

**For practice session.txt**

1. Проверить ONLINE\_JUDGE и LOCAL
2. Какой вердикт даёт throw
3. файлы или нет. Их имена
4. \_\_int128
5. если codeblocks, то включить вывод контейнеров в настройках + -O2 + c++14(17)

**Template.txt**

```
//VISUAL ONLY:
//-----
#define _CRT_SECURE_NO_WARNINGS
#pragma comment(linker, "/STACK:16777216")

#include <iostream>
#include <cstdio>
#include <cstdlib>
#include<cassert>//assert
#include<vector>
#include<string>
#include<map>
#include<algorithm>
#include<deque>
#include<set>
#include<queue>
#include<stack>
#include<chrono>
#include <bitset>
#include <unordered_set>
#include <unordered_map>

//-----

//GCC:
#include <bits/stdc++.h>

using namespace std;

typedef long long ll;
typedef unsigned long long ull;

int main()
{
    ios_base::sync_with_stdio(0);
    cin.tie(0);
    cout.tie(0);
    mt19937 rnd(chrono::steady_clock::now().time_since_epoch().count());
    //uniform_int_distribution<int>(0, i)(rnd) равномерное распределение
#ifdef ONLINE_JUDGE //ME LOCAL
    freopen("in.txt", "rt", stdin);
    freopen("out.txt", "wt", stdout);
#endif

    return 0;
}
```

**Python file in out.txt**

```
f = open('workfile', 'w') #r read w write r+=r+w
f.readline()
for line in f:
    ...
f.write('asda')
```

# 1 Number theory

## Extended euclid.txt

```
int gcd (int a, int b, int & x, int & y) {
    if (a == 0) {
        x = 0; y = 1;
        return b;
    }
    int x1, y1;
    int d = gcd (b%a, a, x1, y1);
    x = y1 - (b / a) * x1;
    y = x1;
    return d;
}
```

## Modulo inverse.txt

```
//Решаем a*b=1 mod m относительно b
//Сводим к a*x+m*y=1 -> ax=1 mod m
//gcdex - extended euclid
int x, y;
int g = gcdex (a, m, x, y);
if (g != 1)
    cout << "no solution";
else {
    x = (x % m + m) % m;
    cout << x;
}
```

## All modulo inverses.txt

```
//Для всех чисел [1,m-1] находим обратное по модулю m

r[1] = 1;
for (int i=2; i<m; ++i)
    r[i] = (m - (m/i) * r[m%i] % m) % m;
```

## BigInt.txt

```
typedef vector<int> lnum;
const int base = 1000*1000*1000;

void print(lnum& a)
{
    printf ("%d", a.empty() ? 0 : a.back());
    for (int i=(int)a.size()-2; i>=0; --i)
        printf ("%09d", a[i]);
}

void read(lnum& a)
{
    string s;
    cin>>s
    for (int i=(int)s.length(); i>0; i-=9)
        if (i < 9)
            a.push_back (atoi (s.substr (0, i).c_str()));
        else
            a.push_back (atoi (s.substr (i-9, 9).c_str()));
}

//a+=b
void add(lnum& a, lnum& b)
{
    int carry = 0;
    for (size_t i=0; i<max(a.size(),b.size()) || carry; ++i) {
        if (i == a.size())
            a.push_back (0);
        a[i] += carry + (i < b.size() ? b[i] : 0);
    }
}
```

```

        carry = a[i] >= base;
        if (carry) a[i] -= base;
    }

//a-=b
void sub(lnum& a, lnum& b)
{
    int carry = 0;
    for (size_t i=0; i<b.size() || carry; ++i) {
        a[i] -= carry + (i < b.size() ? b[i] : 0);
        carry = a[i] < 0;
        if (carry) a[i] += base;
    }
    while (a.size() > 1 && a.back() == 0)
        a.pop_back();
}

// b<base
//a*=b
void mul(lnum& a, int b)
{
    int carry = 0;
    for (size_t i=0; i<a.size() || carry; ++i) {
        if (i == a.size())
            a.push_back(0);
        long long cur = carry + a[i] * 1ll * b;
        a[i] = int (cur % base);
        carry = int (cur / base);
    }
    while (a.size() > 1 && a.back() == 0)
        a.pop_back();
}

//c=a/b
lnum div(lnum& a, lnum& b)
{
    lnum c (a.size()+b.size());
    for (size_t i=0; i<a.size(); ++i)
        for (int j=0, carry=0; j<(int)b.size() || carry; ++j) {
            long long cur = c[i+j] + a[i] * 1ll * (j < (int)b.size() ? b[j] : 0) + carry;
            c[i+j] = int (cur % base);
            carry = int (cur / base);
        }
    while (c.size() > 1 && c.back() == 0)
        c.pop_back();
    return c;
}

//a/=b, b<base
void div(lnum& a, int b)
{
    int carry = 0;
    for (int i=(int)a.size()-1; i>=0; --i) {
        long long cur = a[i] + carry * 1ll * base;
        a[i] = int (cur / b);
        carry = int (cur % b);
    }
    while (a.size() > 1 && a.back() == 0)
        a.pop_back();
}

