

Algorytm znajdowania sumy podzbioru

You

1 lutego 2023

Streszczenie

Your abstract.

1 Wstęp

Problem sprawdzania czy z n -elementowego multizbioru S liczb naturalnych jesteśmy w stanie wybrać podzbiór, którego suma elementów jest równa zadanej liczbie t jest jednym z klasycznych problemów algorytmicznych. W niniejszej pracy zaprezentuję niedeterministyczny algorytm opracowany przez Ce Jin i Hongxun Wu, który korzystając ze sprytnych obserwacji na polu analizy matematycznej i algebry jest w stanie podać wynik w czasie $O(n + t \log^2(t))$, co jest czasem znacznie szybszym niż klasyczny algorytm oparty na programowaniu dynamicznym.

2 Algorytm klasyczny

Specyfikacja problemu *SubsetSum*, który będziemy rozwiązywać jest następująca:

Wejście: Liczba naturalna n , liczba naturalna t , zbiór S reprezentowany jako ciąg n liczb naturalnych.

Wyjście: true jeżeli istnieje $S' \subseteq S$ którego suma elementów jest równa t lub false w przeciwnym przypadku.

Lub alternatywnie

Wejście: Liczba naturalna n , liczba naturalna t , zbiór S reprezentowany jako ciąg n liczb naturalnych.

Wyjście: Wektor $t + 1$ -elementowy wektor ans wartości boolowskich, taki, że dla każdego $i \in \{0, 1, 2, \dots, t\}$ $\text{ans}[i] = \text{true}$ wtedy i tylko wtedy, gdy istnieje $S' \subseteq S$ którego suma elementów jest równa t .

Na wejściu otrzymujemy multizbiór liczb naturalnych $S = \{s_1, s_2, \dots, s_n\}$, oraz liczbę naturalną t . Chcemy odpowiedzieć na pytanie czy jest możliwe wybranie $S' \subseteq S$ taki, że suma jego elementów jest równa t , przy czym wskazanie tego podzbioru nie jest konieczne, a wystarczy nam jedynie odpowiedź Tak lub Nie.

Klasyczny algorytm polega na stworzeniu t -elementowej tablicy przechowującej wartości 0 i 1 (dlatego najoptymalniej jest użyć do tego bitsetu).

Dowód poprawności tego algorytmu jest prostym dowodem indukcyjnym, w którym teza indukcyjna jest tezą mocniejszą i brzmi ona tak: po wykonaniu i -tej iteracji pętli z iteratorem i $DP[m] = T$ wtedy i tylko wtedy gdy można wybrać podzbiór zbioru $\{s_1, s_2, \dots, s_i\}$ taki, że suma jego elementów wynosi m (oczywiście dla $k \in \{0, 1, \dots, t\}$).

- Dla $i = 0$ teza jest oczywista.
- Załóżmy, że teza jest prawdziwa dla $i - 1$. Jeżeli istnieje podzbiór zbioru $\{s_1, s_2, \dots, s_i\}$ taki, że suma jego elementów wynosi k to jest to albo podzbiór zbioru $\{s_1, s_2, \dots, s_{i-1}\}$ i z tezy indukcyjnej $DP[k] = T$ jeszcze przed wykonaniem i -tej iteracji, albo jest to podzbiór zawierający element

Algorithm 1

```
create a  $(t + 1)$  – element DP array with initial value of  $F$ 
 $DP[0] = T$ 
for  $i$  from 1 to  $n$  do
  for  $k$  from  $s_i$  to  $t$  do
     $DP[i] = DP[i] \vee DP[k - s_i]$ 
  end for
  if  $DP[t]$  then
    return  $T$ 
  end if
end for
return  $F$ 
```

s_i , którego pozostałe elementy należące do $\{s_1, s_2, \dots, s_{i-1}\}$ sumują się do $k - s_i$, więc z tezy indukcyjnej $DP[k - s_i] = T$. Ponieważ $DP[k]$ po wykonaniu i -tej iteracji przyjmuje wartość $DP[i] \vee DP[k - s_i]$ teza indukcyjna jest prawdziwa.

Ponieważ komórki DP przyjmują tylko wartości T i F do reprezentacji jej najoptymalniej użyć bitsetu a kolejne iteracje pętli zewnętrznej wykonać poleceniem $DP |= (DP \gg s_i)$.

