

ACM/ICPC 代码库

2015 年 5 月 2 日

目录

第一章 基本算法	1
1.1 模拟	1
1.2 贪心	1
1.2.1 背包问题	1
1.2.1.1 最优装载问题	1
1.2.1.2 部分背包问题	1
1.2.1.3 乘船问题	1
1.2.2 区间上的问题	2
1.2.2.1 选择不相交区间	2
1.2.2.2 区间选点问题	2
1.2.2.3 区间覆盖问题	2
1.2.3 Huffman 编码	3
1.2.4 两个调度问题	3
1.3 递归和分治	3
1.3.1 分治法的思考方法	3
1.3.2 二分法与三分法	3
1.3.3 最近点对问题	3
1.4 递推	3
1.5 构造	3
1.6 回溯法	3
1.6.1 连续邮资问题	3
第二章 搜索	5
2.1 盲目搜索	6
2.1.1 纯随机搜索	6

2.1.2	深度优先搜索	6
2.1.3	广度优先搜索	6
2.1.4	迭代加深搜索	6
2.1.5	双向广度优先搜索	6
2.2	启发式搜索	6
2.2.1	A \times 算法	6
2.2.2	IDA \times 算法	6
2.3	博弈	6
2.3.1	极大极小过程	6
2.3.1.1	Min-Max 算法	6
2.3.1.2	alpha-beta 剪枝	6
2.3.2	组合游戏	6
2.3.3	Nim 过程	6
2.4	记录路径	6
2.5	搜索的优化	6
2.5.1	剪枝	6
2.5.2	判重	6
2.5.3	预处理	6
第三章	数据结构	7
3.1	串	7
3.1.1	C++ 中的字符串类	7
3.1.1.1	string	7
3.1.1.2	stringstream	8
3.1.2	串匹配	8
3.1.2.1	KMP 算法	8
3.1.3	Karp-Rabin 算法	10
3.1.4	最短公共祖先	10
3.1.4.1	两个字符串	10
3.1.4.2	多个字符串	10
3.2	二分查找	10
3.2.1	实现	10
3.2.2	二分查找求上下界	11
3.2.3	STL 中的二分查找	11

3.2.4	二分答案	12
3.3	排序	12
3.3.1	快速排序	12
3.3.2	归并排序	13
3.3.3	堆排序	14
3.3.4	简单排序算法	14
3.3.4.1	插入排序	14
3.3.4.2	冒泡排序	14
3.3.4.3	选择排序	14
3.3.5	非比较排序	14
3.3.5.1	基数排序	14
3.3.5.2	桶排序	14
3.3.5.3	计数排序	14
3.3.6	第 k 大元素	14
3.3.7	排序与 STL	15
3.4	哈希表	16
3.4.1	基本实现	16
3.4.2	字符串的哈希函数	16
3.5	并查集	16
3.5.1	并查集	16
3.5.2	朋友 - 敌人模型	16
3.6	二叉树	16
3.6.1	基本二叉树	16
3.6.1.1	实现	17
3.6.1.2	完全二叉树	18
3.6.2	哈夫曼树	18
3.6.3	字典树 (Trie)	20
3.7	二叉排序树	20
3.7.1	基本的二叉排序树	20
3.7.2	C++ 的 set 和 map	20
3.8	二叉堆	21
3.8.1	基本二叉堆	21
3.8.2	左偏树	23
3.8.3	STL 中的堆算法	23

3.8.4	STL 中的优先队列	24
3.8.5	线段树	24
3.8.5.1	一维线段树	24
3.8.5.2	二维线段树	27
3.8.5.3	矩形并	27
3.8.6	树状数组	27
3.8.6.1	一维树状数组	27
3.8.6.2	二维树状数组	28
3.9	后缀数组	29
3.10	最长 xx 子序列	29
3.10.1	最长非降子序列 (LIS)	29
3.10.2	最长公共子序列 (LCS)	30
3.10.3	最长公共上升子序列	31
3.11	最近公共祖先 (LCA)	33
3.11.1	在线算法	33
3.11.2	离线算法	33
3.11.3	LCA 转 RMQ	33
3.12	区间最值问题 (RMQ)	33
3.12.1	线段树	33
3.12.1.1	一维线段树	33
3.12.1.2	二维线段树	35
3.12.1.3	矩形并	35
3.12.2	ST 算法	35
3.12.3	± 1 -RMQ 问题	35
3.12.4	RMQ 转为 LCA	35
3.12.5	第 k 小值	35
3.13	逆序对	35
3.13.1	二分法	36
3.13.2	树状数组	36
3.13.3	逆序对数推排列数	38
第四章	动态规划	39
4.1	基本动态规划	40
4.1.1	区间问题	40

4.1.2	环形问题	40
4.1.3	判定性问题	40
4.1.4	棋盘分割	40
4.1.5	最长公共子序列 (动态规划)	40
4.1.6	最长上升子序列 (动态规划)	40
4.2	背包问题	40
4.2.1	部分背包	40
4.2.2	01 背包	40
4.2.2.1	二维数组表示	40
4.2.2.2	一维数组表示	40
4.2.3	完全背包	40
4.2.4	多重背包	40
4.2.5	二维费用背包	40
4.2.6	分组背包	40
4.2.7	混合背包	40
4.2.8	泛化物品背包	40
4.3	概率和期望	40
4.4	二分判定型问题	40
4.5	树型动态规划	40
4.6	动态规划的优化	40
4.6.1	状态压缩	40
4.6.2	四边形不等式	40
4.6.3	单调队列优化	40
第五章	图论	41
5.1	图论的基本概念	42
5.2	图的遍历	42
5.3	拓扑排序	42
5.3.1	DFS	42
5.3.2	辅助队列	42
5.3.3	拓扑排序个数	42
5.4	欧拉路径	42
5.5	生成树 (森林)	42
5.5.1	最小生成树 (Prim)	42

5.5.2	最小生成树 (Kruskal)	42
5.5.3	次小生成树	42
5.5.4	最小生成森林	42
5.5.5	最小树形图	42
5.6	最短路	42
5.6.1	如何选用	42
5.6.2	Dijkstra 算法 (邻接矩阵)	42
5.6.3	优先队列优化的 Dijkstra 算法 (邻接表)	42
5.6.4	Bellman-Ford 算法	42
5.6.5	SPFA 算法	42
5.6.6	Floyd 算法	42
5.6.6.1	多源最短路	42
5.6.6.2	最小环	42
5.6.7	第 K 短路	42
5.7	二分图	42
5.7.1	是否为二分图	42
5.7.2	二分图最大匹配 (匈牙利算法,DFS)	42
5.7.3	二分图最大匹配 (匈牙利算法,BFS)	42
5.7.4	二分图最大匹配 (Hopcroft-Carp 算法)	42
5.7.5	最小点集覆盖	42
5.7.6	二分图最佳匹配	42
5.8	网络流	42
5.8.1	最大流	42
5.8.1.1	增广路算法 (Edmonds-Karp 算法)	42
5.8.1.2	Dinic 算法	42
5.8.1.3	SAP 算法	42
5.8.2	最小费用流	42
5.8.2.1	最小费用流	42
5.8.2.2	最小费用最大流	42
5.9	差分约束系统	42
5.10	连通性	42
5.10.1	双连通分量	42
5.10.2	强连通分量	42
5.11	图的割边与割点	42

5.11.1	无向图最小割	42
5.11.2	最小点割集	42
5.11.3	最小边割集	42
5.11.4	最佳点割集	42
5.11.5	最佳边割集	42
第六章	数学	43
6.1	组合数学	44
6.1.1	排列组合的计算	44
6.1.2	排列组合的生成	44
6.1.2.1	类循环排列	44
6.1.2.2	全排列 (无重复)	44
6.1.2.3	全排列 (有重复)	44
6.1.2.4	一般组合	44
6.1.2.5	求全部子集	44
6.1.2.6	由上一排列产生下一排列	44
6.1.2.7	由上一组合产生下一组合	44
6.1.3	递推	44
6.1.4	容斥原理	44
6.1.5	抽屉原理	44
6.1.6	置换群	44
6.1.7	母函数	44
6.1.8	MoBius 反演	44
6.1.9	偏序关系理论	44
6.2	数论	44
6.2.1	快速幂	44
6.2.2	GCD 与 LCM	44
6.2.3	素数的筛法	44
6.2.4	素数测试	44
6.2.5	欧拉函数	44
6.2.5.1	单独计算	44
6.2.5.2	欧拉函数表	44
6.2.6	扩展欧几里得算法	44
6.2.7	线性同余方程	44

