

Конспект по алгоритмам и структурам данных
II семестр

Коченюк Анатолий

30 марта 2021 г.

Глава 1

Новые структуры данных

1.1 Дерево отрезков

Segment Tree, Range Tree, Interval Tree – можно наткнуться на другие структуры

Есть массив a на n элементов

1. $\text{set}(i, v) \quad a[i] = v$

2. $\text{sum}(l, r) \quad \sum_{i=l}^{r-1} a[i]$

[3, 5, 2, 1, 6, 4, 8, 3]

Построим дерево, где в каждом узле сумма двух под ним. Каждое число это сумма чисел на каком-то отрезке.

Заменяем 4 на 7. $\text{set}(5, 7)$. Нужно пересчитать все узлы, которые выше него. Их логарифм.

Теперь к сумме. Сумму от l до r мы будем раскладывать на суммы, которые мы уже знаем.

1. Как найти эти суммы: обойдём наше дерево рекурсивно, не заходя в плохие поддереве. Идём вниз: если в поддереве нет нужных элементов, выходим, если полностью содержится в нужном, берём эту сумму, иначе идём дальше вниз.
2. Мы обошли не так много (порядка логарифма) узлов. Посмотрим на узлы, в которых не сработало отсечение. Тогда наш отрезок содержит одну из границ отрезка. Отрезков, которые содержат границу (правую или левую) не более $2 \log n$.

Запуск рекурсии: узлов, в которых не сработало отсечение – $2 \log n$, всего узлов $\approx 4 \log n$.

Будем хранить полное двоичное дерево. У узла i дети $2i + 1$ и $2i + 2$

```
set(i, v, x, lx, rx):
    if rx - lx == 1:
        tree[x] = v
    else:
        m = (lx+rx)/2
        if i < m:
            set(i,v,2x+1,lx,m)
        else:
            set(i,v,2x+2,m, rx)
        tree[x] = tree[2x+1] + tree[2x+2]

sum(l, r, x, lx, rx):
    if l >= rx || lx >= r:
        return 0
    if lx >= l && rx <= r:
        return tree[x]
    m = (lx+rx)/2
    s1 = sum(l, r, 2x+1, lx, m)
    s2 = sum(l, r, 2x+2, m, rx)
    return s1 + s2
```

Пусть мы теперь хотим посчитать минимум. Делаем то же самое, только в каждом узле храним не сумму на отрезке, а минимум. Только в случае пустого дерева вместо 0 в сумме надо вернуть $+\infty$ (нейтральный элемент по операции)

Если нужно сделать операцию $a \otimes b$. Если у неё есть ассоциативность $(a \otimes b) \otimes c = a \otimes (b \otimes c)$, то её можно встроить в дерево отрезков.

$\max, +, \cdot, \&, |$, НОД, НОК

1.1.1 Снизу вверх

Занумеруем также, но будем идти снизу вверх и без рекурсии.

```
set(i, v): // n = 2^k
    x = i + n - 1
    delta = v - tree[x]
    while x >= 0:
        tree[x] += delta
        x = (x+1)/2-1

sum(l, r):
```

```

l = n-1+r
r = n-2+r
res = 0
while r >= 1:
    if l % 2 == 0:
        res += tree[l]
    l = l / 2
    if r % 2 == 1:
        res += tree[r]
    r = r/2-1
return res

```

Если нужно посчитать другую функцию, поменяется нейтральный элемент. Если не коммутативная функцию, можно сначала считать левую, потом правую, а потом их сложить.

Такая реализация чуть лучше работает как $O(\log(l - r))$. Каждый раз разница между l и r уменьшается в 2 раза.

1.2 Персистентное дерево отрезков

```

15
8 7
3 5 6 1

```

set(2,8) Сделаем новый узел рядом с 6. Рядом с узлом 7 на верхнем слое приделаем ещё один узел 9. А к корню приделаем узел 17. Так у нас появилось две параллельные версии дерева отрезков.

1.3 Дерево отрезков v.2

Теперь мы хотим:

1. $add(l, r, v)$ $a[i] += v$ $i = l \dots r - 1$
2. $get(i)$ $return a[i]$

Построим дерево отрезков над массивом как в прошлый раз. В начале везде запишем нолики. Хотим добавить 3 к отрезку. Разобьём его на кусочки и в верхние узлы над нужным отрезком запишем тройки.

```

add(l, r, v, lx, rx):
    if (lx >= r) || (l >= rx):
        return
    if lx >= 1 && rx <= r:
        tree[x] += v
        return
    m = (lx+rx)/2

```

```
add(l, r, v, 2x+1, lx, m)
add(l, r, v, 2x+2, m, rx)
```

Сделаем $modify(l, r, v)$ $a[i] = a[i] \star v$, где \star ассоциативно и коммутативно.

Как жить с некоммутативными операциями? Записывать порядок. Точнее при получении значения прописываем верхние значения вниз справа.

```
propagate(x):
    tree[2x+1] += tree[x]
    tree[2x+2] += tree[x]
    tree[x] = 0
```

Пример (Присваивание). `set` – задаёт значение на отрезке. код такой же

```
propagate(x):
    if tree[x] != NO_OPERATION
```

Теперь сделаем две операции: прибавление и минимум, оба на отрезке.

