Vahe	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	-	-	+	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	

Kui jagatakse järgmine kingitus, siis kõik võimalikud vahed saavad kas kasvada või kahaneda täpselt selle kingituse väärtsuse võrra, nt kui esimese kingituse väärtsusega 2 sai Albert ja teise, väärtsusega 3, saab samuti Albert, on vahe $2 + 3 = 5$. Kui teine kink läheb aga Bennole, on vahe $|2 - 3| = 1$.

Vahe	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	-	-	+	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
2	-	+	-	-	-	+	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	

Kolmanda kingituse jagamisel saab vahe muutuda 4 võrra, sest see on kolmenda kingituse väärtsuseks. Kui enne sai olla väärtsuste vahe kas 1 või 5, siis nüüd on võimalikud vahed:

- $1 + 4 = 5$,
- $|1 - 4| = 3$,
- $5 + 4 = 9$ ja
- $5 - 4 = 1$.

Samamoodi saab arvutada kõik võimalikud vahed ka viimase kingituse jaoks. Siin on kogu täidetud tabel näites toodud 4 kingi jaoks:

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	-	-	+	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
2	-	+	-	-	-	+	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
3	-	+	-	+	-	+	-	-	-	+	-	-	-	-	-	-	
4	-	-	+	-	+	-	+	-	+	-	+	-	+	-	-	+	

Siin on ka võimalus kokkuhoidliku DP kasutamiseks: iga kord kasutatakse järgmiste rea arvutamiseks ainult eelmisel real olevat infot – see tähdab, et kui ülesande vastuseks soovitakse ainult minimaalset vahet, piisab tegelikult kahe reaga tabelist: vaja on meeles pidada eelmine rida ning käesolev rida.

Järgmine funktsioon illustreerib kokkuhoidlikku DP lahendust:

```

int LeiaVahe(int mituPakki, int* pakid)
{
    int suurimVahe = 0;
    for (int i = 0; i < mituPakki; i++) {
        suurimVahe += pakid[i]; //Leiame suurima võimaliku vahe
    }
    bool** tabel = new bool*[suurimVahe + 1];
    for (int i = 0; i <= suurimVahe; i++) {
        tabel[i] = new bool[2];//kokkuhoidliku DP jaoks on vaja vaid 2 rida
    }
    tabel[0][1] = 1; //kui midagi jagada pole, on vahe 0
    for (int i = 1; i <= suurimVahe; i++) {
        tabel[i][1] = 0; //ülejäänuud vahed on võimatud
    }
    for (int i = 0; i < mituPakki; i++) {
        int praeguneRida = i % 2;
        int eelmineRida = (i + 1) % 2;
        for (int j = 0; j < suurimVahe; j++) {
            int eelmineVahe = j - pakid[i];
            if (eelmineVahe < 0){
                eelmineVahe = -eelmineVahe;
            }
            if (tabel[eelmineVahe][eelmineRida]) {
                tabel[j][praeguneRida] = 1;
                continue;
            }
            eelmineVahe = j + pakid[i];
            if (eelmineVahe > suurimVahe || !tabel[eelmineVahe][eelmineRida]) {
                tabel[j][praeguneRida] = 0;
                continue;
            }
            tabel[j][praeguneRida] = 1;
        }
    }
    int vastus;
    for (int i = 0; i < suurimVahe; i++) {
        int praeguneRida = (mituPakki - 1) % 2;
        if (tabel[i][praeguneRida]) {
            vastus = i; //leiame esimese võimaliku vahe, see ongi vastuseks
            break;
        }
    }
    return vastus;
}

```

5.8 BITIMASKIDE PÖHINE VÄÄRTUSTE TABEL - MOEKUNSTNIK JA KOILIBLIKAS

Järgmine ülesanne on samuti Eesti lahtiselt programmeerimisvõistluselt aastast 2013. Ülesande originaaltekst kuulub selgelt fantastika valdkonda, kuid samal põhimõttel saab lahendada mitmesuguseid mänguteooria või riskianalüüsituatsioone.

Moekunstnik Märdil on kapis N ilusat salli, millega ta käib laupäeviti moekunstnike koosolekul. Igal sallil on oma moeväärtus ja koosolekul saab Märt vastava hulga feimi. Kaks korda sama salliga kohale tulla oleks suur *faux pas* ja Märt ei tee seda kunagi. Kantud sallid paneb ta kappi tagasi, aga rohkem neid ei kanna. Märdi kapis elab ka koiliblikas Kärt, kes sööb igal pühapäeval ühele sallile augu sisse. Auguga salli enam kanda ei saa. Kärt moeväärtusest ei hooli, vaid sööb salle juhuslikult. Mingile sallile augu söömise töenäosus on võrdeline salli pikkusega. Kärt võib sama salli süua ka mitu korda. On selge, et Märt saaks koosolekul käia ülimalt N korda, kui Kärt sööks ainult juba kantud selle. Kui Kärt sööb mõnikord ka kandmata selle, jäääb koosolekute arv sellevõrra väiksemaks. Kirjutada programm, mis leiab, kui palju Märt keskmiselt feimi saab, kui ta kasutab parimat võimalikku strateegiat, aga Kärt sööb selle juhuslikult. Tegevus algab nädala alguses, seega esimese koosoleku ajaks on kõik sallid veel terved. Sisendina on antud kõigi sallide pikkused ja moeväärtused.

Sisendi esimesel real on sallide moeväärtused ja teisel real nende pikkused.

NÄIDE:

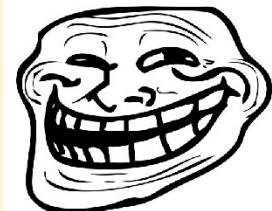
Pikkused: 3 2 1

Moeväärtused: 10 20 30

Vastus:

48,33333

(Pildil Märt, Kärt ja ülesande autor Targo).



Näite selgitus: Antud näites on Märdi optimaalne strateegia võtta kõigepealt teine sall. Pärast seda on:

- töenäosusega $\frac{1}{2}$ auk esimeses sallis, teiseks koosolekuks alles ainult kolmas sall ja saame kokku 50 feimi;
- töenäosusega $\frac{1}{3}$ auk teises sallis ja kaks salli alles; võtame neist kõigepealt kolmanda ning $\frac{1}{2}$ töenäosusega saame ka esimese ära kanda; keskmiselt kokku 55 feimi; töenäosusega $\frac{1}{6}$ auk kolmandas sallis, alles ainult esimene ja saame kokku 30 feimi.

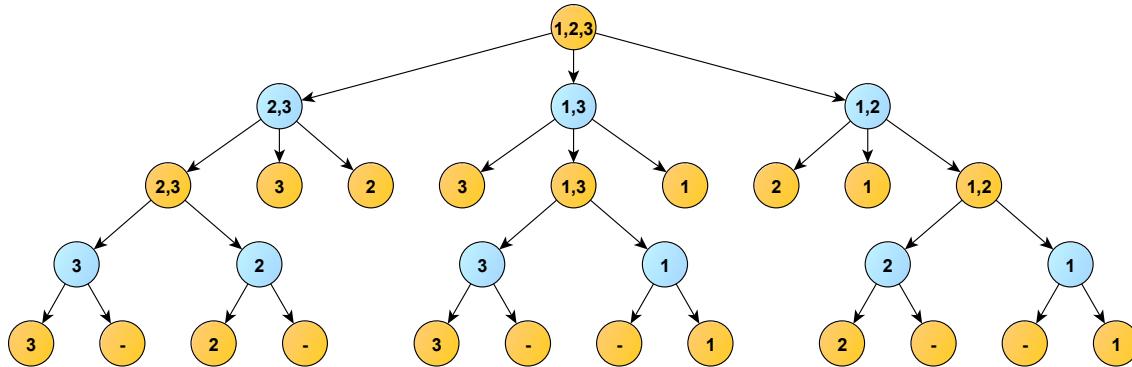
Nende variantide kaalutud keskmene on $48\frac{1}{3}$ feimi.

5.8.1 Kõigi läbivaatuste puu

Nagu ikka, alustame jõumeetodi analüüsiga.

Alguses on Märdil valida kõikide sallide vahel. Ta valib neist ühe ning järgmiseks korraks jäääb N - 1 valikut. Nüüd sööb Kärt ühele sallile augu sisse. Kui Kärt valis einestamiseks juba kantud salli, siis

Märdi valikud ei muutu. Kui aga Kärt sõi mõne kandmata salli, jäääb Märdile N - 2 valikut jne. Siin on puu kolme salli jaoks:



Numbrid tippudes näitavad, millised sallid on veel Märdile kasutatavad. Oranžides ringides on Märdi käikudele, sinistes Kärdi käikudele eelnev seis.

Märt saab igal sammul valida järelejäänud sallide hulgast – Kärt valib küll kõigi sallide hulgast, kuid tegelikult pole ülesande seisukohalt oluline, millise katkistest või kantud sallidest Kärt valib, neid võib vaadelda ühe juhuna. Sellisel juhul kõikide variantide läbivaatamisega lahenduse keerukus on $O((N!)^2)$. Seega juba $N = 20$ juures tuleb teha $(20!)^2 = 5,919 \cdot 10^{36}$ läbivaatust. Arvestades 10^8 läbivaatust sekundis, kulub $2 \cdot 10^{21}$ aastat!

5.8.2 Tee DP poole

Kui vaadata hoolega eespool joonistatud puud, pole raske märgata, et puus hakkavad harud korduma. Sisuliselt tähendab see seda, et kui mingil hetkel on Märdil valida täpselt samade sallide vahel, siis on tal tark täpselt samamoodi käituda ning ta saab keskmiselt samapalju feimi juurde eelnevalt kogutule: nii näiteks kolmanda päeva valik ei sõltu enam sellest, mida Märt ja Kärt esimesel kahel päeval ette võtsid, vaid ainult sellest, millised sallid veel selleks ajaks järel on. Piisab, kui samasuguseid alampuid arvutame vaid ühel korral, edaspidi võib kasutada meelde jäetud väärust. Seega võiks mõte minna DP lahenduse peale. Erinevaid seise on sama palju kui parajasti alles olevate sallide võimalikke kombinatsioone ehk 2^N . Iga kombinatsiooni kohta on vaja meeles pidada parim tulemus. Kuidas aga järjestada kombinatsioone?

5.8.3 Bitimaskide kasutamine tabeli indeksitena

Siin on olukord, kus süsteemi võimalikud olekud on kirjeldatavad bitimaskidena: mingi hulk objekte on parajasti kas aktiivsed või mitteaktiivsed. N objekti puhul on selliseid võimalusi 2^N . Sellisel juhul on kaval luua 2^N elemendiga massiiv, kus iga element tähistab üht võimalikku kombinatsiooni. Kui massiivi indeksid on 0 kuni $2^N - 1$, annab see meile ka loomuliku viisi kombinatsioonide järjestamiseks: iga massiivi element tähistab parajasti nende objektide olemasolu, millele vastavad bitid on indeksi kahendesituses ühed.

Näiteks nelja objekti puhul tähendaks see järgmisi tabelit:

Massiivi indeks	Kahendesitus	Allesolevad objektid
0	0000	Mitte ühtegi
1	0001	1.
2	0010	2.
3	0011	1. ja 2.
4	0100	3.
5	0101	1. ja 3.
6	0110	2. ja 3.
7	0111	1., 2. ja 3.
8	1000	4.
9	1001	1. ja 4.
10	1010	2. ja 4.
11	1011	1., 2. ja 4.
12	1100	3. ja 4.
13	1101	1., 3. ja 4.
14	1110	2., 3. ja 4.
15	1111	Kõik objektid

Madalamad bitid tähistavad esimesi objekte, sest siis me ei piira objektide koguarvu – kui neid on rohkem, saab võtta lihtsalt pikema arvu.

Tavapäraste operatsioonide sooritamiseks on kasulikud bitikaupa tehted:

Operatsioon	Operaator	Näide kahendesituses	Näide kümnendesituses
Bittide nihutamine vasakule. M << N on ekvivalentne tehtega M*2 ^N .	<<	0101 << 2 == 010100	5 << 2 == 20
Bitikaupa korrutamine	&	0101 & 0111 == 0001	5 & 7 == 1
Bitikaupa liitmine		0101 0011 == 0111	5 3 == 7
Bitikaupa eitus	~	~0101 == 1010	Vastus oleneb arvu pikkusest
Bitikaupa välistav või	^	0101 ^ 0011 == 0110	5 ^ 3 == 6

Nende abil saab teha järgmisi operatsioone väga efektiivselt:

- Kõigi kombinatsioonide arvu (2^N) leidmine.

$$1 \ll N$$
- Konkreetsele objektile vastava arvu leidmine. Tehe tagastab kahendarvu, kus altpoolt m. bitt on 1 ja teised bitid nullid.

$$1 \ll (m - 1)$$
- Kombinatsiooni arvu leidmine, kus on olemas kõik objektid peale ühe. Tegemist on eelmise tehte tulemuse bittide ümberpööramisega.

$$\sim(1 \ll (m - 1))$$

- Tsükkel, mis genereerib üksikutele objektidele vastavaid kahendarve (sisuliselt kahe astmeid):


```
for (int mbit = 1; mbit <= max; mbit *= 2)
```
- Kontroll, kas kombinatsioon i sisaldab objekti number m. Kui kombinatsioonile vastavat arvu bitikaupa korrutada ühele objektile vastava arvuga, on vastus positiivne parajasti siis, kui kombinatsiooni arvus on ka m. bitt seatud.


```
i & 1 << (m - 1) > 0
```
- Objekti eemaldamine kombinatsioonist (täpsemalt, kombinatsiooni i alusel sellise kombinatsiooni leidmine, kus puudub objekt m).


```
i & ~(1 << (m - 1))
```
- Objekti lisamine kombinatsioonile (täpsemalt, indeksi i alusel sellise indeksi leidmine, kuhu on lisatud objekt m):


```
i | 1 << (m - 1)
```
- Objekti sisse-väljalülitamine (lihtsustab koodi juhul, kui me juba ette teadsime, kas see objekt oli enne aktiivne või ei):


```
i ^ 1 << (m - 1)
```

Selline lähenemine on arvutuslikult ülefektivne. Konkreetsetele objektikombinatsioonidele vastavate massiivi indeksite leidmine ja nendega opereerimine taanduvad täisarvutehetele, mille jaoks kaasaegsetes protsessorites on hästi optimiseeritud meetodid ja mille tätmist mõõdetakse üksikutes nanosekundites.

5.8.4 DP lahendus

Siin on põhjalike kommentaaridega funksioon, mis antud ülesandele vastuse leiab:

```
double leiaFeim(int N, int* moevaartused, int* pikkused)
{
    // võimalike kombinatsioonide arv, millised sallid võivad söödud olla = 2^n
    int kombinatsioonid = 1 << N;
    int kogupikkus = 0;
    for (int i = 0; i < N; i++) {
        kogupikkus += pikkused[i];
    }
    // Siin massiivis hoiame parimaid võimalikke tulemusi, mida on võimalik saavutada,
    // kui meil on alles mängi konkreetne kombinatsioon selle.
    // Massiivi indeksid vastavad sallikombinatsioonide kahendarvulistele väärustele.
    // Näiteks feimid[37] sisaldab maksimaalset võimalikku väärust, mida Märdil on
    // võimalik saavutada juhul, kui alles on 1., 3. ja 6. sall (sest 10-süsteemis 37
    // on kahendsüsteemis 00100101, seatud on altpoolt lugedes 1., 3. ja 6. bitt)
    double* feimid = new double[kombinatsioonid];
    feimid[0] = 0;
```

```

// konstrueerime kõik kombinatsioonid alates lihtsamatest
for (int i = 1; i < kombinatsioonid; i++) {
    feimid[i] = 0;

    // Proovime uue kombinatsiooni üles ehitada väiksematest.
    // mvalik on Märdi tehtav valik, st mitmenda salli ta võtab.
    // Proovime kõiki Märdi valikuid
    for (int mvalik = 0, mbit = 1; mbit <= i; mbit *= 2, mvalik++) {
        // bitt pole seatud, st vaadeldav kombinatsioon ei sisalda seda salli
        if ((mbit & i) == 0){
            continue;
        }
        double alles = 1; // tõenäosus, et ühtki head salli ei sööda ära
        double feim = moevaartused[mvalik]; // Märdi käigu väärthus
        // kvalik on Kärdi tehtav valik, st mitmenda salli sisse ta augu söob
        for (int kvalik = 0, kbit = 1; kbit <= i; kbit *= 2, kvalik++) {
            if ((i & kbit) == 0 || mvalik == kvalik) continue;
            double prob = (double)pikkused[kvalik] / kogupikkus;
            // väärthuselisandub selle allesjääva kombinatsiooni väärthus, kust
            // on eemaldatud Märdi ja Kärdi sall
            feim += prob * feimid[i ^ mbit ^ kbit];
            alles -= prob;
        }
        // Kui Kärt ei söönud ühtki head salli ära, lisandub selle kombinatsiooni
        // väärthus, kus on kõik sallid peale Märdi praeguse valiku
        feim += alles * (feimid[i ^ mbit]);
        if (feim > feimid[i]) {
            feimid[i] = feim;
        }
    }
}
return feimid[kombinatsioonid - 1];
}

```

5.9 KUIDAS JA MILLAL DP-D KASUTADA

Eelnevalt toodud näidetest selgus, et DP aitab algoritmi keerukust sageli dramaatiselt parandada:

Ülesanne	Jõumeetodiga keerukus	DP keerukus
Fibonacci	$O(\varphi^N)$	$O(N)$
Optimaalne maksminne	$O(2^N)$	$O(N)$
Pikim kasvav osajada	$O(2^N)$	$O(N^2)$
Pikim ühine osajada	$O(2^{N+M})$	$O(NM)$
Ristsumma	$O(N)$	$O(\log N)$
Õiglane jagamine	$O(2^N)$	$O(N*\log(W))$, kus W on kingi maksimaalne väärthus
Miljonär ja vaeslapsed	$O(3^N)$	$O(N^3)$
Moekunstnik ja koiliblikas	$O(N!^2)$	$O(2^N)$

Kuidas aga ära tunda ülesandeid, kus on võimalik DP-d kasutada?

- Probleemi saab jagada väiksemateks alamprobleemideks.
- Suurema probleemi lahenduse saab leida ühe või enama alamprobleemi lahenduse põhjal.
- Alamprobleemid on järjestatavad.

- Suurema probleemi lahendus võltub ühest või enamast alamprobleemi lahendusest, kuid mitte sellest, kuidas need lahendused täpselt saadi.

Tavalisi DP ülesannete struktuure:

Sisend	DP tabelis kasutatav(ad) väärthus(ed)	Üleminek	Näiteid
Jada x_1, x_2, \dots, x_n	Jada element i	Vali jada esimesed i-1 elementi, töotle i, lisata i eelmisele seisule või mitte.	Pikim kasvav osajada
Kaks jada x_1, x_2, \dots, x_n ja y_1, \dots, y_m	Jadade elementide paar i (esimesest jadast) ja j (teisest jadast)	Nagu eelmine, aga muuda üht indeksit korraga.	Pikim ühine osajada
Jada $x_1, \dots, x_i, \dots, x_j, \dots, x_n$	Alamjada x_i, \dots, x_j	Jaga lõik i,...,j lõikudeks i,...,k k+1,...,j	Maatriksite jada korrutamine (vt peatükk 8)
Suunatud tsükliteta graaf	Tipp graafis	Töötla vaadeldava tipu naabrid	Pikimate või lühimate teede leidmine graafis, teede loendamine
Piirav arvuline väärthus	Piirväärthusest väiksem (või suurem) arv	Suurenda (või vähenda) vaadeldavat väärust kuni jõuad piirväärthuseni.	Seljakotiülesanne, mitmesugused maksmisülesanded
Objektide hulk	Objektide alamhulk (tavaliselt bitimaskina)	Lülita alamhulgas elemente sisse-välja	

5.9.1 Ülalt alla vs alt üles DP

	Ülalt alla	Alt üles
Plussid	<ul style="list-style-type: none"> - Loomulik järgmine samm täisläbivaatusega lahendusest. - Leiab alamvastused ainult siis, kui see on vajalik (mõnedes olukordades kiirem). 	<ul style="list-style-type: none"> - Kiirem juhul kui paljusid alamprobleeme „külastatakse“ korduvalt - Võimaldab mälu kokkuhoidu, kui kasutame „kokkuhoidliku DP“ trikki.
Miinused	<ul style="list-style-type: none"> - Rekursiivsel funktsionide väljakutsumisel on lisakulu. - Kõigi olekute meelespidamine võib põhjustada mäluprobleeme. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lugejale, kes pole DP-ga tuttav, on koodi intuitiivne mõistmine raskem. - Leiab kõik alamvastused ka juhul, kui see pole otsetult vajalik.

5.9.2 Kidunud DP

Vahel on võimalik leida DP ka olukordades, kus seda esmapilgul ei ole. Olgu ülesandeks näiteks:

Leida arvude jadas maksimaalne element.

Loogiline ja intuitiivne lahendus on meeles pidada, mis on seni leitud maksimaalne element, võrrelda seda kõigi järgmiste elementidega ning kui leiame suurema, siis meeles peetud element selle suurema vääruse vastu vahetada. Samas võib ka sellest algoritmist mõelda kui DP algoritmist, kus „tabel“ koosnebki sellest samast seni leitud maksimaalsest elemendist. Alternatiivne „jõumeetodiga“ lahendus samal ülesandele oleks iga elemendi jaoks proovida, kas ta on kõigist teistest suurem või ei: $O(N^2)$ ajalise keerukusega algoritm.

5.10 DP PRAKТИLISED KASUTUSALAD

Me kasutame sageli tööriistu, mis sisaldavad endas ühte või teist DP-I põhinevat algoritmi.

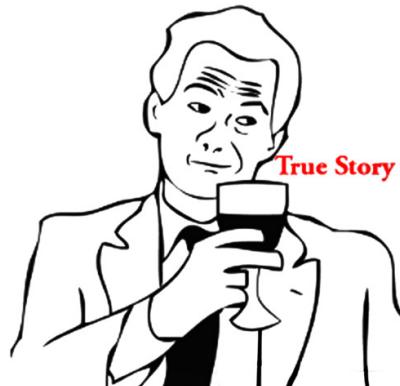
Mõned huvitavad DP kasutusalad:

- diff (https://en.wikipedia.org/wiki/Diff_utility) ja tema sugulased, mis kasutavad pikima ühise osajada leidmist.
- Polünoomide interpoleerimine (https://en.wikipedia.org/wiki/Polynomial_interpolation) on kergesti realiseeritav DP abil. Polünoomide interpoleerimine ise leiab kasutust mitmel pool arvutigraafikas, kus meil on vaja keerulisi jooni lihtsa vaevaga kuvada. Näiteks fontide skaaleerimist saab realiseerida, kasutades polünoomide interpolatsiooni.
- Spordiennustus ja modelleerimine, eriti mängudes, mis koosnevad diskreetsetest etappidest, näiteks kriket ja pesapall. Vt nt [https://en.wikipedia.org/wiki/WASP_\(cricket_calculation_tool\)](https://en.wikipedia.org/wiki/WASP_(cricket_calculation_tool))
- Teksti joondamise ja poolitamise algoritmid (kuidas lõpetada ridu nii, et raisataks võimalikult vähe ruumi), mida kasutavad TeX ja teised küljendusprogrammid.
- Plagiaadi leidmise tööriistad kasutavad teisenduskauguse (i.k *edit distance*) leidmisse algoritmi, mis põhineb DP-I. Teisenduskaugusest tuleb rohkem juttu peatükis „DP edasijõudnutele“.
- Lühima tee leidmisse algoritmid kaardirakendustes.
- Logistika planeerimine.
- Markovi ahelad DNA-s mustrite leidmiseks.
- Soovituste andmine otsingumootorites.
- Võimsuse optimaalne planeerimine elektrijaamades.

Üks päriselu olukord, kus mul isiklikult DP-laadsest lähenemisest köige rohkem kasu on olnud, oli seotud andmebaasidega. Tegu oli suure, paljude klientidega olmeettevõttega. Kõigil klientidel oli palju mitmesuguseid tarbimisi. Iga kuu lõpus oli ärianalüütikatel vaja teha mustuhat raportit ja päringut erinevate tarbimisliikide, kliendisegmentide jm kohta.

Täiendavalt tuli teha simulatsioonid, et mis juhtuks, kui hinnad muutuksid. Algne lahendus sisaldas hulka andmebaasipäringuid, mis töötasid aga terve nädalavahetuse, enne kui raportid valmis said. Kui asja uurisin, siis selgus, et üsna paljusid andmeid päriti kogu selles protsessis palju kordi. Et seda välida, ehitasin eelpool kirjeldatud DP-tabelite analoogina hulga ajutisi tabeleid, milles jupphaaval lõplikku statistikat koostati. Kokkuvõttes valmisid raportid nüüd päevade asemel minutitega.

Selline lähenemine, kus andmebaasis andmeid teatud päringute huvides denormaliseeritakse, on küllaltki levinud (vt nt <https://en.wikipedia.org/wiki/Denormalization>), aga selle kombineerimine DP mõttteviisiga lisab su tööriistakasti veel mõned huvitavad võimalused.



5.11 KONTROLLÜLESANDED

5.11.1 Aktsiaturg

Kui siin õpikus oleks kirjas kindel retsept aktsiaturul raha teenimiseks, võiks selle raamatu iga eksemplari eest küsida tuhandeid eurosid. Kuna aga raamatutest pole võimalik kindlaid meetodeid leida, luuravad paljud kauplejad üksteise järel, püüdes jäilie saada võitvatele strateegiatele.



CHALLENGE ACCEPTED

Sul on antud võistleva kaupleja tehingute nimekiri, mille igal real on üks number teingu kohta – täisarvuline kasum või kahjum.

Eesmärgiks on leida sellest jadast maksimaalse summaga alamjada. Kui kasumlikke tehinguid ei ole, väljastada 0.

Sisendi esimesel real on tehingute arv N ($1 \leq N \leq 10000$). Teisel real on igast tehingust saadud kasum või kahjum.

NÄIDE 1:

5

12 -4 -10 4 9

Vastus: 13

NÄIDE 2:

20

-896 995 -588 -23 648 -980 51 -705 -620 -640 915 663 444 307 -207 81 -763 -993
24 665

Vastus: 2329

5.11.2 Protsessori planeerimine

Operatsioonisüsteem peab järjekorda seadma hulga tegevusi, mille sooritamiseks on vaja protsessoriaega. Tegevusi on kaht sorti, esimeste täitmine võtab n millisekundit ja teiste täitmine m millisekundit.

Eesmärgid (prioriteedijärjekorras) on esiteks minimeerida aega, mil protsessor on jõude (idealis null, kui null pole võimalik, siis nii väike kui saab) ning teiseks maksimeerida täidetud ülesannete arvu. Töö tegemiseks on aega t millisekundit. Tööd ei tohi pooleli jäädva, see oleks sama hea kui jõudeolek.

Kui antud on arvud m , n ja t (täisarvud lõigust 0 - 10000), leida mitu ülesannet on nende reeglite alusel võimalik maksimaalselt lõpetada.

NÄIDE 1:

3 5 54

Vastus: 18 (kõik kolmesed ülesanded)

NÄIDE 2:

3 5 55

Vastus: 17 (kaks viiest ja 15 kolmest ülesannet).

NÄIDE 3:

886 340 6177

Vastus: 10

5.11.3 Maksmise võimalused

Soomes ei ole ühe- ja kahesendised euromündid üldiselt kasutusel. Ignoreerides ühe- ja kahesendiseid (kõiki teisi europangatähti ja münte võib kasutada, hulk ei ole piiratud), leida, mitu võimalust on konkreetse summa maksmiseks. Maksimaalne uuritav summa on 500 eurot. Sisendiks on summa sentides.

NÄIDE 1:

20

Vastus: 4 (1x20, 2x10, 1x10 + 2x5 ning 4x5 senti)

NÄIDE 2:

79

Vastus: 24

5.11.4 Statistika manipuleerimine

Hoolimata sellest, et statistika on täppisteadus ega saa kuidagi „valetada“, nimetatakse statistikat siiski sageli valelikuks. Tegelikult on valelikud muidugi hoopis need, kes statistikat väärkasutavad, valides välja ainult osad andmed, võrreldes omavahel asjaolusid, mis on tegelikult erinevad, või visualiseerides andmeid eksitavalalt.

Vaatame käesolevas ülesandes üht sellist statistika manipuleerimise viisi. Oletame, et keegi tahab näidata, et kallite autodega juhtub vähem õnnetus. Selleks oleks efektne meetod luua nimekiri automarkidest, mis on üheaegselt hinna poolest kasvavas, aga õnnetuste arvu poolest kahanevas järjekorras.

Antud on hulk automarke koos nende hindade (tuhandetes eurodes) ja õnnetuste arvuga (miljoni auto kohta).

Ülesandeks on leida nende markide seast maksimaalse pikkusega jada, kus automargid on hinna poolest kasvavas, aga õnnetuste poolest kahanevas järjekorras. Jada väljastada esialgse jada järjekorranumbritena. Kõik võrratused on ranged, s.t hinnad peavad olema rangelt kasvavas ja õnnetused rangelt kahanevas järjekorras.

Sisendi esimesel real on automarkide arv N ($1 \leq N \leq 1000$). Järgmisel N real on täisarvupaarid, kus esimene arv tähistab hinda ja teine õnnetuste arvu A ($1 \leq A \leq 10000$).

NÄIDE:

9

13 6008

21 6000

20 500

40 1000

30 1100

20 6000

14 8000

12 6000

19 2000

Vastus:

7 2 5 4



PS! Kui sul tegelikult kästakse kunagi statistikat võltsida, siis intellektuaalselt aus oleks töökohta vahetada ☺

5.11.5 Lennukikütus

Reisilennukid püüavad teatavasti oma kütusekulu võimalikult hästi optimeerida. Oluliseks faktoriks on siin tuule kiirus. Ilmateatest on teada, milline tuul eri paikades ja kõrgustel puhub, ülesandeks on koostada optimaalne lennutrajektoor.

Iga 10 lennukilomeetri jaoks on kolm võimalust: hoida olemasolevat kõrgust (kulub 30 liitrit kütust), tõusta kilomeetri võrra (kulub 60 liitrit kütust) ja laskuda kilomeetri võrra (kulub 20 liitrit kütust).

Tuule kiirus erinevatel kõrgustel on antud 10 km/h täpsusega ja tuule kiirus võib olla -100 km/h (vastutuul) kuni 100 km/h (pärituul). Iga 10 km/h tuult suurendab või vähendab kütusekulu ühe liitri võrra. Tuult arvestatakse algkõrgusest lähtuvalt.

Lubatud on lennukõrgused 1 km kuni 9 km.

Sisendi esimesel real on antud soovitud lennukaugus L (kümnega jaguv positiivne täisarv kuni 10000).

Järgmisel 10 real on igaühel $\frac{L}{10}$ täisarvu, mis tähistavad tuulekiirusi vastaval kõrgusel ja teelõigul (kõrgemad enne). Esimene rida tähistab tuult kõrgusel 9 ja alumine rida tuult kõrgusel 0. Reisi algus ja lõpp on mõlemad kõrgusel 0, mis tähendab, et alguses ja lõpus tuleb kindlasti tõusta ja laskuda.

NÄIDE 1:

40

10 10 10 10

10 10 10 10

10 10 10 10

10 10 10 10

10 10 10 10

10 10 10 10

10 10 10 10

10 10 10 10

10 90 90 10

10 -90 -90 10

Vastus: 120 (Alustame +10 pärituulega, tõuseme +90 tuulega kõrgusele, hoiame kõrgust ja siis laskume).