```

### Primes.txt

```

998244353, 104 + 7, 104 + 9, 106 + 3, 109 + 7, 109 + 9, 109 + 21,
109 + 33, 109 + 123, 1015 + 159, 1018 + 3, 1018 + 31, 1018 + 3111

```

**Highly composite numbers.txt**

```

d(840) = 32, d(9 240) = 64, d(83 160) = 128
d(720 720) = 240, d(8 648 640) = 448
d(91 891 800) = 768, d(931 170 240) = 1344
d(97 772 875 200) = 4032
d(963 761 198 400) = 6720
d(866 421 317 361 600) = 26880
d(897 612 484 786 617 600) = 103680

```

**2 Data structures****Default segment tree.txt**

```

int n, t[4*MAXN];
void build (int a[], int v, int tl, int tr) { // вызвать с v=1 tl=0 tr=n-1
    if (tl == tr)
        t[v] = a[tl];
    else {
        int tm = (tl + tr) / 2;
        build (a, v*2, tl, tm);
        build (a, v*2+1, tm+1, tr);
        t[v] = t[v*2] + t[v*2+1];
    }
}

int sum (int v, int tl, int tr, int l, int r) {
    if (l > r)
        return 0;
    if (l == tl && r == tr)
        return t[v];
    int tm = (tl + tr) / 2;
    return sum (v*2, tl, tm, l, min(r,tm))
        + sum (v*2+1, tm+1, tr, max(l,tm+1), r);
}

void update (int v, int tl, int tr, int pos, int new_val) {
    if (tl == tr)
        t[v] = new_val;
    else {
        int tm = (tl + tr) / 2;
        if (pos <= tm)
            update (v*2, tl, tm, pos, new_val);
        else
            update (v*2+1, tm+1, tr, pos, new_val);
        t[v] = t[v*2] + t[v*2+1];
    }
}

```

**Segment tree with range updates.txt**

```

int n, t[4*MAXN];
void build (int a[], int v, int tl, int tr) {
    if (tl == tr)
        t[v] = a[tl];
    else {
        int tm = (tl + tr) / 2;
        build (a, v*2, tl, tm);
        build (a, v*2+1, tm+1, tr);
    }
}

void update (int v, int tl, int tr, int l, int r, int add) {
    if (l > r)
        return;
    if (l == tl && tr == r)
        t[v] += add;
}

```

```

        else {
            int tm = (tl + tr) / 2;
            update (v*2, tl, tm, l, min(r,tm), add);
            update (v*2+1, tm+1, tr, max(l,tm+1), r, add);
        }
    }

int get (int v, int tl, int tr, int pos) {
    if (tl == tr)
        return t[v];
    int tm = (tl + tr) / 2;
    if (pos <= tm)
        return t[v] + get (v*2, tl, tm, pos);
    else
        return t[v] + get (v*2+1, tm+1, tr, pos);
}

