# Rótarþáttun

Bergur Snorrason

February 19, 2024

#### Dæmi

- ► Gefinn er listi með *n* tölum.
- Næst koma *q* fyrirspurnir, þar sem hver er af einni af tveimur gerðum:
  - ▶ Bættu k við i-tu töluna.
  - Reiknaðu summu allra talna á bilinu [i,j].

### Almenn k-þáttun

- ▶ Hvað ef við skiptum fylkinu upp í k (næstum) jafnstór hólf.
- Við getum þá haldið utan um, og uppfært, summu hvers hólfs auðveldlega.
- Til að finna summu á einhverju bili í fylkinu nægir að reikna summu hólfana á milli endapunktana og leggja svo afganginn við (afgangurinn er í mesta lagi lengd tveggja hólfa).
- Tökum eftirfarandi sýnidæmi sem skipt hefur verið í þrjú hólf,

$$p = [0 \ 1 \ 4 \ | \ 3 \ 4 \ 5 \ | \ 0 \ 1 \ 8 \ 9].$$

Köllum fylkið sem geymir summu hvers hólfs s, sem verður þá

$$s = [5 \ 12 \ 18].$$

3

- Ef við viljum uppfæra, til dæmis bæta 5 við stak 2, þá þurfum við að sjálfsögðu að uppfæra p, en það þarf líka breyta s.
- ▶ Til að breyta p gerum við einfaldlega p[2] += 5.
- ► Til að uppfæra s þurfum við að finna hólfið sem stak 2 tilheyrir. Þar sem það er í hólfi 0 notum við s [0] += 5.
- Svona líta svo fylkin út, fyrir og eftir uppfærslu.

Fyrir breytingu Eftir breytingu 
$$p = \begin{bmatrix} 0 \ 1 \ 4 \ | \ 3 \ 4 \ 5 \ | \ 0 \ 1 \ 8 \ 9 \end{bmatrix} \quad p = \begin{bmatrix} 0 \ 1 \ 9 \ | \ 3 \ 4 \ 5 \ | \ 0 \ 1 \ 8 \ 9 \end{bmatrix} \; .$$
 
$$s = \begin{bmatrix} 5 \ 12 \ 18 \end{bmatrix} \qquad \qquad s = \begin{bmatrix} 10 \ 12 \ 18 \end{bmatrix}$$

- Ég fór mjög losaralega í hvernig ætti að framkvæma seinni aðgerðina.
- Skoðum, sem dæmi, hverju eigi að skila fyrir 2 1 8.
- ▶ Það er aðeins eitt hólf á milli staks 1 og staks 8 , hólf 1 .
- "Afgangurinn", eins og ég kallaði hann áðan, eru þau stök sem ekki eru í hólfi 1 en eru þó á bilinu frá 1 til 8.
- ▶ Petta eru stök 1, 2, 6, 7 og 8 (samtals summan er þá 31).
- Við erum því að leggja saman rauðu stökin á myndinni fyrir neðan,

$$p = [0 \ 1 \ 9 \ | \ 3 \ 4 \ 5 \ | \ 0 \ 1 \ 8 \ 9]$$
$$s = [10 \ 12 \ 18]$$

- En er þetta hraðar en frumstæða aðferðin sem við skoðuðum í upphafi?
- Það fer að sjálfsögðu allt eftir því hversu stór hólf við veljum.
- ► Ef fylkinu er skipt upp í *n* hólf er nokkuð ljóst að þessi aðferð er jafngild frumstæðu aðferðinni.
- ► Ef fylkinu er skipt upp í 1 hólf gildir það sama.
- Munið að við létum k tákna fjölda hólfa.
- Fyrri aðgerðin er ennþá  $\mathcal{O}(1)$ , en seinni aðgerðin verður  $\mathcal{O}(n/k+k)$ , svo tímaflækjan er  $\mathcal{O}(qn/k+qk)$ .