NÄIDE 2:

100

90 90 90 90 90 90 90 90 90 90

90 90 90 90 90 90 90 90 90 90

90 90 90 90 90 90 90 90 90 90

90 90 90 90 90 90 90 90 90 90

90 90 90 90 90 90 90 90 90 90

90 90 90 90 90 90 90 90 90 90

70 70 70 70 70 70 70 70 70 70

-50 -50 -50 -50 -50 -50 -50 -50 -50

-70 -30 -70 -70 -70 -70 -70 -70 -70

-90 -90 -90 -90 -90 -90 -90 -90 -90

Vastus: 354

5.11.6 Kahjuritörje

Farmer Fredil on ristkülikukujuline pöld, mis on jagatud $10 \times 10\text{m}$ ruutudeks. Ruute on kokku $M \times N$. Nüüd on tal vaja pöldu taimekaitsevahenditega pritsida. Pritsimine toob nii kasu (hävitades kahjureid) kui kahju (suurendades saagi kemikaalisaldust). Iga ruudu kohta on teada, kui palju kasu või kahju selle ruudu pritsimine kokku annab.

Fred saab tellida lennuki, mis pritsib üle parajasti mingi ühe konkreetse ristkülikukujulise osa pöllust (võib ka terve). Leida, kui palju kasu on võimalik lennuki tellimisest saada. Formaalsemalt väljendudes: leida maksimaalse summaga alamristkülik.

Sisendi esimesel reil on täisarvud M ja N ($1 \leq M, N \leq 100$). Järgmistel M reil on igaühel N arvu, mis tähistavad pritsimisväärtsusi (täisarvud -127 kuni 127).

NÄIDE 1:

4 4
0 -2 -7 0
9 2 -6 2
-4 1 -4 1
-1 8 0 -2

Vastus: 15 (maksimaalse summaarse väärtsusega alamristkülik asub vasakus alumises nurgas:

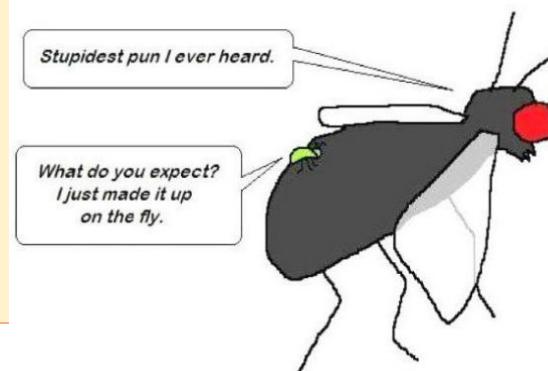
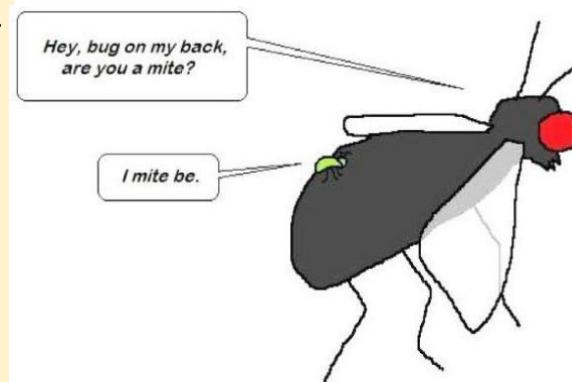
9 2
-4 1
-1 8

ja selle summa on 15)

NÄIDE 2:

5 5
125 85 -120 -114 63
-110 -77 49 27 47
13 -10 101 -116 -34
60 111 -1 61 -24
-120 110 80 69 107

Vastus: 513



5.11.7 Torni ehitamine

Väike Jaak ehitab klotsidest torni. Kõik klotsid on risttahukakujulised. Kuna Jaak on alles noor, suudab ta laduda klotse ainult nii, et asetab väiksema klotsi suurema peale. Täpsemalt tähendab see, et pealmise klotsi horisontaalsed möötmed (pikkus ja laius) peavad olema rangelt väiksemad kui alumise klotsi pikkus ja laius.

Samas võib klotse igat pidi pöörata, nii et nende pikkus, laius ja kõrgus on omavahel vahetatavad. Jaagu vanem vend Ants soovib nooremat venda aidata ja annab talle käte klotse sellises järjekorras ja niipidi pööratult, et Jaak saaks kokku võimalikult kõrge torni.

Kui vendadel on kokku N sorti klotse ja igat klotsi on võimalik kasutada piiramatuks hulgat, leida, kui kõrge torni nad kokku saaksid.

Sisendis on antud arv N ning seejärel iga N klotsi kohta tema dimensioonid.

NÄIDE 1:

1

30 20 10

Vastus: 40 (kõigepealt kLOTSI lapiti, kõrgus 10, siis teine kLOTSI püstI esimese otsa, kõrgus 30, kokku 40)

NÄIDE 2:

2

6 8 10

5 5 5

Vastus: 21 (kõrgused 6, 10 ja 5)

NÄIDE 3:

7

1 1 1

2 2 2

3 3 3

4 4 4

5 5 5

6 6 6

7 7 7

Vastus: 28 (suuremast väiksemani üksteise otsas)

NÄIDE 4:

5

31 41 59

26 53 58

97 93 23

84 62 64

33 83 27

Vastus: 342



5.11.8 Putin sukeldumas

Vene Föderatsiooni president Vladimir Vladimirovitš Putin on teatavasti tuntud oma füüsiliste vägitükkide poolest, olgu siis tegu ratsutamise, lendamise või võitlemisega. Muuhulgas on ta paistnud silma oma sukeldumisoskusega, tuues Musta mere põhjast ära antiikseid vaase.

Vähem on aga teada, et sukeldumisele eelnes põhjalik planeerimine, kui palju ja millist varandust Putin ära saaks tuua.

Sul on unikaalne võimalus olla V.V. Putini sukeldumisülem ja planeerida võimalikult tulus sukeldumine. On teada, et merre on eelnevalt paigutatud N vaasi, sügavustele vastavalt s_1, \dots, s_N meetrit ning väärustega v_1, \dots, v_N . Putinil on hapnikuballoon, millest piisab, et olla vee all t sekundit. Vaasid tuleb ära tuua üksshaaval. Meres laskumine võtab aega w sekundit meetri kohta ning tõusmine 2^*w sekundit meetri kohta.

Sul tuleb leida parim strateegia, millises järjekorras peaks Putin vaase ära tooma, et nende koguväärtus oleks maksimaalne.

Sisendi esimesel real on arvud t , w ja N . Järgmisel N real on vaaside sügavused ning väärused. Väljastada iga vaasi sügavus ja väärus, mille Putini saab ära tuua, kasutades parimat võimalikku strateegiat. $1 \leq t \leq 1000$, $N \leq 30$.

NÄIDE 1:

210 4 3
10 5
10 1
7 2

Vastus:

10 5
7 2

NÄIDE 2:

656 2 5
79 74
97 75
37 81
21 99
38 25

Vastus:

37 81
21 99
38 25



5.11.9 Arvude liitmine

Antud on positiivsed täisarvud K ja N ($1 \leq K, N \leq 100$).

Mitu võimalust on arvu N esitamiseks K mittenegatiivse täisarvu summana? Sisendis on antud arvud K ja N , väljastada üks arv vastusena.

NÄIDE 1:

2 5

Vastus: 6 ($0 + 5, 1 + 4, 2 + 3, 3 + 2, 4 + 1, 5 + 0$)

NÄIDE 2:

3 4

Vastus: 15

NÄIDE 3:

100 3

Vastus: 5151

5.11.10 Templisambad

Antiikse templi restaureerimiseks on antud N marmorist silindrikujulist kivi, mis võivad olla erineva körgusega. Silindritest tuleb laduda K millimeetri körgune sammas. Kui täpselt K körgust sammast pole võimalik ehitada, tuleb mõni kivi madalamaks lihvida, mis tähendab, et kallist materjali läheb raiksu. Eesmärgiks on minimeerida esiteks kaotsimineva materjali hulka ning teiseks vajaminevate kivide arvu. Sisendi esimesel real on arv K, teisel real arv N ($N \leq 100$). Järgmisel N real on kivide körgused (täisarvud kuni 2000). Väljastada vajaminevate kivide arv ja nende körgus enne madalamaks lihvimist.

NÄIDE 1:

1400
3
500 1000 2000

Vastus:

2 1500

NÄIDE 2:

2508
5
331 1585 1395 278 537

Vastus:

4 2541

(Pildil on Apolloni templi varemed Delfis).



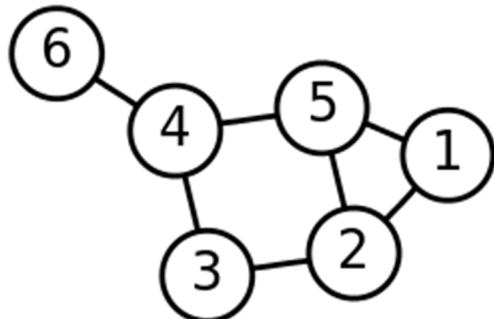
5.12 VIITED LISAMATERJALIDELE

Kaasasolevas failis VP_lisad.zip, peatükk5 kaustas on abistavad failid käesoleva peatüki materjalidega põhjalikumaks tutvumiseks:

Fail	Kirjeldus
Fib.cpp, Fib.java, Fib.py	Fibonacci arvu leidmine rekursiooniga
Fib2.cpp, Fib2.java, Fib2.py	Fibonacci arvu leidmine mäluga rekursiooniga
Fib3.cpp, Fib3.java, Fib3.py	Fibonacci arvu leidmine alt-üles DP-ga
Fib4.cpp, Fib4.java, Fib4.py	Fibonacci arvu leidmine kokkuhoidliku DP-ga
Myndid1.cpp, Myndid1.java, Myndid1.py	Mündiülesande lahendus jõumeetodil
Myndid2.cpp, Myndid2.java, Myndid2.py	Mündiülesande lahendus DP-ga
Myndid3.cpp, Myndid3.java, Myndid3.py	Mündiülesande lahendus koos tagurdusmeetodiga (tagastab müntide väärtsused)
LIS.cpp, LIS.java, LIS.py	Pikima kasvava osajada pikkuse leidmine jõumeetodil
LIS2.cpp, LIS2.java, LIS2.py	Pikima kasvava osajada pikkuse leidmine DP-ga
LIS3.cpp, LIS3.java, LIS3.py	Pikima kasvava osajada leidmine DP-ga
LCS.cpp, LCS.java, LCS.py	Pikima ühise osajada pikkuse leidmine DP-ga
Ristsumma.cpp, Ristsumma.java, Ristsumma.py	Ristsumma ülesande DP lahendus
ristsumma.xlsx	Ristsumma Excelis
Mortimer.cpp, Mortimer.java, Mortimer.py	Miljonäri ja vaeslaste ülesande lahendus
Vennad.cpp, Vennad.java, Vennad.py	Õiglase jagamise ülesande lahendus
Sallid.cpp, Sallid.java, Sallid.py	Moekunstniku ja koilibliku ülesande lahendus

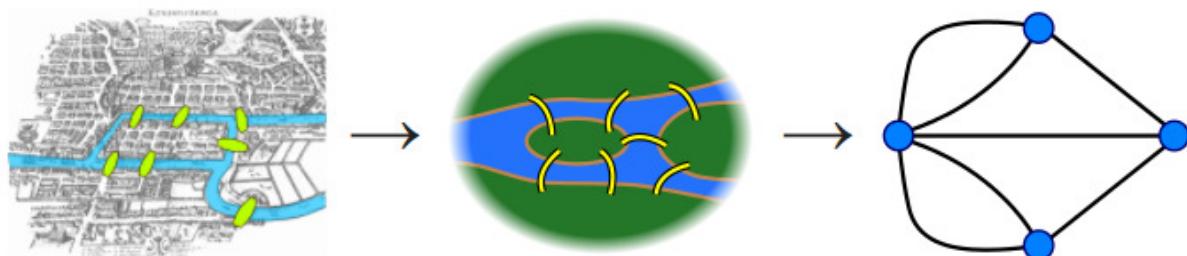
6 SISSEJUHATUS GRAAFITEOORIASSE

Graaf on struktuur, mida kasutatakse objektide vaheliste paarikaupa seoste kujutamiseks. Neid objekte nimetatakse graafi **tippudeks** (vertex, joonisel numbritega) ning seoseid graafi **servadeks** (edge, joonisel jooned tippude vahel). **Graafiteooria** on matemaatika haru, mis uurib graafe.



Graafe kasutatakse väga erinevate suhete ja protsesside modelleerimiseks, seda nii füüsikalistes, bioloogilistes, sotsiaalsetes kui ka infosüsteemides. Näiteks võib graafina kujutada veeblehti ja nendevahelisi linke, sotsiaalseid „kes keda tunneb“ võrgustikke, aatomite vahelisi seoseid molekulis ja veel paljusid teisi struktuure.

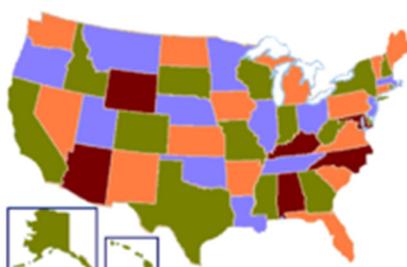
Maailma esimeseks graafiteooria alaseks tööks peetakse 1736. aastal Leonhard Euleri avaldatud „Königsbergi sildade“ probleemi: Königsbergi linnas on seitse silda - kas on võimalik koostada jalutuskäiguteekond, mis ületab iga sillat täpselt ühe korra?



Eitava vastuseeni jõudmine pole raske, kuid Euleril tuli nullist alates luua ülesande lahendamiseks vajalik tehnika ja terminoloogia. Ülaltoodud joonis kujutab ka vastavat mõtlemisprotsessi: veekogude ja kallaste sisemised eripärad ei ole tegelikult tähtsad ja neid on võimalik abstraheerida sellisele tasemele, et alles jäavad vaid objektid ja seosed (tipud ja servad). Selline abstraktsioon ongi graafiteoreetilise mõtlemise tugevus - leitud tulemusi ja algoritme saab kasutada kõigis rakendustes veevärgist sotsiaalmeediani ja maakaartidest tuumauuringuteni.

Nagu diskreetse matemaatika puhul üldiselt, andis ka graafiteooriale hoo sisse arvutite areng ja antud juhul aitas see isegi täiesti otseselt uusi matemaatilisi resultaate saavutada.

Üks graafiteooria tuntumaid probleeme on **neljavärvi probleem**, mis küsib, kas mistahes tasapinnalise kaardi värvimiseks piisab neljast erinevast värvist, nii et iga riigi külg puutuks kokku vaid temast erinevat väri naabriga. Tõestamaks, et selline värvimine on tõesti võimalik, leiti kõigepealt, et kõik erinevad värvimisvõimalused on taandatavad 1936 erinevale riikide asetuse kombinatsioonile.



Nende kombinatsioonide läbivaatamiseks kasutasid Kenneth Appel ja Wolfgang Haken 1976. aastal arvuti abi – see oli ka esimene kord, kus olulise matemaatilise tulemuseni jõudmiseks arvutit kasutati.

6.1 GRAAFITEOORIA TERMINID

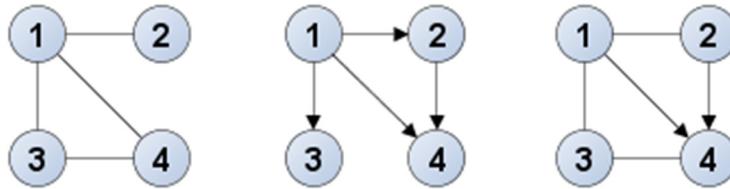
Matemaatiliselt tähistatakse graafi $G = (T, S)$, kus T on mittetühi tippude hulk ja S on paaride (x, y) hulk, kus $x, y \in T$.

Kui graafi servade hulk on tühi, nimetatakse sellist graafi **tühigraafiks**, kui serv on iga tipupaari vahel, nimetatakse sellist graafi **täielikuks**.

6.1.1 Suunatud ja suunamata servad

Graafi tippe x ja y ühendaval serv võib olla **suunatud** või **suunamata**. Kui suunda pole, siis see tähendab, et mööda serva saab liikuda nii tipust x tippu y kui ka vastupidi, sel juhul nimetatakse sellist serva suunamata servaks või lihtsalt servaks ja tähistatakse $s = \{x, y\}$. Kui aga serval on suund määratud, siis nimetatakse sellist serva suunatud servaks ehk **kaareks** ning tähistatakse $s = (x, y)$. Mööda sellist kaart saab liikuda tipust x tippu y , aga mitte vastupidi. Joonistel tähistatakse suunamata servi joontena ning kaari nooltena.

Kui graafi kõik servad on suunamata, siis sellist graafi nimetatakse **suunamata graafiks (undirected graph)** ehk lihtsalt graafiks. Graafi, milles kõik servad on suunatud, nimetatakse **suunatud graafiks (directed graph)**. Kui graafil on nii suunatud kui ka suunamata servi, siis on tegemist **segagraafiga**.

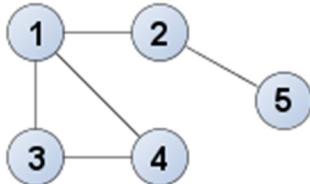


Esimene graaf joonisel on suunamata graaf, teine suunatud graaf ja kolmas segagraaf.

6.1.2 Teed graafis

Marsruudiks ehk teeks (path) graafis $G = (T, S)$ nimetatakse servade jada $s_1 = \{t_0, t_1\}$, $s_2 = \{t_1, t_2\}, \dots, s_n = \{t_{n-1}, t_n\}$, milles iga serva lõpptipp on talle järgneva serva algustipp.

Ahel (chain) on selline marsruut, mille kõik servad on erinevad. Ahelat, mis ei läbi ühtki tippu rohkem kui üks kord, nimetatakse **lihtahelaks (simple chain)**. Järgneval joonisel moodustavad näiteks servad $\{1, 3\}$, $\{3, 4\}$, $\{4, 1\}$, $\{1, 2\}$, $\{2, 5\}$ ahela ja servad $\{3, 4\}$, $\{4, 1\}$, $\{1, 2\}$ ja $\{2, 5\}$ lihtahela:



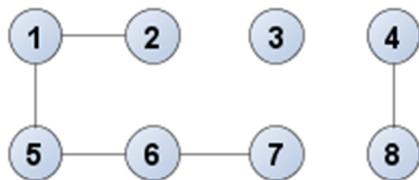
Tsükkeli (cycle) on selline ahel, mille algus- ja lõpptipp on samad. Kui tsükli moodustab lihtahel, siis sellist tsüklit nimetatakse **lihttsükliks**. Ühest servast koosnevad tsüklit $s = \{t, t\}$ nimetatakse **silmuseks (loop)**. Eelmisel joonisel on tsükkeli näiteks $\{1, 3\}$, $\{3, 4\}$ ja $\{4, 1\}$.

6.1.3 Sidususkomponendid

Graafi $G = (T, S)$ **alamgraafiks** (*subgraph*) nimetatakse mistahes graafi $G' = (T', S')$, mille korral kehtib $T' \subseteq T$ ja $S' \subseteq S$. See tähendab, et alamgraaf on saadav ülemgraafist mingi hulga tippude ja servade eemaldamise teel. Asjaolu, et G' on G alamgraaf, tähistatakse $G' \subseteq G$.

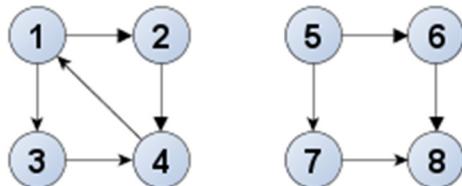
Öeldakse, et suunamata graaf on **sidus** (*connected*), kui iga tema tipupaari korral leidub marsruut ühest tipust teise. Seni toodud joonistel on olnud sidusad graafid.

Graafi G alamgraafi G' nimetatakse graafi G **sidususkomponendiks** (*connected component*), kui G' on sidus ja graafis G ei leidu sidusat alamgraafi G'' , nii, et $G' \subset G''$. See tähendab, et sidususkomponent on maksimaalne sidus alamgraaf, seda ei saa kasvatada talle uute servade või tippude lisamisega ilma sidusust rikkumata.



Sellel graafil on kolm sidususkomponenti. Esimese moodustavad tipud 1, 2, 5, 6 ja 7 ning nendevahelised servad, teise tipp 3 ja kolmada tipud 4 ja 8 koos nendevahelise servaga.

Sidusust ja sidususkomponente saab määrata ka suunatud graafidel. Suunatud graafi G nimetatakse sidusaks, kui kaarte asendamisel suunamata servadega saadud suunamata graaf G' on sidus. Kui suunatud graafis G leidub iga tipupaari korral marsruut esimesest tipust teise ja vastupidi, nimetatakse graafi G **tugevalt sidusaks** (*strongly connected*). Suunatud graafis saab eristada sidususkomponente ja **tugevalt sidusaid komponente**.



Joonisel on suunatud graaf, millel on kaks sidususkomponenti: esimene tippudega 1, 2, 3 ja 4 ning teine tippudega 5, 6, 7 ja 8 koos nendevaheliste kaartega. Vasakpoolne sidususkomponent on ka tugevalt sidus, parempoolne aga mitte.

6.2 GRAAFIDE ESITUSVIISID

Graafiteooriat õpetades on väga mugav graafe visuaalselt kujutada, programmi kirjutades on aga sellest vähe kasu. Kuidas siis graafe kujutada? Enim levinud on kolm põhimõttelist erinevat viisi, mida omakorda saab erinevaid andmestruktuure kasutades realiseerida. See, millist esitust valida, sõltub peamiselt sellest, mida graafiga edasi vaja teha on.

6.2.1 Naabrusmaatriks

Naabrusmaatriks (*adjacency matrix*) on kõige universaalsem ja lihtsam esitusviis. Naabrusmaatriks on maatriks, milles on üks rida ja üks veerg iga graafi tipu kohta. Tipule t_1 vastava rea ja tipule t_2 vastava veeru ristumiskohal on info kaare (t_1, t_2) kohta.

Naabrusmaatriksit on mugav hoida $n \times n$ massiivis M , kus n on graafi tippude arv. Minimaalne variant on see, kui tegemist on kaalumata graafiga – sellisel juhul piisab, kui massiivis hoida töeväärtusi (või arve 0 ja 1), vastavalt sellele, kas antud kaar on olemas või mitte. Selle peatüki esimesel pildil olev graaf naabrusmaatriksina:

	1	2	3	4	5	6
1	0	1	0	0	1	0
2	1	0	1	0	1	0
3	0	1	0	1	0	0
4	0	0	1	0	1	1
5	1	1	0	1	0	0
6	0	0	0	1	0	0

Kaalutud graafi korral võib maatriksis hoida serva kaalu, sellisel juhul on oluline valida serva puudumise märkimiseks sobiv arv, mis ei läheks sassi serva kaaluga. Kui serva kohta on vaja hoida rohkem informatsiooni, siis võib massiivis hoida ka keerulisemaid kirjeid või kasutada 3-mõõtmelist massiivi.

Täielikult suunamata graafi korral on naabrusmaatriks peadiagonaali suhtes sümmeetriseline ning sellisel juhul piisab, kui täita vaid pool tabelit.

Naabrusmaatriksi eelised:

- Servade lisamine ja eemaldamine on lihtne ja kiire.
- Kontroll, kas mingi tipupaari vahel on serv, on lihtne ja kiire.

Naabrusmaatriksi puudused:

- Kui tippe on palju, aga servi vähe, siis on selline esitus küllaltki mälu raiskav. Kui tippe on juba tuhandeid, on töenäoliselt kasulikum mõnd muud esitusviisi kasutada.
- Tipu kõigi naabrite leidmiseks – protseduur, mida tuleb graafialgoritmides sageli ette – on naabrusmaatriksis vaja läbi käia terve maatriksi rida. Operatsiooni keerukus on $O(n)$, kus n on tippude arv graafis.

6.2.2 Tippude loend

Tippude loendis (*adjacency list*) on iga tipu kohta loend, kuhu sellest tipust serv läheb:

1: 2, 5
2: 1, 3, 5
3: 2, 4
4: 3, 5, 6
5: 1, 2, 4
6: 4

Tipust väljuvate kaarte loendeid on mugav hoida kas lihtahelas või dünaamilises massiivis, kuna nende pikkused on muutlikud. Loendeid endid võib hoida samuti ahelas või tavalisес massiivis

pikkusega n , kus n on tippude arv graafis. Kui on vaja säilitada lisainformatsiooni tipu kohta, võib kasutada 2-mõõtmelist massiivi:

	1	2	3	4	5	6
Tipu nimi	karu	rebane	hiir	elevant	siga	kass
Naabrid	[2, 5]	[1, 3, 5]	[2, 4]	[3, 5, 6]	[1, 2, 4]	[4]

Kui on vaja hoida infot kaarte kohta, võib naabrite ahelas/massiivis kasutada keerulisemaid kirjeid, näiteks kaalutud graafis võib kasutada paare siht-tipu indeksist ja serva kaalust.

Tippude loendi eelised:

- vajadusel on tippude kohta mugav säilitada lisainfot,
- tipu naabrite leidmine ja töötlemine on kiire, see on vajalik paljudes graafitöötlusalgoritmides.

6.2.3 Servade loend

Servade loend (*edge list*) on loend graafi servadest. Siin on joonisel 1 toodud graafi esitus looteluna servadest:

{1, 2}, {1, 5}, {2, 3}, {2, 5}, {3, 4}, {4, 5}, {4, 6}

Üks võimalus on selle realiseerimiseks kasutada 2-mõõtmelist massiivi, eriti juhul, kui servade arv on ette teada:

Esimene tipp	1	1	2	2	3	4	4
Teine tipp	2	5	3	5	4	5	6
Kaal	76	87	73	62	14	36	43

Sageli on aga mugavam säilitada serv eraldi struktuurina (näiteks kolmikuna) ning graaf on siis servade massiiv või ahel.

Servade loendi eelised:

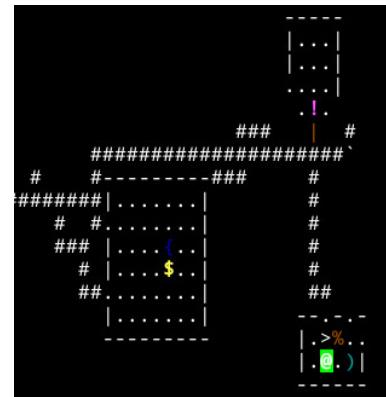
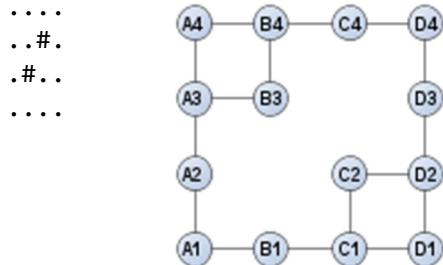
- Mugav kasutada, kui servade kohta on palju lisainformatsiooni.
- Lihtsam kasutada, kui operatsioone on vaja sooritada just servadel. Näiteks on algoritme, kus on kasulik servi kaalu järgi jooksvalt sorteerida, seda on servade loendi abil mugav teha.

Servade loendi puudused:

- Kui graafis on suunatud servi, tuleb kõik servad topelt salvestada.
- Tipu naabrite leidmiseks tuleb läbi käia kõik servad. Selle puuduse tõttu kasutatakse kõnealust esitlusviisi siiski harva.

6.2.4 Regulaarsete servadega graafid

Mõnel juhul on lihtne määrama, kas mingi kahe tipu vahel on serv või mitte. Nimetame siin selliseid graafe regulaarsete servadega graafideks. Üks lihtsamaid ja levinumaid regulaarsete servadega graafe on kahemõõtmelised kaardid:



Kõikvõimalikke kaarte, labürinte jms saab sel moel graafina esitada. Iga märk selles ruudustikus on graafi tipuks ja servad on harilikult körvuti paiknevate märkide vahel. Kuna servad on nii regulaarsed, siis pole vaja luua eraldi andmestruktuuri nende hoidmiseks, piisab, kui hoida tippe kahemõõtmelises massiivis. Iga tipu naabertippude indeksid on kergesti arvutatavad:

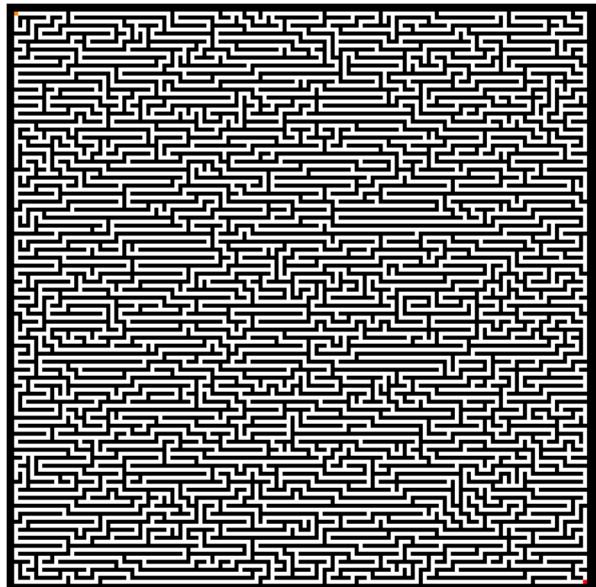
(i-1, j-1)	(i-1, j)	(i-1, j+1)
(i, j-1)	(i, j)	(i, j+1)
(i+1, j-1)	(i+1, j)	(i+1, j+1)

6.3 GRAAFI LÄBIMINE

Graafi algoritmide juures on enamasti kõige olulisemaks protseduuriks graafi tippude töötlemine liikudes mööda servi tipust tippu. Sellisel moel graafi läbivaatamist nimetataksegi graafi läbimiseks. Graafi läbimiseks on kaks põhilist viisi: sügavuti läbimine ja laiuti läbimine.

6.3.1 Sügavuti läbimine

Sügavuti läbimise korral alustatakse graafi läbimist mingist tipust A ja liigutakse edasi selle uuele naabriile, siis omakorda järgmissele veel külastamata naabriile jne. Kui tipul on mitu naabrit, valitakse üks ja liigutakse mööda seda haru edasi. Kui kogu haru on läbitud, võetakse järgmine naaber ja vaadeldakse kogu see haru ja jätkatakse nii, kuni kõik harud on läbi vaadatud.



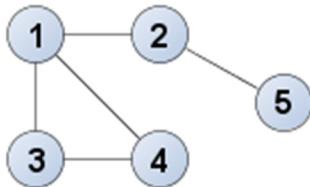
Kõige lihtsam on seda teha rekursiivselt. Lisainfona on vaja meeles pidada, millised tipud on juba külastatud, et vältida lõputusse tsüklisse minekut.

```
vector<int> graaf[tippude_arv]; // graaf tippude loendina
bool kaidud[tippude_arv] = { 0 }; // alguses kõik tipud on käimata

void otsi(int tipp)
{
    kaidud[tipp] = true; // siin me oleme
    tootle(tipp); // teeme midagi selle tipuga
    for (int i = 0; i < graaf[tipp].size(); i++) {
        int naaber = graaf[tipp][i]; // iga naabertipuga
        if (kaidud[naaber] == false) // kus ei ole veel käinud
            otsi(naaber); // kordame sama protseduuri
    }
}
```

Olenevalt sellest, kus asub töötlemise protseduur, eristatakse ees- ja lõppjärjestuses graafi töötlemist. Ülaltoodud näites töödeldakse tipp enne naabrite kallale asumist ja seega on tegu eesjärjestuses läbimisega. Kui töötlemine toimub pärast naabreid, on tegemist lõppjärjestuses läbimisega.