```

#### DSU.txt

```

void make_set (int v) {
    parent[v] = v;
    rank[v] = 0;
}

int find_set (int v) {
    if (v == parent[v])
        return v;
    return parent[v] = find_set (parent[v]);
}

void union_sets (int a, int b) {
    a = find_set (a);
    b = find_set (b);
    if (a != b) {
        if (rank[a] < rank[b])
            swap (a, b);
        parent[b] = a;
        if (rank[a] == rank[b])
            ++rank[a];
    }
}

```

## 3 Geometry

#### Geometry basics.txt

```

struct Point
{
    double x,y;
    Point(){}
    Point(double _x,double _y)
    {
        x=_x;
        y=_y;
    }
};

istream& operator>>(istream& in,Point& p)
{
    in>>p.x;
    in>>p.y;
    return in;
}

ostream& operator<<(ostream& out,const Point& p)
{

```

```
        out<<p.x<<" "<<p.y<<'\n';
        return out;
    }

    Point makeVector(Point& p1, Point& p2)
    {
        return Point(p2.x - p1.x, p2.y - p1.y);
    }

    double operator%(const Point& p1,const Point& p2)
    {
        return p1.x*p2.x+p1.y*p2.y;
    }

    Point operator+(Point p1,Point p2)
    {
        return Point(p1.x+p2.x,p1.y+p2.y);
    }

    Point operator-(Point p)
    {
        return Point(-p.x,-p.y);
    }

    Point operator-(Point p1,Point p2)
    {
        return p1+(-p2);
    }

    Point operator*(Point p,double x)
    {
        return Point(p.x*x,p.y*x);
    }

    Point operator*(double x,const Point p)
    {
        return p*x;
    }

    double operator*(const Point p1,const Point p2)
    {
        return p1.x*p2.y-p2.x*p1.y;
    }

    double lenSq(const Point& p)
    {
        return p%p;
    }

    double len(const Point& p)
    {
        return sqrt(lenSq(p));
    }

    int sign(double x)
    {
        if (x<0) return -1;
        if(x>0) return 1;
        return 0;
    }

    Point rotate(const Point& p)
    {
        return Point(-p.y, p.x);
    }
}
```

```

Point rotate(const Point& p, double cosa, double sina)
{
    Point v = p;
    Point u = rotate(v);
    Point w = v * cosa + u * sina;
    return w;
}

```

### Convex polygon area.txt

```

double area(vector<Point>& figure)
{
    double sq = 0;
    for (int i = 0; i < figure.size() - 1; ++i)
        sq += (figure[i + 1].x - figure[i].x) * (figure[i].y + figure[i + 1].y) / 2.;
    sq += (figure[0].x - figure[figure.size() - 1].x) * (figure[figure.size() - 1].y + figure[0].y) / 2.;
    return sq;
}

```

### Convex hull.txt

```

vector<Point> convexHull(vector<Point> points)
{
    Point pStart = points[0];
    int ind = 0;
    for (int i = 0; i < points.size(); ++i)
    {
        if (pStart.y > points[i].y || (pStart.y == points[i].y && pStart.x > points[i].x))
        {
            pStart = points[i];
            ind = i;
        }
    }
    swap(points[0], points[ind]);
    sort(points.begin() + 1, points.end(), [&pStart](Point p1, Point p2) {
        Point v1 = makeVector(pStart, p1);
        Point v2 = makeVector(pStart, p2);
        int vp = v1 * v2;
        return vp > 0 || (vp == 0 && len(v1) < len(v2));
    });

    vector<Point> hull(points.size() + 1);
    int top = 1;
    hull[0] = (points[0]);
    hull[1] = (points[1]);

    for (int i = 2; i < points.size(); ++i)
    {
        while (top >= 1 && (makeVector(hull[top], hull[top - 1]) * makeVector(points[i], hull[top]) <= 0))
        {
            --top;
        }
        ++top;
        hull[top] = points[i];
    }

    return vector<Point>(hull.begin(), hull.begin() + top + 1);
}