6.2.8	同余方程组中国剩余定理	44
6.2.8.1	模不互素	44
6.2.8.2	模两两互素	44
6.3	高斯消元法	44
6.4	概率问题	44
6.5	进位制	44
6.5.1	快速幂	44
6.5.2	斐波那契进制	44
6.5.3	康托展开	44
6.6	数学元素	44
6.6.1	大数	44
6.6.2	分数	44
6.6.3	矩阵	44
6.7	其他数学问题	44
6.7.1	约瑟夫环	44
第七章	计算几何	45
7.1	上大学以前学过的知识	46
7.2	三角形	46
7.2.1	面积	46
7.2.1.1	已知三点坐标求面积	46
7.2.1.2	已知三边长求面积	46
7.2.1.3	多边形面积	46
7.2.2	重要的点	46
7.3	多边形的简单算法	46
7.4	凸包	46
7.5	扫描线算法	46
7.6	多边形的内核	46
7.7	几何工具的综合应用	46
7.8	半平面求交	46
7.9	可视图的建立	46
7.10	点集最小圆覆盖	46
7.11	对踵点	46

第八章 ACM 与 Java	47
8.1 Hello world	47
8.2 Java 的输入输出	47
8.2.1 输入	47
8.2.2 输出	47
8.3 Java 的数据类型	47
8.3.1 基本类型	47
8.3.2 数组	47
8.3.3 字符串	47
8.3.4 大数	47
8.4 函数和全局变量	47
8.5 查找和排序	47
8.6 正则表达式	47
8.7 其他	47
第九章 STL	49
9.1 none	49
第十章 附录	51
10.1 C or C++ 语言本身的问题	51
10.2 超级空白文件	51
10.3 经验教训	51
10.4 gdb 常用命令	51

第一章 基本算法

1.1 模拟

1.2 贪心

1.2.1 背包问题

1.2.1.1 最优装载问题

问题 给出 n 个物体，第 i 个物体的重量为 w_i 。选择尽量多的物体，使得总重量不超过 C 。

算法 只需把所有问题按重量从小到大排序，然后从最轻的开始选，直到无法选择为止。

1.2.1.2 部分背包问题

问题 给出 n 个物体，第 i 个物体的重量为 w_i ，价值为 v_i 。选择尽量多的物体，使得总重量不超过 C 。

算法 把所有物体按照性价比（价值除以重量的值）排序，然后优先拿性价比高的，直到总重量正好为 C 。实际上，按照这种取法，除了最后一个被拿的物体外，其他物体要么全部拿走，要么没拿。

1.2.1.3 乘船问题

问题 有 n 个人，第 i 个人重量为 w_i 。每艘船最大载重量均为 C ，且最多能乘两个人。请用最少的船装载所有人。

算法 从最轻的人开始，每个人都找一个能和他同船，而且重量最重的人。重复这个过程，直到没有人可以找到伙伴为止（剩下的人就一人一条船了）。

1.2.2 区间上的问题

1.2.2.1 选择不相交区间

问题 数轴上有 n 个开区间 (a_i, b_i) 。选择尽量多的区间，使这些区间两两没有公共点。

思路 贪心策略如下：

1. 按 b_i 从小到大的顺序排序。
2. 务必选择第一个区间。（原因见图 1.2.2.1）
3. 继续从前向后遍历。每当遇到可以选择的区间（与上一区间没有公共点），就选择它。

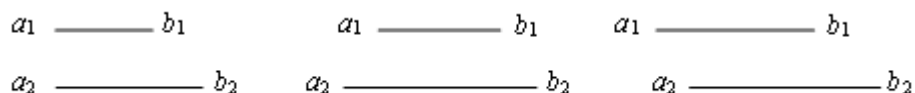


图 1.1: 选择不相交区间：如图所示，不论区间 1、2 的相对位置如何，选择区间 1 都会为以后的选择留下更大的剩余空间。

1.2.2.2 区间选点问题

问题 数轴上有 n 个闭区间 $[a_i, b_i]$ 。取尽量少的点，使得每个区间内都至少有一个点（不同区间内含有的点可以是同一个）。

思路 贪心策略如下：

1. 把所有区间按 b_i 从小到大排序（ b_i 相同时， a 从大到小排序¹）。
2. 然后，一定取第一个区间的右端点。（原因见图 1.2.2.2）
3. 继续从前向后遍历，当遇到覆盖不到的区间时，选取这个区间的右端点。

1.2.2.3 区间覆盖问题

问题 数轴上有 n 个闭区间 $[a_i, b_i]$ 。选择尽量少的区间来覆盖指定线段 $[s, t]$ 。

¹考虑区间包含的情况：小区间被满足时大区间一定被满足。所以我们应当优先选取小区间中的点，这样大区间不必考虑。

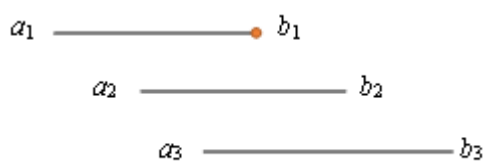


图 1.2: 区间选点问题: 对于第 1 个区间来说, 显然, 选择它的右端点是明智的。因为它比前面的点能覆盖更大的范围。

思路 贪心策略如下:

1. 预处理, 扔掉不能覆盖 $[s, t]$ 的区间。如果区间边界超过了 $[s, t]$, 就把它变成 s 或 t , 以免影响后面的处理。
2. 把各区间按 a 从小到大排序。如果区间 1 的起点不是 s , 无解, 否则选择起点在 s 的最长区间。
3. 选择此区间 $[a_i, b_i]$ 后, 问题就转化成了起点为 b_i 的区间 $[b_i, t]$ 。继续选择, 直到找不到区间覆盖当前起点, 或者 b_i 已经到达线段末端。

1.2.3 Huffman 编码

1.2.4 两个调度问题

1.3 递归和分治

1.3.1 分治法的思考方法

1.3.2 二分法与三分法

1.3.3 最近点对问题

1.4 递推

1.5 构造

1.6 回溯法

1.6.1 连续邮资问题

第二章 搜索

2.1 盲目搜索

- 2.1.1 纯随机搜索
- 2.1.2 深度优先搜索
- 2.1.3 广度优先搜索
- 2.1.4 迭代加深搜索
- 2.1.5 双向广度优先搜索

2.2 启发式搜索

- 2.2.1 A \times 算法
- 2.2.2 IDA \times 算法

2.3 博弈

- 2.3.1 极大极小过程
 - 2.3.1.1 Min-Max 算法
 - 2.3.1.2 alpha-beta 剪枝
- 2.3.2 组合游戏
- 2.3.3 Nim 过程

2.4 记录路径

2.5 搜索的优化

- 2.5.1 剪枝
- 2.5.2 判重
- 2.5.3 预处理

第三章 数据结构

3.1 串

3.1.1 C++ 中的字符串类

3.1.1.1 string

有些字符串操作本来很简单，但是在 C 语言里就很麻烦。C++ 通过 string 类，在一定程度上缓解了这个问题。string 的头文件为 <string>。

注意，string 类虽然方便，但是速度很慢！

输入/输出 cin、cout 可以直接输入、输出 string 字符串。如果需要整行读入，可以用 getline 函数：

```
string st;
cin>>st;

while (getline(cin, st))
{
    cout<<st;
}
```

基本操作 string 类相当于 vector<char>，所以 string 可以使用 vector 所支持的大部分操作，例如：

```
string st="abcde";
cout << st[1];
st.push_back('f');
```

- 可以用“+”连接两个字符串。当然，两个字符串中需要至少一个是 string 类型，否则会编译错误。由于涉及内存分配，不建议使用。
- 用 ==、!= 判断两个字符串是否相等。用比较符号比较两个字符串的大小。

- 用 `+=` 运算符或 `st.append()` 在 `st` 后面附加字符串。
- 用 `st.size()` 获得字符串 `st` 的长度。
- 用 `st.find()` 在字符串里寻找子串。如果没找到，函数会返回 `string::npos`。
`size_t p = st.find("hello", 0); // 第二个参数表示起始位置。`
- 用 `st.substr(5, 10)` 来截取从第 5 个字符开始、长度为 10 的字符串。如果长度为 `string::npos`，则一直截取到字符串结束。
- 用 `st.c_str()` 获取一个字符串数组，这样就可以继续用 C 语言的处理方式来处理字符串了。