See, millises järjekorras tipud täpselt läbitakse, sõltub nii alguskohast kui sellest, kuidas naabreid valitakse (naabrite järjestusest). Selles mõttes ei ole graafil üht kindlat sügavuti läbimisel saadavat järjestust, isegi juhul, kui alustada läbimist samast tipust. Näiteks graafil:



on neli võimalikku tippude eesjärjestuses töötlemise järjestust sügavuti läbimisel, kui alustada tipust 1: need on (läbitavate tippude järjekorras) 1, 2, 5, 4, 3; 1, 2, 5, 3, 4; 1, 4, 3, 2, 5 ja 1, 3, 4, 2, 5. Tipust 5 alustades aga on võimalikke eesjärjestuses sügavuti läbimise järjestusi vaid 2: 5, 2, 1, 3, 4 ja 5, 2, 1, 4, 3.

Sügavuti läbimise keerukus sõltub valitud andmestruktuurist. Oletades, et töötlemisoperatsioon on konstantse keerukusega, siis juhul, kui kasutatakse naabrusmaatriksit, tuleb kogu maatriks läbi käia ja keerukuseks on $O(T^2)$, kus T on tippude arv. Kui valitud on tippude loend, siis on keerukuseks $O(T + S)$, kus S on servade arv.

Sügavuti läbimist on hea kasutada ka tsüklite otsimiseks. Kui mõni vaadeldava tipu naabritest on juba vaadeldud, on graafis tsükkel:

```
bool on_tsykkel(int tipp, int eelmine)
{
    kaidud[tipp] = true;
    for (int i = 0; i < graaf[tipp].size(); i++) {
        int naaber = graaf[tipp][i];
        if (kaidud[naaber] == false) {
            if (on_tsykkel(naaber, tipp))
                return true;
        }
        else if (naaber != eelmine)
            return true;
    }
    return false;
}
```

6.3.2 Ülesanne: Ratsu teekond

Graafi läbimise illustreerimiseks kasutatakse sageli ülesandeid malelaual:

Leia selline ratsu teekond malelaual, mille puhul ratsu külastaks igat ruutu täpselt ühe korra. Antud on ratsu algpositsioon malelaual, väljastada ratsu teekond.
Sisendi esimesel real on üks number - ruudukujulise malelaua pikkus ruutudes. Teisel real on antud ratsu algpositsioon, mis koosneb veergu tähistavast tähemärgist ning numbrist, mis tähistab rida.
Väljastada ratsu teekond kasutades sama notatsiooni. Kui teed ei leidu, väljastada EI SAA.



NÄIDE 1:

5

c3

Vastus:

a2 c1 e2 d4 b5 a3 b1 d2 e4 c5 a4 b2 d1 e3 d5 b4 d3 e5 c4 a5 b3 a1 c2 e1

NÄIDE 2:

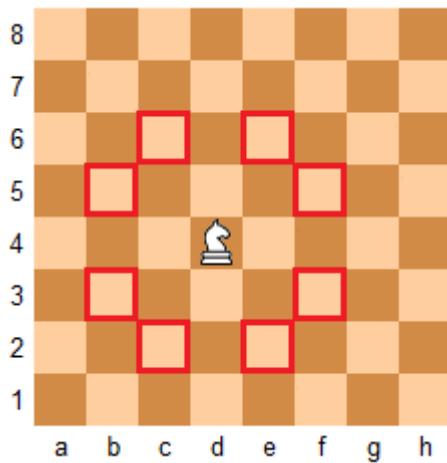
4

a1

Vastus:

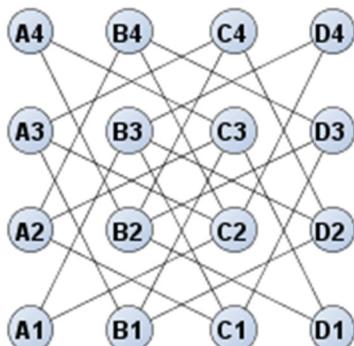
EI SAA

Ratsu saab liikuda malelaual ratsukäikudega, st liikuda ühes suunas korraga kaks ja ristuvas suunas ühe ruudu. Malelaua keskel saab ratsu liikuda igast ruudust ühe käiguga kaheksasse teise ruutu:



Ratsu käigud. Punase raamiga on tähistatud ruudud, millele ratsu saab käia ühe käiguga.

Ratsu käike malelaual saab kujutada graafina, mille tippudeks on malelaua ruudud ning servadeks ratsu kägid. Kahe tipu vahel on serv parajasti siis, kui ratsu saab käia ühe käiguga ühele tipule vastavalt ruudult teisele tipule vastavale ruudule. Tippe on sellises graafis sama palju kui malelaual ruute.



Ratsu käigud 4X4 laual

Selles ülesandes võib graafi luua näiteks järgmiselt:

```
// massiiv, mis on abiks arvutamisel, kuhu ratsu käia saab (st naabertippude
leidmiseks graafis)
int deltat[8][2] =
{{{-2, -1}, {-2, 1}, {2, -1}, {2, 1}, {1, 2}, {1, -2}, {-1, 2}, {-1, -2}}};
vector<int> graaf[64];

void loo_graaf(int dim)
{
    for (int i = 0; i < dim; i++)
        for (int j = 0; j < dim; j++)
            for (int k = 0; k < 8; k++){
                int naaber_x = i + deltat[k][0];
                int naaber_y = j + deltat[k][1];
                if ((naaber_x >= 0) && (naaber_x < dim) &&
                    (naaber_y >= 0) && (naaber_y < dim))
                    graaf[i*dim + j].push_back(dim*naaber_x + naaber_y);
            }
}
```

Kuna aga ratsu võimalikud käigud on lihtsasti arvutatavad, siis on tegemist regulaarsete servadega graafiga ning graafi luua ei ole ilmtingimata vajalik. Järgnevas lahenduses arvutatakse naabrid jooksvalt.

```
#include <iostream>
#include <string>
#include <stack>
using namespace std;

const int MAX_DIM = 8;
int dim, ruutude_arv;

// massiiv, mis on abiks arvutamisel, kuhu ratsu käia saab (st naabertippude
leidmiseks graafis)
int deltat[8][2] =
{{{-2, -1}, {-2, 1}, {2, -1}, {2, 1}, {1, 2}, {1, -2}, {-1, 2}, {-1, -2}}};
bool kaidud[MAX_DIM][MAX_DIM] = { 0, 0 };
stack<string> vastus;
bool Otsi(int x, int y, int kaigu_nr);

int main()
{
    cin >> dim;
    ruutude_arv = dim*dim;
    string algus;
    cin >> algus;
    if (Otsi(algus[0]-'a', algus[1]-'1', 1)) {
        while (vastus.size()) {
            cout << vastus.top() << " ";
            vastus.pop();
        }
    }
    else
        cout << "EI SAA" << endl;
}
```

```

bool Otsi(int x, int y, int kaigu_nr)
{
    if (kaigu_nr == ruutude_arv) return true; // kõik ruudud on käidud, tee on leitud
    kaidud[x][y] = true; // siin me oleme

    for (int k = 0; k < 8; k++) { // iga võimaliku käigu jaoks
        int naaber_x = x + deltad[k][0];
        int naaber_y = y + deltad[k][1];
        if ((naaber_x < 0) || (naaber_x >= dim) || // kui on väljaspool..
            (naaber_y < 0) || (naaber_y >= dim) || //..mängulauda
            kaidud[naaber_x][naaber_y]) { // või on juba käidud,
            continue; // pole sobiv sihtkoht, jätkame
        }
        if (Otsi(naaber_x, naaber_y, kaigu_nr + 1)) { // Proovime järgmist käiku
            vastus.push(string() + (char)(naaber_x + 'a') + (char)(naaber_y + '1'));
            return true;
        }
    }
    // ei leidnud teed, mis läbis kõik ruudud
    kaidud[x][y] = false; // võtame viimase käigu tagasi
    return false;
}

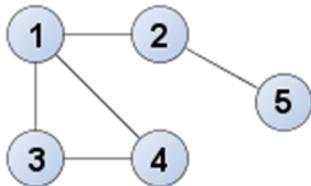
```

Selle ülesande näol on tegemist väga tuntud matemaatilise probleemiga, mille kohta võib rohkem lugeda siit: https://en.wikipedia.org/wiki/Knight's_tour

6.3.3 Laiuti läbimine

Laiuti läbimisel (*breadth-first search, BFS*) alustatakse ühest tipust A ja selle järel liigutakse järjekorras kõigile tipu A naabertippudele. Kui A kõik naabrid on töödeldud, liigutakse A ühe naabri kõikidele naabertippudele, seejärel teise naabri naabritele jne. See tähendab, et tipud lähevad töötlemisele nendeni jõudmisse järjekorras. Seetõttu on algoritmiski hea kasutada tippude meelespidamiseks järjekorda. Järjekorra jaoks on muidugi vaja lisamälu, mis ongi üldjuhul kõige suuremaks miinuseks, võrreldes graafi sügavuti läbimisega.

Graafis



laiuti läbimisel alates tipust 1, töödeldakse järgmiseks tipud 2, 3 ja 4 (töötlemise järjekord oleneb sellest, kuidas meil servad järjestatud on) ning seejärel tipp 5. Esimesel ringil lisatakse järjekorda tipud, mis on lähetipust ühe serva kaugusel, teisel need, mis on kahe serva kaugusel jne. Seetõttu laiuti läbimine sobib lühimate teede leidmiseks servade arvu mõttes (tee, mis läbib kõige vähem servi).

Lihitne laiuti läbimise algoritm on järgmine:

```
vector<int> graaf[tippude_arv];
bool lisatud[tippude_arv] = { 0 }; // alguses on kõik tipud lisamata

void labi_laiuti()
{
    queue<int> jarjekord;
    jarjekord.push(0); // lisame esimese tipu järjekorda
    lisatud[0] = true; // ja märgime, et on järjekorras

    while (!jarjekord.empty()) {
        int tipp = jarjekord.front();
        jarjekord.pop();
        tootle(tipp);
        for (int i = 0; i < graaf[tipp].size(); i++) {
            int naaber = graaf[tipp][i]; // iga naabertipu,
            if (!lisatud[naaber]) { // mis ei ole veel järjekorras olnud,
                jarjekord.push(naaber); // lisame järjekorda
                lisatud[naaber] = true;
            }
        }
    }
}
```

Vaatame järgmist ülesannet laiuti läbimise praktilisemast kasutusest:

6.3.4 Ülesanne: Ratsu teekond 2

Leida ratsu teekond ühelt malelaua ruudult teisele vähima võimaliku käikude arvuga. Sisendi esimesel real on üks number – malelaua ridade ja veergude arv, teisel real on kaks sõna: ratsu positsioon malelaual ja sihtkoht, väljastada üks võimalik ratsu teekond.

NÄIDE:

8
a1 h8

Vastus:

a1 c2 a3 c4 e5 g6 h8

Selle ülesande aluseks olev graaf on identne eelmise ratsu ülesandega ja seetõttu pikemat selgitust ei vaja. Kasutame siin taas selle graafi regulaarsust ning arvutame iga ruudu naabrid jooksvalt.

Vähima käikude arvuga tee leidmiseks saame kasutada lauti läbimist. Alustades ratsu algkohast, asuvad kõik selle tipu naabrid algusest ühe käigu kaugusel. Naabrite naabrid on kahe käigu kaugusel jne:

8	5	4	5	4	5	4	5	6
7	4	3	4	3	4	5	4	5
6	3	4	3	4	3	4	5	4
5	2	3	2	3	4	3	4	5
4	3	2	3	2	3	4	3	4
3	2	1	4	3	2	3	4	5
2	3	4	1	2	3	4	3	4
1	0	3	2	3	2	3	4	5
a	b	c	d	e	f	g	h	

Malelaua igas ruudus on kirjas, kui mitme käiguga ratsu sinna ruutu jõuab, kui ratsu alustab ruudult a1.

Seda, millise naabri kaudu ratsu kõige vähemate käikudega lõppu jõuab, ei ole ette teada. Selleks on kasulik meeleteha jätta kõige lühem tee iga ruudu jaoks, kuhu satume.

```
#include <iostream>
#include <string>
#include <stack>
#include <queue>
#include <map>
using namespace std;

const int MAX_DIM = 100;
int dim, ruutude_arv;

// massiiv, mis on abiks arvutamisel, kuhu ratsu käia saab (st naabertippude
// leidmiseks graafis)
int deltag[8][2] =
    {{-2, -1}, {-2, 1}, {2, -1}, {2, 1}, {1, 2}, {1, -2}, {-1, 2}, {-1, -2}};
bool kaidud[MAX_DIM][MAX_DIM] = {0, 0};
void otsi(pair<int, int> algus, pair<int, int> lopp);

int main()
{
    cin >> dim;
    string salgus, slopp;
    cin >> salgus >> slopp;
    pair<int,int> algus = make_pair(salgus[0] - 'a', salgus[1] - '1');
    pair<int, int> lopp = make_pair(slopp[0] - 'a', slopp[1] - '1');
    otsi(algus, lopp);
}
```

```

void otsi(pair<int, int> algus, pair<int, int> lopp)
{
    queue<pair<int, int>> jarjekord;
    // Siin hoiame iga ruudu jaoks meeles lühima tee, kuidas sinna algusest sai.
    map<pair<int, int>, string> teed;

    jarjekord.push(algus);
    kaidud[algus.first][algus.second] = true;
    teed[algus] = string() + char(algus.first + 'a') + char(algus.second + '1');

    while (!jarjekord.empty()) {
        pair<int, int> ruut = jarjekord.front();
        jarjekord.pop();
        if (lopp == ruut) { // oleme jõudnud sihtkohta
            cout << teed[ruut] << endl; // väljastame tee
            return; // rohkem otsida pole vaja
        }

        for (int k = 0; k < 8; k++) { // iga võimaliku käigu jaoks
            int x = ruut.first + deltag[k][0];
            int y = ruut.second + deltag[k][1];
            if ((x >= 0) && (x < dim) && (y >= 0) && (y < dim) && //mängulaual
                !kaidud[x][y]) { // ja käimata
                jarjekord.push(make_pair(x, y));
                kaidud[x][y] = true;
                // Laiuti läbimise puhul kohe kui uuele ruudule jõuame, on see lühim
                // võimalik tee servade arvu mõttes. Jätame selle tee meelde
                teed[make_pair(x, y)] =
                    teed[ruut] + " " + char(x + 'a') + char(y + '1');
            }
        }
    }
    cout << "EI SAA" << endl; // ei ole teed leidnud
}

```

6.4 SIDUSUSKOMPONENTIDE LEIDMINE

Kui nüüd vaadata hoolega eelnevaid graafi läbimise algoritme, siis need läbivad terve graafi vaid siis, kui see on sidus. Õnnekas on neis kasutuses massiiv, mis peab meeles, millised tipud on töödeldud. Seega saab pärast iga otsingut käia selle massiivi läbi ja alustada uut läbimist järgmisest veel vaatlemata tipust. Selline lähenemine võimaldab ka loendada ja leida graafi sidususkomponendid. Järgmises ülesandes on justnimelt seda vaja teha.

6.4.1 Ülesanne: Ratsud

Normaalselt saab ratsu liikuda kõigi malelaua ruutude vahel. Aga praegu on seal ka hulk ettureid – nendele ruutudele ratsu käia ei saa. Leida, mitu ratsut saab malelauale paigutada nii, et nad ei saa üksteise ruutudele käia (ükskõik, mitme käiguga). Sisendi esimesel real on antud kaks arvu: N – ruudukujulise malelaua pikkus ruutudes, ja E – etturite arv. Teisel real on E sõna – etturite asukohad. Väljastada üks arv – ratsude arv, mida saab malelauale paigutada.

NÄIDE:

4 5
a2 b2 c2 d2 d3

Vastus:

3

Vaatame jällegi väiksemat, 4x4 lauda. Kui kõik ruudud on vabad, siis on tekkiv ratsu tee graaf sidus ning malelauale saab paigutada vaid ühe ratsu. Kui aga lauale on paigutatud mõned etturid, siis nendesse ruutudesse ratsu enam käia ei saa ning need võib graafist eemaldada.



Vasakpoolne graaf vastab etturiteta lauale, parempoolne aga olukorrale, kus etturid on asetatud ruutudesse A2, B2, C2, D2 ja D3. Jooniselt on hea näha, et nii tekib kolm sidususkomponenti (joonisel eri värvitippudega) ja seega saab asetada malelauale kolm ratsut nii, et nende teed ei kattuks.

Nii on selleski ülesandes esiteks vaja tekitada korrektne graaf. Et mitte kaotada servade regulaarsust, on mugav tähistada hõivatud ruudud – kui käik viib ratsu asukoharuudult hõivatud ruudule, siis nende ruutude vahel serva ei eksisteeri. Kuna nagunii kontrollime, kas tipp on varem külastamata, siis võib antud ülesandes lihtsalt etturite asukohad märkida külastatuteks.

```
#include <iostream>
#include <string>
using namespace std;

const int MAX_DIM = 100;
int dim, ruutude_arv;

// massiiv, mis on abiks arvutamisel, kuhu ratsu käia saab (st naabertippude
// leidmiseks graafis)
int deltag[8][2] =
    {{-2, -1}, {-2, 1}, {2, -1}, {2, 1}, {1, 2}, {1, -2}, {-1, 2}, {-1, -2}};
bool kaidud[MAX_DIM][MAX_DIM] = { 0, 0 };
void otsi(int x, int y);

int main()
{
    int etturid, ratsud=0;
    cin >> dim >> etturid;
    for (int i = 0; i < etturid; i++) {
        string ettur;
        cin >> ettur;
        kaidud[ettur[0] - 'a'][ettur[1] - '1'] = true;
    }

    for (int i = 0; i < dim; i++)
        for (int j = 0; j < dim; j++) {
            if (!kaidud[i][j]){
                ratsud++;
                otsi(i, j);
            }
        }
    cout << ratsud << endl;
    return 0;
}
```

```

void otsi(int x, int y)
{
    kaidud[x][y] = true;

    for (int k = 0; k < 8; k++) {
        int naaber_x = x + deltad[k][0];
        int naaber_y = y + deltad[k][1];
        if ((naaber_x >= 0) && (naaber_x < dim) && // mängulaual
            (naaber_y >= 0) && (naaber_y < dim) &&
            !kaidud[naaber_x][naaber_y]) { // ja käimata
                otsi(naaber_x, naaber_y);
            }
        }
}

```

6.5 ÜLEJUTAMINE

Veel üheks küllalki sagedaseks graafi läbimise ülesandeks on nn üleujutamise (*flood fill*) ülesanded. Oma olemuselt on need väga sarnased sidususkomponentide leidmissele. Samas on tegemist küllaltki sageli esineva ülesandetüübiga, seega vaatame siin üht sellist lähemalt:

6.5.1 Ülesanne: Veekogud



On antud kahevärviline kaart, kus sinine tähistab vett ja roheline metsa. Leia, mitu veekogu on kaardil ja kui suur on neist suurim. Erinevateks loetakse veekogud siis, kui nende sinised pikslid ei puutu kuidagi kokku, ka nurkapidi mitte. Sisendi esimesel real on kaks arvu m ja n ($1 \leq m, n \leq 100$), mis näitavad kaardi piksliridade ja -veergude arvu. Igal järgneval m real on n -täheline sõna, mis koosneb S ja R tähtedest. S tähistab sinist ja R rohelist pikslit. Väljastada kaks rida, milles esimesel on eraldatud veekogude arv ja teisel suurima veekogu pikslite arv.

NÄIDE:

5 5
RRRRR
RSSRS
RSRRS
SSRSR
SSRRR

Vastus:

2
8

Selleski ülesandes on tegemist regulaarsete servadega graafiga ning võib graafi hoidmiseks kasutada vahetult kahemõõtmelist märkide massiivi. Tuleb meeles pidada, et serv eksisteerib ainult sama tähemärgiga tippude vahel.

Peamiseks eesmärgiks ülesandes on leida sidususkomponent ning sageli ka selle suurus (mitut tippu sidususkomponent sisaldab). Selleks, et eristada juba vaadeldud ja vaatlemata tippe, on lisamassiivi

asemel kavalam tipud nii-öelda „üle värvida“ – siis on teada, milliseid tippe on juba arvestatud. Ühe komponendi leidmise ja üle värvimise võib lahendada järgmiselt:

```
int deltad[8][2] =
{{1, 0}, {1, 1}, {0, 1}, {-1, 1}, {-1, 0}, {-1, -1}, {0, -1}, {1, -1}};
int ridu, veerge;
char** kaart;

int taida(int r, int v, char v1, char v2) {
    if (r < 0 || r >= ridu || v < 0 || v >= veerge) // Kui on väljaspool kaarti
        return 0;
    if (kaart[r][v] != v1) return 0; // kui ei ole esimest värti
    int vastus = 1; // lisab vastusele ühe
    kaart[r][v] = v2; // värvime teist värti, et ei läheks tsüklisse
    for (int d = 0; d < 8; d++) {
        vastus += taida(r + deltad[d][0], v + deltad[d][1], v1, v2);
    }
    return vastus;
}
```

Kogu lahenduse juures peame jälle kogu graafi läbi käima ja leidma võimalikud komponentide alguskohad:

```
int main()
{
    cin >> ridu >> veerge;
    kaart = new char*[ridu];
    for (int i = 0; i < ridu; i++) {
        kaart[i] = new char[veerge];
        for (int j = 0; j < veerge; j++) {
            cin >> kaart[i][j];
        }
    }

    int veeekogusid = 0;
    int suurim = 0;

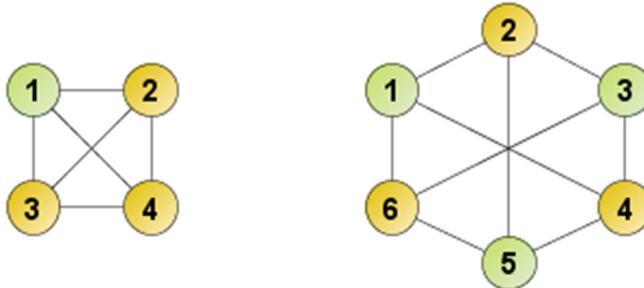
    for (int i = 0; i < ridu; i++) {
        for (int j = 0; j < veerge; j++) {
            if (kaart[i][j] == 'S') {
                veeekogusid++;
                suurim = max(suurim, taida(i, j, 'S', '*'));
            }
        }
    }
    cout << veeekogusid << endl;
    cout << suurim << endl;
    return 0;
}
```

6.6 KAHEALUSELINE GRAAF

Kahealuseliseks (*bipartite*) graafiks nimetatakse sellist graafi, mille tipud jagunevad mingi tunnuse alusel kahte hulka ning servad saavad olla ainult erinevatesse hulkadesse kuuluvate tippude vahel.

Kõige lihtsam on ette kujutada graafi, mille tipud on värvitud kahe erineva värviga, näiteks on iga tipp värvitud kas punaseks või siniseks. Selline graaf on kahealuseline parajasti siis, kui kõik selle graafi servad on kahe erinevat värti tipu vahel.

Graafiülesannetes tõstatub vahel küsimus, kas antud graaf saab olla kahealuseline? Oletame näiteks, et tantsuõpetaja soovib moodustada ühtlasi ringikujulisi formatsioone n lapsest nii, et iga poisi kõrval seisab tüdruk ja iga poisi vastas seisab tüdruk ning vastupidi – iga tüdruku kõrval ja vastas on poiss. Näiteks nelja last nii paigutada ei saa, kuus last aga kyll:



Seda tüüpi ülesandeid võib esineda ka programmeerimisvõistlustel. Kui taibata ära, milline graaf tekib, ja see realiseerida, siis tippude „värvimine“ on taas lihtne graafi läbimise protseduur. Ka siin pole tegelikult oluline, kas läbida graafi laiuti või sügavuti – õige vastuse annavad mõlemad. Laiuti läbimine annab aga sageli kiiremini vastuolu.

Siin on funktsioon, mis etteantud graafi tipud kaheks jaotab kasutades graafi laiuti läbimist:

```
vector<int> graaf[tippude_arv];
vector<int> jaotus(tippude_arv, -1);

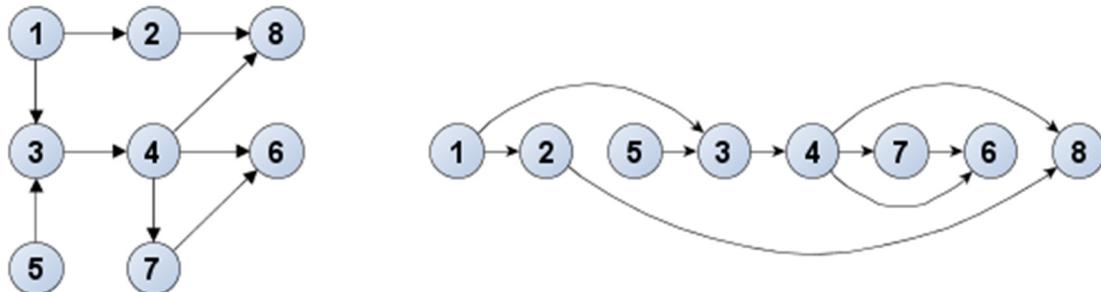
bool jaota()
{
    queue<int> jrkd;
    jrkd.push(0);
    jaotus[0] = 0;

    while (!jrkd.empty()) {
        int u = jrkd.front();
        jrkd.pop();
        for (int i = 0; i < (int)graaf[u].size(); i++) {
            int v = graaf[u][i];
            if (jaotus[v] == -1) { // kui naaber ei ole veel jaotatud
                jaotus[v] = 1 - jaotus[u]; // paneme talle teise vääruse
                jrkd.push(v); // ja lisame järjekorda
            }
            else if (jaotus[v] == jaotus[u]) { // kui serv on kahe sama omadusega tipu
                return false; // vahel, siis järelikult graaf ei ole kahealuseline
            }
            // juhul, kui naaber on juba jaotatud, aga teist värti, on kõik korras, jätkame
        }
    }
    return true;
}
```

6.7 TOPOOOGILINE SORTEERIMINE

Üheks huvitavaks graafi erijuhuks on suunatud tsükliteta graaf, millega tutvusime põgusalt eelmises peatükis. Sellises graafis ei saa liikuda tagasi tipule, mis on juba läbitud. Joonisel saab esitada sellise graafi lineaarse tippude reana, nii et servad on suunatud kõik ühes suunas (vasakult paremale). Sellist tippude järjestust nimetatakse **topoloogiliseks järjestuseks**.

Ühel graafil võib olla mitu topoloogilist järjestust, ainsaks tingimuseks on, et iga serva (t_i, t_j) korral $i < j$, kus i, j on tipu indeksid topoloogilises järjestuses.



Suunatud graaf ja selle topoloogiliselt sorteeritud esitus

Järgmiseks vaatame üht lihtsat topoloogilise sorteerimise ülesannet. Puhtalt topoloogilise sorteerimise ülesandeid esineb pigem lihtsamatel võistlustel, kuid sageli on topoloogiline sorteerimine mõne keerukama ülesande alamosaks.

6.7.1 Ülesanne: Loomad

Antud on hulk loomade paare, kus esimene loom on teisest tugevam. Sorteerida kõik loomad tugevuse järvikorda.

Sisendi esimesel real on loomapaaride arv N. Järgneval N real on igaühel kaks looma, esimene tugevam kui teine. Väljastada tugevuse järvikorras sorteeritud loomade nimekiri kõige tugevamast alates.

NÄIDE:

```
4
rebane jänes
karu hunt
hunt rebane
jänes hiir
```

Vastus:

```
karu hunt rebane jänes hiir
```

Taas tuleb alustada sellest, et milline graaf antud ülesandes tekib. Sisendina on antud loomapaarid, mille kohta on teada, et esimene on tugevam kui teine. Loomad on graafi tippudeks ja seos „on tugevam“ servaks – sisendi näol on meil tegemist juba servade loendiga ja nii ei ole graafi moodustamine keeruline. Kuna siin iseloomustab tippu looma nimi, siis tavalise massiivi asemel on graafi mugavam hoida andmestruktuuris, mis võimaldab kiiret ligipääsu nime järgi, näiteks map'is

```
#include <iostream>
#include <list>
#include <queue>
#include <map>
#include <string>

using namespace std;

typedef struct Loom
{
    string Nimi;
    map<string, Loom*> Sisse;
    map<string, Loom*> Valja;
} Loom;
```

```

map<string, Loom> graaf;

Loom* leia_loom(string nimi)
{
    if (!graaf.count(nimi)) { // kui selle nimega looma veel ei ole
        Loom n;
        n.Nimi = nimi;
        graaf[nimi] = n; // lisame selle
    }
    return &graaf[nimi];
}

int main()
{
    list<string> valjund;
    queue<Loom*> jrkd;
    int servi;
    cin >> servi;
    for (int i = 0; i < servi; i++) {
        string yks, kaks;
        cin >> yks >> kaks;
        Loom* esimene = leia_loom(yks);
        Loom* teine = leia_loom(kaks);
        esimene->Valja[teine->Nimi] = teine;
        teine->Sisse[esimene->Nimi] = esimene;
    }
    // kõigepealt leiame kõik tipud, millel sissetulevaid kaari ei ole. Need loomad
    // saavad olla kõige tugevamad teadaoleva info põhjal.
    for (map<string, Loom>::iterator it = graaf.begin(); it != graaf.end(); ++it) {
        if (it->second.Sisse.empty())
            jrkd.push(&it->second);
    }

    while (!jrkd.empty()) { // kuni on veel töötlemata tippe
        Loom* n = jrkd.front();
        jrkd.pop();
        valjund.push_back(n->Nimi); // lisame vastusesse

        for (map<string, Loom*>::iterator it2 = n->Valja.begin();
             it2 != n->Valja.end(); ++it2) {
            Loom* jrgm = it2->second;
            // eemaldame naabril kõik vaadeldavast tipust sisestulevad kaared
            jrgm->Sisse.erase(n->Nimi);
            if (jrgm->Sisse.empty()) // kui naabril rohkem sisestulevaid kaari pole
                jrkd.push(jrgm); // lisame selle järvikorda
        }
        n->Valja.clear(); // eemaldame tipu kõik väljuvad kaared
    }

    for (map<string, Loom>::iterator it = graaf.begin(); it != graaf.end(); ++it) {
        if (it->second.Sisse.empty()) continue;
        cout << "EI SAA" << endl;
        return 0;
    }

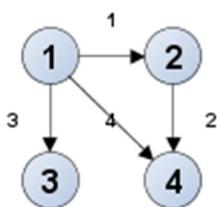
    for (list<string>::iterator it = valjund.begin(); it != valjund.end(); ++it) {
        cout << *it << " ";
    }
    cout << endl;
    return 0;
}

```

Topoloogilist sorteerimist nõuavad harilikult igasugu planeerimisülesanded, kus objektidel on omavahel range järjestus – näiteks tuleb mingid tööd sooritada enne teisi.

6.8 KAALUTUD SERVADEGA GRAAFID

Programmeerimise seisukohalt on oluline eristada ka kaalutud graafe. Kaalutud graafis on igal serval kaal ehk värtus. Oluline erinevus on näiteks lühima tee leidmisel graafis – kui kõik servad on võrdsed, taandub lühima tee leidmine vähima servade arvuga tee leidmissele, kaalutud graafis tuleb kasutada keerulisemaid algoritme.



