rakningarvensl

summur af eftirfarandi hafa sömu útkomu, $\left(\frac{n(n+1)}{2}\right)$ sem er $O(n^2)$

$\sum_{k=0}^{n} k = 0 + 1 + 2 + ... + n) = O(n^2)$
$\sum_{k=0}^{n} n - k = n + (n-1) + (n-2) + ... + 0 = O(n^2)$

summur kvótaraða hafa líka sína eigin formúlu,

$$\sum_{k=0}^{n} r^k = \begin{cases} r \neq 1 := \frac{r^{n+1}-1}{r} - 1 \\ r = 1 := (n+1) \end{cases}$$

muna $a \cdot x^2 + b \cdot x + c = \frac{-b+-\sqrt{b^2-4a \cdot c}}{2a}$

logaritmar

$x^{\log_x(y)} = y \; x^{\log_x(y)+1} = x^{\log_x(y)+\log_x(x)} = x^{\log_x(x \times y)} = x \times y$

ef hægt er að mynda x sem z í veldi y þá gengur eftirfarandi
$x^{\log_z(n)} = (z^y)^{\log_z(n)} = z^{y \times \log_z(n)} = z^{\log_z(n^y)} = n^y$

master theorem (recursion)

$T(n) = a \times T\left(\frac{n}{b}\right) + f(n)$

1. Ef $f(n)$ er $O(n^c)$, þar sem c er ehv fasti, og $f(n)$ er minna en $n^{\log_b(a)}$ þá er $T(n) = O\left(n^{\log_b(a)}\right)$
2. Ef $f(n)$ er $O(n^c)$ og $f(n) == n^{\log_b(a)}$ þá er $T(n) = O\left(n^{\log_b(a)} \times \log(n)\right)$
3. Ef $f(n)$ er $O(n^c)$ og $f(n)$ er stærra en $n^{\log_b(a)}$ og það er til ehv fasti d sem sýnir að $a \times f\left(\frac{n}{b}\right) \leq d \times f(n)$ fyrir öll nógu stór n, þá er tími reikniritsins $T(n) = O(f(n))$

DYP (dynamic programming)

við höfum runu spilapeninga $t_1, ..., t_n$. hver spilapeningur hefur tvo eiginleika, virði og lit. virði er tala á forminu 2, 4, 8, ..., 2048 og litir eru R, G eða B. Við getum myndað vensl á milli peninga ef þeir uppfylla eftirfarandi reglur:

- þeir hafa virði, eða
- þeir eru í sama lit, eða
- annar þeirra hefur virði 2

við viljum finna lengstu hlutrunu spilapeninga $t_{i_1} ... t_{i_k}$ þar sem $i_1 < ... < i_k$.

Tökum sem dæmi rununa $4R, 4B, 16R, 16G, 2R$

skref

1. lýsum undirverkefnum
   - undirverkefni hér væri að finna lengstu venslu hlutrunu frá hverju staki
2. lýsum ákvörðun / ágiskun í hverju undirskrefi
   - hér þyrftum við að ákvarða hvaða stak væri best að halda áfram með í rununninni
   - það er frekar augljóst að besta stakið til bæta núverandi runu er það sem hefur lengstu hlutrunu nú þegar
3. lýsum rakningarvenslum
   - tökum skrefin á undan og bætum við grunntilviki

$$f(i) = \begin{cases} i = n : 1 \\ i \neq n : \max(\text{arr} \in t_i \sim t_j \wedge i < j) \end{cases}$$

4. lýsum hvernig koma má í veg fyrir endurtekt með því að geyma niðurstöðurstöður
   - hérna þurfum við að vita hvað besta runa af stökum $A[i+1...]$
   - við geymum þær upplýsingar í einföldu fylki þar sem hvert stak táknar lengstu runu frá því staki
5. rökstyðjum tímaflækju
   - í hverju skrefi erum við að velja *max(arr)* og sú aðferð ítrar yfir öll stök fylkisins í $O(n)$ tíma
   - við endurtökum þessi undirskref fyrir öll stök fylkisins
   - lokatímaflækja er $O(n * n) = O(n^2)$

leggir og leiðindi

leggir skilgreindir sem $U \rightarrow V$ þar sem U er upphafspunktur og V er endapunktur.

fram / trjáleggir

V er nýr þegar djúpleit á **U** hefst:
$U.\text{pre} < V.\text{pre} < V.\text{post} < U.\text{post}$

1. **trjáleggur** ef U er foreldri V
2. **framleggur** annars

bakleggur

v er virkur þegar dýptarleit á **U** hefst:
$V.\text{pre} < U.\text{pre} < U.\text{post} < V.\text{post}$

krossleggur

V búinn lokið þegar dýptarleit á **U** hefst: $V.\text{post} < U.\text{pre}$

netareiknirit

Net **G=(V,E)**	Vogtölur	Reiknirit	Tímaflækja
ó/stefnt, rásað	$w \in \mathbb{R}, w \geq 0$	Dijkstra	$O(\log(V)E)$
ó/stefnt, rásað	$w \in \mathbb{R}$	Bellman-Ford	$O(VE)$
stefnt, órásað	$w \in \mathbb{R}$	SSSPDAG	$O(V+E)$

```
def dijkstra(G, start):
  dist, parent = {}, {}
  for v in G.v: dist[v]
  Q = new minPQ(start)

  while Q:
    v = Q.pop()
    for u in G[v]:
      if dist[u] > dist[v] + G[v][u]:
        dist[u] = dist[v] + G[v][u]
        parent[u] = v
        Q.push(u))
```

MaxFlow (G = (V,E)) O(VE)

Tekur inn flæðisnet og skilar því með hámarksflæði, passa að leggir þurfa þyngd

FlowToPaths (MaxFlow) O(E)

Tekur inn flæðisnet, búið að finna maxflow og skilar vegum sem fylgja því með tilliti til hnúta

FlowToMatching (MaxFlow) O(E)

Tekur inn maxflow og varpar yfir í spyrðingu

MaximumMatching (G(V,E))

Tekur inn net með hnúta af týpu inn-út, og skilar hámarksspyrðingu, líka hægt að fá með MaxFlow

MatchingToCover (Matching)

Tekur inn spyrðingu úr falli eins og MM og skilar þakningu yfir netið

línuleg bestun

Formúla linu er $y = a \cdot x + b$ þar sem a er hallatala línu og b er skurðpunktur við y ás. Til að finna skurðpunkt lína setja upp jöfnuhneppi og leysa fyrir x.

P/NP

verkefni sem hægt er að leysa í margliðutíma eru í flokknum P, verkefni sem ekki hægt er að leysa í margliðutíma eru í flokknum NP.

- **Ákvörðunarverkefni:** verkefni sem hafa lausn já/nei
  - **P:** hægt að leysa í margliðutíma
  - **NP:** hægt að staðfesta já á margliðutíma
  - **co-NP:** hægt að staðfesta nei á margliðutíma

Reynum að finna minnsta *sterka* mengi hnúta í neti G. Setjum verkefnið fram sem ákvörðunarverkefni, þ.e. svörum fyrir gefna tölu k hvort til sé sterkt mengi af stærð k í netinu. Við getum ekki svarað því í margliðutíma en við getum, ef við fáum gefið mengi þá getum við svarað í margliðutíma hvort það sé af stærð k eða ekki. Þetta er NP-verkefni *(co-NP)*.