Сначала сделаем дерево на минимум. Дальше при добавлении находим нужные отрезки и запоминаем, что нужно добавить 3 в узлах. минимумы снизу мы пересчитывать не будем

Когда доходим до узла добавляем v в два массива: добавочный и минимумов + обновляем минимум, при спуске: $tm[x] = \min(tm[2x+1], tm[2x+2]) + ta[x]$

```
propagate

min(l, r, x, lx, rx):
    ...
    ...
    ...
    s1 = min(l, r, 2x+1, lx, m)
    s2 = min(l, r, 2x+2, m, rx)
    return min(s1, s2) + ta[x]
```

Здесь мы пользовались дистрибутивностью при пересчёте. На самом деле, можно для недистрибутивных (например двух плюсов) сделать её такой, или помнить как именно нужно изменить

1.4 Дерево Фенвика

Задача 1. Есть массив

Нужно:

1. `inc(i, v)` $a[i] = +v$
2. `sum(l, r)` $\sum_{i=l}^{r-1} a[i]$

Оба за логарифм

Казалось бы всё это умеет дерево отрезков.. Но можно лучше! (всё ещё за логарифм, но)

$$f(i) = \sum_{j=p(i)}^i a[j]$$

$$sum(l, r) = sum(l) - sum(r)$$

Как считается $sum(i)$: В последнем элементе лежит какая-то сумма. Добавим её к ответу. В элементе до этой суммы (префикса) лежит какая-то сумма. Добавим её к ответу... Так, пока не дойдём до начала массива.

`inc(i, v)`: ищем все суммы, содержащие i и увеличиваем их на v

По итогу нам нужна хорошая $p(x)$, чтобы и отрезков в $sum(i)$ было поменьше (логарифм), и отрезков, содержащих i было тоже логарифм.

x : $\max k : (x+1) \cdot 2^k \leq p(x) = x+1 - 2^k$ (В терминах двоичной записи все единички идущие подряд в конце числа становятся нулями.

$p(x)$ довольно просто найти, это $x \& (x+1)$

```
sum(l, r):
    return sum(r) - sum(l)

sum(r):
    x = r - 1
    res = 0
    while x >= 0:
        res += f[x]
        x = (x & (x+1)) - 1
    return res
```

Для инкремента нужно найти все такие j $p(j) \leq i \leq j$

j – префикс, 0 и последовательность единиц. $p(j)$ – префикс, 0 и последовательность нулей.

Тогда i , между ними, – префикс, ноль и что-угодно. Соответственно такие j из i можно получать заменяя последние n бит числа i на единицы.

```

inc(i, v):
    j = i
    while (j < n):
        f[j] += v
        j = j | (j+1)

```

1.5 Разреженная таблица

Хотим. Структуру. Данных.

Задан массив и он не меняется. Хотим посчитать минимум на любом отрезке за 1.

Можем предпосчитать за квадрат на всех отрезках и просто выдавать, но это долго.

$$m[i, j] = \min(a[i \dots i + 2^j - 1]) \quad i = 0 \dots n - 1 \quad j = 0 \dots \log n$$

```

for i = 0 .. n m[i, 0] = a[i]
for j = 1 .. log n
    for i = 0 .. n - 2^j
        m[i, j] = min(m[i, j-1], m[i+2^(j-1), j-1])

```

Теперь собственно как искать минимум:

$$d = r - l \quad \max k : 2^k \leq d$$

$$res = \min(m[l, k], m[r - 2^k, k])$$

Нужно искать к-шки за $O(1)$. Вообще с помощью *битовых извращений* можно найти за $\log \log$, а с помощью *страшных битовых извращений* вообще за $O(1)$, но мы пока не будем выпендриваться и просто предпосчитаем к-шки для всех d

Ура! всё работает. Но вся эта схема сильно использует тот факт, что мы считаем минимум (использует свойство идемпотентности $\min(x, x) = x$). Таких функций не прям чтоб много, а хотелось бы и с другими аналогичные вещи делать.

Давайте поделим отрезок пополам и посчитаем префиксные суммы справа и слева от середины. Тогда большой отрезок в запросе можно разбить на два: до и после середины, сложить (применить функцию) и получить ответ.

Проблема: если отрезок в одной половине, то его в общем случае не посчитать. Решение: поделим половины отрезков так же, как делили целый. В итоге мы найдём $2n$ сумм. n на всё отрезке и по $\frac{n}{2}$ на половинах. С каждым таким делением добавляется n . Всего делить можем $\log n$ раз, значит сумм всего будет $n \log n$

Отвечаем на запрос: находим границу, которую отрезок от l до r пересекает (первый бит числа $l \& r$)

1.6 Чё можно делать в двумерном случае

Задача 2. Есть прямоугольнички, они пересекаются. Ещё есть набор точек. Для каждой точки надо найти сколько прямоугольников покрывает эту точку

Решение. Метод заметающей прямой. Поставим прямую и будем двигать её направо. Когда встретим точку, ответим на запрос про неё.

Для одной линии считаем сколько покрывает каждую точку.

Выделим все y координаты, в которых есть вершина прямоугольника.