```

## 4 Graph

### Dijkstra.txt

```

const int INF = 1000000000;

int main() {
    int n;

```

```

vector < vector < pair<int,int> > > g (n);

int s = 0; // стартовая вершина

vector<int> d (n, INF), p (n);
d[s] = 0;
priority_queue < pair<int,int> > q;
q.push (make_pair (0, s));
while (!q.empty()) {
    int v = q.top().second, cur_d = -q.top().first;
    q.pop();
    if (cur_d > d[v]) continue;

    for (size_t j=0; j<g[v].size(); ++j) {
        int to = g[v][j].first,
            len = g[v][j].second;
        if (d[v] + len < d[to]) {
            d[to] = d[v] + len;
            p[to] = v;
            q.push (make_pair (-d[to], to));
        }
    }
}
}

```

#### Floyd- Warshall.txt

```

//d[n][n]
for (int k=0; k<n; ++k)
    for (int i=0; i<n; ++i)
        for (int j=0; j<n; ++j)
            if (d[i][k] < INF && d[k][j] < INF) //на случай ребер отрицательного веса
                d[i][j] = min (d[i][j], d[i][k] + d[k][j]);

```

#### Ford-Bellman.txt

```

//Граф задан списком ребер struct {int a,b,cost;}
void solve() {
    vector<int> d (n, INF);
    d[v] = 0;
    for (;;) {
        bool any = false;
        for (int j=0; j<m; ++j)
            if (d[e[j].a] < INF)
                if (d[e[j].b] > d[e[j].a] + e[j].cost) {
                    d[e[j].b] = d[e[j].a] + e[j].cost;
                    any = true;
                }
        if (!any) break;
    }
}

```

#### Strongly connected components.txt

```

//ЛЕНЬ ТЕСТИТЬ, МБ БАГИ!
vector<int> order;
vector<int> used;

void dfs1(vector<vector<int> >& g, int start)
{
    used[start] = 1;
    for (int i = 0; i < g[start].size(); ++i)
    {
        int v = g[start][i];
        if (!used[v])
        {
            dfs1(g, v);
        }
    }
}

```



```

    }
}
order.push_back(start);
}
//gr - reversed graph
void dfs2(vector<vector<int> >& gr, vector<int>& comp, int start, int curCompN)
{
    used[start] = curCompN;
    comp.push_back(start);
    for (int i = 0; i < gr[start].size(); ++i)
    {
        int v = gr[start][i];
        if (!used[v])
        {
            dfs2(gr, comp, v, curCompN);
        }
    }
}
used.assign(n, false);
for (int i = 0; i < n; ++i)
{
    if (!used[i])
        dfs1(g, i);
}
used.assign(n, false);
vector<vector<int> > componets;
int x = 1;
for (int i = 0; i < n; ++i)
{
    int v = order[n - i - 1];
    if (!used[v])
    {
        vector<int> comp;
        dfs2(gr, comp, v, x);
        componets.push_back(comp);
        ++x;
    }
}

vector<vector<int> > condGraph(componets.size());
//на этом этапе в used находятся номера компонент связности
for (int i = 0; i < g.size(); ++i)
{
    for (int j = 0; j < g[i].size(); ++j)
    {
        if (used[i] != used[g[i][j]])
            condGraph[used[i] - 1].push_back(used[g[i][j]] - 1);
    }
}

/* Это если в списках смежности не нужны повторения
for (int i = 0; i < condGraph.size(); ++i)
{
    set<int> s(condGraph[i].begin(), condGraph[i].end());
    condGraph[i].assign(s.begin(), s.end());
}
*/

```

## 5 Game Theory

### Game theory approach.txt

Применение теоремы Шпрага-Гранди  
 Опишем наконец целостный алгоритм, применимый  
 к любой равноправной игре двух игроков для определения  
 выигрышности/проигрышности текущего состояния  $v$ .