# Skynsamlegt val á k

- Par sem að fyrri aðgerðin er ekki háð skiptingunni þá nægir að lágmarka  $\frac{n}{k} + k$ .
- $\blacktriangleright \text{ Látum } f(k) = \frac{n}{k} + k.$
- Við höfum  $f'(k) = -\frac{n}{k^2} + 1$ .
- Útgildispunktar fást í

$$f'(k) = 0$$

$$\Rightarrow 1 - \frac{n}{k^2} = 0$$

$$\Rightarrow 1 = \frac{n}{k^2}$$

$$\Rightarrow k^2 = n$$

$$\Rightarrow k = \sqrt{n}.$$

Nú þarf bara að ganga úr skugga um að þessi skipting sé betri en línuleg.

7

lacktriangle Ef við veljum  $k=\sqrt{n}$  þá er tímaflækja seinni aðgerðarinnar

$$\mathcal{O}\left(\frac{n}{\sqrt{n}}+\sqrt{n}\right)=\mathcal{O}(\sqrt{n}+\sqrt{n})=\mathcal{O}(\sqrt{n}).$$

- Því er tímaflækjan á lausninni  $\mathcal{O}(q\sqrt{n})$ .
- Svo þessi aðferð er betri en sú frumstæða, ef við skiptum í  $\sqrt{n}$  hólf.
- Við köllum það rótarþáttun (e. squareroot decomposition) þegar við skiptum upp í  $\sqrt{n}$  hólf.

```
7 void update(int *a, int x, int y)
 8 {
       a[2 + a[0] + x/a[1]] += y, a[2 + x] += y;
9
10 }
11
  int query(int *a, int x, int y)
13 {
14
       int r = 0;
       while (x\%a[1] != 0 \&\& x < y) r += a[2 + x++];
15
16
       if (x = y) return r;
17
       while (y\%a[1] != 0) r += a[2 + -y];
       while (x < y) r += a[2 + a[0] + x/a[1]], x += a[1];
18
19
       return r:
20 }
21
22 void init(int *a, int n)
23 {
24
       for (a[0] = n, a[1] = 0; a[1]*a[1] < a[0]; a[1]++);
25
       for (int i = 2; i < 2*n; i++) a[i] = 0;
26 }
```

## Lygnar uppfærlsur

- Við getum einnig framkvæmt lygnar uppfærlsur þegar við notum rótarþáttun (líkt og með biltré).
- ➤ Við uppfærum þá beint þau gildi sem eru í sömu hólfum og endarpunktar bilsins sem við uppfærum yfir.
- Við framkvæmum svo lygna uppfærslu á þau hólf sem liggja þar á milli.

```
7 void prop(int *a, int x)
8
9
       for (int i = 0; i < a[1]; i++) a[3 + x*a[1] + i] += a[a[2] + x];
       a[3 + a[0] + x] += a[a[2] + x]*a[1], a[a[2] + x] = 0;
10
11 }
12
13 int query(int *a, int x, int y)
14
  {
       prop(a, x/a[1]), prop(a, (y - 1)/a[1]):
15
16
       int r = 0;
17
       while (x\%a[1] != 0 \&\& x < y) r += a[3 + x++];
18
       if (x = y) return r;
19
       while (y\%a[1] != 0) r += a[3 + -y];
20
       while (x < y) + a[3 + a[0] + x/a[1]] + a[a[2] + x/a[1]] * a[1], x += a[1];
21
       return r:
22 }
23
24 void update(int *a, int x, int y, int z)
25 {
26
       prop(a, x/a[1]), prop(a, (y - 1)/a[1]);
27
       while (x\%a[1] != 0 \&\& x < y) a[3 + x] += z, a[3 + a[0] + x++/a[1]] += z;
28
       if (x == v) return:
29
       while (y\%a[1] != 0) a[3 + -y] += z, a[3 + a[0] + y/a[1]] += z;
       while (x < y) a[a[2] + x/a[1]] += z, x += a[1];
30
31 }
32
33 void init(int *a, int n)
34 {
35
       for (a[0] = n, a[1] = 0; a[1]*a[1] < a[0]; a[1]++);
36
       for (int i = 3; i < 2*a[0]; i++) a[i] = 0;
37
       a[2] = (a[0] + a[1] - 1)/a[1] + a[0] + 3;
38 }
```