Встретили границу, делаем $+=1$ или $-=1$



Задача 3. Есть прямоугольники. Надо найти площадь их объединения

Структура:

1. $a[i] \pm 1$ на отрезка
2. $\sum len(i) : a[i] > 0$

Дерево отрезков:

1. $sum(i, v)$
2. $sum(l, r)$

Прямой аналог:

1. $set(i, j, v) \quad a[i, j] = v$
2. $sum(l, r, t, b)$

Сделаем дерево отрезков для строчек. Каждая вершина отвечает за полосу из строчек. В каждой вершине хранится дерево отрезков по столбцам.

1.7 Дерево Фенвика 2D

$$f(i) = \sum_{j=p(i)}^i a[j]$$

$$f(i, j) = \sum_{x=p(i)}^i \sum_{y=p(j)}^j a[x, y]$$

План: сделать всё точно также

```
x = i-1
while x >= 0:
    rest += f(x)
    x = x&(x+1)-1

x = i
while x >= 0:
    y = j
    while y >= 0:
        rest += f(x,y)
        y = (y+1)&y-1
    x = (x+1)&x-1
```

1.8 Разреженные таблицы 2D

$$m[i, j] = \min(a[i, i + a^j - 1])$$

$$m[i_1, j_1, i_2, j_2] = \min(a[i_1, i_1 + 2^{j_1} - 1, i_2, i_2 + 2^{j_2} - 1])$$

$$\text{precalc } O(n^2 \lg^2)$$

$$\text{Запрос: } O(1)$$

Задача 4. Есть двумерные точки. Хотим вывести все точки в прямоугольнике.

Спроектируем точки на одну координату и построим на них дерево отрезков. В вершинах сортированные по другой координате точки.

1.9 Бинпоиск.каскадирование

Делаем один и тот же бинпоиск на многих массивах. — $O(n \log m)$

Если знать в нашей последней задаче где бинпоиск в корне, можно легко понять как будет в рекурсии, элементы только пропадают и позиции одно-значно соответствуют

Частичное каскадирование, Fractional Cascading

Чтобы не появлялось много лишних элементов, запишем массива наверх. Чтобы не было слишком много, запишем половину (каждый второй).

При переходе смотрим на ближайшие записанные элементы. X между ними, проверим две позиции.

А теперь у нас много элементов.

1.10 Дерево поиска

set, map. Что умеет и то, и то? Хэш-таблица

add, remove, contains, put(k,v), get(k)

Хотим иметь линейный порядок. ($x < y$)

Выполняется свойство: Все элементы в левом поддереве элементы меньше узла. Справа – больше.

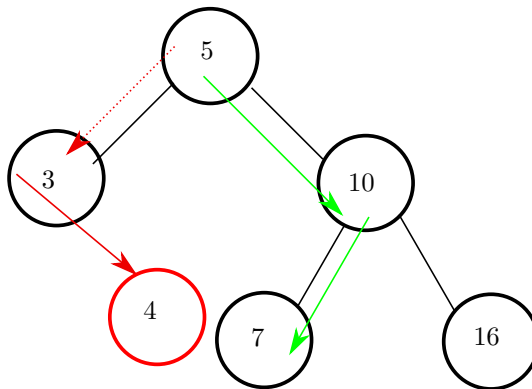


Рис. 1.1: *contains(7)* *add(4)*

h – высота дерева. за $O(h)$ можем получать и проверять на наличие

Поиск что-нибудь. Например lower bound – $\min y \geq x \quad y \in Tree$

Стартуем в корне. Если элемент меньше x , идём вправо. Иначе запоминаем и идём влево искать что-нибудь получше.

Если дерево – бамбук, то его высота n . Оптимальное дерево – бинарное, чтобы $\log n$ было (меньше не сделать)

1.11 AVL-дерево

H_1, H_2 – высоты поддеревьев (правого и левого) $|H_1 - H_2| \leq 1$

$H \leq c \cdot \lg n$

$$n \geq 2^{\frac{H}{c}} = \underbrace{\left(2^{\frac{1}{c}}\right)}_{\alpha}^H$$

$$n \geq \alpha^H$$

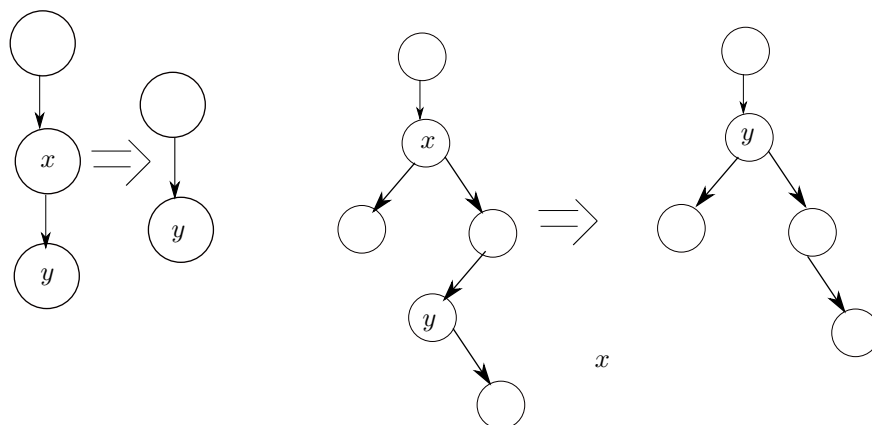


Рис. 1.2: removing (дерево поиска)