Функция, которая каждому состоянию игры ставит в соответствие ним-число, называется функцией Шпрага-Гранди.

Итак, чтобы посчитать функцию Шпрага-Гранди для текущего состояния некоторой игры, нужно:

Выписать все возможные переходы из текущего состояния.  
Каждый такой переход может вести либо в одну игру, либо в сумму независимых игр.  
В первом случае - просто посчитаем функцию Гранди рекурсивно для этого нового состояния.

Во втором случае, когда переход из текущего состояния приводит в сумму нескольких независимых игр - рекурсивно посчитаем для каждой из этих игр функцию Гранди, а затем скажем, что функция Гранди суммы игр равна XOR-сумме значений этих игр.

После того, как мы посчитали функцию Гранди для каждого возможного перехода - считаем mex от этих значений, и найденное число - и есть искомое значение Гранди для текущего состояния. Если полученное значение Гранди равно нулю, то текущее состояние проигрышно, иначе - выигрышно.

функция mex от множества чисел возвращает наименьшее неотрицательное число, не встречающееся в этом множестве

## 6 Strings

### Prefix function.txt

```
int[] prefixFunction(string s):
    p[0] = 0
    for i = 1 to s.length - 1
        k = p[i - 1]
        while k > 0 and s[i] != s[k]
            k = p[k - 1]
        if s[i] == s[k]
            k++
        p[i] = k
    return p
```

### Manaker.txt

```
int[] calculate1(string s):
    int l = 0
    int r = -1
    for i = 1 to n
        int k = 0
        if i <= r
            k = min(r - i, d[r - i + 1])
        while i + k + 1 <= n and i - k - 1 > 0 and s[i + k + 1] == s[i - k - 1]
            k++
        d1[i] = k
        if i + k > r
            l = i - k
            r = i + k
    return d1

int[] calculate2(string s):
    int l = 0
    int r = -1
    for i = 1 to n
        int k = 0
        if i <= r
            k = min(r - i + 1, d[r - i + 1 + 1])
```

```

while i + k <= n and i - k - 1 > 0 and s[i + k] == s[i - k - 1]
    k++
d2[i] = k
if i + k - 1 > r
    l = i - k
    r = i + k - 1
return d2

```

### Suffix automata.txt

```

struct state {
    int len, link;
    map<char,int> next;
};
const int MAXLEN = 100000;
state st[MAXLEN*2];
int sz, last;

void sa_init() {
    sz = last = 0;
    st[0].len = 0;
    st[0].link = -1;
    ++sz;
    /*
    // этот код нужен, только если автомат строится много раз для разных строк:
    for (int i=0; i<MAXLEN*2; ++i)
        st[i].next.clear();
    */
}

void sa_extend (char c) {
    int cur = sz++;
    st[cur].len = st[last].len + 1;
    int p;
    for (p=last; p!=-1 && !st[p].next.count(c); p=st[p].link)
        st[p].next[c] = cur;
    if (p == -1)
        st[cur].link = 0;
    else {
        int q = st[p].next[c];
        if (st[p].len + 1 == st[q].len)
            st[cur].link = q;
        else {
            int clone = sz++;
            st[clone].len = st[p].len + 1;
            st[clone].next = st[q].next;
            st[clone].link = st[q].link;
            for (; p!=-1 && st[p].next[c]==q; p=st[p].link)
                st[p].next[c] = clone;
            st[q].link = st[cur].link = clone;
        }
    }
    last = cur;
}

```

## 7 Other

### ternary search.txt

```

//f возрастает, потом убывает. Или наоборот
double l = ..., r = ..., EPS = ...; // входные данные
while (r - l > EPS) {
    double m1 = l + (r - l) / 3,
           m2 = r - (r - l) / 3;
    if (f(m1) < f(m2))
        l = m1;
    else

```

```
    r = m2;  
}
```