Sellel graafil lühim tee tipust 1 tippu 4 läbi tipu 2, kuna $1+2 < 4$.

6.9 DIJKSTRA LÜHIMA TEE LEIDMISE ALGORITM

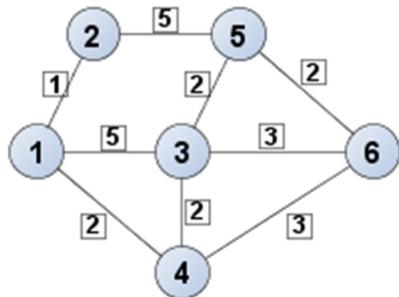
1956. aastal leiutas hollandi arvutiteadlane Edsger Dijkstra (1930-2002) efektiivse algoritmi, kuidas leida lühim tee graafi ühest tipust teise.

Dijkstra algoritmi võib vaadelda kui graafi laiuti läbimise edasiarendust. Laiuti läbimise puhul on meil järjekord vaadeldavatest tippudest, kus kõigepealt tulevad tipud, mis on algtipust kaugusel 1, siis kaugusel 2 jne. Kui kõigi servade kaal on 1, siis on Dijkstra algoritm ekvivalentne tavaliise laiuti läbimisega. Kui servadel võivad olla ka teiste väärustega kaalud, muutub algoritm järgmiseks:

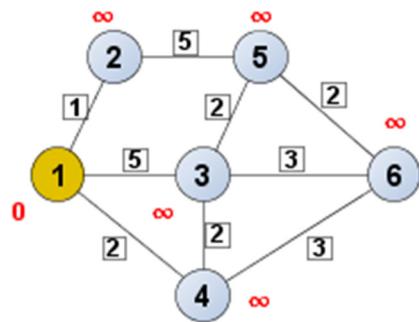
Dijkstra puhul tekitab tema tööst arusaamisest suurema hulgat segadust see, kuidas tema perekonnanime häädama peaks. Nime esimeses silbis on diftong, mille esimene pool on a, e ja ä vahepealne ning teine pool on i. Kuula näidet siit:
<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/85/Dijkstra.ogg>

1. Sea algtipu kauguseks 0 ja kõigi teiste tippude kauguseks lõpmatus.
2. Märgi algtip **aktiivseks** ja kõik ülejäänud tipud **vaatamata** tippudeks.
3. Olgu aktiivne tipp A. Vaata kõiki tema naabreid B ja:
 - a. Arvuta B-sse jõudmise kaugus A kaudu (kaugus tippu A pluss A ja B vahelise serva kaal).
 - b. Kui see kaugus on väiksem kui seni leitud vähim kaugus tippu B, siis paranda tipu B kaugus selleks väiksemaks vääruseks.
4. Märgi tipp A **vaadatuks**. (Siia pole vaja enam tagasi tulla!)
5. Vali vaatamata tippude seast **vähima senise kaugusega** tipp uueks aktiivseks tipuks.
 - a. Kui kõigi vaatamata tippude kaugus on lõpmatus, pole nõutud teed võimalik leida.
 - b. Kui uus aktiivne tipp on otsitav sihtkoht, siis on lühim tee leitud – see on võrdne parima seni leitud kaugusega.
 - c. Vastasel korral jätka uuesti alates sammust 3.

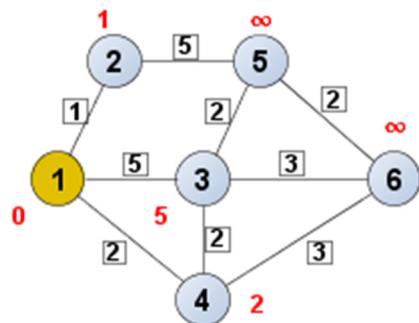
Vaatame, kuidas leida järgneval graafil lühim tee tipust 1 tippu 6:



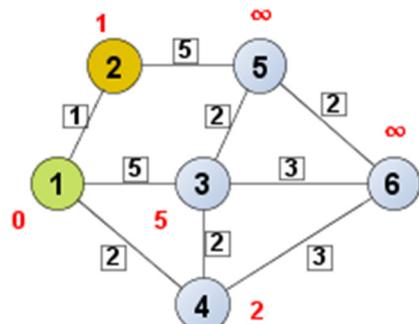
Kõigepealt märgime algtipu kauguseks 0 ja teiste tippude kauguseks lõpmatuse (joonisel punasega) ning seame tipu 1 aktiivseks (joonisel kollane):



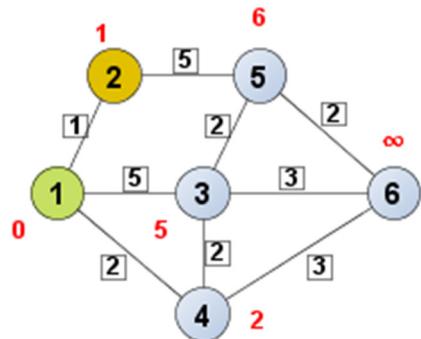
Leiame kõigi tipu 1 naabertippude kaugused algtipust: tipu 2 kaugus on $0 + 1 = 1$, tipu 3 kauguseks saab 5 ja tipu 4 kauguseks 2:



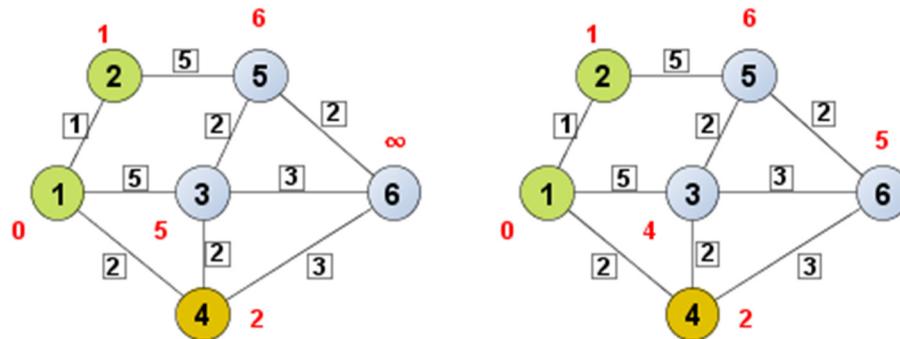
Nüüd on tipp 1 ja selle märgime vaadatuks (joonisel rohelisega), et seda uuesti mitte vaadelda. Valime mitteaktiivsetest vaatlemata tippudest kõige väiksema kaugusega tipu, milleks on tipp 2 kaugusega 1. Märgime selle aktiivseks:



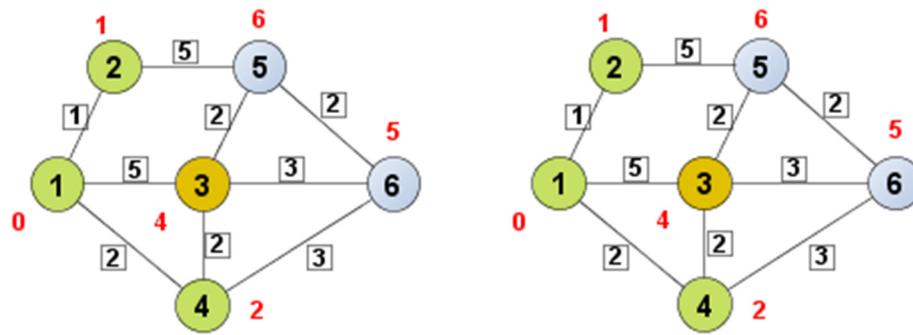
Vaatame tipu 2 naabreid: 1 on juba vaadatud ja sellega ei tee midagi. Leiame tipu 5 kauguse, milleks saab $1 + 5 = 6$:



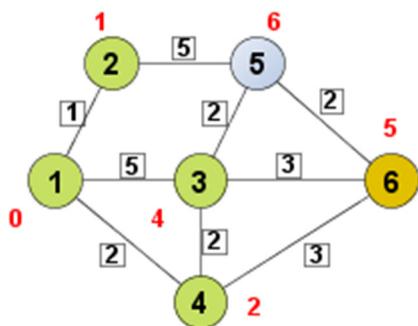
Nüüd on ka tipp 2 töödeldud ja valime uue vähimäa kaugusega tipu, milleks nüüd on tipp 4 ja arvutame selle kaudu kaugused. Kuigi tipul 3 on juba leitud kaugus, milleks on 5, on tipu 4 kaudu kaugus tippu 3 $2 + 2 = 4$. Parandame tipu 3 kauguse ning leiame ka lõpptipu 6 kauguse:



Kuigi oleme leidnud mingi kauguse lõpptippi, ei pruugi see olla veel lõplik vastus, seega jätkame valides uueks aktiivseks tipuks tipu 3 kaugusega 4. Siitkaudu kaugused siiski ei parane:



Nüüd on vähima kaugusega vaatlemata tipuks tipp 6 kaugusega 5. Märgime selle aktiivseks:



Kuna tegemist on lõpptipuga, siis oleme leidnud lühima teepikkuse tipust 1 tippu 6 ja selleks on 5. Tippu 5 meil enam vaadata ei ole vaja, sealtkaudu enam teepikkus lõpp-punkti parandada ei ole võimalik.

Dijkstra algoritmi kirjelduses on üks koht, mille realisatsioon pole täiesti ilmne: see on vähima kaugusega tipu leidmine. Üks võimalus on kõik vaatamata tipud ükshaaval läbi käia, mis võtab $O(T)$ aega, kus T on graafi tippude koguarv. Algoritmi kogukeerukuseks tuleb siis $O(S + T^2)$, kus S on graafi servade arv. Seda kasutas Dijkstra ka oma esialgses töös.

Parem võimalus on aga kasutada andmestruktuuri, mis võimaldab pidevalt vähima väärtsusega elementi kiiresti kätte saada, näiteks peatükist 3.13 tuttaval kuhjal põhinevat eelistusjärjekorda. Selle abil saab senise vähima kauguse leida ajaga $\log(T)$, nii et algoritmi kogukeerukuseks tuleb $O(S + T \cdot \log(T))$.

Algoritmi näitlikustamiseks vaatame järgmist ülesannet:

6.9.1 Ülesanne: sõiduaeg

Nasulat on omavahel ühendatud M teega, kuid mõned neist teeest on head kiirteed, teised aga peaaegu läbimatud kruusateed. Seetõttu on vahel otsetee asemel kiirem minna teiste asulate kaudu ringi. Leida kiireim tee asulast A asulasse B.

Sisendi esimesel real on asulate arv N , teede arv M , alguspunkti indeks A ja sihtkoha indeks B ($0 \leq A, B < N$). Igal järgneval M real on kolm arvu: ühendatud asulate indeksid ja esimesest asulast teise jõudmise aeg minutites.

Leida, mitu minutit kulub selleks, et jõuda asulast A asulasse B. Kui selline teekond on võimatu, väljastada -1.

NÄIDE:

```
6 9 1 6
1 2 1
1 3 5
1 4 2
2 5 5
3 5 2
3 6 3
3 4 2
4 6 3
5 6 2
```

Vastus:

5

See on klassikaline lühima tee pikkuse leidmise algoritm. Graafi tippudeks on asulad, servadeks teed nende vahel ning kaaludeks minutid, kui kaua tee läbimiseks kulub. Kuna kuluv aeg ei saa olla negatiivne, siis saab lahendamiseks kasutada eespool põhjalikult kirjeldatud Dijkstra algoritmi:

```
#include <iostream>
#include <queue>
#include <vector>
#include <algorithm>

using namespace std;
#define INF INT_MAX // Lõpmatus

const int tippude_arv = 10001; // Suurim võimalik tippude arv.
vector<pair<int, int>> Naabrid[tippude_arv];
int Min_kaugused[tippude_arv]; // Siin hoiame vähimat leitud kaugust algtipust tippu i.
bool Vaadatud[tippude_arv] = { 0 }; // Siin hoiame infot, kas tipp on juba töödeldud

int leia_teepikkus(int start, int siht, int n)
{
    for (int i = 0; i < tippude_arv; i++)
        Min_kaugused[i] = INF; // alguses oletame, et kõik tipud on lõpmata kaugel
    class greater { public: bool operator ()(pair<int, int>&p1, pair<int, int>&p2)
    { return p1.second>p2.second; } };
    priority_queue<pair<int, int>, vector<pair<int, int>>, greater > kaugused;
    // Lähtekoha kaugus iseendast on 0
    kaugused.push(make_pair(start, Min_kaugused[start] = 0));
    while (!kaugused.empty())
    {
        pair<int, int> lahim_tipp = kaugused.top();
        kaugused.pop();
        int tipp = lahim_tipp.first, vahim_kaugus = lahim_tipp.second;
        if(tipp == siht) { // otsitud tee on leitud
            return vahim_kaugus; //tagastame tee pikkuse
        }
        if (Vaadatud[tipp]) // tipp vaadatud, võtame järgmisse
            continue;
        Vaadatud[tipp] = true; // Siin me oleme
        for (int i = 0; i < Naabrid[tipp].size(); i++) // Iga naabri jaoks
            if (!Vaadatud[Naabrid[tipp][i].first] && // kui naaber on veel käimata
                Naabrid[tipp][i].second + vahim_kaugus <
                Min_kaugused[Naabrid[tipp][i].first])
                kaugused.push(make_pair(Naabrid[tipp][i].first,
                (Min_kaugused[Naabrid[tipp][i].first] =
                Naabrid[tipp][i].second + vahim_kaugus)));
    }
    return -1; //ei leidnud teed
}

int main()
{
    int n, m, a, b, x, y, t;
    cin >> n >> m >> a >> b;

    for (int i = 0; i < m; i++) { // Koostame graafi
        cin >> x >> y >> t;
        Naabrid[x].push_back(make_pair(y, t));
        Naabrid[y].push_back(make_pair(x, t));
    }

    std::cout << leia_teepikkus(a, b, n);
    return 0;
}
```

6.10 Puud

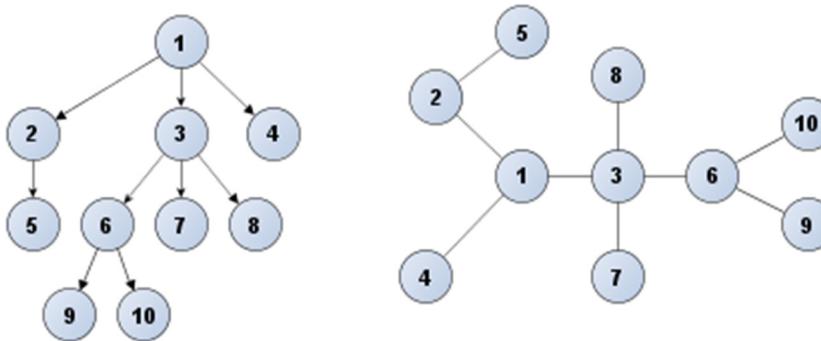
6.10.1 Puud kui graafid

Kolmandas peatükis alapeatükis „3.10 Kahendpuu“ oli juttu puudest andmestruktuurina, lähemalt just kahendpuust ja selle esitusest.

Kahendpuud (eriti kompaktset kahendpuud) on lihtne hoida massiivis, aga kui tegu on üldistatud puuga, mille tippudel võib olla kuitahes palju alluvaid, on kasulikum mõelda sellest kui graafi erijuhest. Puu hoidmiseks on tavaliselt kõige loomulikum esitusviis tippude loend.

6.10.2 Puu definitsioon

Pilti vaadates on üsna selge, et tegu on puuga:



Vasakul ja paremal on esitatud tegelikult sama puu. Vasakpoolsel joonise on tipp 1 välja toodud **juurtipuna** ja servad on suunatud juurest lehtedeni, see aitab algoritmi sageli paremini korrastada, kuid see pole kohustuslik. Parempoolsel joonisel olev graaf on samuti puu, kuigi see pole otsestelt nii joonistatud.

Formaalselt saab seda, et n tipuga graaf G on puu, sõnastada mitmel viisil:

- G on sidus ja tsükliteta;
- G on tsükliteta ja mistahes uue serva lisamine loob graafile tsükli;
- G on sidus, kuid mistahes serva eemaldamine muudab selle mittesidusaks;
- Suvaline tipupaar graafis G on ühendatav lihtahelaga täpselt ühel viisil;
- G on sidus ja selles on $n - 1$ serva;
- G on tsükliteta ja selles on $n - 1$ serva.

Ülesannete sõnastuses on sageli kasutatud üht neist omadustest selle asemel, et lihtsalt öelda „tegemist on puuga“. Näiteks võib ülesandes olla juttu teelevõrgust, kus „igast linnast igasse linna saab liikuda unikaalsel viisil“, mille all on tegelikult mõeldud lihtsalt seda, et teelevõrk moodustab puu.

6.10.3 Graafitötlusalgoritmid puul

Kuna puu on graaf, saab sellel kasutada ka graafitötlusalgoritmte. Samas puu küllaltki range struktuur võimaldab kasutada lihtsamaid lahendusi.

Kuna T tipuga puus on $T - 1$ serva, siis graafitötlusalgoritmid keerukusega $O(T + S)$ on puude puhul keerukusega $O(T)$. Realiseerides graafitötlusalgoritmte puudel tasub meeles pidada, et puudes ei esine tsükleid ja puu on sidus - seega ei ole põhjust puust tsükleid ega sidususkomponente

otsida. Samuti on puus iga kahe tipu vahel üheselt määratud tee, mis teeb lühima tee leidmise oluliselt lihtsamaks – triviaalseks puu läbimise ülesandeks. Samuti on puu kahealuseline graaf.

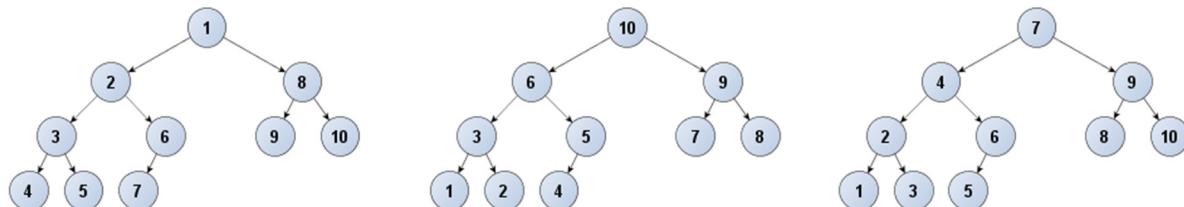
6.10.4 Kahendpuu sügavuti läbimine

Kui üldjuhul võib graafi läbimist alustada ükskõik millisest tipust, siis juurtega puudel on loomulik alguspunkt – puu juurtipp. Kahendpuus on määratud ka alluvate järjekord (eristatakse vasakut ja paremat alluvat), mistõttu saab eristada spetsiifilismaid sügavuti läbimise võimalusi, kusjuures iga läbimise viis annab üheselt määratud tippude töötlemise järjekorra. Kahendpuu sügavuti läbimise viisid on järgmised:

Eesjärjestuses läbimise (*pre-order traversal*) korral töödeldakse kõigepealt tipp, seejärel selle vasak alampuu ja seejärel parem alampuu.

Lõppjärjestuses läbimise (*post-order traversal*) korral töödeldakse kõigepealt vasakpoolne alampuu, seejärel parempoolne alampuu ja alles siis tipp ise.

Keskjärjestuses (*in-order*) läbimise korral töödeldakse kõigepealt vasak alampuu, seejärel tipp ise ja siis parem alampuu.



Puu läbimine ees-, lõpp- ja keskjärjestuses. Numbrid tippudes tähistavad läbimise järjekorda.

Programmi kirjutamise seisukohalt ongi ainus erinevus selles, kus asub funktsioon tipu töötlemiseks:

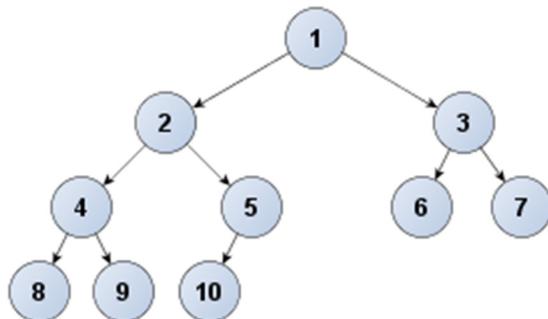
```
void labi_eesjarjestuses(int tipp)
{
    int vasak = puu[2*tipp + 1];
    int parem = vasak + 1;
    tootle(tipp);
    labi_eesjarjestuses(vasak);
    labi_eesjarjestuses(parem);
}

void labi_keskjarjestuses(int tipp)
{
    int vasak = puu[2 * tipp + 1];
    int parem = vasak + 1;
    labi_keskjarjestuses(vasak);
    tootle(tipp);
    labi_keskjarjestuses(parem);
}

void labi_loppjarjestuses(int tipp)
{
    int vasak = puu[2 * tipp + 1];
    int parem = vasak + 1;
    labi_loppjarjestuses(vasak);
    labi_loppjarjestuses(parem);
    tootle(tipp);
}
```

6.10.5 Puu lauti läbimine

Ka puud saab läbida lauti, mis tähendab tippude tasemete kaupa töötlemist – kõigepealt juurtipp, seejärel teise taseme tipud, siis kolmanda jne. Kõige viimasena töödeldakse puu lehed. Kui alluvad on järjestatud (nagu näiteks kahendpuul) on lauti läbimise järjekord üheselt määratud:



Kahendpuu tippude läbimise järjekord puu lauti läbimisel

Kui kahendpuu on esitatud massiivina, nagu alampeatükis 3.10.1 kirjeldatud, siis sellise kahendpuu lauti läbimine tähendab lihtsalt massiivi läbimist algusest lõpuni.

6.10.6 Ülesanne: Kahendpuud

Hannes magas hommikul sisse ja jõudis loengusse üsna lõpupoole. Loengu teemaks oli kahendpuude läbimine ja tahvlile oli joonistatud hulk erinevaid kahendpuuid, mille tipud olid eristatud erinevate tähtedega. Kuna parajasti oli käsil puude erinevad läbimisviisid, siis Hannes ei viitsinud puid kohe üles joonistada, vaid kirjutas ruttu üles tekstringi, mis saadi puud eesjärjestuses läbides. Õnneks Hannes taipas, et eesjärjestusest ilmselt ei piisa puude taastamiseks, ja lisas iga puu kohta ka selle keskjärjestuses läbides saadud järjestuse. Kodus asus ta puid taastama, kuid käsitsi oli see siiski tüütu ettevõtmine. Kuna kodutööks jäi nagunii leida nende puude tippude läbimise järjekord lõppjärjestuses, siis aita kirjutada Hannesel programm, mis leiab etteantud ees ja keskjärjestuse järgi antud puu läbimise lõppjärjestuses.

Sisendi esimesel real on puu tippude arv ja teisel real kaks stringi- antud puu tippude töötlemise järjekord eesjärjestuses ja keskjärjestuses. Väljastada üks string: antud puu tippude töötlemise järjekord lõppjärjestuses.

NÄIDE:

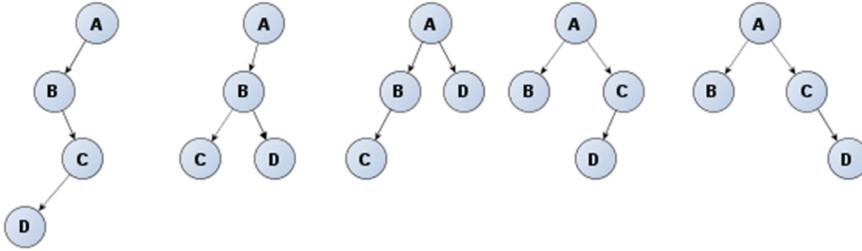
4

ABCD BACD

Vastus:

BDCA

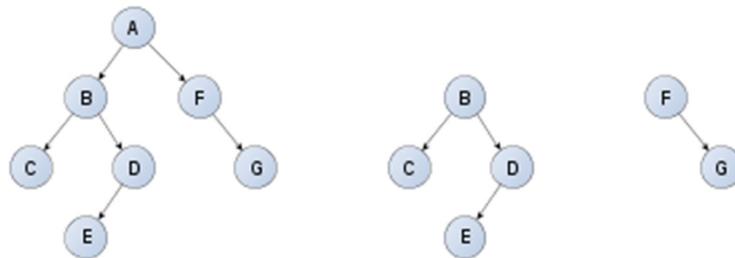
Tõesti, Hannesel on õigus. Kuigi konkreetse kahendpuu tippude töötlemise järjekord on puu eesjärjestuses (nagu ka kesk ja lõppjärjestuses) läbimisel üheselt määratud, ei kehti vastupidine: mitmel erineval kahendpuul võib olla sama tippude töötlemise järjekord.



Erinevaid kahendpuid, mille tippude töötlemise järjekord eesjärjestuses on ABCD

Keskjärjestus annab olulist lisainformatsiooni. Näiteks ülaltoodud graafide keskjärjestuses läbimise tulemused on BDCA, CBDA, CBAD, BADC, BACD, mis kõik on erinevad.

Eesjärjestuses töötlemisel töödeldakse esimesena alati puu juur, nii on juureks see tipp, mis esimeses stringis esimene. Juure leidmine on seega lihtne. Aga teise tipuga jäab juba hätta, kuna see võib olla nii parem kui ka vasak alluv. Keskjärjestuses läbimisel töödeldakse juurtipp vahetult pärast vasaku alampuu töötlemist ja enne parema alampuu töötlemist. Nii jagades keskjärjestuses saadud stringi juure kohalt kaheks, tekib kaks stringi: vasakpoolse alampuu keskjärjestuses läbimise järjekord ja parempoolse alampuu keskjärjestuses läbimise järjekord. Kuna ka eesjärjestuses läbitakse enne parema alampuu kallale asumist vasak, on meil olemas kogu info juure kummagi alampuu ees- ja keskjärjestuse kohta.



eesjärjestus:	ABCDEG	BCDE	FG
keskjärjestus:	CBEDAFG	CBED	FG

Vasakul on puu juurega A, keskel selle vasakpoolne alampuu ja paremal parempoolne alampuu

Nii võiks taastamise algoritm olla midagi sellist:

```
taasta_puu(eesjärjestus, keskjärjestus) {
    leia_alampuude_järjestused();
    taasta_puu(vasaku_alampuu_eesjärjestus, vasaku_alampuu_keskjärjestus);
    taasta_puu(parema_alampuu_eesjärjestus, parema_alampuu_keskjärjestus);
}
```

Jääb veel leida lõppjärjestus. Üheks võimaluseks on muidugi puu reaalselt tekitada ning seejärel läbida see lõppjärjestuses. Kindlasti ei ole see paha mõte, kuid saab veel kavalamini. Taasta_puu funktsiooni ülesehitus on sarnane kahendpuu sügavuti läbimise algoritmidele ning lõppjärjestuse saamiseks ei pea tegema midagi muud, kui funktsiooni lõpus parajagu töötlemisel oleva tipu nimi vastusele lisada või miks mitte ka kohe väljastada.

Samuti võib loobuda stringide tegelikust tükeldamisest ja leida ainult alg- ja lõppindeksi, mille vahel olevale lõigule vastavat alampuud töötlema hakata. Kuna järjestused leitakse enne alampuude töötlemata asumist ehk eesjärjestuses (köigepealt leiate juurtipu, seejärel selle vasaku alampuu juure, mille järel omakorda selle vasaku alampuu juure jne), siis eesjärjestuse stringis piisab ainult jooksva indeksi meelespidamisest.

```
#include<iostream>
#include<string>
using namespace std;

int ees_indeks;
string eesjarjestus, keskjarjestus;

void taasta_puu(int algus, int lopp) {
    if (algus>lopp) {
        return;
    }
    int i, kesk_indeks;

    char nimi = eesjarjestus[ees_indeks++];
    for (i = algus; i <= lopp; i++) {
        if (keskjarjestus[i] == nimi)
            kesk_indeks = i;
    }
    taasta_puu(algus, kesk_indeks - 1);
    taasta_puu(kesk_indeks + 1, lopp);
    cout << nimi;
    return;
}

int main() {

    int tippe;
    cin >> tippe;
    cin >> eesjarjestus >> keskjarjestus;
    ees_indeks = 0;
    taasta_puu(0, tippe - 1);
    cout << endl;

    return 0;
}
```

6.11 KONTROLLÜLESANDED

6.11.1 Robotivõistlus

Tänapäeval muutuvad järjest populaarsemaks mitmesugused robotivõistlused. Selles ülesandes on robotil vaja ristikülikukujulisel võistlusväljakul läbida hulk kontrollpunkte. Selleks on tal instruktsioon, mis koosneb märkidest 'V' (pööra 90 kraadi vasakule), 'P' (pööra 90 kraadi paremale) ja 'O' (liigu otse). Võistlusväljakul on ka takistused, millele robot sõita ei saa. Leida, mitu erinevat kontrollpunktjõuab robot läbida.

Sisendi esimesel real on kolm täisarvu: N ja M ($1 \leq N, M \leq 100$) tähistavad väljaku mõõtmeid, S ($1 \leq S \leq 10\ 000$) tähistab instruktsiooni pikkust.

Järgmisel N real on igaühel M märgist koosnev string, kus:

- '.' tähistab tühja ruutu,
- '*' tähistab kontrollpunktit,
- '#' tähistab takistust,
- 'N', 'S', 'W' või 'E' tähistab roboti algset asukohta, kus konkreetne märk tähistab seda, millises suunas robot alguses liikuma hakkaks.

Viimasel real on S märgist koosne string, milles on ainult märgid 'V', 'P' ja 'O'.

Väljundisse kirjutada täpselt üks täisarv: mitu erinevat kontrollpunktjõuab robot läbida.

NÄIDE 1:

```
3 3 2
***
*N*
***
```

PV

Vastus:

0 (robot keerutab koha peal ega liigu kusagile)

NÄIDE 2:

```
4 4 5
...#
*#W.
*.*.
*.#.
OOVOO
```

Vastus:

1

NÄIDE 3:

```
10 10 20
.....*.....
.....*..
.....*....
..*.#.....
...#N.*...
...*.....
.....*.....
.....*.....
.....*.....
OP000000VV000000VOP0
```

Vastus:

3

6.11.2 Civilization

Arvutimängus Civilization võistlevad erinevad riigid omavahel selle pärast, kes saab maailmas edukaimaks. Mängus koosneb maailma kaart hulgast kontinentidest ja saartest ning sageli juhtub, et erinevad riigid saavad erinevatel kontinentidel domineerivaks ja haaravad endale köik selle kontinendi ressursid. Et seejärel erinevate riikide võimsust hinnata, on kasulik teada, kui suured erinevad kontinendid on. Ülesandeks on leida maailma kaardi põhjal suurima kontinendi pindala.

Sisendi esimesel real on kaks arvu M ja N ($1 \leq M, N \leq 1000$), mis tähistavad maailmakaardi suurust.

Järgmisel M real on igaühel N märgist koosnev string, mis koosneb kas 'v' (vesi) või 'm' (maa) märkidest. Kaks märki on osa samast kontinendist, kui neil on ühine külg. Kaart moodustab „silindri“, s.t läänepoolne ja idapoolne serv puutuvad tegelikult omavahel kokku. Väljundisse kirjutada üks täisarv: suurima kontinendi pindala.

NÄIDE:

5 6

vvvvvv

vmmmvv

vvvvvv

mmvvmm

vvvvvv

Vastus:

4

(eelviimasel real on ainult üks kontinent, kuigi ta on kaardil kahes osas).