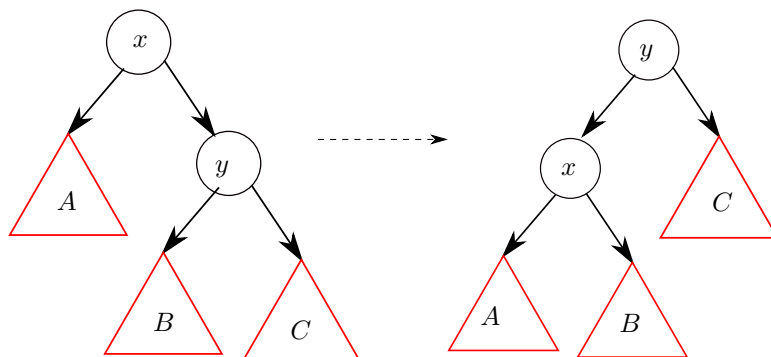


Рис. 1.3: rotation

$F(H) = \min$ число вершин в дереве высоты H

$F(H) = 1 + F(H - 1) + F(H - 2) > 2F(H - 2)$

$F(H) \geq \frac{\sqrt{2}^H}{2}$

Утверждение 1. Если добавить один элемент в дерево, высота любого дерева изменится максимум на 1

Было $(H, H + 1)$ стало $(H, H + 2)$. Сломалось AVL-дерево

Сделаем операцию балансировки.

Определение 1 (RR-поворот). Новый элемент добавился в правое поддереву правого поддерева. Крутим ребро xy

LL – аналогично.

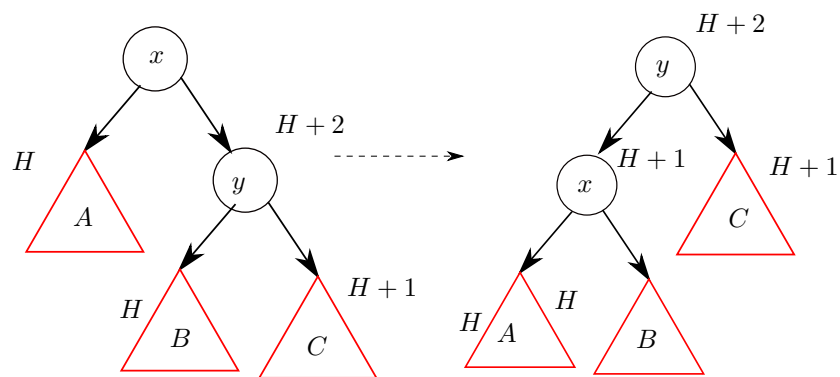


Рис. 1.4: RR

Определение 2 (RL). LR также

```
1  class Node{
2      Node left, right;
3      int key;
4  }
5
6  rotate(x, y, p)
7      if (y == x.right):
8          x.right = y.left
9          y.left = x
10     else:
11         x.left = y.right
12         y.right = x
13     x.recalc()
14     y.recalc()
15
16  recalc():
17     H = max(left.H, right.H)+1
18
19  Node add(Node x, Node nw)
20     if (x == null)
```

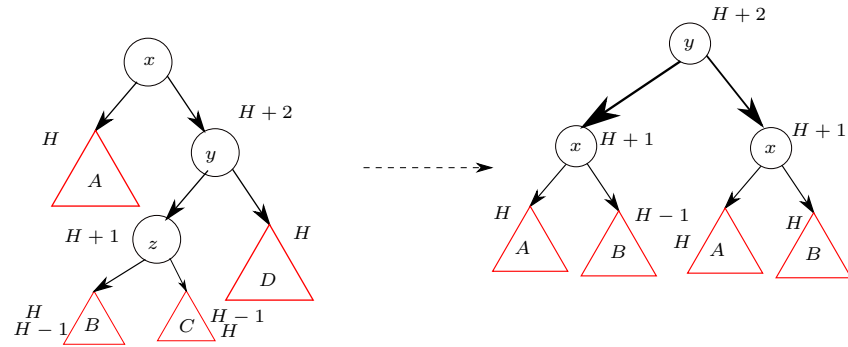


Рис. 1.5: RL

```

21     return nw
22     if nw.key > x.key
23         x.right = add(x.right, nw)
24         x.recalc()
25         y = x.right
26         n = x.left.H
27         if y.right == h+1:
28             rotate(x,y)
29             return y
30         else if y.left.H == h+1:
31             z = y.left
32             rotate(y,z)
33             rotate(x,z)
34             return z
35     else:
36         x.left = add(x.left, nw)
37         x.recalc()
38         y = x.left
39         h = x.right.H
40         if y.left.H == h+1:
41             rotate(x,y)
42             return y
43         else if y.right.H == h+1:
44             z = y.right
45             rotate(y,z)
46             rotate(x,z)
47             return z
48
49

```

Утверждение 2. А это всё тоже персистентным можно делать
Можно всякие функции считать на отрезке ключей.

1.12 Декартово Дерево

1. $\text{split}(x)$. Из дерева делает два дерева, одно в котором все элементы $< x$, второе — $\geq x$
2. $\text{merge}(T1, T2)$. Берёт два дерева, которые соответственно $< x$ и $\geq x$ и склеивает их.

За $\log n$ научимся делать обе эти операции.