Pętla zewnętrzna wykona się $O(n)$ razy i każda iteracja zajmie $O(t)$ czasu tak więc czas działania całego algorytmu zajmie $O(nt)$ i $O(t + n)$ pamięci.

3 Idea algorytmu Ce Jin i Hongxun Wu

Specyfikacja naszego problemu jest następująca. Na wejściu otrzymujemy liczbę n będącą wielkością zbioru S , n liczb naturalnych będących elementami zbioru S oraz nieujemną liczbę naturalną t . Jeżeli wśród podzbiorów S istnieje taki, którego suma elementów jest równa t zwracamy prawdę, jeżeli zaś taki zbiór nie istnieje zwracamy fałsz.

Algorytm Ce Jin i Hongxun Wu bazuje na dość trywialnej obserwacji, że dla danego zbioru $\{S_1, \dots, S_n\} \subset \mathbb{N}$ istnieje jego podzbiór sumujący się do $t \in \mathbb{N}$ wtedy i tylko wtedy gdy, współczynnik przy x^t w wielomianie $A(x) := \prod_{i=1}^n (1 + x^{s_i})$ jest niezerowy. Zamiast liczyć ten współczynnik wprost najpierw obliczymy $B(x) := \ln(\prod_{i=1}^n (1 + x^{s_i}))$, zaś następnie $\exp(B(x)) = A(x)$.

Co to jednak znaczy, że obliczymy te funkcje? Będziemy wyliczać rozwinięcia jej w szereg Taylora. Współczynnik przy x^t w rozwinięciu w szereg Taylora $\exp(B(x))$ istotnie jest współczynnikiem przy x^t w $A(x)$. Wynika to bezpośrednio z jednoznaczności rozwinięcia w szereg potęgowy.

W dalszej części pracy będę stosował schemat notacji $F_t(x)$ jako oznaczenie rozwinięcia w szereg Taylora t -pierwszych wyrazów funkcji F , tak więc $\exp_t(x) = \sum_{i=0}^t \frac{x^i}{i!}$, zaś $\ln_t(\prod) = \sum_{i=0}^t \frac{(-1)^{i-1} x^i}{i}$.

Aby znaleźć odpowiedź na omawiany w tej pracy problem wystarczy oczywiście ustalić jedynie wartość t pierwszych wyrazów rozwinięcia w szereg Taylora funkcji $\exp(B(x))$. Niestety obliczenia potrzebne do znalezienia tych współczynników mogą wymagać użycia bardzo dużych liczb długości $O(t)$. Obliczenia na nich mogą być więc czasochłonne. Ce Jin i Hongxun Wu skożyłali z faktu, że nie jest jedynie obiektem, który można zdefiniować analitycznie jako przekształcenie funkcji $f(x)$ w funkcję zwracającą dla argumentu x wartość $\lim_{h \rightarrow 0} \frac{f(x+h) - f(x)}{h}$, ale i przekształcenie czysto algebraiczne, które przekształca szereg $\sum_{i=0}^{\infty} f_i x^i$ w $\sum_{i=1}^{\infty} i f_i x^{i-1}$.

Tak zdefiniowana pochodna zachowuje algebraiczne właściwości $(f' + g' = (f + g)', (fg)' = f'g + g'f, (f(g))' = f'(g)g')$ bez względu na to do jakiego ciała należą współczynniki tych szeregów.

Okazuje się, że w naszym algorytmie wystarczy rozpatrywać jedynie rozpatrywać rozwinięcia używanych funkcji jedynie do t -tego wyrazu i jeżeli weźmiemy liczbę pierwszą $p > t$ to w tym przypadku oznacza to brak konieczności dzielenia przez liczby podzielne przez p , tak więc ciałem, w którym możemy rozpatrywać współczynniki naszych szeregów jest ciało reszt modulo p dla jakiejś losowo wybranej $p > t$. Dodawanie liczb a i b w takim ciele przypomina dodawanie w liczbach całkowitych jednak zamiast zwracać "cały" wynik dodawania w liczbach całkowitych zwracamy tylko jego resztę z dzielenia przez p . Mnożenie i odemowanie wykonuje się analogicznie, z kolei dzielenie przez liczbę d polega na pomnożeniu przez odwrotność d w ciele \mathbb{Z}_p .