6.11.3 Doominod

Väike Martin joonistab graafikaprogrammis doominoklotse, näiteks selliseid nagu näha juuresoleval pildil.



On teada, et iga joonis on piiratud pideva joonega. Joone sees olevad silmad võivad olla ebakorrapärase kujuga, kuid on köik ühes tükis ning ei puutu omavahel kokku.

Kirjutada programm, mis etteantud joonise põhjal leiab, mitu silma klotsil on.

Sisendi esimesel real on kaks täisarvu: H ($1 \leq H \leq 100$) ja W ($1 \leq W \leq 50$). Järgmisel H real on igaühel string pikkusega W , mis koosneb märkidest 0-9 ja A-F. Neid märke tuleb tölgendada 16-süsteemi arvudena ja teisendada bittideks (nt A=1010). Bitid väärtsusega 1 tähistavad musti piksleid ja bitid väärtsusega 0 tähistavad valgeid.

Väljundisse kirjutada täpselt üks arv: mitu silma on doominoklotsil.

NÄIDE:

8 2

7C

86

92

8A

A2

AA

82

7E

Vastus:

3

6.11.4 Projektiplaan

Mitmesugused projektid, olgu nad siis ehituse, tarkvara või laulupeokorralduse valdkonnast, koosnevad paljudest tegevustest, mis tuleb ära teha teatud järjekorras. Mõnesid tegevusi saab teha paralleelselt, kuid sageli on need tegevused omavahelises sõltuvuses, s.t üks asi tuleb enne ära teha kui teise juurde saab asuda. Tavaline küsimus, mida suured ülemused projektjuhilt küsivad, on: „millal valmis saab?“ Eeldusel, et üksteisest mittesõltuvaid tegevusi võib teha paralleelselt, leida projekti minimaalne kestus.

Sisendi esimesel real on kaks täisarvu: tegevuste arv N ($1 \leq N \leq 1000$) ja sõltuvuste arv M ($1 \leq M \leq 10000$). Teisel real on N positiivset täisarvu, mis tähistavad üksikutele tegevustele kuluvat aega.

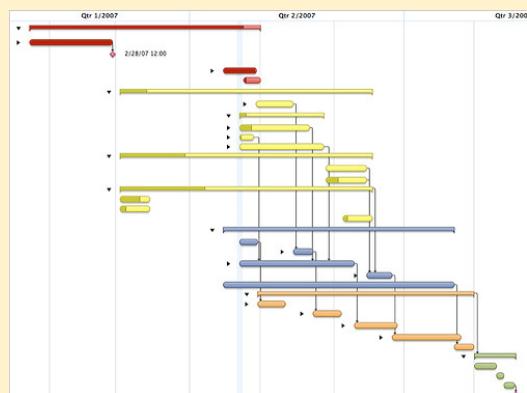
Lõpuks tuleb M rida, igaühel kaks täisarvu, mis tähistavad tegevuste järjenumbreid: esimene tegevus peab lõppema enne, kui teine algab. Väljundisse kirjutada üks täisarv: projekti minimaalne kestus.

NÄIDE:

5 5
3 4 2 5 6
1 2
2 3
1 4
3 5
4 5

Vastus:

15



6.11.5 Sõnateisendused

Lapsed mängivad sõnamängu, kus ühest sõnast tuleb sammhaaval saada teine, kusjuures igal sammul tohib muuta ära ühe tähe. Näiteks võime teha teisenduse kala→pala→palk→pauk→puuk.

Kui antud on lubatud sõnade hulk, algne sõna ja lõpuks saadav sõna, siis leida, mitu sammu on vastavaks teisenduseks tarvis teha. On teada, et teisendamine on alati võimalik.

Sisendi esimesel real on sõnade arv N ($1 \leq N \leq 200$). Järgmisel N real on igaühel üks sõna. Sisendi viimasel real on kaks sõna, mille vahelist teisendust tuleb mõõta.

NÄIDE:

8
kada
kaja
kala
pada
paha
raba
raha
sada
kala raha

Vastus:

4

6.11.6 Kahevärviprobleem

Nagu peatüki sissejuhatuses kirjutatud, on üks graafiteooria tuntumaid probleeme neljavärviteoreem, kus uuritakse, kas iga kaart on värvitav nelja värviga. Teoreem on tundud ka selle poolest, et selle töestamiseks kasutati arvutit. Siin ülesandes vaadeldakse sarnast, aga palju lihtsamat küsimust: kas etteantud kaarti on võimalik värvida kahe erineva värviga?

Sisendi esimesel real on kaks täisarvu: riikide arv N ($1 \leq N \leq 200$) ning piiride arv M . Järgmisel M real on igael kaks täisarvu, mis näitavad, et neil kahel riigil on ühine piir. Väljundisse kirjutada JAH, kui kaart on võimalik värvida ainult kahe värviga ning EI, kui see ei ole võimalik.

NÄIDE 1:

3 3
0 1
1 2
2 0

Vastus:

EI

NÄIDE 2:

3 2
0 1
1 2

Vastus:

JAH

NÄIDE 3:

9 8
0 1
0 2
0 3
0 4
0 5
0 6
0 7
0 8

Vastus:

JAH



6.11.7 Joonejälgija robot

Robotexil ja teistel sarnastel võistlustel on üheks võistluslaks sageli sellise roboti programmeerimine, mis järgib maha joonistatud joont. Antud ülesandes on maha joonistatud terve ruudustik, millel sõidab ümmarguse kujuga Roomba-suurune robot (diameeter 35 cm). Robot oskab sõita ainult nii, et jälgitav joon läbib kogu aeg roboti keskkoha. Jooned on üksteisest 20 cm kaugusel, nii et körvalolevate joonteni jäääb alati pisut ruumi. Robotile on võimalik anda järgmisi käske: 20 cm edasi, 40 cm edasi, 60 cm edasi, 90° vasakule, 90° paremale. Iga käsu täitmise võtab ühe sekundi. Järgmiseks on robotile ehitatud takistusrada, kus ruudustikule joonte vaheline on paigutatud kuubikud, mida robot peab vältima. Ülesandeks on leida kiireim tee, kuidas robot saab jõuda ühest etteantud punktist teise.

Lihtsuse mõttes kasutame edaspidi ühikuna ruutude enda suurust. Sisendi esimesel real on joonte vaheline jäava ruudustiku pikkus M ($1 \leq M \leq 50$) ja laius N ($1 \leq N \leq 50$). Järgmisel M real on igaühel N arvu väärustega kas 0 või 1. 0 tähistab, et ruut on tühi, 1 tähistab takistust.

Viimasel real on 4 täisarvu ja üks tähemärk, mis tähistavad roboti alguspunkti koordinaate, siatkoha koordinaate ja roboti algset suunda. Koordinaadid algavad ruudustiku vasakust ülemisest nurgast.

Roboti suund on üks märkidest N, E, S või W.

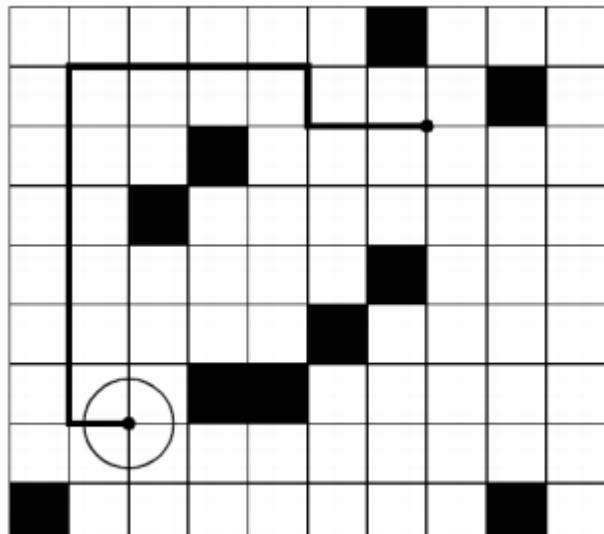
Väljundisse kirjutada, mitme sekundiga on robotil võimalik lõpp-punkti jõuda. Kui soovitud teekond pole võimalik, väljastada -1.

NÄIDE:

```
9 10  
0 0 0 0 0 0 1 0 0 0  
0 0 0 0 0 0 0 0 1 0  
0 0 0 1 0 0 0 0 0 0  
0 0 1 0 0 0 0 0 0 0  
0 0 0 0 0 0 1 0 0 0  
0 0 0 0 0 1 0 0 0 0  
0 0 0 1 1 0 0 0 0 0  
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0  
1 0 0 0 0 0 0 0 1 0  
7 2 2 7 S
```

Vastus:

12 (vt joonist)



6.11.8 Numbriruudud

Ruudustik on täidetud numbritega 0-9 (vt näidet joonisel). Vasakus ülemises ruudus on mängunupp, eesmärgiks on jõuda paremasse alumisse ruutu. Igal käigul võib nupuga astuda sammu vasakule, paremale, üles või alla, aga iga kord liidetakse sinu skoorile vastavas ruudus oleva numbri väärthus. Eesmärgiks on jõuda lõppu võimalikult väikese skooriga.

Sisendi esimesel reil on ruudustiku kõrgus M ja laius N ($1 \leq M, N \leq 999$). Järgmisel M reil on igaühel N numbrit, millest moodustubki ruudustik. Väljundisse kirjutada üks täisarv: minimaalne skoor, millega on võimalik algusest lõppu jõuda.

NÄIDE 1:

4 5
0 3 1 2 9
7 3 4 9 9
1 7 5 5 3
2 3 4 2 5

Vastus:

24 (vastab joonisele)

NÄIDE 2:

1 6
0 1 2 3 4 5

Vastus:

15

0	3	1	2	9
7	3	4	9	9
1	7	5	5	3
2	3	4	2	5

6.11.10 Liftid

Suurtes pilvelõhkujates on sageli erineva kiirusega liftid, mis teenindavad erinevaid korruseid. Näiteks võib seal olla tavaline lift, mis liigub korruste 41 ja 50 vahel ning ekspresslift, mis peatub igal kümndandal korrusel. Sa oled ühe sellise pilvelõhkuja fuajees (0-korrusel), ülesandeks on leida, kuidas võimalikult kiiresti jõuda ettenähtud korrusele. Liikuda võib ainult liftidega ja ühelt liftilt teise minek võtab alati ühe minuti.

Sisendi esimesel real on kaks täisarvu: liftide arv N ($1 \leq N \leq 5$) ja korrus K , kuhu on vaja jõuda ($1 \leq K \leq 100$). Teisel real on N täisarvu, mis tähistavad liftide kiirusi: sekundite arvud, mis kulub ühe korrusevahe läbimiseks. Järgmistel N real on igaühel rida täisarve, mis tähistavad, millistel korrustel vastav lift peatub. Väljundisse kirjutada üks täisarv: sekundite arv, mis kulub soovitud korrusele jõudmiseks. Kui sihtkohta jõudmine pole võimalik, kirjutada väljundisse -1.

NÄIDE 1:

2 30
10 5
0 1 3 5 7 9 11 13 15 20 99
4 13 15 19 20 25 30

Vastus:

275 – Esimese liftiga 13. korrusele (130 sekundit), oodata teist lifti (60 sekundit), teise liftiga 30. korrusele (85 sekundit).

NÄIDE 2:

2 30
10 1
0 5 10 12 14 20 25 30
2 4 6 8 10 12 14 22 25 28 29

Vastus:

285 – Esimese liftiga 10. korrusele, siis teisega 25. korrusele, siis jäalle esimesega 30. korrusele, aeg kokku $10*10+60+15*1+60+5*10=285$ sekundit.

NÄIDE 3:

3 50
10 50 100
0 10 30 40
0 20 30
0 20 50

Vastus:

3920 – Esimese liftiga 30. korrusele, teisega 20. korrusele, siis kolmandaga 50. korrusele.

NÄIDE 4:

1 1
2
0 2 4 6 8 10

Vastus:

-1



6.12 VIITED LISAMATERJALIDELE

Kaasasolevas failis VP_lisad.zip, peatükk6 kaustas on abistavad failid käesoleva peatüki materjalidega põhjalikumaks tutvumiseks:

Fail	Kirjeldus
SGL.cpp, SGL.java, SGL.py	Graafi sügavuti läbimine, tsüklilisuse kontroll
Ratsu1.cpp, Ratsu1.java, Ratsu1.py	Ratsu teekond (sügavuti läbimine).
LGL.cpp, LGL.java, LGL.py	Graafi laiuti läbimine.
Ratsu2.cpp, Ratsu2.java, Ratsu2.py	Ratsu lühim tee ühelt ruudult teisele (laiuti läbimine).
Ratsu3.cpp, Ratsu3.java, Ratsu3.py	Ratsude asetamine malelauale (sidususkomponendid).
Veekogud.cpp, Veekogud.java, Veekogud.py	Veekogude loendamine kaardil (üleujutamine).
Alused.cpp, Alused.java, Alused.py	Graafi kahealuseliseks jaotamine.
Loomad.cpp, Loomad.java, Loomad.py	Tugevuse järgi järjestamine (topoloogiline sorteerimine).
Soiduaeg.cpp, Soiduaeg.java, Soiduaeg.py	Asulatevahelised sõiduajad (Dijkstra algoritm).
Kahendpuud.cpp, Kahendpuud.java, Kahendpuud.py	Kahendpuu taastamine ees- ja keskjärjestuse põhjal ning lõppjärjestuses töötlemine.

TEINE OSA - EDASIJÕUDNUTELE

7 EFEKTIIVNE PROGRAMMEERIMISTEHNika

Algaja programmeerija jaoks on suur asi, kui tema programm tööl hakkab ja enamvähem õiget asja teeb. Tõepoolest, see on päris uhke tunne ja selle tunde pärast armastavadki paljud inimesed programmeerimist: „Ma olen jumal, kes tegi mitte millestki midagi ja andis masinale elu!“

Need lugejad, kes on jõudnud siia, õpiku teise osani, pole aga enam algajad, vaid arvestatava kogemusega programmeerijad. Kui alguses oli ainsaks edukriteeriumiks see, kas programm töötab, siis nüüd tuleb esile veel palju teisi kriteeriume, millele üks hea programm vastama peaks:



- Jõudlus – käesoleva raamatu põhiteema – kas minu programm töötab piisavalt kiiresti?
- Skaleeruvus – leiab samuti siin raamatus kajastamist – kuidas teha nii, et programm ka suuremate andmehulkade puhul hästi töötaks.
- Kasutusmugavus – kui kergesti ja efektiivselt saab kasutaja antud programmiga hakkama?
- Hallatavus – kui kerge on programmis muudatusi teha? Kas muudatus ühes kohas võib midagi muud katki teha?
- Töökindlus – kui hästi saab programm hakkama erijuhtumite ja ootamatute olukordadega?
- Laiendatavus – kui lihtne on programmile lisada täiendavat funktsionaalsust?
- Turvalisus – kas programm hoiab ära „mitte ettenähtud tagajärgede“ tekitamise?

Kui me soovime kirjutada head „päris elu“ programmi, siis on kõik need punktid sama tähtsad kui see, kas programm teeb õiget asja, vahel isegi tähtsamad!

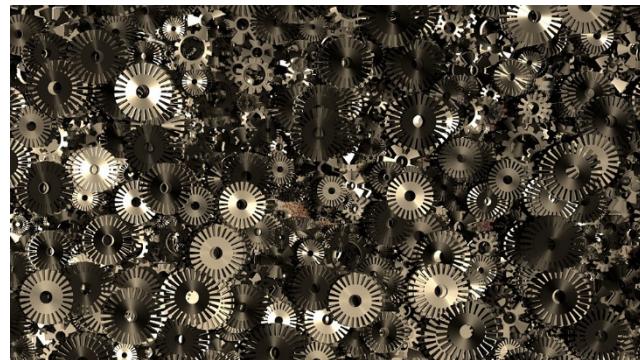
Võrdleme näiteks kaht olukorda:

1. Programm töötab valesti, aga on kergesti modifitseeritav.
2. Programm töötab õigesti, aga on kirjutatud segaselt ja keeruliselt, nii et sellesse pole võimalik mingeid muudatusi teha.

Esimesel juhul saab vead ära parandada ja kõik on korras. Kui aga teisel juhul on tarvis programmi mingeid muudatusi teha, on vahel on ainsaks väljapääsuks programm algusest peale uuesti kirjutada. Seega kasvab koos programmi elueaga ka hallatavuse ja laiendatavuse väärus.

Võistlusprogrammeerimise seisukohalt on ülaltoodud lootelust tähtsaimad mõisttagi **jõudlus** ja **skaleeruvus** ning enamik käesolevast raamatust tegelebki nende teemadega. Võistlusel kasutatakavate programmide eluiga on tavaliselt ülilühike ja teised aspektid jäädvad tavaeluga võrreldes tagaplaanile, kuid ka siin ei saa ignoreerida **hallatavust** (kui programmis on viga või vaja midagi ümber kirjutada, siis kas seda on lihtne teha), **töökindlust** (igasuguste vigade vältimiseks) ja **laiendatavust** (ülesanded koosnevad sageli mitmest osast – kui üks osa on lahendatud, siis kui mugavalt on võimalik programmi täiendada).

Tänapäeva tarkvara on oma olemuselt ülikeeruline, koosnedes paljudest komponentidest, mis kõik peavad harmooniliselt koos töötama, kuid samas ka ülihabras, sest vahel võib üheainsa biti muutmine tulemuse valeks muuta või siis programmi üldse ära lõhkuda. Võime kujutleda, et tegu on tuhandete hammasratastega, mis peavad kõik sünkroonis pöörlema ja niipea kui üks neist kinni kiilub, siis programm enam ei tööta.



Siin peatükis uurime, kuidas seda kinnikiilumist võimalikult hästi vältida ja kui see siiski juhtub, siis kuidas kinni jäanud ratast leida ja taas valla päästa.

7.1 KOODISTIIL

7.1.1 Pikaajaline ja lühiajaline lähenemine

Mida saab programmiga teha? Intuitiivne vastus on „valmis kirjutada ja käivitada“. Hea küll, kirjutasime ja käivitasime, aga nüüd on selles vaja midagi muuta või parandada. Kui algne kood polnud kirjutatud just hetk tagasi, tuleb enne täiendamist teha veel midagi olulist: senist koodi **lugeda**, et aru saada, mida see tegi, muidu pole efektiivne täiendamine võimalik. On programme, mida ei loeta pärast kirjutamist mitte kunagi, kuid on ka programme, mida loetakse tuhandeid kordi – enamasti juhul, kui tegu on tiimitöö ja pikaajalise projektiga. Vastavalt sellele, kui palju me eeldame, et programmi on vaja lugeda, muutub ka **loetavusele optimiseerimine** järjest tähtsamaks: et lugemise aega säesta, on sageli vaja kirjutamisele rohkem aega kulutada.

Programmeerimisvõistlustel kiiresti ja hooltult koodi kirjutamine tekitab kergesti halbu harjumusi, sest võistlusel kasutatava programmi koodi on harva pärast võistlust tarvis. Siiski kulub hea stiil ka juba võistluse jooksul ära, hoides kokku vigade leidmisele ja parandamisele kuluvat aega.

7.1.2 Alamprogrammid

Programmeerimisvõistlustel on inimestel sageli kogu programm ühes põhifunktsoonis. Kui lahendus on lihtne ja vähem kui tunniga realiseeritav ning sa oled ka kindel, et tegemist on õige lahendusega, pole sellest iseenesest midagi katki. On aga palju võistlusi (päriselu ülesannetest rääkimata), kus ülesande lahendamiseks on aega mitu päeva ning töö ka selle võrra mahukam. Sel juhul tuleks programm kindlasti jagada väiksemateks funktsionideks, kuna see teeb koodi lihtsamini loetavamaks ja paremini hallatavaks.

Täpsemalt on alamprogrammide kasutamisel järgmised olulised eelised:

- **Ülevaatlikkus.** Kui vaadeldav blokk on pikem kui inimene korraga haaratada suudab, läheb lõppu jõudmise ajaks kergesti meekest, mis alguses toimus. Jagades koodi väiksemateks osadeks lõome ühe hoopiga kaks kärbest: esiteks on iga osa puhul koha arusaadav, mis toimub, teiseks saab igale osale anda ülevaatliku, kirjeldava **nime**, mis hõlbustab mõistmist veelgi.
- **Probleemi jagamine alamosadeks.** Paljud ülesanded on võimalik jagada loogiliselt eristuvateks alamosadeks, sel juhul on hea, kui lahendus järgib sama struktuuri. Esiteks võimaldab see probleemi osade kaupa lahendamist, kuid teise, veel tähtsama võidu saavutame läbi parema **testitavuse**. Igale funktsioonile, mis probleemist teatud osa lahendab, on võimalik koostada eraldi testid, mis selle osa correktsust kontrollivad – selline lähenemine hoiab sageli vigade otsimise aega kokku.
- **Koodi taaskasutuse võimaldamine.** Sageli tuleb ülesande raames sama või sarnast protseduuri mitu korda korrata. „Laisk“ meetod oleks seda koodi lihtsalt kopeerida, aga kui selgub, et selles koodis on iga või tarvis midagi täiendada, maksab kopeeritud koodi mitmekordne parandamine peagi kätte, ühelt poolt läheb rohkem aega ja teiselt poolt on kerge uusi vigu teha.

Kui pikk tohiks üks alamprogramm olla?
Tuntud tarkvarakonsultant ja agiilse arenduse kontseptsiooni üks loojaid Robert „Uncle Bob“ Martin (<https://cleancoders.com/>) soovitab, et alamprogrammi pikkus võiks olla umbes neli rida ja kümme on juba liiga palju. Enamik programmeerijaid peab nii madalat piiri siiski liiga radikaalseks, kuid nõustuvad, et liiga pikad moodulid on halvad. Mina isiklikult kirjutasin oma esimesed programmid tekstimoodis kuvaril, mis näitas 25 rida ja 80 märki real, see oli üldine standard. Ka praegu avanevad paljud virtuaalterminalid vaikimisi just sellistes mõõtudes. Kui vaadeldav alamprogramm on suurem kui sellisesse aknasse mahub, tuleb seda kerida ning lugemine on juba raskendatud. Samuti on **25 rida** ka enamvähem piir, kui palju infot inimene korraga haaratada suudab, mistöttu kasutatakse koodistandardites sageli just seda suurust.

Taaskasutusest tuleb lähemalt juttu järgmises näites:



Uncle Bob



Targo esimene programmeerimisarvuti oli samasugune

7.1.3 Näide: Tankid

2016/17 olümpiaadihooaja raames korraldati ka Tankide Turniir, kus iga osaleja sai programmeerida tanki, mis vastaval võistlusväljakul teistega võitlema peab. Sellise programmi kirjutamisel tekib üsna palju korduvaid osi, mida omaette funktsioonidesse koondada.

Näiteks vaatame siin üht võistlusel esinenud väga pikka funktsiooni (umbes 400 rida) MineNurka, mis proovib mängija tanki liigutada laual lähimasse nurka. Liikumise käigus tulistatakse ettejäävaid tanke ning vajadusel muudetakse liikumissuunda ja proovitakse minna ümber takistuse. Kogu funktsioon on liiga pikk, et siin ära tuua, aga siin on sellest esimene veerand:

```
int mineNurka()
{
    // mängulaud on m x n; x, y on tanki koordinaadid
    if (m - x > x) { // mis pooles tank on, mis nurk on lähemal
        if (n - y > y) { // mis veerandis
            bool ol = 1; // on liikunud
            while (!ok[0][0] && (x != 0 || y != 0)) { // kuni nurk on vaba
                ol = 0;
                while (x != 0 && y != 0 && !ok[y - 1][x - 1]) { //liigu nurga suunas
                    ol = 1;
                    cout << "M5" << endl; // M5 liigu suunas alla-vasakule
                    lts(); // loeb info, sh tanki uued koordinaadid nx ja ny
                    if (nx == x && ny == y) { // ei liikunud (nx, ny - uued koordinaadid)
                        ok[y - 1][x - 1] = 1; // seal on keegi ees
                        fire(5, 6); // tulista sinna
                    }
                    xnx(); // uuendab koordinaadid
                }
                bool fm = 1; // diagonaalil liikuda ei saa
                while (x > 0 && !ok[y][x - 1] && (x > y || fm)) { // x telge mööda
                    ol = 1;
                    fm = 0;
                    cout << "M6" << endl; // liigu vasakule
                    lts();
                    if (nx == x && ny == y) {
                        ok[y][x - 1] = 1;
                        fire(6, 6);
                    }
                    xnx();
                }
                fm = 1;
                while (y > 0 && !ok[y - 1][x] && (x < y || fm)) { // alla
                    ol = 1;
                    fm = 0;
                    cout << "M4" << endl; // alla
                    lts();
                    if (nx == x && ny == y) {
                        ok[y - 1][x] = 1;
                        fire(4, 6);
                    }
                    xnx();
                }
            }
        }
    }
}
```



M1A1 Abrams tank

```

    if (!ol) { // kui ei ole üldse liikunud
        if (x < y) { // üleval vasakul võrreldes õige diagonaaliga
            cout << "M3" << endl; // liigub alla paremale
            lts();
            if (nx == x && ny == y) { // seal ka keegi ees
                ok[y - 1][x + 1] = 1;
                fire(3, 6); // tulista
                cout << "M2" << endl; // liigu paremale
                lts();
                if (nx == x && ny == y) {
                    ok[y][x + 1] = 1;
                    fire(2, 6); // tulista
                    cout << "M1" << endl; // liigu üles paremale
                    lwf(); // loe ilma tulistamata (lts, xnx järjest)
                    cout << "M3" << endl; // liigu alla paremale
                    lwf();
                    continue; // jätkab nurka minekut algusest (oma veerandis)
                }
                xnx(); // kui sai paremale, uued koordinaadid
                cout << "M3" << endl; // alla paremale
                lwf(); // lts; xnx
                continue;
            }
            xnx();
            continue; // jätkaa alla vasakule
        }
        cout << "M7" << endl; // liigu üles vasakule
        lts();
        if (nx == x && ny == y) { // kui ei õnnestunud
            ok[y + 1][x - 1] = 1; // seal on keegi ees
            fire(7, 6); // tulista
            cout << "M0" << endl; // liigu üles
            lts();
            if (nx == x && ny == y) { // kui ei õnnestunud
                ok[y + 1][x] = 1; // seal on keegi ees
                fire(0, 6); // tulista
                cout << "M1" << endl; // liigu üles paremale
                lwf();
                cout << "M7" << endl; // liigu üles vasakule
                lwf();
                continue; // jätkaa
            }
            xnx();
            cout << "M7" << endl; // liigu üles vasakule
            lwf();
            continue;
        }
        xnx();
        continue;
    }
}
return 1;
}

```

Edasi järgneb praktiliselt sama kood ülejää nud kolme nurga jaoks, erinevus on vaid liikumissuundades. Ilmselgelt on sellist koodi raske lugeda ja veelgi raskem on selles parandusi teha. Vaatame, kuidas saaks seda koodi lühematesse funktsioonidesse jagada. Esiteks soovitakse valida lähim nurk, kuhu minna. Põhifunktsioon MineNurka võiks olla siis järgmine:

```

int mineNurka() {
    int nurkX = (m - x > x) ? 0 : m - 1;
    int nurkY = (n - y > y) ? 0 : n - 1;
    return mineNurka(nurkX, nurkY);
}

```

Siit kutsutakse välja funktsiooni MineNurka juba konkreetse nurga koordinaatidega:

```
int mineNurka(int nurkX, int nurkY) {
    int suund = leiaSuund(nurkX, nurkY);
    while (!ok[nurkY][nurkX] && (x != nurkX || y != nurkY)) {
        if (!liiguNurgaSuunas(nurkX, nurkY, suund)) { // kui ei ole üldse liikunud
            poikle(nurkX, nurkY, suund); // põikleme
        }
    }
    return leiaVastassuund(suund);
}
```

Funktsioonid leiaSuund ja leiaVastassuund on lihtsad funktsioonid, mis parandavad eelkõige loetavust:

```
int leiaSuund(int x, int y) {
    if (x == 0 && y == 0) return ALLA_VASAKULE;
    if (x == 0) return YLES_VASAKULE;
    if (y == 0) return ALLA_PAREMALE;
    return YLES_PAREMALE;
}

int leiaVastassuund(int suund) {
    return (suund + 4) % 8;
}
```

Olulisemad on siin funktsioonid liiguNurgaSuunas ja poikle. Kõigepealt esimene neist:

```
bool liiguNurgaSuunas(int nurkX, int nurkY, int suund){
    bool ol = 0;
    while (x != nurkX && y != nurkY && onVaba(suund)) {
        ol = liiguTulega(suund); //liigu diagonaalil
    }
    int xsuund = nurkX ? PAREMALE : VASAKULE;
    int ysuund = nurkY ? YLES : ALLA;
    bool fm = 1; // forsseeritud liikumine
    while (onLaual() && onVaba(xsuund) && (nurkX - x > nurkY - y || fm)) {
        ol = liiguTulega(xsuund); //liigu horisontaalselt
        fm = 0;
    }

    fm = 1;
    while (onLaual() && onVaba(ysuund) && (nurkX - x < nurkY - y || fm)) {
        ol = liiguTulega(ysuund); // liigu vertikaalselt
        fm = 0;
    }
    return ol;
}
```

Siingi on abifunktsioonid loetavuse parandamiseks onLaual ja onVaba:

```
bool onLaual() {
    return (x > -1) && (x < m) && (y > -1) && (y < n);
}

bool onVaba(int suund){
    return !ok[y + dy[suund]][x + dx[suund]];
}
```

Liikumise funktsioon on järgmine:

```
bool liigu(int suund, bool tulista) {
    cout << "M" << suund << endl;
    lts(); // info sisse, siin loetakse
    if (tulista && nx == x && ny == y) { // kui tulistamisega
        ok[y + dy[suund]][x + dx[suund]] = 1; // seal on keegi ees
        fire(suund, 6); // tulista sinna
    }
    xnx(); // muudab x ja y väärised
    return true;
}
```

Funktsioonid liiguTulega ja liiguTuleta on taas loetavuse parandamiseks:

```
void liiguTuleta(int suund) {
    liigu(suund, false);
}

bool liiguTulega(int suund) {
    return liigu(suund, true);
}
```

Vaatamata on veel funktsioon poikle, milles pannakse peamiselt paika põiklemise suunad:

```
void poikle(int nurkX, int nurkY, int suund){
    int pSuund, d;
    if (!nurkX != !nurkY){
        pSuund = (suund + 2) % 8;
        d = 1;
    }
    else {
        pSuund = (suund + 6) % 8;
        d = -1;
    }

    if (nurkX - x < nurkY - y) {
        liiguPoikle(pSuund, d);
    }
    else {
        liiguPoikle(leiaVastassuund(pSuund), -1*d);
    }
}
```

Kõige lõpuks funktsioon liiguPoikle:

```
void liiguPoikle(int pSuund, int d) {
    cout << "M" << pSuund << endl; // liigub uues suunas
    lts();
    if (nx == x && ny == y) { // seal ka keegi ees
        ok[y + dy[pSuund]][x + dx[pSuund]] = 1;
        fire(pSuund, 6); // tulista
        int vSuund = (pSuund + d + 8) % 8;
        cout << "M" << vSuund << endl; // liigu jäalle uues suunas
        lts();
        if (nx == x && ny == y) { // ikka keegi ees
            ok[y + dy[vSuund]][x + dx[vSuund]] = 1;
            fire(vSuund, 6); // tulista
            liiguTuleta((vSuund + d + 8) % 8); // liigu korras vastassuunas
            liiguTuleta(pSuund); // ja tagasi pöiklemise suunas
            return; // jätka nurka minekut algusest peale (oma veerandis)
        }
        xnx();
        liiguTuleta(pSuund);
        return;
    }
    xnx();
    return;
}
```

Kokku õnnestus kahandada üks umbes 400-realine funktsioon vähem kui 150le reale, mis on omakorda jagatud üsna mõistlikult arusaadavateks kirjeldava nimega osadeks.