3.1.1.2 stringstream

`stringstream` 可用于从字符串中读取内容。头文件 `<sstream>`。

注意，*stringstream* 的速度非常慢。

以下是“输入若干行整数，求它们的和”的代码：

```
string st;
while (getline(cin, st))
{
    stringstream ss(st);
    int sum=0, p;
    while (ss>>p) sum+=p;
    cout<<p<<endl;
}
```

3.1.2 串匹配

问题：已知原串和模式串，求模式串在原串中的个数和位置。

对于此类问题，很容易想到朴素算法，或者是 `strstr()` 与 `string` 的 `find()`。不过，在字符串很长的情况下，朴素算法会浪费时间。*C* 和 *C++* 标准也没有对 `strstr` 和 `find` 的实现方式做出规定，而且我们碰到的问题也并不总是单纯的字符串，所以我们需要了解更高效的算法。

常用的串匹配算法有 KMP 算法、BM 算法、KR 算法等。

3.1.2.1 KMP 算法

KMP 算法的原理 假设原串 *S* 为 `abababacabcbababacbc`，模式串 *P* 为 `ababacb`。

按照朴素算法的做法，发现不匹配之后，应该把模式串向右移动一位。而 KMP 算法会根据预处理的结果来决定应该把模式串向右移动多少位。

朴素算法的尝试：

```

S: abababacababababacbc
P: ababacb
P1: ababacb
P2:  ababacb
P3:   ababacb
.....
Pn:          ababacb

```

KMP 算法的尝试:

```

S: abababacababababacbc
P1: ababacb          // P[5] 时失败, 向右移动 2 位, 下次从 P[3] 开始
P2:  ababacb          // P[6] 时失败, 向右移动 6 位, 下次从 P[0] 开始
P3:   ababacb          // P[5] 时失败, 向右移动 2 位, 下次从 P[3] 开始
P4:    ababacb          // P[5] 时失败, 向右移动 2 位, 下次从 P[3] 开始
P5:     ababacb        // 成功

```

现在看一下 KMP 是怎样知道模式串向右移动的位数的。为了看得清楚, 我们进行一下处理:

```

S: ababa bac ababa ba bacbc
P1: ababa|cb
P2:  aba|bac|b
P3:   |ababa|cb
P4:    aba|ba|cb
P5:     a ba|bacb

```

我们在使匹配失败的字母的前面加上了竖线。设 $P[0:x]$ 为“到目前为止, 成功匹配部分的长度为 x ”。可以看到, 在每组竖线的前面, 移动后的 $P[0:j]$ (在继续匹配之前, P 只剩 j 个字母) 和移动前的 $P[0:i]$ 的每一个字母仍然是对应的。也就是说, $P[0:j]$ 实际上是 $P[0:i]$ 的前缀。这样, 我们就可以减少很多无效的右移。

所以, 我们要做的就是开一个 `next` 数组。对于 $\text{next}[j]=k$, 我们认为 $P[0:k]$ 是 $P[0:j]$ 的最长的前缀。把 `next` 数组算好之后, 就可以正式开始和原串的匹配了。

实现 以下是 KMP 算法的代码:

```

int next[100];
int KMP(char *str, char *pat)
{
    int sln=strlen(str);
    int pln=strlen(pat);
    int i,j;

    next[0]=-1;
    for (i=0,j=-1; i<pln; )
        if (j==-1 || (pat[i]==pat[j]))

```

```

        next[++i]=++j;
    else
        j=next[j];

    for (i=j=0; i<sln and j<pln; )
        if (j==-1 || (str[i]==pat[j]))
            ++i,++j;
        else
            j=next[j];

    return (j==patln) ? (i-j) : -1;
}

```

3.1.3 Karp-Rabin 算法

3.1.4 最短公共祖先

3.1.4.1 两个字符串

3.1.4.2 多个字符串

3.2 二分查找

想必大家都知道二分查找是什么东西了，也知道时间复杂度为 $O(\log n)$ 了。

二分查找要求数据单调有序。

3.2.1 实现

```

// 数据范围 a[x..(y-1)], 为左闭右开区间。
int binarySearch(int *a, int x, int y, int v)
{
    while (x<y)
    {
        int mid=x+(y-x)/2;
        if (v==a[mid])
            return mid;
        else if (v<a[mid])
            y=mid;
        else
            x=mid+1;
    }
    return -1;
}

```

3.2.2 二分查找求上下界

【求下界】寻找 a 的区间 $[x, y)$ 中大于等于 v 的第一个数，使得 v 插入到 a 的对应位置以后， a 还是一个有序的数组。

【求上界】二分查找求下界的描述：寻找 a 的区间 $[x, y)$ 中大于 v 的第一个数，使得 v 插入到 a 对应位置的前面一位之后， a 还是一个有序的数组。

实现代码如下：

```
// 左闭右开区间 a[x..y-1]
int lowerBound(int *a, int x, int y, int v)
{
    while (x < y)
    {
        int mid = x + (y - x) / 2;
        /*
            v == a[mid]: 至少找到一个等于 v 的，但前面可能还有。
            v < a[mid]: v 肯定不能在 mid 的后面。
            v > a[mid]: mid 和前面都不可以。
        */
        if (v <= a[mid]) y = mid; else x = mid + 1;
    }
    return x;
}

int upperBound(int *a, int x, int y, int v)
{
    while (x < y)
    {
        int mid = x + (y - x) / 2;
        /*
            v == a[mid]: 答案肯定在后面，因为不可能等于 v。
            v < a[mid]: mid 和后面都不可以。
            v > a[mid]: 应该在 mid 的后面。
        */
        if (v < a[mid]) y = mid; else x = mid + 1;
    }
    return y;
}
```

3.2.3 STL 中的二分查找

STL 中有二分查找的算法，位于头文件 `<algorithm>` 中。

- `binary_search(begin, end, value[, comp])`

判断已序区间 $[begin, end)$ 内是否包含和 `value` 相等的元素。如果省略 `comp` 则使用“<”运算符进行比较。注意，返回值只说明是否存在，不指明位置。

- `lower_bound(begin, end, value[, comp])`

返回第一个大于等于 `value` 的元素位置，即可以插入 `value` 且不破坏区间有序性的第一个位置。省略 `comp` 则使用“<”比较。

- `upper_bound(begin, end, value[, comp])`

返回第一个大于 `value` 的元素位置，即可以插入 `value` 且不破坏区间有序性的最后一个位置。省略 `comp` 则使用“<”比较。

3.2.4 二分答案

许多问题不易直接求解，但我们可以用很短的时间来判断某个解是否可行，而且已知候选答案的范围 $[min, max]$ 。这时我们大可不必通过计算得到答案，只需在此范围内应用“二分”的过程，逐渐靠近答案！

最大值最小化问题（“使最大值最小”）等常用此做法。

当然不是任何题目都适合使用“二分答案”。能够二分答案的题目有以下几个特点：

- 候选答案必须是离散的，且答案在一个上下界确定的范围里。
- 候选答案在区间 $[min, max]$ 上是有序的。
- 很容易去判断某个值是不是答案。

3.3 排序

3.3.1 快速排序

快速排序是基于比较的排序算法中最快的算法。

```
// 备注：(1) 左闭右开区间 (2) 需要 swap 函数
void quickSort(int *start, int *end)
{
    if (start + 1 >= end) return;
    int *high=end, *low=start;

    // 划分：把比 *start 小的数据放到它的左侧，否则放右侧。
    while (low<high)
    {
```



```

    while (++low<end && *low<=*start);
    while (--high>start && *high>=*start);
    if (low<high) swap(*low, *high);
}
swap(*high, *start);
quickSort(start,high);
quickSort(low,end);
}

```

快速排序的时间复杂度为 $O(n \log n)$ ，但是极端情况（数据基本有序）下会退化成 $O(n^2)$ 。因此建议大家使用 STL 的 `sort()` 函数。STL 的 `sort()` 与下面代码相比，具有以下特点：

- 数据量大时采用分段递归排序，即快速排序。在取分隔点时，取的是头部、尾部和中央三个元素的中间值。
- 数据量变小的时候，采用插入排序代替快速排序。
- 此外，快速排序是不稳定的排序算法。
- 如果递归层次过深，会改用堆排序。

3.3.2 归并排序

归并排序的时间复杂度为 $O(n \log n)$ ，但是空间复杂度很大，为 $O(n)$ 。

归并排序是稳定的排序算法，即数值相同时，元素的相对位置不会发生改变。

STL 的 `stable_sort()` 采用了归并排序算法。

```

int temp[N];
void mergeSort(int *start, int *end)
{
    if (start+1>=end) return;
    // 划分阶段、递归
    int *mid = start+(end-start)/2;
    mergeSort(start, mid);
    mergeSort(mid, end);

    // 将 mid 两侧的两个有序表合并为一个有序表。
    int *p=start,*q=mid,*r=temp;
    while (p<mid || q<end)
        if (q>=end || (p<mid && *p<=*q))
            *(r++)=*(p++);
        else
            *(r++)=*(q++);

    for (p=start, r=temp; p<end; p++, r++) *p=*r;
}