Итак, в каждом узле нашего дерева будет находиться два ключа: x, y и выполняется свойство: В правом поддереве: $(< x; < y)$, в левом — $(> x; < y)$

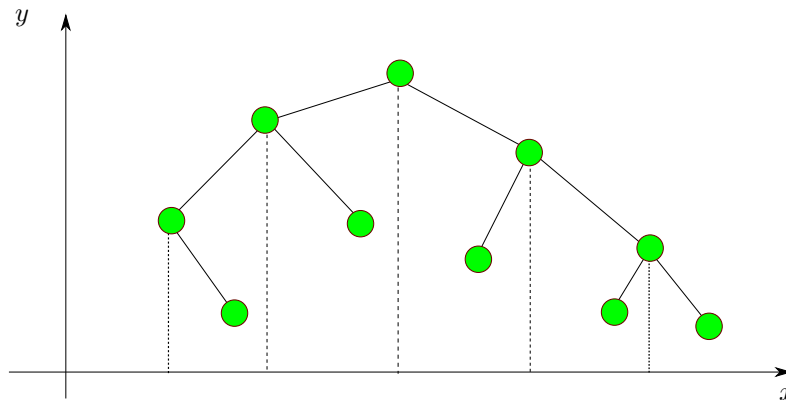


Рис. 1.6: dektree

Если посмотреть на дерево x , получится нормальное дерево поиска. Если посмотреть на ключи y , мы получим кучу.

В английском это всё называется Treap = Tree + Heap

$$y = \text{rand}() \quad E(n) = O(\log n)$$

Как строить по набору точек на плоскости:

1. Находим точку с наибольшим y , она, очевидно, корень.
2. Далее всё, что правее неё, лежит в правом поддереве, всё, что левее — в левом. Соответственно мы рекурсивно находим корни в этих поддеревьях и соединяем их с корнем на предыдущем шаге.

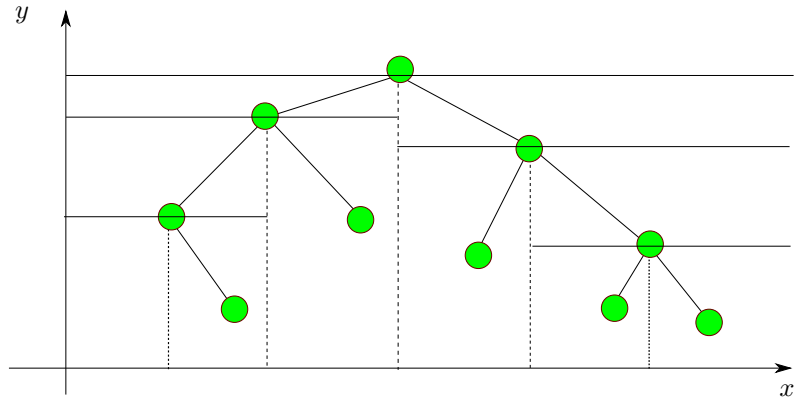


Рис. 1.7: treapbuilding

Эта процедура очень похожа на quick sort, по той же причине эта штука делается за логарифм.

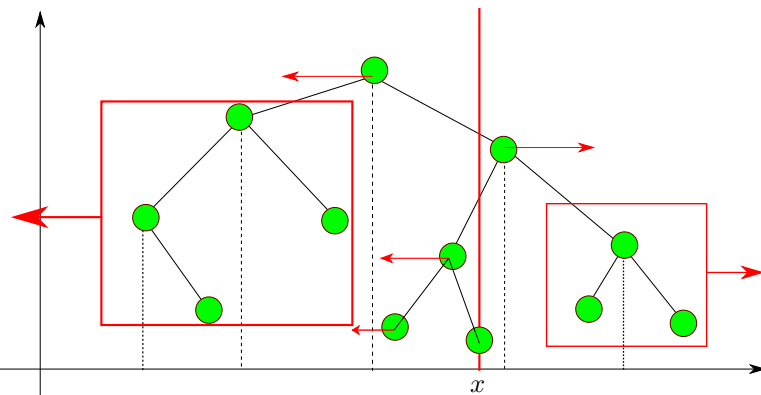


Рис. 1.8: split

Split(node, x):

1. смотрим с какой стороны стоит корень. Так мы можем сразу сделать вывод об одном из поддеревьев
2. Запускаемся рекурсивно от второго поддерева

3. Возвращаем пару деревьев (два корня)

```
1  split(node, x):
2      if node = null:
3          return {null, null}
4      if node.x < x:
5          p = split(node.right, x)
6          node.right = p.first
7          return {node, p.second}
8      else:
9          p = split(node.left, x)
10         node.left = p.second
11         return {p.first, node}
```