7.1.4 Kommentaarid

Sageli võib programmeerimisõpikutest lugeda, et kood tuleb kommenteerida. Üheks soovituseks on kirjutada enne kommentaareid, mida kood võiks teha ning seejärel alles hakata koodi kirjutama. See on hea praktika, mis aitab oma mõtteid koondada ning ülesandest tervikpilti saada. Võib juhtuda, et esialgne idee oli üldse vildakas ja siis on palju parem, kui saad sellest aru pärast paari rea kommentaaride kirjutamist, mitte aga siis, kui oled kirjutanud hulga koodi.

Pahatihti minnakse aga kommenteerimise soovitustega liiale, näiteks paljudes ettevõtetes on kohustuslik kommenteerida iga meetod, parameeter, muutuja jne. Tulemuseks on nonsens:

```
/*
** Tagastab kõrguse.
*/
double getHeight()
```

Sellistel kommentaareidel on ka suur oht vananeda. Kui nõuded muutuvad, võib ka kirjeldatava objekti olemus muutuda, kuid kommentaar jäääb ikka samaks ning hakkab kasu asemel tooma kahju.

Näiteks leidsin ma koodist kord sellised read:

```
// ISO 3166 two letter country code
string threeLetterCode;
```

Uh-oh. Ilmselgelt oli millalgi kahetäheliste koodidelt mindud üle kolmetähelistele ning kommentaar, mis enne oli olnud lihtsalt kasutu, muutus nüüd aktiivselt kahjulikuks.

Kommentaar, mis ütleb midagi, mis koodis niigi kirjas on, ei lisa mingit väärust.

Kommentaarid võivad olla vajalikud, et kirjeldada **miks** kood on mingil viisil kirjutatud. Kui aga juhtub, et me peame kommenteerima, **mida** kood teeb, saab selle asemel tavaliselt parandada koodi loetavust.

Iga kommentaar on märgiks sellest, et kood ei kirjelda iseennast perfektselt ja seda peaks käsitlemma kui võimalust koodi parandada.

Näiteks sellise koodi

```
// konverteerime eurod sentideks  
a = x * 100;
```

asemel võib anda muutujatele paremad nimed:

```
sendid = eurod * 100;
```

Järgmine halb näide (kood on lihtne, aga mis maagiat siin tehakse?)

```
double r = n / 2;  
while (abs(r - (n / r)) > t) {  
    r = 0.5 * (r + (n / r));  
}
```

Parem variant:

```
// leiame ruutjuure Newton-Raphsoni meetodiga  
double r = n / 2;  
while (abs(r - (n / r)) > t) {  
    r = 0.5 * (r + (n / r));  
}
```

Veel parem:

```
double LigikaudneRuutjuur(double n, double tapsus) {  
    double r = n / 2;  
    while (abs(r - (n / r)) > tapsus) {  
        r = 0.5 * (r + (n / r));  
    }  
    return r;  
}
```

Kommentaari asemel eraldi funktsiooni loomisega saavutasime kaks eesmärki:

- Eraldasime kasuliku funktsionaalsuse taaskasutatavaks alamprogrammiks.
- Andsime sellele kasuliku, iseennast kirjeldava nime, mis võimaldab koodist arusaamist ka seal, kus vastavat funktsiooni välja kutsutakse.

Samuti on tavapärase (aga kahjulik) nõuanne kirjutada iga muutuja juurde, mis on selle sisu. Selmet kirjutada iga muutuja juurde, milleks seda kasutatakse, tuleb nimetada muutuja kohe nii, et selle otstarve on selge.

7.1.5 Nimed

Kunagisele Netscape'i tarkvaraarhitektile Phil Karltonile omistatakse järgmisi tsitaati:

„Tarkvaraarenduses on ainult kaks suurt probleemi:

1. Puhvrite invalideerimine
2. Asjade nimetamine
3. Ühe võrra eksimused“

Originaalis: „There are only two hard things in software engineering: cache invalidation, naming things, and off-by-one errors.“

Siin siis veidi näpunäiteid, kuidas teist probleemi paremini lahendada.



Phil Karlton

- Mida pikem on kood, kus muutujat kasutatakse, seda raskem on järge pidada, mida muutuja teeb. Sellest järeltub **skoobi reegel**: mida pikem on skoop, kus muutujat kasutatakse, seda pikem peaks olema muutuja nimi. Tsüklimuutujatena on sobilik kasutada `i` ja `j`, samuti vaid ühes lühikeses tsüklist kasutatav abimuutuja võib olla ühetähelise nimega. Globaalsete muutujate puhul seevastu on hea, kui neil on ilusad kirjeldavad nimed. Koodi kerimine selleks, et uurida, mis see `t` või `p` täpselt oli, on selgelt ebaotstarbekas.
- Muutujad vastavad tavalliselt mingitele asjadele või objektidele ning neid võiks nimetada nimisõnadega, nt `int[][] laud`.
- Veidi erandlikuks on boolean tüüpi muutujad, mida sobib nimetada pigem omadus- või määrsõnadega, soovi korral võib lisada ette ka tegusõna '`on`' nt `valmis` või `onValmis`; kiire või `onKiire`.

Järgneb koodinäide Lemmingute ülesandest, kus esimeses tulbas on kirjeldavate nimedega kood, teises lühikestega:

```
while (!tramm.empty() &&
((trammisabad[peatus].size() < jk_pikkus) ||
tramm.top() == peatus)) {
    if (tramm.top() != peatus) {
        trammisabad[peatus].push(tramm.top());
    }
    tramm.pop();
    aeg++;
}
while (!s.empty() &&
((q[p].size() < 1) ||
s.top() == p)) {
    if (s.top() != p) {
        q[p].push(s.top());
    }
    s.pop();
    t++;
}
```

Vastuväide oleks, et pikemate nimede kirjutamine võtab rohkem aega, kuid esiteks on tänapäeva programmeerimiskeskondades abistavad vahendid nimede automaatseks lõpetamiseks (*auto-complete*) ning teiseks on natuke pikema nime kirjutamisele kuluv aeg üsna väike vörreldes probleemi sisulisele lahendamisele ja programmi struktuuri loomisele kuluva ajaga. Vörreldes ajaga, mis kuluks vigade otsimisele, sest programm on muutunud ka autorile endale arusaamatuks, on need ekstra sekundid aga täiesti tühised.

Võistlusprogrammeerimise kontekstis võib ja on isegi soovitatav kasutada ülesande tekstis antud muutujate nimetusi (tavaliselt mingid N, M, K jne), see tähendab ka ühetähelisi tähistusi.

7.1.6 Funktsioonide nimetamine

Funktsiooni nimetused peaks ütlema, mida funktsioon teeb. Kui muutujatele sobivad nimed olid nimisõnad, siis funktsioonid on tegevused ja nende nimed võiks olla tegusõnad. Väga hästi sobivad näiteks vaheta, otsi, looGraaf, leiaLyhimTee ja muud sarnased nimed. Erandiks on funktsioonid, mille peamiseks otstarbeks on töeväärtuse tagastamine, neid võiks nimetada sarnaselt boolean-tüüpi muutujatega, näiteks

```
bool onLaual(int x, int y, int pikkus) {
    return ((x >= 0) && (x < pikkus) && (y >= 0) && (y < pikkus))
}
```

Seda laadi nimetused tõevad koodi hästi loetavaks:

```
if (onLaual(naaber_x, naaber_y, dim) {
    teeMidagi();
}
```

Ka funktsiooni parameetrid võiks olla funktsiooni päises mõistlikult nimetatud. Nt funktsioon päisega

```
long long liida(int a, int b);
```

võiks eeldatavasti liita kokku kaks argumendiks saadavat arvu a ja b, aga funktsioon päisega

```
long long liida(int start, int end);
```

liidab pigem mingit arvude vahemikku või mingit vahemikku jadas. Ainus erinevus on argumentide nimetustes! Või kui ülaltoodud funktsioon oleks päisega

```
bool onLaual(int a, int b, int c);
```

võib endalgi sassi minna, kas enne peaks ette andma koordinaadid ja siis laua mõõdu või vastupidi.

7.2 TESTIMINE

Võistlustel kasutatakse programmide hindamisel tavaliselt järgmisi meetodeid:

- **Testide kaupa** hindamine, kus punkte saab iga läbitud testi eest, mida rohkem teste ära teed, seda rohkem punkte. Enamik Eesti madalama taseme võistlusil kasutab seda lähenemist.
- „**Pakikaupa**“ testimine, kus lahendus peab punktide saamiseks läbima kõik testid. Õige lahendus annab 100% ja kui kasvöi üks test ei lähe läbi, on tulemuseks 0. Seda skeemi kasutatakse enamikel *online* võistlustel (CodeForces, TopCoder jne).
- Testid on jagatud **alamülesanneteeks**, iga konkreetset alamülesannet testitakse pakikaupa. Seda kasutatakse enamikul rahvusvahelistel võistlustel nagu IOI või BOI.
- **Avatud testid**, kus esitada tuleb testide vastused, mitte programm, mis ülesannet lahendab. Inglise keeles nimetatakse neid „*output-only*“ ülesanneteeks.

Loomulikult ei ole testimine ainult võistluste teema – seda on vaja ka päris elus, sest kes soovib kasutada programmi, mis töötab ainult teatud juhtudel.

Kuidas siis ikkagi testida? Selleks on muidugi vaja programmi, mida testida, teste ehk andmestikku, millega testida, ning teada õigeid vastuseid, millega testitava programmi tulemusi võrrelda. Testide koostamise jaoks on vaja kõigepealt mõelda välja, millised testid võiks olla, ning juhuslike testide tegemiseks kasutada testigeneraatorit. Õige vastuse saamiseks sobib võimalusel nii käsitsi kontrollimine, aga ka mõni lihtsam programm, nt selline, mis ülesande jõumeetodil lahendab, kuid

pole võistlusel esitamiseks piisavalt kiire. Veel üheks võimaluseks on kasutada lahenduse leidmiseks testigeneratorit – st koostamise käigus saab leida vastuse või mõnikord on kavalam genereerida testid oodatavast vastusest lähtuvalt.

Selleks, et testimist veelgi efektiivsemalt läbi viia, tulevad kasuks skriptid, mis teste käivitavad ja tulemusi kontrollivad.

7.2.1 Testide koostamine

Milliseid teste üldse koostada? Üldiselt võib testid jagada kolme erinevasse liiki:

- Ülesande teksti analüüs. Siiä kuuluvad maksimaalsete ja minimaalsete väärtustega testimine, testid tühhade väärtuste ja nullidega, samuti testid, mis kontrollivad väljundi korrektset formaatimist. Oluline on ka kontrollida, kas piirangutest on õigesti aru saadud, näiteks kas võrratus on range või mitterange.
- Ülesande sisu analüüs, millest võiks tulla testid erijuhtude ja piirjuhtude jaoks.
- Oma programmi teksti analüüs, nulliga jagamised, ületäitumised, ujukomaarvude täpsus.

Järgmine ülesanne on avatud testidega ülesanne Eesti Lahtiselt Võistluselt aastast 2015/16:

7.2.2 Ümbermõõt

Informaatikaolümpiaadi ettevalmistuslaagris anti osalejatele lahendada järgmine ülesanne:

Ristikülikute ühendi ümbermõõt

Tasandil on antud N ristikülikut, mille servad on koordinaattelgedega paralleelsed. Leida nende ristikülikute ühendi perimeeter ehk välise kontuuri pikkus. Tekkinud kujundi sees olevaid auke ei ole vaja arvesse võtta, kuid ühe ristikülikutest koosneva kujundi augus asuvat teist riskülikutest koosnevat kujundit, mis väliskujundit ei puuduta üheski punktis, tuleb lugeda ikkagi omaette kujundiks.

Sisend: Faili esimesel real on antud ristikülikute arv N ($1 \leq N \leq 1000$). Järgmisel N real on igaühel neli reaalarvu LX , LY , UX ja UY , kus LX ja LY on ristiküliku alumise vasaku ning UX ja UY ülemise parema nurga koordinaadid. Koordinaatide väärtused on 0 kuni 1 000 000, mille esituseks piisab 32-bitisest float arvutüübist.

Väljund: Faili ainsale reale väljastada leitud ristikülikute ühendi perimeeter täpsusega kuni kolm kohta pärast koma.

Näide: Sisendfail

3

7.0 170.0 99.5 190.0

0.5 100.0 12.0 225.0

10.0 80.0 50.0 110.0

Väljundfail:

564.0

Teie ülesandeks on koostada testid, mis kontrolliksid esitatud lahenduste korrektust.

Kõik testandmed koondada ühte tekstifaili järgnevalt kirjeldatud formaadis. Faili esimesel real on testide arv K ($1 \leq K \leq 20$). Järgnevas K blokis on bloki esimesel real oodatav tulemus ning selle järel sisendandmed samal kujul kui ülesande kirjelduses. Lahendusena tuleb esitada see tekstifail.

NÄIDE:

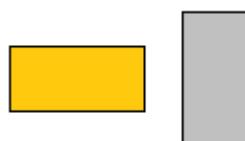
```
2
4.0
1
1.0 1.0 2.0 2.0
564.0
3
7.0 170.0 99.5 190.0
0.5 100.0 12.0 225.0
10.0 80.0 50.0 110.0
```

Ülesande sisu analüüsides tuleks kindlasti teha testid, mis kasutavad minimaalset ja maksimaalset lubatavat ristkülikute arvu, mis tähendab, et võiks olla test, milles on vaid üks ristkülik, ja test, milles ristkülikuid on täpselt tuhat.

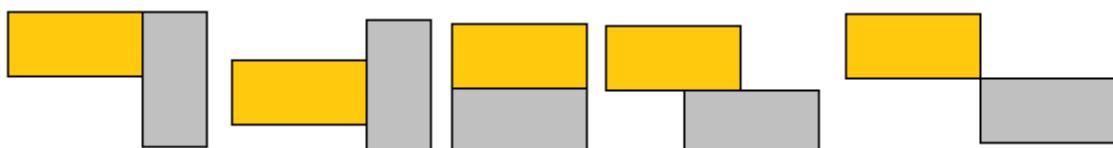
Kuna koordinaatideks võivad olla positiivsed reaalarvud, siis ei piisa testimisel kindlasti ainult täisarvulistest koordinaatidest, vaid tuleks kasutada nii väga väikeseid arve, paljude kohtadega arve, aga ka loomulikult maksimaalset lubatud koordinaadi väärust.

Väljundi formaadi juures saaks siin kontrollida, kas vastus antakse ikka ettenähtud täpsusega kuni kolm kohta pärast koma. Seda küll raamülesandes ettekirjutatud formaat testida ei võimalda, kuid ise sellist ülesannet lahendades tuleks küll sellele tähelepanu pöörata.

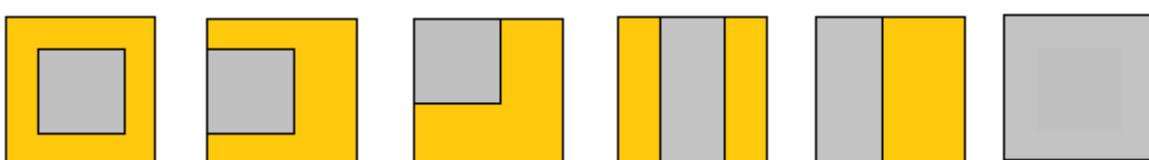
Asume nüüd ülesande sisulise analüüsi juurde. Vaatame kõigepealt, kuidas saavad 2 ristkülikut teineteise suhtes paikneda. Esimene võimalus on, et ristkülikud üldse kokku ei puutu:



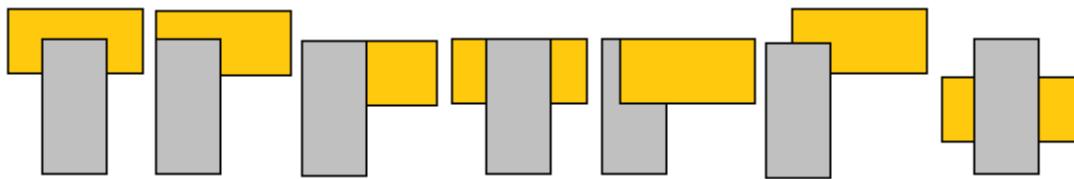
Puutuvatest, kuid mitte kattuvatest ristkülikutest koosnevad erinevad variandid:



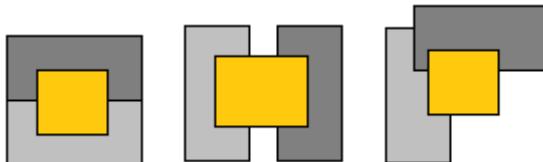
Üks ristkülik võib asuda ka täielikult teise sees. Kui arvestada ka võimalike puutumistega, saame järgmised võimalused (hall ristkülik on tervenisti oranži ristküliku sees):



Lõikuvad ristkülikud:

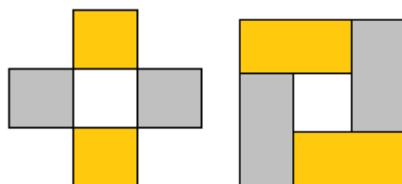


Nii on juba kahe ristküliku omavahelise paiknemise jaoks paarkümmend erinevat võimalust, kolmada lisamine lisab veel hulga võimalikke kombinatsioone. Kõiki neid ei jõua siin ära tuua. Kolme ristkülikuga võimalustest huvitavad on järgmised paiknemised:



Vasakpoolsel paikneb kolmas ristkülik tervenisti kahe teise ristküliku sees (aga mitte kummagis), parempoolsel on kattumine mõlema teise ristkülikuga, kõik kolm osalevad ümbermõõdu arvestamises, kolmandal on kõigil paarikaupa kattuvaid osi kui ka osa, mille katavad kõik kolm ristkülikut.

Kindlasti ei tohi ära unustada, et ristkülikud võivad moodustada tühje alasid kujundi sees, mis tuleb ümbermõõdu arvestamisel arvesse võtta. Neljast ristkülikust saab näiteks järgmised kujundid:



Kui lisada veel ristkülikuid, saab tekitada ühe kujundi sees ka mitu tühta ala. Kindlasti tasuks testida ka rohkemate kujunditega tekkivaid formatsioone, näiteks spiraali.

Nüüd on siin terve hulk ideid välja käidud, ülesandes lubatud testide arv on aga vaid 20. Mida sellisel juhul teha? Kuna eesmärgiks on ainult viga välja meelitada, siis võib mitu erinevat kombinatsiooni ühte testi panna. Loomulikult tuleb hoolega läbi mõelda, millised on mõttetas ühte testi panna, millised aga võivad nii mõne vea hoopis ära varjata. Ilmselge on, et ei saa ühes testis testida, kas programm töötab nii minimaalse kui ka maksimaalse ristkülikute arvu korral. Samuti enda programmi jaoks teste tehes on parem erinevad juhud eraldi testides hoida, kuna nii saab vea korral kiiremini jätlile, millise juhtumiga programm hakkama ei saa.

See näide oli selleks, et tuua välja erinevaid aspekte testide koostamisel ja näidata, kuidas pealtnäha küllaltki lihtsal ülesandel võib olla üsna palju erinevaid juhte, millega on võimalik eksida. Järgevalt on toodud, milles siis ülesande programm tegelikult eksis, mis oleks tulnud lahendajal tuvastada:

- Lahendus ei erista välimist ja sisemist kontuuri.
- Lahendus töötab valesti, kui arvutuste täpsus on suurem kui 1 koht pärist koma.
- Lahendus ei leia kõigi väliste kontuuride perimeetrit, kui väliseid kontuure on rohkem kui üks.
- Lahendus töötab valesti, kui ristkülikute arv on 1000 ja viimane ristkülik osaleb perimeetri moodustamises.
- Lahendus töötab valesti, kui perimeetri pikkus ületab 16-bitilise arvu maksimumväärust.
- Lahendus töötab valesti, kui leidub vähemalt 2 täpselt samasugust ristkülikut.

- Lahendus töötab valesti, kui leidub vähemalt 3 ristikülikut, mille vertikaalsed küljed on samal x-koordinaadil.
- Lahendus töötab valesti, kui leidub vähemalt 3 ristikülikut, mille horisontaalsed küljed on samal y-koordinaadil.
- Lahendus töötab valesti, kui kontuuris leidub külgede jada, kus on järjest 10 või enam ühesuunalist pööret (spiraal).
- Lahendus töötab valesti, kui üks välimine kontuur asetseb täielikult teise välimise kontuuri sees.

7.2.3 Testide genereerimine

Enamik ülesandeid önneks nii põhjalikku läbimõtlemist ei vaja, kuid erineva andmestikuga testimine on siiski vajalik. Kui mõned spetsiifilisemad juhud on vaadatud, on mõttetas genereerida ka juhuslikke teste.

Viendas peatükis oli üheks näiteks ülesanne „Miljonär ja vaeslapsed“:

Dickensi-aegsel Inglismaal elas miljonär Mortimer. Temaga samas linnas asusid kolm lastekodu, kus elasid vaeslapsed, kellele Mortimer tavatses jõulukinke teha. Kinkide jagamise protseduur oli järgmine:

1. Iga vaeslaps saab oma lastekodust korvi, millega ta kingi järele läheb.
2. Mortimer viskab kingitusi järjest laste sekka, mida nood oma korvidega püüavad.
3. Iga kingitus püütakse alati kinni.
4. Lapsed saavad kingitusi kätte juhuslikult, kuid tõenäosus, et konkreetne laps kingituse kätte saab, on võrdeline tema korvisuu pindalaga.
5. Sama lastekodu lastel on sama suurusega korvid.
6. Kui mõni laps saab kingituse kätte, läheb ta sellega kohe lastekodusse tagasi ja rohkem püüdmises ei osale.
7. Lapsi võib olla rohkem kui kingitusi :)

Igal kingitusel on väärthus. Leida iga lastekodu kohta, milline on selle kodu laste poolt saadud kingituste vääruste keskmene eeldatav summa.

Sisendi esimesel kolmel real on igaühel kaks täisarvu L_i ($0 \leq L_i \leq 100$) ja K_i ($1 \leq K_i \leq 100$), mis tähistavad reanumbrile vastava lastekodu laste arvu ning korvi pindala. Sisendi neljandal real on kingituste arv N ($1 \leq N \leq L_1 + L_2 + L_3$). Viimasel real on N ($1 \leq N \leq 1000$) täisarvu: esimesel neist esimese kingituse väärthus, teisel teise jne.

Väljastada kolm reaalarvu (täpsusega vähemalt 0,0001) kolmel real: iga lastekodu kohta, milline on selle kodu laste poolt saadud kinkide vääruste keskmene eeldatav summa.

NÄIDE:

1 1
1 2
1 2
2
10 20

Vastus:

6,666667
11,333333
12



Selle ülesande juhuslike testide generator võib olla näiteks selline:

```
int main()
{
    const string NIMI = "test";
    const int TESTE = 20;

    for (int i = 0; i < TESTE; i++) {
        ofstream fail;
        string fnimi = NIMI + to_string(i) + ".txt";
        fail.open(fnimi);
        int lapsi = 0;
        for (int i = 0; i < 3; i++) {
            int la = rand() % 101;
            lapsi += la;
            fail << la << " ";
            fail << 1 + rand() % 100 << endl;
        }

        int N = 1 + rand() % lapsi; // kinkide arv
        fail << N << endl;
        for (int i = 0; i < N - 1; i++) {
            fail << 1 + rand() % 1000 << " "; //kinkide väärtsused
        }
        fail << 1 + rand() % 1000 << endl;
        fail.close();
    }
    return 0;
}
```

Selle programmi väljundiks on 20 faili nimedega test0...test19 juhuslike andmetega, mis vastavad sisendi formaadile. Kui proovida need testid läbi lahendusega, siis saame teada ainult seda, kas me programm töötab etteantud ajalimiidi piires. Selleks, et kontrollida, kas saadud lahendus on ka korrektne, oleks vaja teada õiget lahendust. Siin tuleb appi jõumeetod ehk kõikide variantide läbivaatus:

```
int N;
int* kingid;
int K[3];
int L[3];
double vastus[3] = { 0 };

void jagaKingid(int kingiNr, int korvidePindala, double Tn)
{
    if(kingiNr == N) { //kõik on jagatud
        return;
    }

    for (int i = 0; i < 3; i++) {
        if (L[i] > 0) {
            double tn = Tn * L[i] * K[i] / korvidePindala;
            vastus[i] += kingid[kingiNr] * tn;
            L[i]--;
            jagaKingid(kingiNr + 1, korvidePindala - K[i], tn);
            L[i]++;
        }
    }
}
```

Kui meil just aastaid aega ei ole, siis tuleb aga sisendi limiite oluliselt kärpida, sest selle jõumeetodi keerukus on 3^N ja seega ei ole mõtet ette anda kuigi suurt N-i. Samas, kui me saame identsed

vastused nii DP lahendusega kui ka jõumeetodiga kümnekonnale juhuslikule testile, siis on üldjuhul normaalne eeldada, et testitav DP lahendus annab korrektse tulemuse ka suuremate testide puhul. Eelpool toodud testide genereerimise algoritmis tuleks muuta kinkide arvu leidmise rida vastavalt:

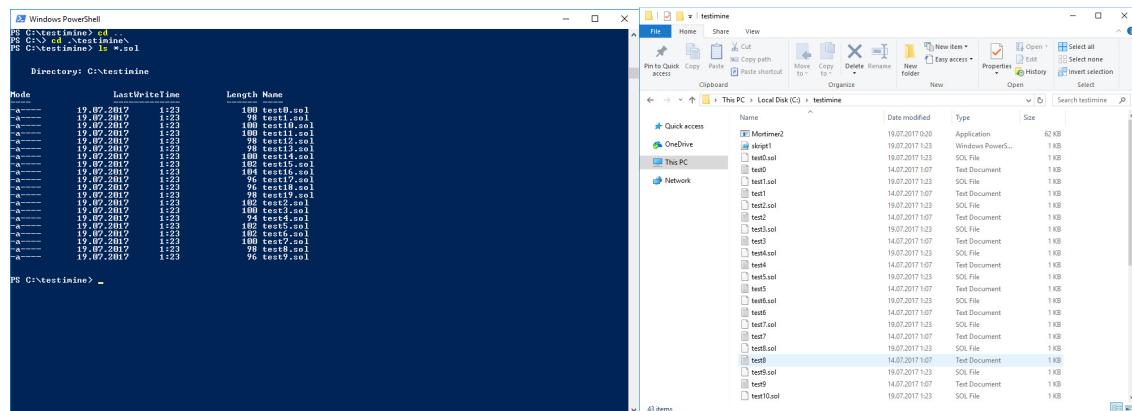
```
int N = 1 + rand() % min(lapsi, 15); // kinkide arv
```

Pane tähele, et laste arvu (ja ammugi mitte kinkide väärustele) piiramine ei ole vajalik.

7.2.4 Käsuinterpretaatorid ja skriptimine

Kui testid valmis, tuleb need ka läbi jooksutada. Üldine stseenaarium on selline, et iga testi jaoks tuleb käivitada programmid vastava sisendiga ja võrrelda väljundit etaloniga. Kui teste on palju, on kõigi nende kävitamine käitsi päris aeganõudev ning kui tulemusena tuleb programmis välja mõni viga, mis parandamist tahab, tuleb programm pärast parandust taas üle testida.

Õnneks saab neidki tegevusi automatiserida, kasutades oskuslikult mõnd **käsuinterpretaatori**. Käsuinterpretaator on tekstipõhine käsutöötlusprogramm, mille abil saab suhelda operatsioonisüsteemiga. Levinud käsuinterpretaatorid on näiteks Bash (Linux) ja PowerShell (Windows).



PowerShell (käsurealiides)

File Explorer (graafiline liides)

Shelliks ehk kestprogrammiks nimetatakse programmi, mis võimaldab inimesel operatsioonisüsteemi funktsionaalsust kasutada (nt programme käivitada). Enamasti peetakse shellidest rääkides silmas tekstimoodis käsuinterpretaatoreid, kuid tegelikult on selleks ehitatud graafilised programmid (nt Windows Explorer) samuti kestprogrammid.

Operatsioonisüsteemiga suhtlemiseks kasutatakse **käske** (*commands*, PowerShellis *cmdlets*). Siin on tabel mõningate testide jooksutamiseks põhiliselt vajaminevate käskudega:

Käsk	Bash	PowerShell cmdlet	PowerShellli aliased
Kataloogi sisu	ls	Get-ChildItem	ls, dir, gci
Kataloogi muutmine	cd	Set-Location	cd, chdir, sl
Faili liigutamine	mv	Move-Item	mv, move, mi
Faili kopeerimine	cp	Copy-Item	cp, copy, cpi
Faili väljastamine	cat	Get-content	cat, type, gc
Standardvoosse kirjutamine	Echo	Write-Output	echo, write
Failide võrdlemine	diff	Compare-Object	diff
Kellaaeg	time	Get-Date	

Näiteks

```
PS C:\testimine> cp test2.txt sisend.in  
Kopeerib faili test2.txt sisu uude faili nimega sisend.in
```

Käske täidetakse järjest ja igal käsul võib olla sisend ja väljund, mis vaikimisi loetakse ja kirjutatakse standardvoogudesse. Eelmise käsu väljundi saab suunata järgmise käsu sisendiks kasutades käskude vahel märki „|“. Sel moel suunamist nimetatakse inglise keeles **pipinguks** ja nii suunatakse edasi ainult standardväljund.

Vooge on võimalik suunata ka üksteise vahel. Standardväljundi saab suunata faili: '>>' kirjutab standardväljundi voo faili juurde ja '>>' kirjutab faili üle.

Näiteks

```
PS C:\testimine> cat sisend.in | programm.exe >> vastus.out  
väljastab faili sisend.in sisu ja suunab selle programmi programm sisendiks ning lõpuks suunab programmi standardväljundi faili vastus.out. Kui selle nimega fail on olemas, kirjutatakse selle sisu üle.
```

Nii Bash kui ka PowerShell toetavad skriptimist. Skript on faili valmis kirjutatud käsk või käskude jada, mida käsuinterpretaator teostab. Lisaks käskudele saab kasutada ka muutujaid, tingimuslauseid ja tsükleid. PowerShelli skriptide laiendiks on .ps1 ja Bashi skriptidel kasutatakse laiendit .sh

PowerShellis muutujate nimed algavad dollari märgiga \$, Bashis deklareerimisel \$ märki ei kasutata, küll aga muutuja väärtsuse kasutamisel, näiteks:

<u>PowerShell</u>	<u>Bash</u>
\$nimi = "Siim Susi"	nimi = "Siim Susi"
\$vanus = 14	vanus = 14
echo \$nimi \$vanus	echo \$nimi \$vanus

Kui Bashis on vaja muutujasse salvestada **käsu tulemus**, tuleb omistamisel käsk panna kas tagurpidi ülakomade vahel või kasutada süntaksit muutuja = \$(käsk).