```

3.3.3 堆排序

堆排序的时间复杂度为 $O(n \log n)$ 。但是由于该算法常数因子有些大，因此它比快速排序慢很多。不过它不需要递归，所以不怕爆栈。

堆排序的思路：

1. 将整个数组转化为一个堆。如果想把一串数从小到大排序，则需要使用最大值堆¹。
2. 将堆顶的最大元素取出，并把它放到数组的最后。
3. 剩余元素重新建堆。
4. 重复第 2 步，直到堆为空。

3.3.4 简单排序算法

3.3.4.1 插入排序

插入排序的时间复杂度为 $O(n^2)$ 。但是在“数据几乎有序”的情况下，该算法的速度并不是很慢。在数据规模不大时，可用插入排序来代替快速排序。

3.3.4.2 冒泡排序

3.3.4.3 选择排序

选择排序的时间复杂度为 $O(n^2)$ 。由于该算法最好的时间复杂度也是 $O(n^2)$ ，并且该算法不稳定，所以很少使用。

3.3.5 非比较排序

在基于比较的排序算法中，最快的速度为 $O(n \log n)$ 。实际上，在某些情况下，还有更快的算法。

3.3.5.1 基数排序

3.3.5.2 桶排序

3.3.5.3 计数排序

3.3.6 第 k 大元素

思路和快速排序相近，也是找一个数，把比它小的放到它左面，比它大的放到右面。不同的是，进行“递归”时只需对其中一侧进行操作，也就是对有第 k 大 (k 从 1 开始) 元素的那一部分

¹如果用最小值堆会占用大量额外空间。

进行操作。理想情况下，该算法的复杂度能达到线性水平。

```
int part(int *a, int start, int end)
{
    int low=start, high=end;
    int temp, check=a[start];
    do
    {
        while (a[high]>=check && low<high) high--;
        if (a[high]<check) temp=a[high], a[high]=a[low], a[low]=temp;
        while (a[low]<=check && low<high) low++;
        if (a[low]>check) temp=a[low], a[low]=a[high], a[high]=temp;
    }
    while (low!=high);
    a[low]=check;
    return low;
}

int find(int *a, int start, int end, int k)
{
    if (start==end) return a[start];
    // 计算p位置的“排名”
    int p = part(a, start, end);
    // 只对包含第k小元素的部分进行查找和排序。
    int q = p-start+1;
    if (k <= q)
        return find(a, start, p, k);
    else
        return find(a, p+1, end, k-q);
}
```

3.3.7 排序与 STL

关于排序的算法均在头文件 `<algorithm>` 中。排序算法需要动用随机存取迭代器，所以不能对 `list`、`set`、`map` 等使用排序算法 (`list` 内置排序函数)。

以下各算法，如果不自行提供比较函数，则使用“`<`”运算符进行比较。区间均为左闭右开区间。

- `sort(begin, end[, comp])`: 对区间内所有元素排序。时间复杂度 $O(n \log n)$ 。
- `stable_sort(begin, end[, comp])`: 同样是全排序，但会保持相等元素原来的相对次序。
- `partial_sort(begin, sortEnd, end[, comp])`: 局部排序。对区间 `[begin, end)` 内的元素排序，使区间 `[begin, sortEnd)` 内的元素有序。时间复杂度介于 $O(n)$ 和 $O(n \log n)$ 。

- `nth_element(begin, pos, end[, comp])`: 寻找从小到大排名第 k 的元素。`pos` 也是迭代器, 并且 $\text{pos} = \text{begin} + k - 1$ 。平均时间复杂度为 $O(n)$ 。
- `partition(begin, end, pred)`: 对元素进行分类。对于每个元素 x , 如果 `pred(x)` 为真则归入第一组, 否则归入第二组。返回值为指向第二组第一个元素的迭代器。平均时间复杂度为 $O(n)$ 。
- 以上各算法耗时, 从小到大分别为 `partition`, `stable_partition`, `nth_element`, `partial_sort`, `sort`, `stable_sort`。

3.4 哈希表

3.4.1 基本实现

3.4.2 字符串的哈希函数

3.5 并查集

并查集是若干个不相交集合并, 能够较快地实现合并和判断元素所在集合的操作 (可认为是常数)。并查集可用于求无向图的连通分量个数、最小公共祖先、带限制的作业排序, 还有最小生成树 (Kruskal 算法)。

3.5.1 并查集

问题 有 n 个元素, 最初没有哪个集合内有两个或以上的元素。每次进行以下两种操作之一:

1. 将其中两个集合合并。
2. 判断两个元素是否属于同一集合。

3.5.2 朋友 - 敌人模型

3.6 二叉树

3.6.1 基本二叉树

二叉树是递归定义的: 它要么为空, 要么由根结点、一个左子树和一个右子树构成, 且左子树和右子树都是二叉树。

3.6.1.1 实现

二叉树可以用数组保存，也可以用链表保存。根据问题的实际需求，链表既可以只保存左右子树结点，也可以把父节点包括进去。

```
const int MAX=1000;

struct node
{
    int value;
    node *parent;      // 根据实际需要来添加
    node *left, *right;
};

int n=0;
node tree[MAX], *head=NULL;

inline node *createNode()
{
    node *t=&tree[++n];
    t->value=0; t->parent=NULL; t->left=t->right=NULL;
    return t;
}

void preOrder(node *p) // 前序遍历
{
    if (p==NULL) return;
    cout<<p->value<<' '; preOrder(p->leftchild); preOrder(p->rightchild);
}

void inOrder(node *p) // 中序遍历
{
    if (p==NULL) return;
    inOrder(p->leftchild); cout<<p->value<<' '; inOrder(p->rightchild);
}

void postOrder(node *p) // 后序遍历
{
    if (p==NULL) return;
    postOrder(p->leftchild); postOrder(p->rightchild); cout<<p->value<<' ';
}
```

对于创建结点函数，有人希望能够把树根直接扔到函数参数里，而不是写成赋值的形式。这时可以这样定义函数：

```
void createNode(node* & p)
```

引用是 C++ 的概念。上面代码表示“代表一个指针的引用”。

3.6.1.2 完全二叉树

一棵深度为 k ，且有 $2^k - 1$ 个节点的二叉树，称为满二叉树。在一棵二叉树中，除最后一层外，若其余层都是满的，并且最后一层要么是满的，要么是在右边缺少连续若干节点，则此二叉树为完全二叉树。

由于完全二叉树排列密集，所以可以用一个一维数组来保存二叉树而不造成太大浪费。

假设一个完全二叉树的结点数为 n ，树根的序号是 0，那么可根据表 3.6.1.2 来定位。

关系	函数	备注
r 的父亲	$(r - 1)/2$	$r \neq 0$
r 的左儿子	$r * 2 + 1$	$2r + 1 < n$
r 的右儿子	$r * 2 + 2$	$2r + 2 < n$
r 的左兄弟	$r - 1$	r 为偶数且 $0 < r < n$
r 的右兄弟	$r + 1$	r 为奇数且 $r + 1 < n$
r 是否为叶子?	$r \geq n/2$	$r < n$

表 3.1: 完全二叉树各结点关系

3.6.2 哈夫曼树

哈夫曼编码 (Huffman Coding) 是一种编码方式，是一种用于无损数据压缩的熵编码（权编码）算法。该算法使用变长编码表，概率较高的字母，编码长度较短，反之亦然。

哈夫曼编码值得注意的一点是，一个字符的编码不能是另一个字符编码的前缀，否则会引起歧义。

哈夫曼树又称最优二叉树，是一种带权路径长度最短的二叉树。所谓树的带权路径长度，就是树中所有的叶结点的权值乘上其到根结点的路径长度（若根结点为 0 层，叶结点到根结点的路径长度为叶结点的层数）。树的路径长度是从树根到每一结点的路径长度之和，记为 $W_{PL} = (W_1 * L_1 + W_2 * L_2 + W_3 * L_3 + \dots + W_n * L_n)$ ， N 个权值 W_i ($i = 1, 2, \dots, n$) 构成一棵有 N 个叶结点的二叉树，相应的叶结点的路径长度为 L_i ($i = 1, 2, \dots, n$)。可以证明哈夫曼树的 W_{PL} 是最小的。