W naszym algorytmie co prawda udało się uniknąć dzielenia, przez liczby podzielne przez p , jednak wciąż jest możliwe uzyskanie liczb podzielnych przez p na drodze dodawania i mnożenia, co może sprawić, że błędnie zinterpretujemy niektóre liczby jako 0. W szczególności możliwe jest błędne zidentyfikowanie jako 0 t -tego współczynnika wielomianu $A(x)$ co w bezpośredni sposób może wpłynąć na poprawność zwracanej odpowiedzi. Okazuje się jednak, że prawdopodobieństwo takiego błędu w algorytmie Ce Jin i Hongxun Wu jest $O(n+t)^{-1}$. Ja użyłem w swojej implementacji nieco innej metody losowania tej liczby, jednak jak eksperymentalnie sprawdziłem można zastosować dla tego sposobu analogiczny sposób szacowania prawdopodobieństwa błędu, jaki zastosowali Ce Jin i Hongxun Wu o czym więcej będę pisał w dalszej części pracy.

Ważną optymalizacją w liczeniu współczynników rozwinięcia $\exp(B(x))$ było zastąpienie jednej podwójnej pętli, której wykonanie w sposób naiwny zajmowałoby pesymistycznie $O(t^2)$ czasu pomnożeniem dwóch wielomianów stopnia co najwyżej $O(t)$, co można wykonać szybką transformatą Furiera. Aby uniknąć problemów z utratą dokładności w obliczeniach na liczbach zmiennie przecinkowych zastosowałem Teorio-liczbową szybką transformatę Furiera, w której współczynniki rozpatrywałem w ciele wylosowanej już na potrzeby wcześniej omawianych obliczeń liczby p .

Ogólnie implementację algorytmu można podzielić na 5 zasadniczych części

- Implementacja funkcji losującą liczbę pierwszą p o porządkanych własnościach
- Implementacja klasy odpowiadającej za wykonywanie obliczeń w ciele Z_p
- Implementacja Teorio-liczbowej szybkiej transformaty Furiera w ciele Z_p
- Implementacja algorytmu właściwego
- Implementacja kodu testującego, w tym algorytmu naiwnego.

4 Szukanie liczby pierwszej

W pracy Jin i Wu liczba pierwsza którą losujemy ma tylko jedno zastosowanie. Jest nim wyznaczenie ciała w którym będziemy wykonywać nasze obliczenia. Losowanie to odbywa się spośród liczb na przedziale $[t+1, (n+t)^3]$. Dowód oszacowania prawdopodobieństwa, że liczba ta nie dzieli t -tego współczynnika $A(x)$ jako $O(n+t)^{-1}$ korzysta z tego, że na badanym przedziale liczb pierwszych jest $\Omega((n+t)^2)$, co wynika z twierdzenia o liczbach pierwszych mówiącym, że $\lim_{x \rightarrow \infty} \frac{\pi(x)}{\frac{x}{\ln(x)}} = 1$, gdzie $\pi(x)$ to liczba liczb pierwszych nie większych od x .

Różnica, między moją implementacją, a algorytmem opisanym przez Ce Jin i Hongxun Wu jest jednak taka, że nie używałem klasycznej wersji szybkiej transformaty Furiera, opartej na liczbach zespolonych, a teorio-liczbowej szybkiej transformaty Furiera wykonującej obliczenia w ciele Z_p . Tak więc w tym ciele Z_p musi istnieć pierwiastek z 1 stopnia r gdzie r jest postaci 2^k , dla pewnej liczby naturalnej k , oraz r jest większe lub równe stopniowi wielomianu, który powstanie po pomnożeniu wielomianów, które mnożymy naszą transformatą powiększonego o 1. Mnożone wielomiany są stopnia co najwyżej t , tak więc możemy przyjąć, że 2^k to najmniejsza potęga 2 o całkowitym wykładniku większa niż $2t+2$, zaś p ma postać $r2^k+1$. Istotnie dla każdej liczby pierwszej p istnieje jej pierwiastek pierwotny a , którego stopień jest równy $p-1$, czyli w tym przypadku $r2^k$, zaś stopień tego pierwiastka podniesiony do potęgi r wynosi 2^k .