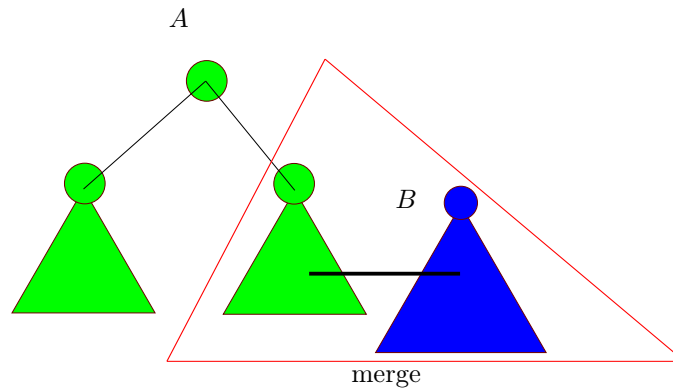


Рис. 1.9: merge

Merge(T1, T2): Все узлы первого меньше всех узлов второго

1. Определяем кто из двух корней будет итоговым корнем.
2. Делаем merge от второго дерева и ближайшего к нему поддереву главного.
3. Возвращаем корень выбранный на первом шаге

```
1  if A = null:
2      return B
3  if B = null:
4      return A
5  if A.y > B.y:
6      A.right = merge(A.right, B)
7      return A
8  else:
9      B.left = merge(A, B.left)
10     return B
```

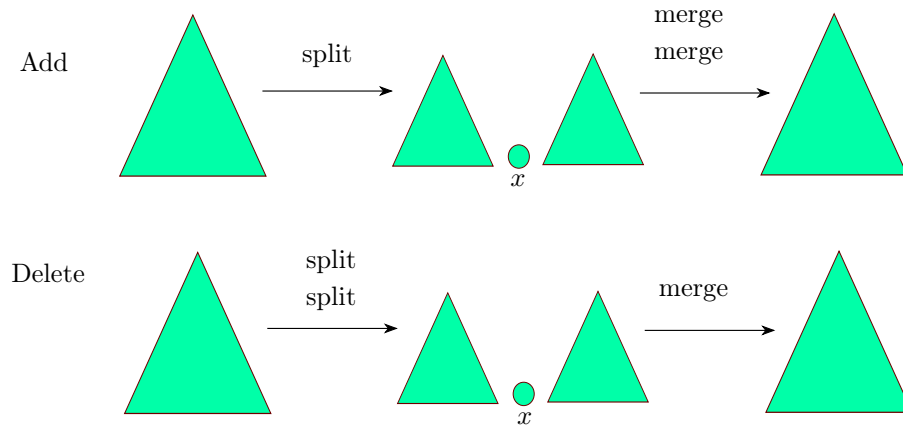


Рис. 1.10: add

Add(A, x):

1. Сплитим на до x и после x , получается три дерева: эти и с одним элементом – x
2. Два раза мёрджим, чтобы получить итоговое дерево
3. Возвращаем результат последнего мёрджа

```

1  add(A, node):
2      if node.y > A.y:
3          p = split(A, node.x)
4          node.left = p.first
5          node.right = p.second
6      if node.x < A.x:
7          A.left = add(A.left, node)
8      else:
9          A.right = add(A.right, node)
10     return A
11
12  remove(A, x):
13     if A.x == x:
14         return merge(A.left, A.right)
15     if x < A.x:
16         A.left = remove(A.left, x)
17     else:
18         A.right = remove(A.right, x)
19     return A

```

На этом всё можно делать действия на отрезке как обычно, в том числе с propagate

Чтобы сделать персистентным, нужно найти все места, где мы присваиваем

и не присваивать. Пример:

```

1  Ap.right = merge
2  Ap.left = A.left
3  return Ap

```

такая копия, у которой одна половинка такая же, а другая изменённая

Воспоминание 1. Были списки $[G\ F\ W\ O] + [P\ C\ Q] = [G\ F\ W\ O\ P\ C\ Q]$

Хотим два списка объектов объединять в один список. А также хотим делать сплит по позиции.

$split(3) \rightarrow [G\ F\ W], [O\ P\ C\ Q]$

План: хранить последовательности в дереве поиска

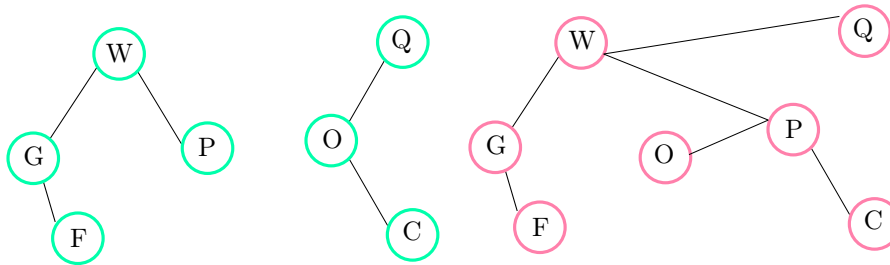


Рис. 1.11: Пример merge'a

$merge(W, Q) \rightarrow merge(W, P) \rightarrow merge(O, P) \rightarrow merge(O, null)$

$split(Q, 5) \rightarrow split(W, 5) \rightarrow split(P, 2) \rightarrow split(C, 0)$

1.13 Splay дерево

Нет никаких вариантов, просто дерево. Любое дерево это валидное Splay дерево. Балансируем с помощью магии, о которой дальше

Есть операция $splay(x)$, которое последовательностью поворотов ставит x в корень