建立哈夫曼树的算法是贪心算法，其基本思想：(1) 权越大，离根越近。(2) 自底向上建树。

具体步骤如下：

1. 首先，创建 n 个初始的 Huffman 树，每棵树只包含单一的叶结点，叶结点记录对应字母。
2. 拿走权最小但没有被处理的两棵树，再把它们标记为 Huffman 树的叶结点。

3. 把这两个叶结点标记为一个分支结点的两个子结点, 而这个结点的权即为两个叶结点的权之和。
4. 重复步骤 2 和 3, 直到序列中只剩下一个元素。

调用 makeHuffman 函数时, 需要事先将各个元素的权值放到一个数组中。函数的返回值代表 Huffman 树的根结点。

```
const int INF=99999999, M=100;

struct node
{
    int w;
    node *parent, *leftchild, *rightchild;
} h[M];

// weight[i]表示结点i的权值。返回值是Huffman的树根。
node *makeHuffman(int *weight, int n)
{
    node *p1, *p2;

    memset(h,0,sizeof(h));
    for (int i=0; i<n; i++) h[i].w=weight[i];
    int m=2*n-1;

    for (node *np=h+n; np<h+m; np++)
    {
        int min1=INF, min2=INF;
        for (node *op=h; op<np; op++)
        {
            if (op->parent==0)    // 处理未处理节点
            {
                if (op->w < min1) // 选择权值最小的两个点
                    min2=min1, min1=op->w, p2=p1, p1=op;
                else if (op->w < min2)
                    min2=op->w, p2=op;
            }
        }
        p1->parent = p2->parent = np;
        np->leftchild = p1;
        np->rightchild = p2;
        np->w = p1->w + p2->w;
    }
    return &h[2*n-2];
}
```

3.6.3 字典树 (Trie)

3.7 二叉排序树

3.7.1 基本的二叉排序树

3.7.2 C++ 的 set 和 map

map (映射)、multimap (多重映射)、set (集合)、multiset (多重集合) 属于关联容器，头文件分别位于 `<map>` 和 `<set>` 中。

map 和 set 的区别：set 实际上就是一组元素的集合，但其中所包含的元素的值是唯一的，且是按一定顺序排列的。集合中的每个元素被称作集合中的实例。其内部通过链表的方式来组织；而 map 提供一种“键—值”关系的一对一的数据存储能力，类似于字典。其“键”在容器中不可重复，且按一定顺序排列。由于其是按链表的方式存储，它也继承了链表的优缺点。

multiset 和 set 不同之处在于，multiset 中元素的值可以不唯一。multimap 也类似，在 multimap 中“键”可以不唯一。

关联容器的特点：

1. 关联容器对元素的插入和删除操作比 vector 快，但比 list 慢。
2. 关联容器对元素的检索操作比 vector 慢，但是比 list 要快很多。关联容器查找的复杂度基本是 $O(\log n)$ 。
3. set 是内部排序的，这与序列容器有着本质的区别。

下面是有关 set 和 multiset 的用法：

// 1. 定义

```
set < int, less<int> > s1; // 集合内部升序排列
```

```
set < int, greater<int> > s2; // 集合内部降序排列
```

```
// 和其他容器一样，set 也可以用预定义的区间来初始化。
```

// 2. 查询

```
s.count(10); // 返回 s 中值为 10 的具体数目。但对于 set 来说，返回值不是 0 就是 1。
```

```
s.empty(); // 判断集合是否为空集。
```

```
s.size(); // 返回集合的元素数量。
```

// 3. 插入和删除

```
s.insert(e); // 将e插入到set中。
```

```
// 注意，insert 的返回值是一个 pair，其 first 是指向插入后元素的迭代器，
```

```
// second 表示插入是否成功（如果其 second 为 false，说明元素已经存在）。
```

```
s.insert(begin, end); // 将区间 [begin, end) 中的值插入到 s 中。
```



```
s.erase(e);           // 将 e 删除并返回剩余的 e 的数量。
s.erase(pos);         // 将 pos 处的元素删除。
s.erase(begin, end);  // 将 [begin, end) 处的元素删除。

// 4. 迭代器: begin、end、rbegin、rend 分别返回正向和反向迭代器。
```

下面是有关 map 和 multimap 的用法:

```
// 1. 定义
map<int, string> m; // 键的类型是 int, 值的类型是 string。
// 和其他容器一样, map 也可以用预定义的区间来初始化。

// 2. 查询
// m.at(3) 或 m[3]: 返回一个引用, 指向键为3时的对应值。注意, 它不是数组下标!
// 如果元素不存在, map 会自动建立这个元素。
m.count(3); // 返回 s 中键为 3 的具体数目。但对于 map 来说, 返回值不是 0 就是 1。
m.find(3);  // 返回指向键为 3 的元素的迭代器。如果不存在, 则返回 m.end()。
m.empty();  // 判断映射是否为空映射。
m.size();   // 返回映射的元素数量。

// 3. 插入和删除
m.insert(begin, end) // 将区间 [begin, end) 中的值插入到 s 中。该区间应该是 map 类型的。
m.insert(make_pair(10, "Hello")); // 将元素插入到map中。需要<utility>
m.erase(e);           // 将键为 e 的元素删除。返回值为被删除的 e 的数量。
m.erase(pos);         // 将 pos 处的元素删除。
m.erase(begin, end);  // 将 [begin, end) 处的元素删除。

// 4. 迭代器: begin、end、rbegin、rend 分别返回正向和反向迭代器。
```

3.8 二叉堆

3.8.1 基本二叉堆

二叉堆 二叉堆是完全二叉树。按照树根大小, 二叉堆可分为最大值堆和最小值堆。

二叉堆的特点:

1. 最大 (小) 值堆中, 结点一定不小 (大) 于两个儿子的值。
2. 在堆中, 两兄弟的大小没有必然联系。
3. 最大 (小) 值堆的根结点是整个树中的最大 (小) 值。

实现 本节的二叉堆是最大值堆，修改代码中的标记部分可以变成最小值堆。

由于是完全二叉树，所以可以直接用一维数组保存。数组的下标是从 0 开始的。

二叉堆的操作有：

1. 插入：在堆中插入元素，首先要把元素放到末尾，然后通过不断往上“拱”，把元素“拱”到正确的位置。
2. 用现有值初始化：最快的方法不是挨个插入，而是直接调整数组元素的顺序，使其符合堆的性质。
3. 查找：查找最值是最快的——直接访问树根就可以了。不过，用堆查找其他值就很慢了。因此，可以考虑再使用一个适合查找的辅助数据结构，例如二叉排序树。
4. 删除：把堆中最后一个元素（就是一维数组存储所对应的最后一个元素）放到待删除元素的位置，将元素总数减一，然后调整各元素的顺序。

// 注意：如果想改成最小值堆，只需调换有 (*) 标记的代码中的不等号的方向。

```
const int N=1000;
int heap[N], n;

inline int parent(int r) {return (r-1)/2;}
inline int leftChild(int r) {return r*2+1;}
inline int rightChild(int r) {return r*2+2;}
inline bool isLeaf(int r) {return r>=n/2;}
// inline void swap(int &a, int &b) {int t=a; a=b; b=t;}

void insert(int value)
{
    int curr = n++;
    heap[curr] = value;

    while (curr!=0 and heap[curr]>heap[parent(curr)]) // (x)
    {
        swap(heap[curr], heap[parent(curr)]);
        curr = parent(curr);
    }
}

void siftDown(int pos) // 使元素往下“拱”。你不必手动调用此函数。
{
    while (not isLeaf(pos))
    {
        int i=leftChild(pos), j=rightChild(pos);
        if (j<n and heap[i]<heap[j]) i = j; // (*) 只改第二个不等号
```

```

        if (heap[i] <= heap[pos]) return; // (*)
        swap(heap[i], heap[pos]);
        pos = i;
    }
}

// 建堆。注意：在调用此函数之前，先初始化 heap[] 和 n
void buildHeap() { for (int i = n/2-1; i >= 0; i--) siftDown(i); }

int removeMax()
{
    if (n == 0) return 0;
    n--;
    swap(heap[0], heap[n]);
    if (n != 0) siftDown(0);
    return heap[n];
}

int removeItem(int pos)
{
    n--;
    swap(heap[pos], heap[n]);
    while (pos != 0 and heap[pos] > heap[parent(pos)]) // (*)
        swap(heap[pos], heap[parent(pos)]);
    siftDown(pos);
    return heap[n];
}

int getMax() { return heap[0]; }