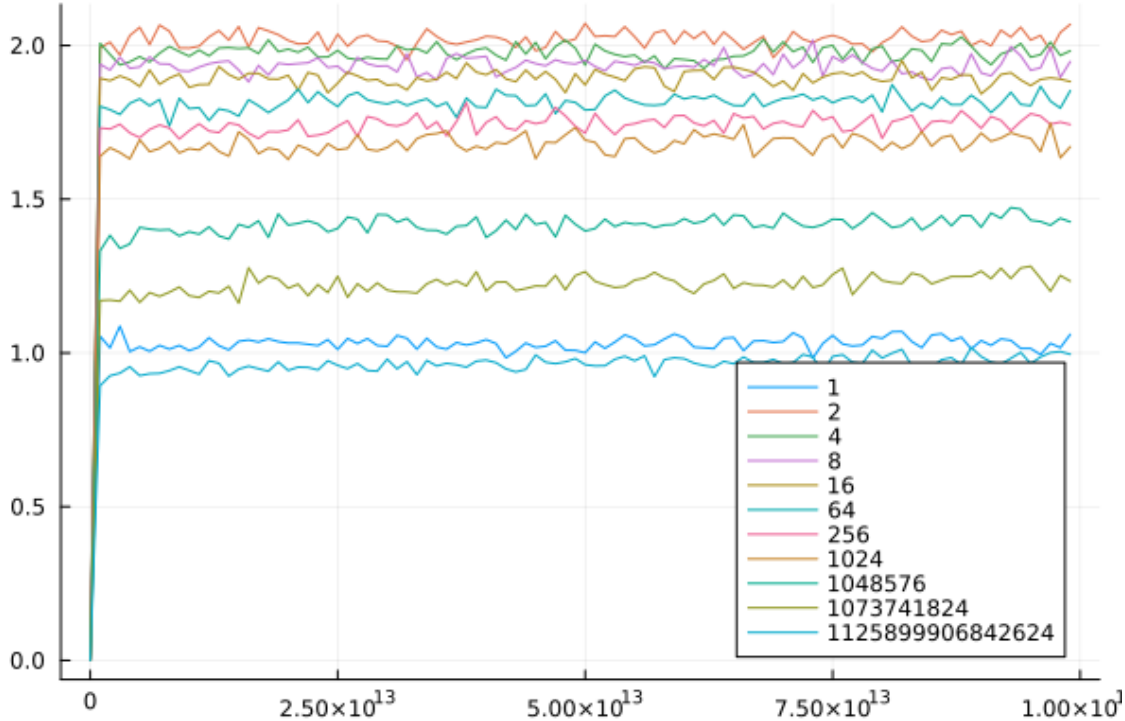
Intuicyjnie można przypuszczać, że ponieważ rozmieszczenie liczb pierwszych jest trudne do opisanie prostym wzorem, to podobny procent liczb postaci $r2^k+1$ gdzie r jest liczbą naturalną z przedziału $[t+1, (n+t)^3]$ jest pierwszy, co po prostu, procent liczb pierwszych na przedziale $[t+1, (n+t)^3]$. Dla uproszczenia możemy badać przedział $[0, (n+t)^3]$, ponieważ $t+1$ jest względnie małe w stosunku do $(n+t)^3$. Ostatecznie nasza hipoteza jest taka, że jeżeli $\pi'(x)$ to liczba liczb pierwszych postaci $r2^k+1$, gdzie r jest liczbą naturalną nie większą od x . To $\lim_{x \rightarrow \infty} \frac{\pi'(x)}{\frac{x}{\ln(x)}}$ jest równe 1.

W przeciwieństwie do większości pozostałego kodu, który przygotowałem, ze względu na jednoczesne łatwe wykonywanie wykresów, oraz szybkość działania eksperymentalne weryfikowanie tej hipotezy przeprowadziłem w języku Julia i przy użyciu programu Jupyter Notebook.