<u>PowerShell</u>	<u>Bash</u>
if tingimus {teeMidagi}	if tingimus
	then teeMidagi
	fi
foreach (\$i in mingiHulk) {	for i in mingiHulk
teeMidagi	do
}	teeMidagi
	done
for (\$i=0; \$i -le 10; \$i++) {	for ((i=0; i < 10; i++))
teeMidagi	do
}	teeMidagi
	done

Rohkem infot Bashi ja PowerShelli käskude ja süntaksi kohta leiab näiteks lehelt <https://ss64.com/>.

Vaatame siin veel paari kõige tõenäolisemat testimise stsenaariumit.

Oletame, et testid on .in failides ja nende vastused .out failides, näiteks on testfailid test1.in, test2.in jne, ja vastavate testide vastused on failides test1.out, test2.out jne. Siis on Bashi testijooksutamisskript järgmine:

```
for f in *.in # iga .in laiendiga failiga
do bn=`basename $f .in` # bn on ilma laiendita failinimi
# käivita programmi 'myprog' sisendiga failist f ja suunab väljundi faili,
# millel on sama nimi, mis failil f ja laiendiks on '.sol'
cat $f | myprog > $bn.sol
diff $bn.out $bn.sol # võrdleb näidisvastusega faili programmi lahendusega
done
```

Ja sama PowerShellis:

```
$failid=@(Get-ChildItem .\*.in)
Foreach ($f in $failid) { # iga in laiendiga failiga
    $bn= $f.basename # bn on ilma laiendita failinimi
    # käivita programmi 'myprog' sisendiga failist f ja suunab väljundi faili,
    # millel on sama nimi, mis failil f ja laiendiks on '.sol'
    $uusnimi = $bn + ".sol"
    cat $f | .\myprog.exe > $uusnimi
    # võrdleb näidisvastusega faili programmi lahendusega
    diff (cat $bn.out) (cat $bn.sol) #kuna PowerShell võrdleb vaikimisi objekte,
    # siis faili sisu võrdlemiseks tuleb anda argumentideks failide sisud
}
```

Kui sisend ja väljund tuleb lugeda/kirjutata etteantud nimega faili, olgu need näiteks ylesanne.sis ja ylesanne.val on skript järgmine:

```
for f in *.in
do
    cp $f ylesanne.in # kopeerib faili f faili 'ylesanne.in'
    myprog # käivitab programmi. Õige sisend on olemas eelmisest käsust,
    # tekib väljund 'ylesanne.val'
    bn=`basename $f .in`
    diff $bn.out ylesanne.val
done
```

Ja sama PowerShellis:

```
$failid=@(Get-ChildItem .\*.in)
Foreach ($f in $failid) {
    cp $f ylesanne.in # kopeerib faili f faili 'ylesanne.in'
    ./myprog.exe # käivitab programmi. Õige sisend on olemas eelmisest käsust,
    # tekib väljund 'ylesanne.val'
    $un= $f.basename + ".out"
    diff (cat $un) (cat $ ylesanne.val)
```

7.2.5 Valideerimine

Kuna diff võrdleb faili märk-märgilt, siis mõnel juhul on kasulikum kirjutada oma validaator, mis vastuseid võrdleb. Üheks selliseks juhuks on muidugi see, kui vastuseks tuleb anda reaalarv, nagu „Miljonäri ja vaeslaste“ ülesandes.

```

int main(int argc, char* argv[])
{
    ifstream fail1, fail2;
    fail1.open(argv[1], ifstream::in);
    fail2.open(argv[2], ifstream::in);
    double delta = 0.0001;
    double vastus1, vastus2=0;
    for (int i = 0; i < 3; i++){
        fail1 >> vastus1;
        fail2 >> vastus2;
        if (abs(vastus1 - vastus2) > delta) {
            cout << "vale vastus" << endl;
            break;
        }
    }

    fail1.close();
    fail2.close();
    return 0;
}

```

Reaalarvud ja nende täpsus ei ole aga sugugi ainus koht, kus oma validaatorit vaja võib minna. Siin on veel mõned juhtumid:

- Vastus koosneb mitmest täisarvust või stringist, aga nende järjestus ei ole üheselt määratud. Sellisel juhul peaks validaator enne võrdlemist mõlemad vastused sorteerima sama kriteeriumi järgi.
- Ülesandel võib olla mitu õiget vastust. Üheks võimaluseks on etalonvastusena anda kõik võimalikud vastused ja validaator kontrollib, kas programmi vastus sobib ühega neist.

7.3 TUNNE OMA KEELT

Hoolimata sellest, et programmeerimiskeelitel on palju sarnaseid omadusi ja võimalusi, on konkreetsetel keelitel ka spetsiifilisi võimalusi, mille tundmine suureks kasuks võib tulla – just nagu osav käsitöömeister suudab oma tööriistadega rohkem korda saata kui algaja.

7.3.1 Teegid

Suur osa programmeerijale suurepäristest abivahenditest asub keele standardteekides, nende võimaluste tundmine teeb programmi kirjutamise kiiremaks ja efektiivsemaks, kuna sageli päästab jalgratta leiutamisest või hoiab juhendi lugemisele kuluvat aega kokku.

Keelte võimalused on siinkohal erinevad ning igal keelel on omad tugevused ja nõrkused, mistõttu on hea tunda rohkem kui üht keelt. Kuigi üldjuhul on C++ võistlustel eelistatud, on ülesandeid, kus Java või Pythoni kasutamine on optimaalsem. Arvuteooria peatükis tuli suurte arvudega arvutamise juures C++ keeles kirjutada hulk funktsioone, mis Java BigInteger klassis olemas on, ning isegi Python suudab kiiresti arvutada suurte arvudega ilma, et programmeerija omalt poolt midagi erilist tegema peaks. Samuti võib C++ tekstitöötlus olla ebamõistlikult keeruline.

7.3.2 Andmestruktuurid

Andmestruktuurid on väga võimsad asjad, aga seda siis, kui neid õigel ajal õiges kohas kasutada. Klasside ja kirjete loomine on tore ning sageli aitab kaasa koodi loetavusele, samas ei maksa unustada ka võimalikke lihtsamaid alternatiive. Enne kirje loomist aga tasub läbi mõelda, kas see tegelikult ka midagi juurde annab võrreldes sama info hoidmisega mitmemõõtmelises või mitmes

massiivis, seda muidugi eriti C/C++ kasutades. Näiteks kui ülesandes on vaja töödelda punktihulka, siis esimese mõttena võib tulla pähe luua kirje Punkt muutujatega X ja Y, kuid see ei pruugi anda eelist kahe massiivi X ja Y ees.

7.3.3 Makrod

Võrreldes enamiku tänapäeval kasutatavate keeltega on C/C++ keelel järgmine huvitav omadus: teksti **eeltöötlus** ehk preprotsessimine. Java, Python ja enamik teisi tänapäeva keeli võimaldavad koodi pakendamist moodulitesse, mille kohta on teada, milline funktsionaalsus selles realiseeritud on. Kui nüüd teises programmis on vaja seda moodulit kasutada, viidatakse sellele nime alusel, `import` käsu abil. C/C++ puhul on selle aseme **päisfailid**, mis sisaldavad kasutatavate funktsioonide deklaratsioone ja mille tekst lisatakse `#include` käsu abil otse kirjutatava programmi sisse - preprotsessor lihtsalt **asendab** `#include` käsu vastava faili sisuga. Selliseid tekstioperatsioone nimetataksegi eeltöötluseks – selle tulemusena valmib lõplik programmi tekst, mida kompilaator tegelikult kompileerima hakkab.

Eeltöötluse käigus saab teha ka mitmeid muid tekstioperatsioone, näiteks defineerida, et mõni lekseem peab tähendama hoopis midagi muud. Selliseid asendusi nimetatakse **makrodeks**.

Mõned lihtsad makrod:

```
#define PI 3.14159
```

asendab kõik kohad koodis, kus kasutatakse konstanti PI vastava arvuga.

```
#define ll long long
```

võimaldab selle asemel, et igal pool kirjutada välja tüübiniimi `long long` kasutada lühemat vormi „ll”.

Makrod võimaldavad ka avaldiste kasutamist, näiteks nii:

```
#define ruut(x) x*x
```

Selles näites on aga ohtlik viga, mis illustreerib makro ja tavalse funktsiooni erinevust! Mis juhtub, kui kirjutada näiteks:

```
int a=2, b=3;
cout << ruut(a+b);
```

Võiks arvata, et vastus on 25, kuid tegelikult asendatakse `ruut(a+b)` avaldisega $a+b*a+b$, mis annab tulemuseks hoopis $2+3*2+3 = 11$. Sellise probleemi välimiseks tuleb argumendid panna sulgudesse:

```
#define ruut(x) (x)*(x)
```

Makrod on võimas vahend, mida on kerge kuritarvitada, sest põhimõtteliselt võib kirjutada ka

```
#define 1 0
```

ja teisi hullumeelsusi. Suurem oht seisneb siiski selles, et makrode abil võib kirjutada väga keerulist ja arusaamatut koodi, mida on raske hallata ning debugida. Pole juhus, et „segase koodi võistlus“ (*obfuscated code contest*, <http://www.ioccc.org/>) korraldatakse peamiselt C keeles, kus võistlustööd kasutavad ohtralt makrosid.

Võistlustel seisneb makrode kasutamise peamine väärthus võimaluses korduvaid asju lühemalt kirja panna, siin on mõned praktilised näited:

```

#define PB push_back
#define MP make_pair
#define sz(v) (in((v).size()))
#define forn(i,n) for(in i=0;i<(n);++i)
#define forv(i,v) forn(i,sz(v))
#define fors(i,s) for(auto i=(s).begin();i!=(s).end();++i)
#define all(v) (v).begin(),(v).end()

```

7.4 VÕISTLUSTE STRATEEGIA

Tänapäeval toimub palju erinevas formaadis võistlusi mitmesuguste raskusastmete, ajapiirangute ja testimissüsteemidega, mistõttu on ka võistlemise strateegiad erinevad.

Siin on siiski mõned üldised näpunäited. Peamine reegel on „parem pronks peos kui kuld katusel“ – liiga ambitsoonikas kohe raskete ülesannete kallale asumine on nii mõnelegi võistlejale tulemuse maksnud.

- Kui ülesannete eeldatav raskusjärjestus pole teada (nt IOI, kus kõik ülesanded annavad sama palju punkte), **loe enne lahendama asumist kõik ülesanded korralikult läbi**. Võib juhtuda, et kuigi esimene ülesanne tundub huvitav või lahendatav, on järgmine ülesanne veel kasulikum.
- **Maanda riske** ehk parem varblane peos kui tuvi katusel. Ära võta esimeseks ülesannet, mille osas on risk, et lahendus võib olla ühelt poolt keeruline kirjutada ja teiselt poolt kätkeb endas riski, et lahendus pole ka üldse õige. Halvimal juhul kulutad kogu võistluse aja sellele ülesandele, saad selle eest lõpuks nulli ning ei saa ka teiste ülesannete eest midagi.
- Kui sa arvad, et oskad mingit ülesannet lahendada, siis **ära jäta seda viimasele tunnile**, võttes enne ette mõne raskema ülesande, vaid lahenda pigem kohe ära. Sageli juhtub, et su esialgne idee polnud päris korrektne ja tegelikult kulub lahendusele oluliselt rohkem aega.
- Kui tegu on alamülesannetega võistlusega (nt IOI) ja tundub, et väiksema alamülesande lahendus võiks viia suurema lahenduseni, tee väiksem kiiresti ära ja esita see. Sellel on mitu eelist:
 - annab kinnituse, et oled algoritmiliselt õigel teel,
 - kui su lahenduses on vigu, mille töttu mõni test läbi ei lähe, saad sellest kohe teada,
 - nüüd on kindlalt mingid punktid käes ja pole riski üldse ilma jäädva.
- Kasuta aega efektiivselt. Kuigi võistlustel on enamasti 4-5 tundi aega, kulub see üllatavalt kiirelt. Tee ka lihtsamad ülesanded ära võimalikult kiiresti, säastetud kümme minutit on tihti just see, mis jäääb puudu viimase vea leidmisest võistluse lõpus.

7.5 AHNED ALGORITMID

Et peatükk liiga teoreetiline poleks, uurime mõnd praktilikat ülesannet. Enamik selle raamatu peatükke käsitlevad spetsifilisi algoritme ja ülesandeid, mille lahendamiseks vastavad algoritmid hä davajalikud on. Samas on palju ülesandeid, mida on võimalik lahendada „ahnelt“, lihtsalt ühest spetsifilisest kohast pihta hakates.

Ahne algoritm on selline, kus igal sammul tehakse parajagu köige optimaalsem valik, lootuses, et see viib optimaalse lõppitulemuseni. Kui selline lähenemine töötab, siis lahendus on kiire ja lühike, seega



väga efektiivne. Keerulisem osa seisneb pigem selliste ülesannete ära tundmises ja tööstamises, et ahne algoritm annab töepooltest korrektse tulemuse. Ahne algoritmiga lahenduva probleemi ära tundmisel on abiks veel järgmine omadus: sellisel probleemil on optimaalsed alamstruktuurid. See tähendab, et optimaalne lahendus kogu ülesandele sisaldab optimaalseid lahendusi alamülesannetele. Eelmises peatükis käsitletud Dijkstra algoritm on tegelikult ahne algoritm – iga tippu vaadeldakse täpselt üks kord ja valitakse sellesse minemiseks hetkel parim tee.

Järgmiseks on toodud kolm klassikalist ahne algoritmiga lahenduvat ülesannet.

7.5.1 Mündid

Sul on vaja programmeerida müügiautomaadi jaoks raha tagastamise funktsioon. Automaat võtab vastu sularaha maksimaalselt kuni 10 eurot ja tagastab ainult münte (1-, 2-, 5-, 10-, 20- ja 50-sendiseid ja 1- ja 2- euroseid). Klientidele meeldib, kui nad saavad tagasi võimalikult vähe münte. Sinu funktsioon peab tagastama automaadi väljastatavad mündid. Võib eeldada, et münte on automaadis alati piisavalt.

Sisendi ühel ja ainsal real on üks täisarv: tagastatav summa. Väljastada 8 tühikuga eraldatud täisarvu, milles esimene näitab, mitu 1-sendist automaat peab tagastama, teine mitu 2-sendist jne. Viimane arv näitab, mitu kahe eurost tuleb tagastada.

NÄIDE 1:

33

Vastus:

0 0 0 1 1 0 1 1 (20-, 10-, 2- ja 1-sendine)

NÄIDE 2:

999

Vastus:

4 1 1 2 0 1 2 0

Sellest ülesandest oli juba põigusalt juttu 5. peatükis punktis 5.1.2 Ahne algoritm. Siin siis ahne lahendus, mis on nii lihtne, et vaevalt sobib siia, edasijõudnute osasse ning ei vaja seetõttu ka pikemat selgitust:

```
int main()
{
    int myndid[8] = { 200, 100, 50, 20, 10, 5, 2, 1 };
    int vastus[8] = { 0 };
    int summa;
    cin >> summa;

    for (int i = 0; i < 8; i++) {
        while (summa >= myndid[i]){
            summa -= myndid[i];
            vastus[i]++;
        }
        if (summa == 0) break;
    }

    for (int i = 0; i < 8; i++) {
        cout << vastus[i] << ' ';
    }
    cout << endl;
    return 0;
}
```

Oluline on siiski tähele panna, et müntide väärtsed on kahanevas järjekorras, kuna kõigepealt tuleb väljastada kõige suuremat münti nii palju, kui antud summasse mahub, seejärel suuruselt järgmist jne. Seega, kui müntide väärtsed oleks juhuslikult ette antud, tuleb need kindlasti sorteerida (või otsida iga kord suuruselt järgmist väärust).

7.5.2 Kingid

Lastekodule on annetatud jõuludeks hulk mänguasju, millest tuleb lastele jõulupakid kokku panna. Igas pakis võib olla kuni kaks mänguasja ning need peavad olema komplekteeritud nii, et pakkide väärtsed oleks võimalikult sarnased, st et summa iga paki vääruse ja pakkide keskmise vääruse vahel oleks võimalikult väike. Pakk võib olla ka tühi.

Sisendi esimesel real on kaks arvu: laste arv lastekodus L ja mänguasjade arv M ($L \leq M \leq 2L$). Teisel real on M positiivset täisarvu: esimene on esimese mänguasja väärus, teine teise oma jne. Väljastada üks arv: pakkide vääruste keskmisest erinevuse minimaalne summa.

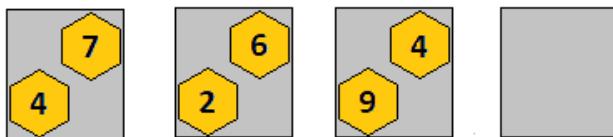
NÄIDE:

4 6
4 7 2 6 9 4

Vastus:

2 (pakid on asjadega väärustega 4 ja 4 (vahe 0); 2 ja 6 (vahe 0); 9 (vahe 1) ja 7 (vahe 1))

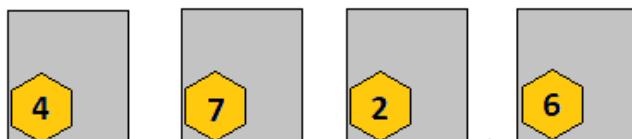
Selle ülesande puhul on veidi keerulisem läbi närida, kuidas ahne lähenemine töötada võiks. Vaatame esimest näidet nelja paki ja 6 mänguasjaga. Proovime kõigepealt lihtsalt jagada esimesesse pakki 2 asja, teise 2 jne. Saame jaotuse:



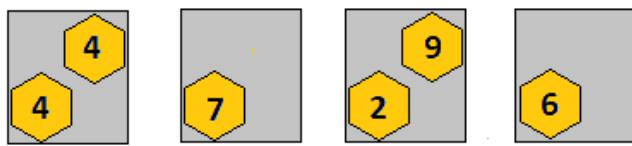
Esimese paki väärus on 11, teise oma 8, kolmandal 13 ja viimasel 0. Kõigi pakkide keskmise väärus on $(11 + 8 + 13 + 0) : 4 = 32 : 4 = 8$. Seega on praegu vääruste vahede summa $|11 - 8| + |8 - 8| + |13 - 8| + |0 - 8| = 3 + 0 + 5 + 8 = 16$.

Kui tõsta mõnest pakist, kus on 2 asja, üks ese tühja pakki, siis on kaks võimalust: kui tõsta ese sellisest pakist, mille väärus on kõrgem kui keskmise, siis vääruste vahede summa paraneb (näiteks tõstes esimesest pakist ese väärusega 7 viimasesse pakki); kui tõsta ese ümber sellisest pakist, mille väärus on vördrhe või madalam keskmisest, siis vääruste vahede summa jäab samaks (näiteks tõstes teisest kastist ese väärusega 6 viimasesse kasti). Veendu selles ise!

Kokkuvõtvalt: mõne kasti tühjaks jätmisega pakkide vääruste vahede summat ei paranda, pigem vastupidi. Proovime siis jaotada kõige pealt igasse kasti täpselt ühe kingituse:

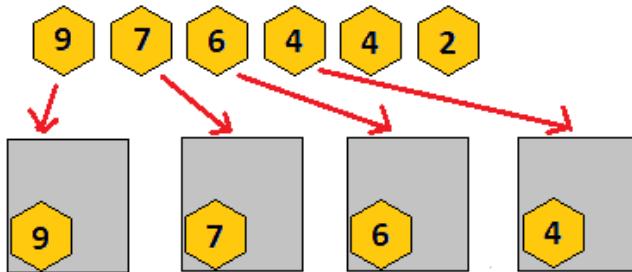


Vaja on veel lisada kingitused väärustega 9 ja 4. Parima jaotuse saamiseks tuleks lisada kõige suurema väärusega kingitus kõige väiksema väärusega pakki, saame jaotuse:

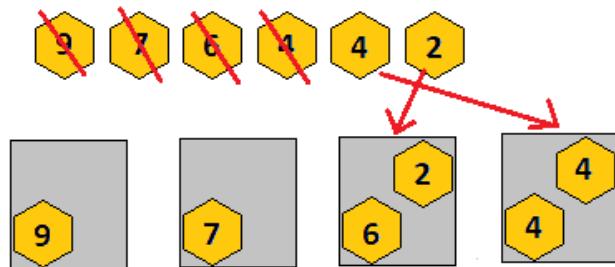


Siin on pakkide väärustuse keskmisest erinevuste summa $|8 - 8| + |7 - 8| + |11 - 8| + |6 - 8| = 6$. Aga seegi ei ole veel vähim võimalik.

Ma arvan, et nii mõnigi lugeja on juba taibanud, et esimeste asjade pakkidesse jaotus võiks juba olla ühtlasem, st esimesena tuleks panna kõige suurema väärustega esemed ning seejärel lisada ülejäänud esemed, nagu kirjeldatud. Tõesti, kui sorteerime mänguasjad väärtsuse järgi, läheb pilt kohe selgemaks:



Ning viimased tuleb jaotada täpselt vastupidises järjekorras, st alustades viimasest pakist:



Nii on vastuseks $|9 - 8| + |7 - 8| + |8 - 8| + |8 - 8| = 2$. See ongi parim jaotus.

Programmis on sageli lihtsam oletada, et igasse pakki läheb täpselt 2 kingitust. Selleks lisame nii palju 0-väärustega asju, et mänguasjade arb oleks täpselt kahekordne pakkide arb. Nii saame lihtsa vaevaga pakid kohe komplekteerida, pannes esimesesse pakki kõige suurema ja väiksema väärtsusega eseme, teise teise kõige suurema ja teise kõige väiksema eseme jne, kuni viimasesse pakki jäab kaks keskmise väärtsusega eset. Siin on ülesande lahendus:

```

int main()
{
    int L, M, summa = 0;
    cin >> L >> M;

    int* vaartused = new int[2*L];
    int i = 0;
    for (i; i < M; i++) {
        summa += vaartused[i];
    }

    for (i; i < 2*L; i++) {
        vaartused[i] = 0;
    }

    sort(vaartused, vaartused + 2*L);
    double keskmne = double(summa / L);
    double vahe = 0;
    for (i = 0; i < L; i++){
        vahe += abs(keskmne - vaartused[i] - vaartused[2 * L - i - 1]);
    }

    cout << vahe;
    return 0;
}

```

Seda tüüpi ülesandeid nimetatakse **tasakaalustamise** (*load balancing*) ülesanneteks. Järgnevaks veel üks ahne algoritmi tüüpülesanne: **lõikude katmine** (*interval covering*).

7.5.3 Majakavahid

Kaugel-kaugel merel asub üksik laid. Laiul on majakas ja seal peab olema kohal majakavaht. Iga aasta detsembris annavad potentsiaalsed majakavahid teada perioodid, millal nemad saaksid majakas olla. Kuna inimeste viimine laiule ja sealt tagasi on kallis, siis soovitakse, et vahetusi oleks võimalikult vähe. Kirjuta programm, mis leib minimaalse vahetuste arvu. Esimene vahetus alustab alati 1. jaanuaril ja viimane lõpetab 31. detembril. Aastas on alati 365 päeva. Kui üks vaht saab kohal olla kuni 3. aprill ja teine saab alustada 4. aprillil, siis saab need vahid järjest vahetada, ilma, et majakas valveta jääks.

Sisendi esimesel real on üks arv: majakavahtide arv kokku. Järgnevalt on rida majakavahi numbriga ja tema vahetuste arvuga V. Järgneval V real on vahetuse algusaeg ja lõppaeg kujul pp.kk, eraldatud tühikuga. Seejärel on järgneva majakavahi number ja tema vahetuste kuupäevad, jne.

Väljastada üks number: vahetuste arv. Kui jäääb katmata päevi, kus ükski vaht majakas olla ei saa, väljastada „EI SAA“.

NÄIDE 1:

4
1 3
04.04 08.07
09.09 10.10
11.11 31.12
2 3
01.01 20.02
03.03 05.05
11.10 10.11
3 2
01.01 03.03
01.07 01.10
4 2
01.08 10.10
12.11 31.12

Vastus:

7
(1.1-3.3, 3.3-5.5, 4.4-8.7, 1.7-1.10, 1.8-10.10,
11.10-10.11, 11.11-31.12)

NÄIDE 2:

2
1 1
01.01 01.06
2 1
01.06 30.12

Vastus:

EI SAA



Paldiski tuletorn

Kindel on see, et esimese vahetuse majakavaht peab alustama 1. jaanuaril. Kui sel päeval saab alustada vaid üks majakavaht, tuleb tema esimesena laiule toimetada. Kui aga see päev sobib mitmele vahile, siis milline neist valida? Kuna meid huvitab ainult minimaalne vahetuste arv, siis valime ahnelt selle, kelle vahetus lõpeb köige hiljem. Ülejäänud vahetused, mis saaksid alustada 1. jaanuaril, võime täiesti kõrvale heita, kuna meie valik katab need täielikult. Mis aga valida järgmiseks? Teame, et algusperiood peab kattuma või vahetult järgnema esimese vahetuse lõpule. Taas on hea valida sobiva algusega vahetuste seast see, mis lõppeb köige hiljem. Nüüd taas võib kõik sobiva algusperioodiga vahetused, mille seast enne valisime, kõrvale jäätta. Ja nii edasi, kuni aasta

lõpp on käes. Kui mingil etapil sobiva algusajaga vahetust polegi, siis kattumata vahetusi tekitada ei saa.

```
#include <iostream>
#include <vector>
#include <sstream>
#include <string>
#include <algorithm>
using namespace std;

// antud kuule eelnev päevade arv. Jaanuarile eelneb 0 päeva, veebruarile 31, märtsile
// 31+28 jne
const int kuud[12] = { 0, 31, 59, 90, 120, 151, 181, 212, 243, 273, 304, 334 };

int leiaPaevaNr(string kuupaev) {
    int k = kuupaev.find('.');
    int kuu, paev;
    paev = atoi(kuupaev.substr(0, k).c_str());
    kuu = atoi(kuupaev.substr(k+1, kuupaev.length()).c_str());
    return kuud[kuu-1] + paev;
}

int main()
{
    int M, vahetusi = 0;
    vector<pair<int, int>> vahetused;
    cin >> M;
    while (M--){
        int N, V;
        cin >> N >> V;
        while (V--){
            string algus, lopp;
            cin >> algus >> lopp;
            vahetused.push_back(make_pair(leiaPaevaNr(algus), leiaPaevaNr(lopp)));
        }
    }

    sort(vahetused.begin(), vahetused.end()); // sorteerime alguse järgi kasvavalt
    int esimenePaev = 1, viimanePaev = 0, vahetusiKokku = 0;
    int i = 0;

    while (viimanePaev < 365) { // Vahetused on leitud
        // ei ole jõudnud aasta lõppu, aga rohkem vahetusi pole või
        // järgmiste vaatamata vahetuse esimene päev on liiga kaugel
        if (i == vahetused.size() || vahetused[i].first > esimenePaev) {
            cout << "EI SAA" << endl;
            return 0;
        }
        for (i; i < vahetused.size() && vahetused[i].first <= esimenePaev; i++) {
            if (vahetused[i].second > viimanePaev) { // parem viimane päev
                viimanePaev = vahetused[i].second;
            }
        }
        vahetusiKokku++; // oleme leidnud parima lõpp-päeva
        esimenePaev = viimanePaev + 1;
    }

    cout << vahetusiKokku << endl;
    return 0;
}
```

7.5.4 Veel ahnetest algoritmidest

Nagu juba mainitud, siis ahne lähenemise juures kõige raskem on tööstada, et see viib töesti korrektse tulemuseni. Need kolm klassikalist näidet tasub siiski meeleteha ja harjutada nende ära tundmist.

Ahned algoritmide üldiselt eeldavad, et andmed on sorteeritud. Mündiülesandes olid mündid antud juba sorteeritud järjekorras, kinkide ja majakavahtide ülesannetes tuli andmed ise sorteerida. Sageli aitab andmete eelnev sorteerimine kaasa sobiva ahne algoritmi leidmisele. Seega võistlusel, kui hea lahendus kohe pähe ei tule, on kasulik andmed sorteerida ning vaadata, kas sellest võiks mingit abi olla.

Kuna need lahendused on ülilihtsad programmeerida ja töötavad imekiiresti, siis võistlustel selliseid klassikalisi ahneid ülesandeid sageli ei kohta. Tundmatu ülesande lahendamine ahne meetodiga on küllaltki riskantne, tööstamine, et ahne algoritm korrektse tulemuse annab, on ajamahukas. Seega, kui ülesande andmete maht on selline, et variantide läbivaatus või dünaamiline planeerimine leiab vastuse etteantud ajalimiiti jäädvust, on need lähenemised kindlamad, kuna leiavad kindlasti korrektse vastuse. Teisalt aga võivad kavalamad ülesande koostajad panna meelega madalamad piirid andmetele, et lahendajad kohe ahne algoritmi kasutamise võimalusele ei mõtleks.

Ahned on ka mitmed kavalad nimelised algoritmide. Eespool oli juba juttu, et Dijkstra algoritm lühima tee leidmiseks graafis on oma olemuselt ahne. Üheksandas peatükis tutvustatakse ka Kruskali ja Primi algoritme minimaalse tosepuu leidmiseks, mis on samuti ahned. Tuntud Huffmani pakkimisalgoritm kasutab samuti ahnet lähenemist.

Järgmiseks aga üks keerukam ülesanne Rahvusvaheliselt informaatikaolümpiaadilt aastast 2015 (<http://ioi2015.kz/>).

7.5.5 Suveniirid

Käimas on IOI 2015 avatseremoonia lõpuakt. Tseremoonia käigus pidi iga võistkond saama endale suveniiri. Kahjuks olid aga kõik korraldajad tseremoonia poolt nii völitud, et unustasid need välja jagada. Ainus, kes suveniiridest midagi mäletab, on Aman. Tema on entusiastlik korraldaja ning tahab, et IOI-l oleks kõik ideaalne, seega üritab ta jagada kõik suveniirid minimaalse ajaga. Avatseremoonia toimumiskohaks on ringikujuline hoone, mis on jagatud L sektsooniks. Sektsionid on nummerdatud järjest 0 kuni L-1-ni. Seega, iga $0 \leq i \leq L-2$ puhul on sektsoonid i ja $i+1$ naabrid ning sektsoonid L-1 ja 0 omavahel naabrid. Kokku on N võistkonda. Iga võistkond istub ühes sektsoonidest. Igas sektsoonis võib asuda suvaline arv võistkondi. Mõned sektsoonid võivad olla ka tühjad.

Jaotamiseks on N identset suveniiri. Algsest asub nii Aman kui ka kõik suveniirid sektsoonis 0. Amanil tuleb igale võistkonnale kätte toimetada üks suveniir ning pärast viimase suveniiri äraandmist peab ta tagasi jõudma sektsooni 0. Pange tähele, et mõned võistkonnad võivad istuda ka sektsoonis 0. Igal hetkel saab Aman kaasas kanda maksimaalselt K suveniiri. Aman võtab suveniirid kaasa sektsoonis 0, ning selleks ei kulu tal aega. Igat suveniiri tuleb kaasas kanda, kuni ta on mõnele võistkonnale kättetoimetatud. Kui Amanil on käes vähemalt üks suveniir ning ta jõuab mõne sektsoonini, kus istub võistkond, kes pole veel suveniiri saanud, võib ta sellele võistkonnale ühe kaasaskantud suveniiridest üle anda. Üleandmine juhtub ka momentaalselt ning pole keelatud ühes sektsoonis mitmele võistkonnale korraga suveniire jagada. Ainus asi, mille peale aeg kulub, on liikumine. Aman võib liikuda mööda ringikujulist hoonet mölemas suunas. Liikumine kõrvalasuvasse sektsooni (nii päri- kui ka vastupäeva suunas) võtab täpselt ühe sekundi, sõltumata sellest, kui palju suveniire on tal parajasti kaasas.