```

3.8.2 左偏树

3.8.3 STL 中的堆算法

头文件: `<algorithm>`

为了实现堆算法，需要一个支持随机迭代器的容器。当然，一维数组也可以。

下面各函数的 `comp` 用于代替默认的小于号。如果不需要，可以省略。如果不指明，那么堆中第一个元素的值是最大值。区间为左闭右开区间。

- `make_heap(begin, end, comp)`: 将某区间内的元素转化为堆。时间复杂度 $O(n)$ 。
- `push_heap(begin, end, comp)`: 假设 `[begin, end-1)` 已经是一个堆。现在将 `end` 之前的那个元素加入堆中，使区间 `[begin, end)` 重新成为堆。时间复杂度 $O(\log n)$ 。

- `pop_heap(begin, end, comp)`: 从区间 `[begin, end)` 取出第一个元素，放到最后位置，然后将区间 `[begin, end-1)` 重新组成堆。时间复杂度 $O(\log n)$ 。
- `sort_heap(begin, end, comp)`: 将 `heap` 转换为一个有序集合。时间复杂度 $O(n \log n)$ 。

3.8.4 STL 中的优先队列

头文件: `<queue>`

`priority_queue` 基于 `vector` 实现²。普通的队列是先进先出，而优先队列是按照优先级出队，即无论入队顺序如何，出队的都是最大（最小）值。

`priority_queue` 位于 `<queue>`，而 `greater` 和 `less` 存在于 `<functional>`。

可以用以下几种方式定义优先队列（假设 `arr` 是一个有 10 个元素的数组）：

```
// 元素为 int 类型，最大值先出列。
priority_queue<int> q1;
// 元素为 int 类型，最小值先出列。注意两个 > 之间有空格。
priority_queue< int, vector<int>, greater<int> > q2;
// 元素为 float 类型，最大值先出列，用现有数组初始化。
priority_queue<float> q3(arr, arr+10);
```

优先队列支持的操作有: `push`、`top` (不是 `front`)、`pop`、`empty` 和 `size`。

如果需要使用自己的结构体，你需要重载复制构造函数和“>”或“<”运算符。`less` 对应“<”，表示最大值先出列；`greater` 对应“>”，表示最小值先出列。

```
struct MyStruct
{
    int v;
    MyStruct(int i):v(i) {}

    bool operator < (const MyStruct & b) const {return v < b.v;}
};
priority_queue < MyStruct, vector<MyStruct>, less<MyStruct> > q;
```

3.8.5 线段树

3.8.5.1 一维线段树

问题 有一列长度为 n 的数组，刚开始全是 0。现在执行 m 次操作，每次可以执行以下两种操作中的一个：

1. 将某个区间的值全部加上指定的数。
2. 询问给定区间中所有数的和。

²模板接受三个参数，第二个就是容器类型。一般使用 `vector`，也可使用 `deque`。

类似的问题 有一个区间，可以覆盖或删除一个线段。此问题可以转化为上面的问题。

代码 注意代码中所有区间均为左闭右开区间。

```
// 本代码维护的是区间和
// 注意： 请根据实际需要修改 modify、update、mergevalue 和 query 四个函数！
// N 的取值应该为区间最大值的 3~4 倍。
```

```
const int N=1000;

struct segment_tree
{
    struct node
    {
        node *lch, *rch;
        int st, en;
        int value;
        int delta; // 懒惰修改标记
    }
    void modify(int d) // 懒惰修改
    {
        value+=d*(en-st);
        delta+=d;
    }
    void update()
    {
        if (lch and rch)
        {
            lch->delta+=delta;
            lch->value+=delta*(lch->en - lch->st);
            rch->delta+=delta;
            rch->value+=delta*(rch->en - rch->st);
        }
        delta=0;
    }
    void mergevalue()
    {
        value = lch->value + rch->value;
    }
} ST[N];
int node_top;

node *head() { return ST; }

void build(node *root, int st, int en)
{
    root->st=st, root->en=en;
    root->value=root->delta=0;
```

```

    if (en-st>1)
    {
        int mid=(st+en)>>1;
        root->lch=&ST[++node_top]; root->rch=&ST[++node_top];
        build(root->lch, st, mid);
        build(root->rch, mid, en);
    }
}

segment_tree(int st, int en) { node_top=0; build(ST, st, en); }

void modify(node *root, int st, int en, int delta)
{
    if (st <= root->st and root->en <= en)
    {
        root->modify(delta);
    }
    else
    {
        if (root->delta != 0) root->update();

        int mid = (root->st + root->en)>>1;
        if (st<mid) modify(root->lch, st, en, delta);
        if (mid<en) modify(root->rch, st, en, delta);

        root->mergevalue();
    }
}

int query(node *root, int st, int en)
{
    if (st <= root->st and root->en <= en)
        return root->value;
    else
    {
        if (root->delta != 0) root->update();

        int value=0;
        int mid = (root->st + root->en)/2;
        if (st<mid) value+=query(root->lch, st, en);
        if (mid<en) value+=query(root->rch, st, en);
        return value;
    }
}
};

```

如果使用线段树进行动态维护，还需要注意两个重要条件：

- 如果想进行修改操作，那么父亲的值必须可以由左右两个儿子算出。
- 如果想进行统计操作，那么整体的值必须可以由局部推出。

3.8.5.2 二维线段树

3.8.5.3 矩形并

3.8.6 树状数组

备注：不保证以下内容是正确的。

问题 有一个长度为 n 的数组，并且支持以下两种操作：

1. 给其中某一个数增加 delta 。
2. 查询，求 $a[1]$ 至 $a[i]$ 的和。

树状数组 树状数组的基本思想：把前缀和划分成一系列的不相交的子集和。子集长度以 2^k 为单位，而且，如果对于下标为 p 的二进制表示中有 x 个“1”，则把它分解为 x 个子集的和。

注意，在本节代码中，数组下标从 1 开始。

3.8.6.1 一维树状数组

单次查询和修改的时间复杂度均为 $O(\log n)$ 。

```
const int N=1000;

struct BIT
{
    int sum[N], n;

    BIT(int len): n(len) { memset(sum,0,sizeof(sum)); }

    BIT(int *a, int len): n(len)
    {
        int *pre = new int[len+1]; pre[0]=0;
        for (int i=1; i<=len; i++) pre[i]=pre[i-1]+a[i];
        for (int i=1; i<=len; i++) sum[i]=pre[i]-pre[i-lowbit(i)];
        delete [] pre;
    }

    int lowbit(int x) { return x & -x; }
```

```

void add(int i, int value) { for (; i<n; i+=lowbit(i)) sum[i]+=value; }
int query(int i)
{
    int r=0;
    for (; i>0; i-=lowbit(i)) r+=sum[i];
    return r;
}
int query(int x, int y) { return query(y)-query(x-1); }
};

```

3.8.6.2 二维树状数组

线段树不易扩展，而树状数组可以容易地扩展到高维。

在二维情况下，单次查询和修改的时间复杂度为 $O(\log m \cdot \log n)$ 。

```

const int N=1000;

struct BIT
{
    int sum[N][N], m, n; // m 行 n 列

    BIT(int row, int col): m(row), n(len) { memset(sum,0,sizeof(sum)); }

    int lowbit(int x) { return x & -x; }

    void add(int i, int j, int value)
    {
        for (; i<=row; i+=lowbit(i))
            for (int tj=j; tj<=col; tj+=lowbit(tj))
                sum[i][tj]+=value;
    }

    int query(int i, int j)
    {
        int r=0;
        for (; i>0; i-=lowbit(i))
            for (int tj=j; tj>0; tj-=lowbit(tj))
                r+=sum[i][tj];
        return r;
    }
};

```


3.9 后缀数组

3.10 最长 xx 子序列

3.10.1 最长非降子序列 (LIS)

问题 有一个序列 $a_1, a_2, a_3, \dots, a_n$ 共 N 个元素。现在要求从序列找到一个长度最长、且前面一项不大于它后面任何一项的子序列，元素之间不必相邻。 $N \leq 100000$ 。

思路 如果用动态规划求解，那么状态转移方程为： $f(i) = \max\{f(j)\} + 1(a_j > a_i \text{ 且 } i > j)$ 。时间复杂度为 $O(n^2)$ ，很明显，时间不够用。