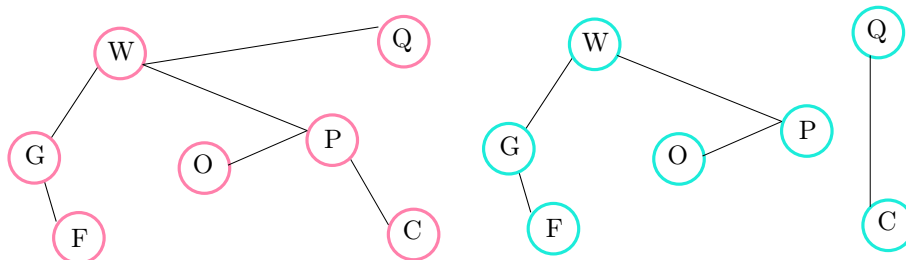


Рис. 1.12: Пример split'a

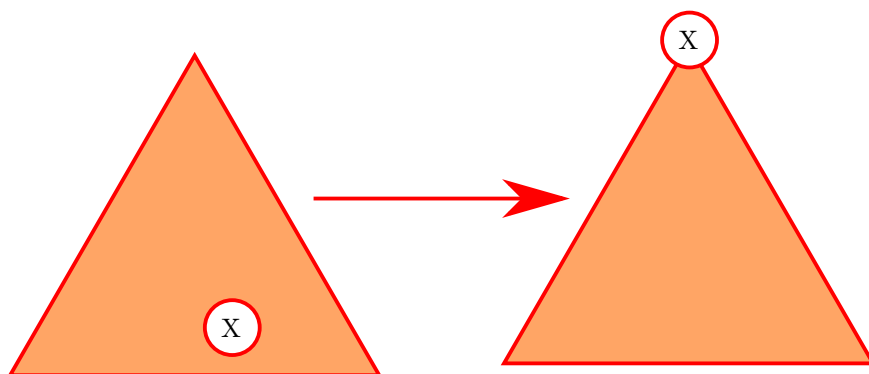


Рис. 1.13: операция Splay

Что делать со всеми остальными операциями? Ко всем операция, которые лезут вглубь дерева мы будем в конце приписывать Splay

Хотим доказать, что $\tilde{T}(\text{splay}) = O(\lg n)$, из этого будет следовать, что и $\tilde{T}(\text{find}) = \lg n$

Вот и весь алгоритм. Давайте ещё раз:

1. Есть путь до x и мы хотим сделать операцию *splay*

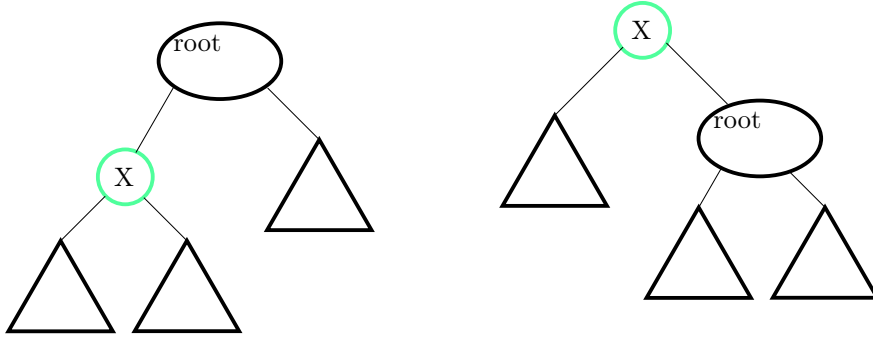


Рис. 1.14: Операция zig

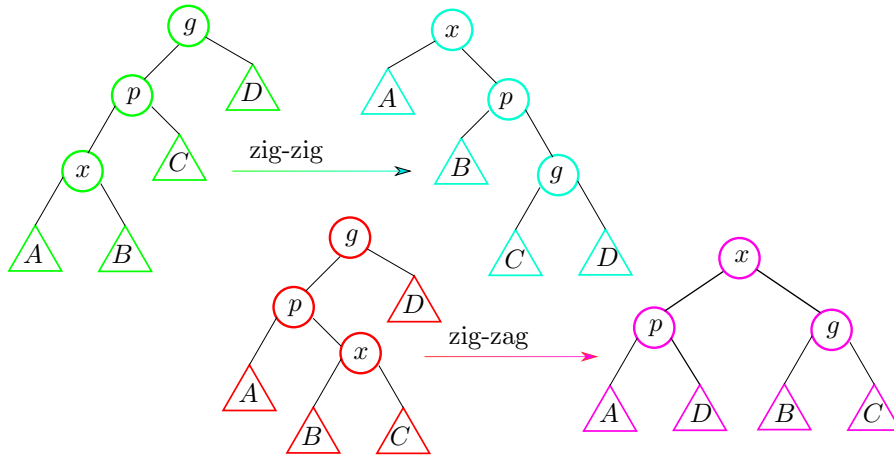


Рис. 1.15: zigzag-zigzig

2. Смотрим на два уровня вверх от x и применяем zig-zig или zig-zag соответственно

3. Если остаётся только один родитель, делаем zig

$$T(\text{find}) = 2T(\text{splay})$$

$$\tilde{T}(\text{splay}) = O(\log n)$$

$$\sum T(\text{splay}) \leq k \log n \implies \sum T(\text{find}) \leq 2k \log n \implies \tilde{T}(\text{find}) = O(\log n)$$

$$\text{zig } \tilde{T} = \overbrace{T}^{=1} + \Delta\Phi = 1 + \overbrace{r'(x) + r'(root) - r(x) - r(root)}^{\leq r'(x)} \leq 1 + (r'(x) - r(x)) \leq \leq 1 + 3(r'(x) - r(x))$$