Teie ülesanne on leida minimaalne sekundite arv, mille jooksul Aman jõuab ära jagada kõik suveniirid ning naasta tagasi algseesse positsiooni.

Sisendi esimesel real on kolm arvu N ($1 \leq N \leq 10^7$), K ($1 \leq K \leq N$) ja L ($1 \leq L \leq 10^9$). Teisel real on N arvu: esimesena esimese meeskonna sektor, teisena teise meeskonna oma jne.

NÄIDE:

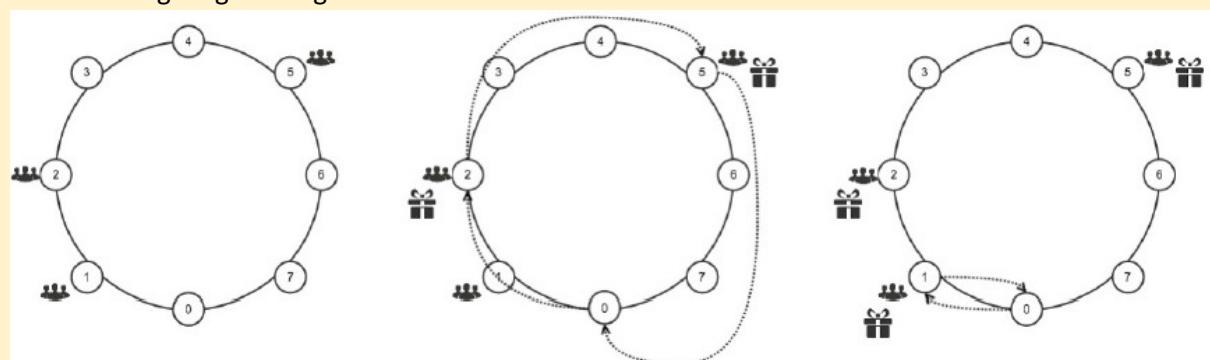
3 2 8

1 2 5

Vastus:

10

Üks võimalik optimaalne lahendus (näidatud pildil) on järgmine. Alguses võtab Aman kaasa kaks suveniiri, toimetab ühe sektsioonis 2 asuvale võistkonnale, teise sektsioonis 5 asuvale võistkonnale ning tuleb tagasi sektsiooni 0. See käik võtab tal 8 sekundit. Teisel käigul toob Aman alles jäänud suveniiri sektsioonis 1 istuvale võistkonnale ning tuleb tagasi sektsiooni 0. Tal kulub selle peale veel 2 sekundit. Koguaeg on seega 10 sekundit

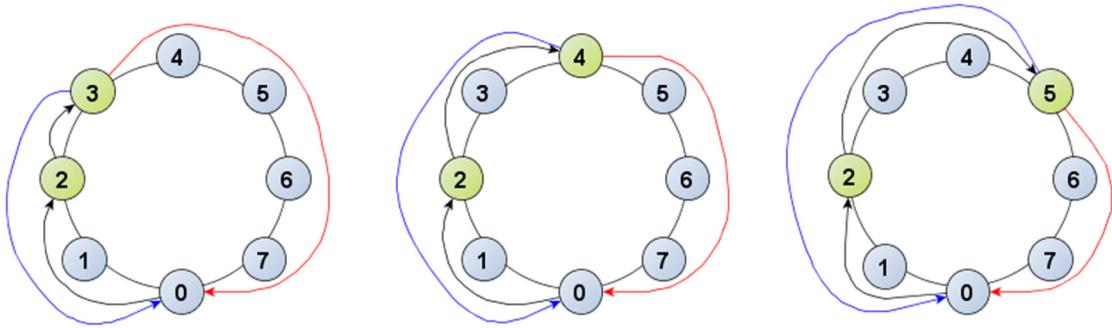


0-sektorist on võimalik suveniire viia teistesse sektoritesse liikudes kas päripäeva või vastupäeva. Ühe sületäie suveniiride jaotamiseks on kolm võimalust:

1. Viime suveniirid päripäeva liikudes ja tuleme tagasi vastupäeva
2. Viime suveniirid vastupäeva liikudes ja tuleme tagasi päripäeva
3. Viime suveniirid, tehes terve ringi. Tee pikku möttet ei ole vahet, kas ring teha päri- või vastupäeva.

Ilmne on, et ühel käigul ei ole möttetas teha rohkem kui üks täisring. Edasi-tagasi liikudes on mötet minna maksimaalselt sektsioonini, kus suveniiri jagamine toimub. Edasi-tagasi liikudes ei ole tegelikult oluline, kas suveniiride jagamine soovitud sektsioonides toimub minnes või tulles, seega võib eeldada, et jagamine toimub alati minnes, samuti nagu ringiratast jagades.

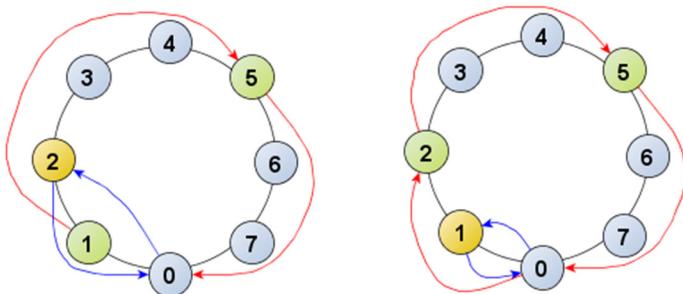
Oluline on tähele panna ka, et optimaalse jagamise korral ühe sületäie jagamisele ei saa kuluda rohkem kui L sekundit. Kui liigume ühe ringi, siis kulub selleks täpselt L sekundit. St kui me liigume päri- või vastupäeva jagades kaugemale kui poole ringi peale, on optimaalsem tagasi minemise asemel teha täisring. Seega päripäeva jagades on mötet viia suveniire kuni sektsioonini $L/2$. Sama kehtib ka vastupäeva jagades:



Vasakpoolsel joonisel viiakse kaks pakki sektsioonidesse 2 ja 3. Seejärel on tagasi 0-sektsooni liikumiseks 2 võimalust: päripäeva (punane nool) ja vastupäeva (sinine nool). Kasulikum on tagasi liikuda vastupäeva, nii kulub 2 paki jagamiseks 6 sekundit, vastupäeva kuluks 8 sekundit. Keskmisel joonisel viiakse kaks pakki sektsioonidesse 2 ja 4 ning seejärel liigutakse tagasi 0-sektsooni kas päri- või vastupäeva. Mölemad teekonnad on sama pikad ja võtavad 8 sekundit. Parempoolsel joonisel viiakse pakid sektoritesse 2 ja 5 ning liigutakse samuti edasi kas päri – või vastupäeva. Sellel juhul kulub päripäeva jätkates vähem aega: 8 sekundit (vs 10 sekundit).

Järgmiseks tähelepanekuks on, et optimaalsel lahendusel saame jagada suveniirid järjestikustes sektsioonides olevatele meeskondadele. Näites on mõttetas jagada ühel käigul suveniirid meeskondadele sektsioonides 1 ja 2 või 2 ja 5, aga mitte 1 ja 8 (liikudes teisest sektsioonist jagamata üle). Tõesti, ringirastast liikudes, kui jäätame mõne sektsiooni vahel, siis saame selle vahetada sektsiooni vastu, mis on sektsioonile 0 lähemal. Ringirast jagamise ajakulu see ei muuda, kuid 0-sektsoonile lähemal olevasse sektorisse on kiirem kui edasi-tagasi viimine.

Samuti edasi-tagasi käikudel tasub kogu sületäis viia korraga järjestikustesse sektsioonidesse, sest muidu saame samamoodi vahetada mõne kaugemal asuva meeskonna ja lähemal asuva meeskonna suveniiride jaotuse ja seega potentsiaalselt ainult vähendada jagamisele kuluvat aega.



Vasakpoolsel joonisel viiakse esmalt pakid sektsioonidesse 1 ja 5 (punase noolega näidatud teed) ja seejärel viimane pakk sektorisse 2 (sinised nooled). Kokku kulub $8 + 4 = 12$ sekundit. Parempoolsel joonisel viiakse pakid esmalt sektsioonidesse 2 ja 5 ning seejärel viimane pakk sektsiooni 1. Kokku kulub $8 + 2 = 10$ sekundit.

Veelgi huvitavam: meil ei ole optimaalse lahenduse korral vaja teha rohkem kui üht täisringi ning täisringil tuleks jagada võimalikult palju suveniire, st K suveniiri või kõik suveniirid, kui $K \geq N$.

Teine pool sellest väitest on lihtsasti mõistetav. Kuna täisringi tegemine võtab L minutit sõltumata sellest, kui palju suveniire sellel jagatakse, siis on alati võimalik mõni edasi-tagasi käigul jagatav suveniir jagada hoopis ringirastast liikudes, ilma, et kogu ajakulu sellest suureneks.

Esimene osa on ehk veidi keerulisem taibata, aga kuna kindlasti ei ole aeglasem üht sületäit jagada järjestikuste mehitatud sektsioonide vahel, järjestikused sektsioonid kahel ringi poolel saavad aga olla ainult ühes lõigus. Muudel juhtudel me aga täisringi tehes ei võida ajas võrreldes edasi-tagasi käimisega.

```

long long delivery(int n, int k, int l, int p[])
{
    ll* ppAeg = new ll[n]; // meeskonnani paki viimise aeg ainult päripäeva liikudes
    ll* vpAeg = new ll[n]; // meeskonnani paki viimise aeg ainult vastupäeva liikudes
    // leiame ajad iga meeskonnani ainult päripäeva ja ainult vastupäeva liikudes,
    // arvestades, et eelnevad meeskonnad on suvenirid kätte saanud.
    for (int i = 0; i < n; i++) {
        if (i < k) { // esimesed k meeskonda mõlemast otsast
            ppAeg[i] = p[i] * 2; // käime päripäeva i-nda meeskonnani ja tagasi
            vpAeg[n-1-i] = (l - p[n-1-i]) * 2; // sama vastupäeva
        }
        else {
            int j = i-k; // meeskonna indeks, mis jäab kindlasti eelmisesse jaotusesse
            ppAeg[i] = p[i] * 2 + ppAeg[j];// eelmised jaotused + praeguse meeskonnani
            vpAeg[n-1-i] = (l - p[n-1-i]) * 2 + vpAeg[n-1-j]; //sama vastupäeva
        }
    }
    ll vastus = 1e18; // vastuseks suur arv, otsime miinimumi

    if (n == k) { // suvenirid saab korraga kaasa võtta ja ühe ringiga jaotada.
        vastus = l; // sel moel on üheks võimalikuks vastuseks sektorite arv.
    }

    // parim saab olla variant, kus jaotame kõik vastupäeva
    vastus = min(vastus, vpAeg[0]);
    // või üks täisring ja kõik ülejäänud vastupäeva
    vastus = min(vastus, vpAeg[k] + 1);
    for (int i = 0; i < n; i++) {
        if (i == n - 1) {
            vastus = min(vastus, ppAeg[i]); // Kõik meeskonnad päripäeva jaotades
            continue;
        }
        // ainult edasi-tagasi: i. meeskonnani päripäeva ja i+1. alates vastupäeva.
        vastus = min(vastus, ppAeg[i] + vpAeg[i+1]);
        if (i + k + 1 == n) { // kui on ainult k meeskonda lõpuni
            vastus = min(vastus, ppAeg[i] + 1); // üks täisring + ülejäänud päripäeva
        }
        else if (i + k + 1 < n) {
            // päripäeva i-nda meeskonnani, siis täisring (k pakki/meeskonda) ja siis
            // edasi alates meeskonnast i+k+1 vastupäeva.
            vastus = min(vastus, ppAeg[i] + vpAeg[i+k+1] + 1);
        }
    }
    return vastus;
}

```

7.6 KONTROLLÜLESANDED

Nagu ka esimese osa esimeses peatükis, on käesoleva peatüki ülesanded suhteliselt lihtsad. Muretsemiseks pole põhjust, edasi tuleb ka raskemaid ülesandeid.

7.6.1 Onu Robert

Piilupart Donaldi lugudest tuntud Onu Robert külastab riiki, kus on kasutusel N erineva väärtusega rahatähte ($1 \leq N \leq 1000$). Kohale jõudes läheb ta kõigepealt panga, et kohalike kulutuste jaoks raha välja võtta. Pank väljastab raha „ahnelt“:

1. anda välja suurim kupüür, mis on väljastada jäanud summast väiksem,
2. korrrata, kuni maksta jäav summa on null.

Väikseima kupüüri väärtus on alati 1, nii et väljastamine on võimalik. Kuna Onu Robert armastab erinevaid kupüüre, soovib ta saada võimalikult mitu erineva väärtusega rahatähte. On teada, et ta on põhjalult rikas ja saab küsida mistahes summa. Leida, mitme erineva väärtusega kupüüre on tal võimalik ühe väljavõtmisega saada.

Sisendi esimesel real on arv N. Teisel real on N täisarvu rangelt kasvavas järjestuses, mis tähistavad kupüüride väärtusi. Väljastada üks täisarv: erineva väärtusega rahatähtede arv, mida on võimalik pangast korraga välja võtta.

NÄIDE 1:

6
1 2 4 8 16 32

Vastus:

6

NÄIDE 2:

6
1 3 6 8 15 20

Vastus:

4



7.6.2 Bussijuhid

Ühes linnas töötab N bussijuhi ($1 \leq N \leq 100$). Samuti on seal linnas täpselt N hommikust ja N õhtust bussimarsruuti. Iga juht peab läbi sõitma ühe hommikuse ja ühe õhtuse marsruudi. Kui juhi poolt sõidetud tee pikkus on suurem kui etteantud arv D ($1 \leq D \leq 10000$), peab talle maksma lisatasu R tugrikut iga kilomeetri eest ($1 \leq R \leq 5$).

Ülesandeks on paigutada bussijuhid marsruutidele nii, et makstav lisatasu oleks minimaalne. Sisendi esimesel real on arvud N, D ja R. Teisel real on N tühikutega eraldatud positiivset täisarvu, mis tähistavad hommikuste marsruutide pikkusi ning kolmandal real samuti N täisarvu, mis vastavad õhtustele marsruutidele.

Väljundisse kirjutada minimaalne võimalik lisatasu, mida bussijuhtidele tuleb maksta.

NÄIDE 1:

2 20 5

10 15

10 15

Vastus:

50

NÄIDE 2:

2 20 5

10 10

10 10

Vastus:

0

Pildil on dalla-dalla nimeline buss, millega ma Tansaanias sõitsin.



7.6.3 Hernehirmutised

Farmer Fredil on pikk peenar, mida ohustavad varesed. Peenar on jagatav N lõiguks ($1 \leq N \leq 100$), millest osadele on midagi külvatud, osadele mitte. Peenardele saab panna ka hernehirmutisi, mis kaitsevad vareste eest seda lõiku, millel nad ise seisavad, ning lisaks ühte naaberlõiku kummalgi pool. Leida, mitut hernehirmutist on vaja, et kaitsta ära terve peenar.

Sisendi esimesel real on arv N. Teisel real on string pikkusega N, mis koosneb märkidest '.' (tähistab külvatud lõiku) ja '#' (tähistab külvamata lõiku). Väljundisse kirjutada täpselt üks arv: mitut hernehirmutist on vaja.

NÄIDE 1:

3

.#.

Vastus:

1

NÄIDE 2

11

...##....##

Vastus:

3



7.6.4 Kolimine

Artur kolis just uude majja ja nüüd on tal üle N kuubikujulist pappkasti ($1 \leq N \leq 10^4$). Et ruumi kokku hoida, katsub Artur panna need kastid üksteise sisse. Et üht kasti teise sisse panna, peab see olema teisest rangelt väiksem. Leida strateegia, mis muudaks nähtavate kastide arvu võimalikult väikeseks. Sisendi esimesel real on kastide arv N ja teisel real N positiivset täisarvu, mis tähistavad kastide suurusi. Väljundi esimesele reale kirjutada minimaalne võimalik näha jäavate kastide arv M. Järgmissele M reale kirjutada igaühele info nähtava kasti ja selle sees olevate kastide kohta. Kui lahendusi on mitu, väljastada ükskõik milline neist.

NÄIDE:

6

1 1 2 2 2 3

Vastus:

3

1 2

1 2

2 3

Sobib ka:

3

1 2 3

1 2

2



7.6.5 Krokodillid

Indiana Jones seisab jõe vasakul kaldal ja tal tuleb teiselt kaldalt ära tuua kullast iidolikuju. Jões on rida kive ja krokodille, mille otsa Jones saab jõe ületamisel hüpata. Krokodille peale hüppamisel ujub too minema ja tagasitulekul ei saa enam seda krokodilli kasutada. Kivid jäävad alati paigale. Kuna pikad hüpped on ohtlikumad, katsub Indiana Jones jõge ületada nii, et tema pikim hüpe jääks minimaalseks. Leida, mis on pikim hüpe, mille ta siiski peab tegema.

Sisendi esimesel real on kivide arv N, krokodillide arv M ja jõe laius D ($1 \leq D \leq 10^9$). Teisel real on N täisarvu, mis tähistavad kivide kaugust jõe vasakust kaldast ning kolmandal real M täisarvu, mis tähistavad krokodillide kaugusi. Väljundisse kirjutada üks arv, mis tähistab Jonesi pikima vajaliku hüppe pikkust.

NÄIDE 1:

1 1 10

5

7

Vastus:

5

NÄIDE 2:

1 1 10

3

6

Vastus:

7



7.6.6 Lohe Gorõnitš

Vanal Kiievi-Venemaal oli suureks nuhtluseks lohe Gorõnitš. Bõliinadest tuntud vägilane Dobrõnja Nikititš palkab endale parajasti abiks teisi kangelasi, et lohe vastu võitlusse minna. Lohel on hulk erineva suurusega päid ja tema tapmiseks on vaja köik need pead maha raiuda. Iga kangelane jaksab raiuda ülimalt ühe pea, aga ainult sellise, mis ei ole temast endast suurem. Samas tuleb kangelastele maksta tasu vastavalt nende enda suurusele. Leida minimaalne tasu, mis tuleb kangelastele lohe võitmise eest maksta.

Sisendi esimesel real on kaks täisarvu: lohe peade arv N ja riigis elavate kangelaste arv M ($1 \leq M, N \leq 20\ 000$). Teisel real on N täisarvu, mis tähistavad lohe peade suurus ja kolmandal real M täisarvu, mis kangelaste suurused. Väljundisse kirjutada minimaalne makstav palk. Kui kangelastel pole võimalik lohet võita, sööb lohe nad köik ära ja palka ei maksta. Sel juhul tuleb väljundisse kirjutada 0.

NÄIDE 1:

2 3
5 4
7 8 4

Vastus:

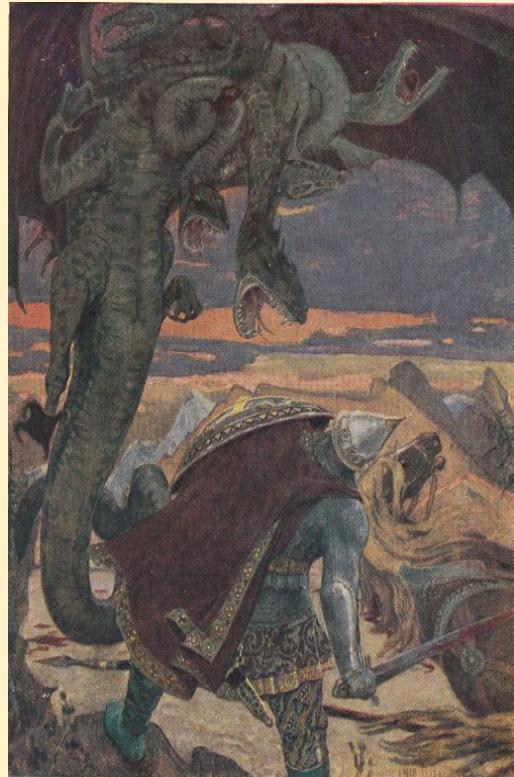
11 (palkame esimese ja kolmanda kangelase)

NÄIDE 2:

2 1
5 5
10

Vastus:

0



7.6.7 Fraktsioonid

N-liikmeline ($5 \leq N \leq 1000$) parlament jaguneb fraktsioonideks, mis peavad olema erineva suurusega. Iga fraktsioon saadab kord päevas ühe liikme fraktsioonidevahelisele nõupidamisele. Et saaks arutada erinevaid asju, peab nõupidamisel iga kord olema erinev kootseis, vastasel korral arvab rahvas, et parlament ei tee midagi kasulikku ning korraldatakse uued valimised. Kuna parlamendi liikmed ei soovi oma kohast loobuda, katsuvad nad jaotada end fraktsioonideks nii, et nõupidamisi saaks korraldada võimalikult kaua. Kui antud on parlamendi suurus, siis leida, milline fraktsioonideks jaotus võimaldaks parlamendil võimalikult kaua püsida.

Sisendi ainsal real on täpselt üks arv N . Väljundi esimesele reale kirjutada fraktsioonide arv M ja teisele reale kasavas järjestuses M tühikutega eraldatud täisarvu, mis tähistavad fraktsioonide suurusi.

NÄIDE 1:

7

Vastus:

2

3 4 (parlament töötab $3 * 4 = 12$ päeva)

NÄIDE 2:

31

Vastus:

6

2 3 5 6 7 8 (parlament töötab 10080 päeva)

Pildil on Kreeka parlament.



7.6.8 Bitimask

Raamatu esimeses osas oli muuhulgas juttu bitioperatsioonidest ja bitimaskidest. Bitimaskid võimaldavad kergesti manipuleerida mõne arvu üksikuid bitte. Kui meil on näiteks vaja 32-bitise arvu alumised neli bitti ära nullida, tuleb sooritada bitikaupa AND operatsioon bitimaskiga $0xFFFFFFFF0$ (kõik bitid peale alumise nelja on ühed).

Siin ülesandes tuleb leida bitimask M , mis:

1. asub kindlas vahemikus ($L \leq M \leq U$),

2. annab etteantud arvuga N bitikaupa OR operatsiooni järel maksimaalse tulemuse.

Sisendi ainsal real on kolm 32-bitist täisarvu N , L ja U , kus $L \leq U$. Väljundisse kirjutada arv M . Kui võimalikke vastuseid on mitu, väljastada neist väikseim.

NÄIDE 1:

100 50 60

Vastus:

59 ($59 | 100 = 127$)

NÄIDE 2:

100 0 100

Vastus:

27 ($27 | 100 = 127$)

NÄIDE 3:

1 0 100

Vastus:

100

000000000000000000000000111100000000
01100000000000000000000000000000000000
00000000000000000000000000000000000000
11111000000000000000000000000000000000
11001111111100111111111111001111111111
000000001111111111011111111111111111
101111111101110100111111111111111111
00
00
00

7.6.9 LED-lambid

Hullul elektroonikul Romanil on ristkülikukujuline paneel, mis on täidetud LED-lampidega. Alguses on kõik lambid välja lülitatud. Paneeli juhtimiseks on Roman koostanud mikroskeemi, mis võimaldab etteantud suurusega alamristkülikul lampe ümber lülitada – need, mis olid enne väljas, on nüüd sees ja vastupidi.

Ülesande sisendis on toodud pilt, mis on vaja lõpuks saavutada, leida, mitu lülitamist on selleks vaja. Sisendi esimesel real on neli täisarvu: paneeli kõrgus N ja laius M ning ümberlülitataava piirkonna kõrgus A ja laius B ($1 \leq A \leq N \leq 100$, $1 \leq B \leq M \leq 100$). Järgmisel N real on igaühel M märgist koosnev string, mis näitab, millised lambid on soovitud pildil sisse lülitatud – 0 tähistanud väljalülistatud ja 1 sisselfülitatud lampi. Väljundisse kirjutada vajalike lülituste arv. Kui nõutud lülitamine pole võimalik, väljastada -1.

NÄIDE 1:

3 3 1 1

010

101

010

Vastus:

4

NÄIDE 2:

4 3 2 1

011

110

011

110

Vastus:

6

NÄIDE 3:

3 4 2 2

0110

0111

0000

Vastus:

-1



7.6.10 Antimonotoonne jada

Käesoleva raamatu neljandas peatükis uuriti muuhulgas etteantud arvude seast pikima kasvava või kahaneva alamjada (nn monotoonse alamjada) leidmist. Siin ülesandes tuleb leida jada A pikim antimonotoonne alamjada B, s.t selline jada, kus $B[0] > B[1] < B[2] < B[3] \dots$

Sisendi esimesel real on jada A pikkus N ($1 \leq N \leq 30\ 000$). Teisel real on N positiivset täisarvu.

Väljundisse kirjutada pikima võimaliku antimonotoonse alamjada pikkus.

NÄIDE 1:

5
1 2 3 4 5

Vastus:

1

NÄIDE 2:

5
5 4 3 2 1

Vastus:

2

NÄIDE 3:

5
5 1 4 2 3

Vastus:

5

NÄIDE 4:

5
2 4 1 3 5

Vastus:

3



< ...

7.7 VIITED LISAMATERJALIDELE

Kaasasolevas failis VP_lisad.zip, peatükk7 kaustas on abistavad failid käesoleva peatüki materjalidega põhjalikumaks tutvumiseks:

Fail	Kirjeldus
MinenurkaPikk.cpp	Tankiülesande funktsioon mineNurka esialgne variant
MinenurkaLyhem.cpp	Nurka minemise meetodid ümber kirjutatuna
Mortimer2.cpp, Mortimer2.java, Mortimer2.py	Ülesande "Miljonär ja vaeslased" jõumeetodiga lahendus (testimiseks)
MortimerGen.cpp, MortimerGen.java, MortimerGen.py	Testigeneraator ülesande "Miljonär ja vaeslased" testide koostamiseks
MortimerVal.cpp, MortimerVal.java, MortimerVal.py	Validaator ujukomaarvude võrdlemiseks testimisel
Myndid.cpp, Myndid.java, Myndid.py	Mündiülesanne ahne algoritmiga
Kingid.cpp, Kingid.java, Kingid.py	Jaotamise ülesanne ahne algoritmiga
Majakavahid.cpp, Majakavahid.java, Majakavahid.py	Vahemike kattuvuse ülesanne ahne algoritmiga
Suveniirid.cpp, Suveniirid.java, Suveniirid.py	Ahne algoritmiga lahenduv keerukam ülesanne

8 DÜNAAMILINE PLANEERIMINE EDASIJÕUDNUTELE

8.1 DP KUI GRAAFI LINEARISEERIMINE

8.2 SELJAKOTI PAKKIMINE

Paljud lugejad on töenäoliselt kuulnud seljakotiülesandest: meil on seljakott, millesse on lubatud panna fikseeritud maksimaalse kaalu jagu asju ja hulk esemeid, millel on värtused. Ülesandeks on täita seljakott võimalikult suure värtusega sisuga. Formaalselt väljendudes: (kopi wikipediast: https://en.wikipedia.org/wiki/Knapsack_problem)

Seljakotiülesandele taanduvaid ülesandeid võib kohata paljudes optimiseerimisvaldkondades.

Paljud on ka kuulnud, et seljakotiülesanne on NP-keeruline ja seda ei saa polünomiaalse ajaga lahendada. Ülesandeklassi sagedast esinemist arvestades on aga kasulik teada, et paljude tavapäraste sisendite jaoks eksisteerib lihtne DP algoritm.

Vaatame siinkohal näidet, kus seljakotti pakitavate esemete kaalud on kõik positiivsed täisarvud, maksimaalse suurusega W .

```
int pakiKott(int maksKaal, int kogus, int* kaalud, int* vaartused)
{
    int** parimad = new int*[maksKaal + 1];
    for (int i = 0; i <= maksKaal; i++){
        parimad[i] = new int[kogus];
    }

    for (int i = 0; i < kogus; i++){
        parimad[0][i] = 0;
    }
    for (int i = 0; i <= maksKaal; i++){
        parimad[i][0] = 0;
        if (kaalud[0] <= i){
            parimad[i][0] = std::max(parimad[i][0], vaartused[0]);
        }
    }
    int vastus = 0;
    for (int i = 1; i <= maksKaal; i++){
        for (int j = 1; j < kogus; j++){
            parimad[i][j] = parimad[i][j - 1];
            if (kaalud[j] <= i){
                parimad[i][j] =
                    max(parimad[i][j], parimad[i - kaalud[j]][j - 1] + vaartused[j]);
            }
            vastus = max(vastus, parimad[i][j]);
        }
    }
    return vastus;
}
```

8.3 EDIT DISTANCE.

8.4 GEENIJÄRJENDITE LEIDMINE

8.5 RÄNDKAUPMEHE ÜLESANNE

8.6 DYNAMIC TIME WARPING

8.7 MAATRIKSITE KORRUTAMINE

8.8 FLOYD-WARSHALLI ALGORITM

8.9 KONTROLLÜLESANDED

9 GRAAFITEOORIA

9.1 TOESEPUU

Kruskali algoritm. Union-find

9.2 EULERI TSÜKLI LEIDMINE

Floyd-Warshalli algoritm.

9.3 KAHEALUSELISED GRAAFID.

9.4 MAKSIMAALNE VOOG JA MINIMAALNE LÖIGE

Ford-Fulkersoni algoritm.

9.5 KONTROLLÜLESANDED

10 ANDMESTRUKTUURID EDASIJÕUDNUTELE

10.1 FENWICKI PUU.

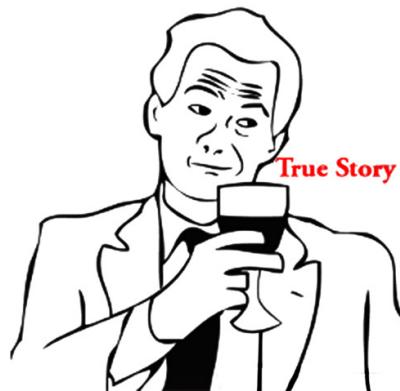
10.2 2D FENWICKI PUU.

10.3 LÕIKUDE PUU.

10.4 LAISK VÄÄRTUSTAMINE LÕIKUDE PUUDES.

10.5 $O(\log n)$ OPERATSIOONID PUUDEL.

Päriselu näide: ajamärkja



10.6 KONTROLLÜLESANDED

11 TEKSTIALGORITMID

11.1 TEKSTI PARSIMINE

Aritmeetilise avaldise parsimine

11.2 RÄSID

11.3 KNUTH-MORRIS-PRATTI ALGORITM

11.4 AHO-CORASICKI ALGORITM

11.5 SUFIKSIPUUD

11.6 KONTROLLÜLESANDED

12 ARVUTUSGEOMEETRIA

12.1 SAMAL JOONEL ASUMISE KONTROLL

12.2 PARALLEELSUSE JA SAMASIHILISUSE KONTROLL

12.3 LÕIKUDE LÕIKUMINE

12.4 KUJUNDI PINDALA

12.5 PUNKTI SISALDUMINE KUJUNDIS

12.6 KOORDINAATIDE PAKKIMINE

12.7 KUMER KATE

12.8 SWEEPING LINE

BOI ülesanne – ring ja ruut

12.9 BRESENHAMI ALGORITM

12.10 MAGIC MISSILE

12.11 KONTROLLÜLESANDED