超时的原因是大部分时间都耗在了寻找 $\max\{f(j)\}$ 上面。

根据这一点，我们可以对算法进行改进。假设数组 $C[]$ 是“到目前为止找到的一个非降子序列”，并且使 $C[]$ 是有序的³，那么我们就可以利用二分查找来确定 $f[j]$ 。时间复杂度由 $O(n^2)$ 降到了 $O(n \log n)$ 。

```
// 注意：
// 本段代码为最长非降子序列
// 所有数组的下标都是从 1 开始的
// 序列会被记录到 ans[] 里，如果不需要，可以把代码 (*) 处删除
// 如果希望数字不重复，请修改代码中的 (1) 处
// 如果希望寻找下降或非升序列，请修改代码中的 (1)、(2)、(3) 处
const int N=1000;
const int INIT=0x3F3F3F3F;

int C[N], f[N];
int f_max, f_last;
int C_prev[N], C_id[N], ans[N]; // (*) 记录序列

int b_search(int *a, int left, int right, int val)
{
    while (left<right)
    {
        int mid=(left+right)/2;
        if (a[mid]<=val) left=mid+1; else right=mid;
        // (1) 最长上升序列：把 <= 改成 <
        // 下降序列改成 >，非升序列改成 >=
    }
    return left; // (2) 下降和非升序列：改成 right
}
```

³尽管不断加入的元素会破坏这个序列，不过最长序列的最后一个数是不会被覆盖的。因此，这样做可以保证 $C[]$ 的长度与最长序列的长度相等。

```

}

int LIS(int *a, int n)
{
    memset(C, INIT, sizeof(C)); // (3) 下降和非升序列：把 INIT 改成 0
    C[0]=a[0]; f_max=f_last=0;

    for (int i=0; i<n; i++)
    {
        int pos=b_search(C, 0, i, a[i]);
        f[i]=pos+1; C[pos]=a[i];
        if (f[i]>f_max) f_max=f[i], f_last=i;

        // (*) 记录序列
        C_id[pos]=i;
        if (pos==0) C_prev[i]=-1; else C_prev[i]=C_id[pos-1];
    }

    // (*) 记录序列
    for (int p=f_last, i=f_max; i>0; p=C_prev[p], i--) ans[i]=a[p];

    return f_max;
}

```

3.10.2 最长公共子序列 (LCS)

问题 有两个序列 a 和 b 。求一个最长的序列 p ，使它既是 a 的子序列，又是 b 的子序列，元素之间不必相邻。 $(a, b$ 长度小于 1000)

思路 典型的动态规划问题。设 $f(i, j)$ 表示 a 的前 i 个元素、 b 的前 j 个元素中最长公共子序列的长度。那么

$$f(i, j) = \begin{cases} f(i-1, j) \\ f(i, j-1) \\ f(i-1, j-1) + k(a[i] = b[j])?k = 1 : k = 0 \end{cases}$$

// 注意：下标从 1 开始， m 、 n 分别表示 $a[]$ 、 $b[]$ 元素个数。

```

int f[1001][1001];
int LCS(int *a, int m, int *b, int n)
{
    memset(f, 0, sizeof(f));
    for (int i=1; i<=m; i++)

```

```

    for (int j=1; j<=n; j++)
    {
        if (a[i]==b[j]) f[i][j]=f[i-1][j-1]+1;
        f[i][j] = max(f[i][j], max(f[i-1][j], f[i][j-1]));
    }
    return f[m][n];
}

```

3.10.3 最长公共上升子序列

问题 有两个序列 a 和 b 。求一个最长的序列 p ，使它既是 a 的子序列，又是 b 的子序列，而且，子序列的元素必须是递增的。元素之间不必相邻。(a,b 长度小于 1000)

思路 我们可以先保证它是“公共子序列”。但是，在扩展这个子序列的时候 (也就是上一节中 $k=1$ 的时候) 要好好“审查”一下，不要相等就加 1，而是要看看当前位置的值比前面⁴哪个数大，比它大才能加 1。此时状态转移方程可以写成：

$$f(i, j) = \begin{cases} f(i-1, j) \\ f(i-1, k) + 1 (1 \leq k < j, a[i] = b[j] \wedge b[j] > b[k]) \end{cases}$$

时间复杂度为 $O(mn^2)$ 。注意，根据以上条件，答案不一定是 $f(m, n)$ 。实际上， $f(m, 1)$ 到 $f(m, n)$ 中的最大值才是答案。

优化 在 $a[i] > b[j]$ 时，我们可以记下 $f(i, j)$ 的最大值 max 。因为 $b[j] < a[i]$ ，所以 $b[j']$ 一定可以接在以 $b[j]$ 为结尾的子序列之中。而且，一旦找到与 $a[i]$ 相等的 $b[j']$ ，那么 $f(i, j')$ 一定等于 $max + 1$ 。

同时，由于我们的上面讨论的 $f(i, j)$ 中的 i 是指的 $a[]$ 的“前 i 个”数字。也就是说 $f(i, j)$ 一定包含了 $f(i-1, j)$ 的最优情况或者是比其更优的情况。于是，我们还可以把 f 数组压缩一维，每次仅仅记录 $f(j)$ 就可以了。

经过优化，最终的时间复杂度为 $O(mn)$ 。

代码 优化后的代码如下：

```

// 注意：
// 本段代码为上升序列。如果希望逆序，修改 (1)；如果希望有重复项，修改 (2)
// 所有数组的下标都是从 1 开始的
// 序列会被记录到 ans[] 里，如果不需要，可以把代码 (*) 处删除

```

⁴因为还有一个“公共”的条件，所以找最长序列时可以只关注其中一个序列。

```
const int N=1000;

int f[N];
int prev[N], ans[N]; // (*) 记录序列

int LCIS(int *a, int na, int *b, int nb)
{
    memset(f,0,sizeof(f));
    memset(prev,0,sizeof(prev)); // (*) 记录序列

    for (int i=1;i<=na;i++)
    {
        for (int j=1,k=0;j<=nb;j++)
        {
            if (b[j]<a[i] and f[j]>f[k]) k=j; // (1) 逆序: b[j]>a[i]
            if (b[j]==a[i])
            {
                f[j]=(k>0)?(f[k]+1):1;
                prev[j]=k;
                // (2) 重复项: 此处加入 k=j;
            }
        }
    }

    int pos=0;
    for (int i=1; i<=nb; i++) if (f[i]>f[pos]) pos=i;

    // (*) 记录序列
    for (int q=pos, i=f[pos]; i>0; q=prev[q], i--) ans[i]=b[q];

    return f[pos];
}
```

3.11 最近公共祖先 (LCA)

3.11.1 在线算法

3.11.2 离线算法

3.11.3 LCA 转 RMQ

3.12 区间最值问题 (RMQ)

3.12.1 线段树

3.12.1.1 一维线段树

问题 有一列长度为 n 的数组，刚开始全是 0。现在执行 m 次操作，每次可以执行以下两种操作中的一个：

1. 将某个区间的值全部加上指定的数。
2. 询问给定区间中所有数的和。

类似的问题 有一个区间，可以覆盖或删除一个线段。此问题可以转化为上面的问题。

代码 注意代码中所有区间均为左闭右开区间。

```
// 本代码维护的是区间和
// 注意： 请根据实际需要修改 modify、update、mergevalue 和 query 四个函数！
// N 的取值应该为区间最大值的 3~4 倍。
const int N=1000;

struct segment_tree
{
    struct node
    {
        node *lch, *rch;
        int st, en;
        int value;
        int delta; // 懒惰修改标记
        void modify(int d) // 懒惰修改
        {
            value+=d*(en-st);
            delta+=d;
        }
        void update()
        {

```

```

        if (lch and rch)
        {
            lch->delta+=delta;
            lch->value+=delta*(lch->en - lch->st);
            rch->delta+=delta;
            rch->value+=delta*(rch->en - rch->st);
        }
        delta=0;
    }
    void mergevalue()
    {
        value = lch->value + rch->value;
    }
} ST[N];
int node_top;

node *head() { return ST; }

void build(node *root, int st, int en)
{
    root->st=st, root->en=en;
    root->value=root->delta=0;
    if (en-st>1)
    {
        int mid=(st+en)>>1;
        root->lch=&ST[++node_top]; root->rch=&ST[++node_top];
        build(root->lch, st, mid);
        build(root->rch, mid, en);
    }
}

segment_tree(int st, int en) { node_top=0; build(ST, st, en); }

void modify(node *root, int st, int en, int delta)
{
    if (st <= root->st and root->en <= en)
    {
        root->modify(delta);
    }
    else
    {
        if (root->delta != 0) root->update();

        int mid = (root->st + root->en)>>1;
        if (st<mid) modify(root->lch, st, en, delta);
        if (mid<en) modify(root->rch, st, en, delta);
    }
}