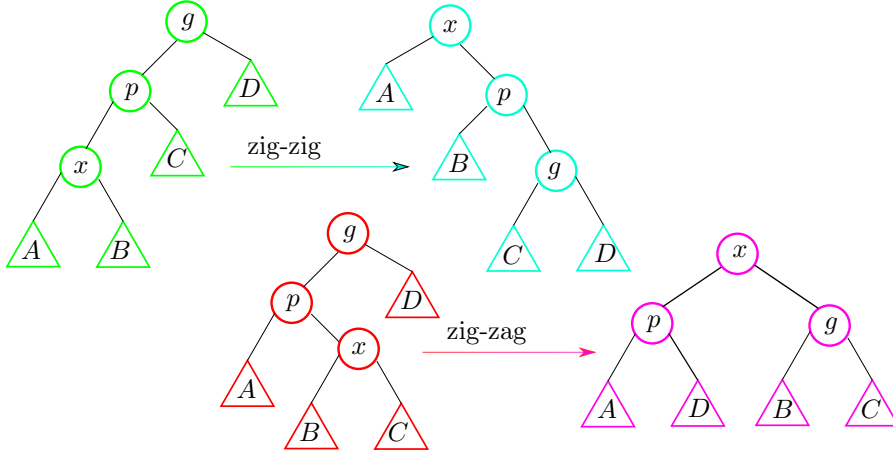


Рис. 1.17: zigzag-zigzig

zig-zag

$$\begin{aligned} \tilde{T} &= 2 + r'(x) + r'(p) + r'(g) - r(x) \overbrace{-r(p)}^{\leq -r(x)} - \overbrace{r(g)}^{=r'(x)} \\ &\leq 2 + r'(p) + r'(g) - \cancel{2r(x)} \stackrel{?}{\leq} 2(r'(x) - \cancel{r(x)}) \\ r'(p) + r'(g) - 2r'(x) &\leq -2 \\ \log_2 \left(\frac{s'(p) \cdot s'(g)}{s'(x)s'(x)} \right) &\leq -2 \\ \underbrace{\frac{s'(p)}{s'(x)}}_A \cdot \underbrace{\frac{s'(g)}{s'(x)}}_B &\leq \frac{1}{4} \end{aligned}$$

$A + B \leq 1$ (размер p и g вместе меньше чем размер вершины над ними $-x$)

$$A \cdot B \rightarrow \max \iff A = B (= \frac{1}{2}) \quad A \cdot B = \frac{1}{4}$$

$A =: \frac{\alpha}{\gamma} \quad B =: \frac{\beta}{\gamma}$ (обозначим соответствующие части итогового дерева как α, β и γ)

$$A + B = \frac{\alpha + \beta}{\gamma} \quad \alpha + \beta < \gamma$$

zigzig

$$\begin{aligned}\tilde{T} &= 2 + \cancel{r'(x)} + \overbrace{r'(p)}^{\leq r'(x)} + r'(g) - r(x) \overbrace{-r(p)}^{\geq -r(x)} - \cancel{r(g)} \\ &\leq 2 + r'(x) - 2r(x) + r'(g) \leq 3(r'(x) - r(x)) \\ r(x) + r'(g) - 2r'(x) &\leq -2.\end{aligned}$$

Доказывается той же логикой

$$\tilde{T}(\text{splay}) \leq 1 + 3 \left(\underbrace{r'(x)}_{\leq \log n} - \underbrace{r(x)}_{\leq 0} \right) \leq 1 + \log n = O(\log n) \quad \blacksquare$$

Итого не хуже логарифма, но может быть веселее, если случай не худший.

Обычно при оценке времени работы алгоритма, мы смотрим на худший случай. А теперь мы хотим посмотреть на время работы во всех случаях.

Как понять худший ли наш случай или нет, когда мы делаем $\text{find}(x_1) \text{ find}(x_2) \dots \text{find}(x_k)$?

Пусть делаем $\text{find}(x) \dots \text{find}(x)$ k раз

АВЛ-дерево потратит $k \log n$, а Splay-дерево — $k + \log n$. Этот случай явно не худший и Splay-дерево это “просекло”

Теперь смотрим на последовательность $\text{find}(x_1), \dots, \text{find}(x_k)$ T_{opt} — минимальное время для обработки (сделаем специально дерево, которое хорошо крутится, подюирав коэффициенты, чтобы получилось минимальное время обработки)

Интересно отношение $\frac{T}{T_{opt}}$, т.е. на каком тесте оптимальное дерево действует быстро, а наше долго.

Замечание. Есть гипотеза, что Splay-дерево динамически оптимально и отношение $\frac{T}{T_{opt}} \leq \text{const}???$

Никто не знает правда это или нет. Есть несколько важных неравенств про разные случаи. На разное смотрели, везде получалось такое, какое надо.

Если вдруг окажется, что это правда, то можно будет делать такие штуки: Есть задача и в ней нужно дерево поиска. Мы можем доказывать, что существует какое-то дерево, которое быстро работает. Тогда мы сможем пихнуть Splay-дерево и оно тоже будет быстро работать, потому что магия.

Такие случаи в целом бывают. Есть реализации, про которые известно, что они лучше, чем любые другие реализации. Верно ли это про Splay-дерево — неизвестно.