

## Теоретическое решение задачи В.

### Алгоритм решения и доказательство его правильности.

В данной задаче, от нас требуется отвечать на 2 типа запросов:

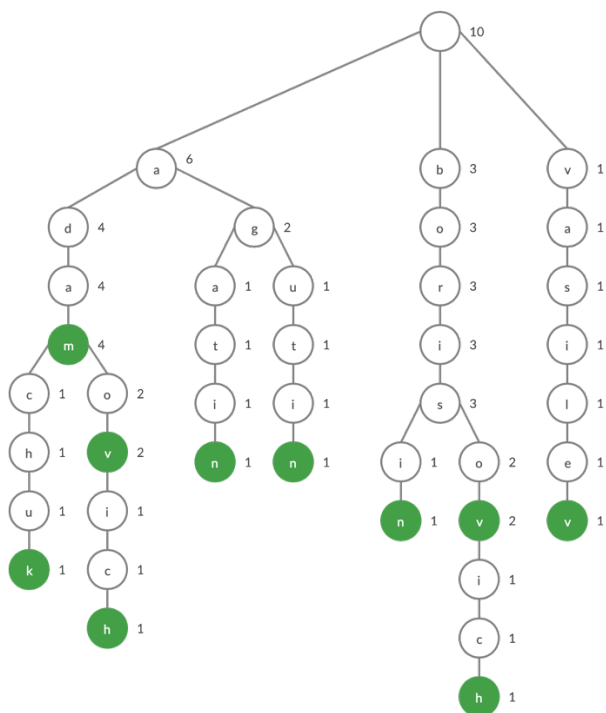
- 1) Добавление нового кандидата для розыгрыша лотереи
- 2) Выбор победителя, за номером в списке лексикографического порядка фамилии кандидатов

Данные запросы достаточно просты, однако временные ограничения задачи и количество запросов до  $10^5$ , не позволяют использовать алгоритмы даже с линейной с асимптотической оценкой времени. Поэтому было выбрано структуру данных – Бор. Бор - это структура данных для эффективного хранения и обработки строк. Вершины в боре соответствуют отдельным символам. Строки представляются в виде путей по бору от корня до последнего символа.

### Хранение данных.

Данные в Боре хранятся в виде дерева, поэтому для каждого символа был разработан узел node:

- letter – одна буква из фамилии (символ)
- finally – булевая переменная, которая соответствует истине, когда слово заканчивается на этой букве
- count – количество слов, оканчивающихся в этом поддереве
- childs – вектор детей узла (последующие буквы слова)



Пример нашего Бора

Зеленым обозначены узлы с `finally = true`.

Цифра справа – состояние переменной `count`.

В примере мы добавили такие фамилии:

- adam
- adamchuk
- adamov
- adamovich
- agatin
- agutin
- borisin
- borisov
- borisovich
- vasiliev

### Используемые методы:

- *search\_letter* – Ищет букву в векторе `childs` структуры `node`, возвращает ее индекс в векторе или -1, если там она отсутствует
- *add\_letter* – Добавляет букву в вектор `childs` структуры `node`, соблюдая алфавитный порядок возвращает ее индекс в векторе или -1, если там она отсутствует
- *add\_people* – Добавляет фамилию человека в наш Бор `list_of_people`. Опускается вниз по дереву на каждом уровне инкрементирует значение `count` узла. Переходит на следующий уровень с помощью метода *search\_letter* в вектор узла `childs` и в случае необходимости метода *add\_letter*. В конце слова меняет значение `finally` на `true`, последнему узлу.
- *search\_winner* – Находит фамилию человека по номеру в списке лексикографического порядка. Опускается вниз по дереву запоминая буквы по которым проходит. Выбирает букву из списка `childs` таким образом, что бы сумма значений переменных `count` левых поддеревьев была меньше искомого значения, однако добавляя следующую ветку, значение превышает или соответствует значению. При проходе через вершину со значением `finally = true`, значение `sum` (в котором мы храним сумму фамилий в левых поддеревьях) инкрементируется.

### Временная сложность.

Наш алгоритм включает такие функции:

1. **add\_people.** По алгоритму опускается по дереву от корня, на длину слова –  $n$  и на каждой итерации выполняется поиск или добавление нужного узла, которые выполняются линейно, количество букв в массиве `childs` –  $m$  (max: 26). Поэтому конечная асимптотика –  $O(nm)$ .
2. **search\_winner.** Аналогично предыдущему методу проход от корня дерева к концу фамилии и на каждой итерации поиск в списке узлов. Итого -  $O(nm)$ .

Видим, что все функции реализованы с одной асимптотикой  $O(nm)$ .

Количество запросов –  $k$ , **итого конечная асимптотика алгоритма  $O(nmk)$ .**

### **Затраты памяти.**

Для реализации описанного выше алгоритма, требуется постоянно хранить все узлы дерева. Так как, многие символы слов будут совмещены в одни узлы, то точно оценить затраты памяти невозможно. Худшие случаи – когда, узлы пересекаются крайне редко -  $O(w)$ , где  $w$  – суммарное количество символов всех фамилий

**Таким образом, итоговые затраты памяти худшего случая=  $O(n)$ .**