```

```

        root->mergevalue();
    }
}

int query(node *root, int st, int en)
{
    if (st <= root->st and root->en <= en)
        return root->value;
    else
    {
        if (root->delta != 0) root->update();

        int value=0;
        int mid = (root->st + root->en)/2;
        if (st<mid) value+=query(root->lch, st, en);
        if (mid<en) value+=query(root->rch, st, en);
        return value;
    }
}
};

```

如果使用线段树进行动态维护，还需要注意两个重要条件：

- 如果想进行修改操作，那么父亲的值必须可以由左右两个儿子算出。
- 如果想进行统计操作，那么整体的值必须可以由局部推出。

3.12.1.2 二维线段树

3.12.1.3 矩形并

3.12.2 ST 算法

3.12.3 ± 1 -RMQ 问题

3.12.4 RMQ 转为 LCA

3.12.5 第 k 小值

3.13 逆序对

对于一个序列 $a_1, a_2, a_3, \dots, a_n$ ，如果存在 $i < j$ ，使 $a_i > a_j$ ，那么 (a_i, a_j) 就是一个逆序对。现在给你一个有 N 个元素的序列，请求出序列内逆序对的个数。 $(N \leq 100000$ ⁵)。

⁵由于最大的逆序数为 $N(N-1)$ ，所以，如果 N 再大一点，int 就装不下了。

3.13.1 二分法

可以考虑将序列分成两部分，分别求出子序列的逆序对个数。

横跨两序列的逆序对个数怎么统计？用枚举法行吗？不行，那样做就失去分治的意义了。

但是如果两区间有序，那么统计就很容易了，因此我们边统计边排序。由于子序列内逆序对个数的统计是在排序之前完成的，排序又不影响两序列之间的逆序对个数，所以排序是不会影响最终结果的。

```
// 注意：需要左闭右开区间！
int c[100002];
int mergeSort(int *a, int l, int r)
{
    int mid, i, j, tmp;
    int cnt = 0;
    if (r>l+1)
    {
        mid = (l+r)/2;
        cnt += mergeSort(l, mid);
        cnt += mergeSort(mid, r);
        tmp = l;
        for (i=l, j=mid; i<mid && j<r; )
        {
            if (a[i]>a[j])
            {
                c[tmp++] = a[j++];
                // 使用排序,就可以方便地数跨“分界”的逆序对个数了
                cnt += mid-i;
            }
            else
            {
                c[tmp++] = a[i++];
            }
        }
        for (; j<r; j++) c[tmp++] = a[j];
        for (; i<mid; i++) c[tmp++] = a[i];
        for (i=l; i<r; i++) a[i]=c[i];
    }
    return cnt;
}
```

3.13.2 树状数组

备注：不保证以下内容是正确的。

由于我们只是看两个数之间的大小关系，所以可以对序列中的数进行离散化。即按照大小关系把 a_1 到 a_n 映射到 1 至 num 之间 (num 为不同数字的个数)，保证仍然满足原有的大小关系。

这样，本题就转化成了：对于一个数 a_i ，在它后面有多少个比它小的数？

处理的时候，我们从第 n 个数倒着处理，用树状数组维护一个 $cnt[]$ 数组，其前缀和 $Query(x)$ 表示“到当前处理的第 i 个数为止，映射后值为 1 到 x 之间的数字一共有多少个”，换句话说，如果 x 对应的是 $a[i]$ ，那么比 $a[i]$ 小的数的个数就是 $Query(x-1)$ 。

对于维护，只要在该次查询结束后进行修改即可，即 $Change(x,1)$ 。整个算法的时间复杂度为 $O(n \log n)$ 。

```
// *****
// 备注：代码是抄袭的，需要消化和整理
// *****

#include <cstdio>
#include <cstring>
#include <algorithm>
const int MAXN=100000;
using namespace std;

struct node
{
    long long v;
    int id;
    bool operator< (const node &p) const {return v<p.v;}
};

node a[MAXN+10];
long long c[MAXN+10];
long long b[MAXN+10];
int n;

inline int lowbit(int x) { return x & -x; }
long long Query(int x)
{
    long long ans=0;
    while (x)
    {
        ans+=c[x];
        x-=lowbit(x);
    }
    return ans;
}
void Change(int x)
{

```

```
while (x<=n)
{
    c[x]++;
    x+=lowbit(x);
}

int main()
{
    memset(a,0,sizeof(a));
    memset(b,0,sizeof(b));
    memset(c,0,sizeof(c));
    cin>>n;
    for (int i=1; i<=n; i++) { cin>>a[i].v; a[i].id=i; }
    sort(a+1, a+1+n);

    int pre=-1;
    int prevalue=0;
    for (int i=1; i<=n; i++)
    {
        if (pre!=a[i].v)
        {
            pre=a[i].v;
            a[i].v=++prevalue;
        }
        else
            a[i].v=prevalue;
    }

    for (int i=1; i<=n; i++)
        b[a[i].id]=a[i].v;

    long long s=0;
    for (int i=n; i>=1; i--)
    {
        Change(b[i]);
        s+=Query(b[i]-1);
    }
    cout<<s<<endl;
    return 0;
}
```

3.13.3 逆序对数推排列数

第四章 动态规划

4.1 基本动态规划

- 4.1.1 区间问题
- 4.1.2 环形问题
- 4.1.3 判定性问题
- 4.1.4 棋盘分割
- 4.1.5 最长公共子序列 (动态规划)
- 4.1.6 最长上升子序列 (动态规划)

4.2 背包问题

- 4.2.1 部分背包
- 4.2.2 01 背包
 - 4.2.2.1 二维数组表示
 - 4.2.2.2 一维数组表示
- 4.2.3 完全背包
- 4.2.4 多重背包
- 4.2.5 二维费用背包
- 4.2.6 分组背包
- 4.2.7 混合背包
- 4.2.8 泛化物品背包

4.3 概率和期望

4.4 二分判定型问题

4.5 树型动态规划

第五章 图论

5.1 图论的基本概念

5.2 图的遍历

5.3 拓扑排序

5.3.1 DFS

5.3.2 辅助队列

5.3.3 拓扑排序个数

5.4 欧拉路径

5.5 生成树 (森林)

5.5.1 最小生成树 (Prim)

5.5.2 最小生成树 (Kruskal)

5.5.3 次小生成树

5.5.4 最小生成森林

5.5.5 最小树形图

5.6 最短路

5.6.1 如何选用

5.6.2 Dijkstra 算法 (邻接矩阵)

5.6.3 优先队列优化的 Dijkstra 算法 (邻接表)

5.6.4 Bellman-Ford 算法

5.6.5 SPFA 算法

5.6.6 Floyd 算法

5.6.6.1 多源最短路

第六章 数学

6.1 组合数学

6.1.1 排列组合的计算

6.1.2 排列组合的生成

6.1.2.1 类循环排列

6.1.2.2 全排列 (无重复)

6.1.2.3 全排列 (有重复)

6.1.2.4 一般组合

6.1.2.5 求全部子集

6.1.2.6 由上一排列产生下一排列

6.1.2.7 由上一组合产生下一组合

6.1.3 递推

6.1.4 容斥原理

6.1.5 抽屉原理

6.1.6 置换群

6.1.7 母函数

6.1.8 MoBius 反演

6.1.9 偏序关系理论

6.2 数论

6.2.1 快速幂

6.2.2 GCD 与 LCM

6.2.3 素数的筛法

6.2.4 素数测试

6.2.5 欧拉函数

第七章 计算几何

7.1 上大学以前学过的知识

7.2 三角形

7.2.1 面积

7.2.1.1 已知三点坐标求面积

7.2.1.2 已知三边长求面积

7.2.1.3 多边形面积

7.2.2 重要的点

7.3 多边形的简单算法

7.4 凸包

7.5 扫描线算法

7.6 多边形的内核

7.7 几何工具的综合应用

7.8 半平面求交

7.9 可视图的建立

7.10 点集最小圆覆盖

7.11 对踵点

第八章 ACM 与 Java

8.1 Hello world

8.2 Java 的输入输出

8.2.1 输入

8.2.2 输出

8.3 Java 的数据类型

8.3.1 基本类型

8.3.2 数组

8.3.3 字符串

8.3.4 大数

8.4 函数和全局变量

8.5 查找和排序

8.6 正则表达式

8.7 其他

第九章 STL

9.1 none

第十章 附录

10.1 C or C++ 语言本身的问题

10.2 超级空白文件

10.3 经验教训

10.4 gdb 常用命令