Oczywiście eksperymentalne wyznaczenie $\pi'(x)$ dla dużych x -ów byłoby bardzo czasochłonne więc wartość $\frac{\pi'(x)}{x}$ szacowałem przy pomocy funkcji, która najpierw losowała 100000 liczb typu *UInt64* modulo x , mnożyłem, przez 2^k i dodawałem 1, zaś następnie sprawdzałem przy pomocy funkcji *isprime*

należącej do pakietu *Primes* czy otrzymana tak liczba jest pierwsza i jeśli odpowiedź była pozytywna inkrementowałem zmienną *ans*, której początkowa wartość wynosiła 0. Następnie zwracałem $\frac{ans}{100000}$, czyli liczbę stosunek wylosowanych liczb pierwszych do ilości losowań. Wartość $\pi'(x)$ wyliczałem dla x postaci $10000000000000k + 1$, gdzie $k \in \{0, 1, \dots, 99\}$, oraz gdzie parametr 2^k jest równy 1, 2, 4, 8, 16, 64, 256, 1024, 2^{20} , 2^{30} i 2^{50} . Żeby uniknąć problemów z tym, że liczby przekraczały będą limity zmiennej całkowitej 64-bitowej bez znaku od razu po wyliczeniu losowanej liczby modulo x rzutowałem ją na zmienną *BigInt*.

Na poniższym wykresie prezentuję jak poniższa metoda pozwoliła szacować $\frac{\pi'(x)}{\frac{x}{\ln(x)}}$ (oś pionowa), w zależności od argumentu x (oś pionowa) i parametru 2^k (kolor).



Jak widać z wykresu nawet dla bardzo dużych 2^k i x , wartości $\frac{\pi'(x)}{\frac{x}{\ln(x)}}$ są rzędu wielkości $O(1)$, co więcej dla dość małych wartości $2^k > 1$ można zauważyć, że $\frac{\pi'(x)}{\frac{x}{\ln(x)}}$ jest większe niż 1 i zbliżone do 2. Zgadza się to z intuicją, że jeżeli wybieramy jedynie liczby nieparzyste, to prawdopodobieństwo natrafienia na liczbę złożoną jest około 2 razy mniejsze, bo "odpadają" nam liczby parzyste, które poza 2 są zawsze złożone. Być może jeszcze zwiększając zakres x okazałoby się, że dla $2^k = 2^{50}$ również badana wartość zaczęłaby się zbliżać do 2, jednak otrzymane szacowania i tak są już dla nas satysfakcjonujące, tym bardziej, że mnożenie wielomianów rozmiarów rzędu 2^{50} nawet przy pomocy szybkiej transformaty Furiera i tak dla zdecydowanej większości współczesnych komputerów jest zadaniem niemożliwym do wykonania w czasie, który można by nazwać "rozsądnym" a sama pamięć potrzebna do przechowania tak dużej ilości współczynników byłaby rzędu petabajtów.

Plik typu *ipynb* w którym przechowuję kod użyty w omawianych wyżej eksperymentach znajduje się w dołączonym do pracy repozytorium i nosi nazwę "primeExperiment.ipynb".

Omówię teraz już samą implementację modułu szukającego liczby pierwszej. Wszystkie wymienione niżej funkcje zostały zaimplementowane w języku C++.

Składa się on z kilku funkcji, z których zdecydowanie najprostsza jest *absolutevalue* która zwraca po prostu wartość bezwzględną liczby którą przyjmuje jako argument. Służy ona po prostu łatwemu pozbyciu się problemu z tym, że niektóre liczby losowane przez używaną w dalszej części kodu funkcję *rand()* liczby mogą być ujemne, podczas gdy interesują nas tylko liczby dodatnie. Druga bardzo prosta funkcja to funkcja *pow2* która dla przyjmowanej jako argument liczby t zwraca najmniejszą potęgę 2 z wykładnikiem naturalnym, która jest większa niż t . Jest to po prostu mnożenie przez 2 zmiennej *ans* której początkowa wartość jest równa 1 dopóki nie będzie większa niż t . Musimy wykonać co najwyżej 63 mnożenia, co jest na tyle szybkie, że nie ma potrzeby stosowania jakiś bardziej zaawansowanych

algorytmów jak na przykład używających algorytm szybkiego potęgowania.

Funkcja *randomLongLong* służy losowaniu liczby 64-bitowej nie większej niż podana jako argument liczba *mod*. Należąca do standardu C++ funkcja *rand* zwraca liczby 32-bitowe, co może nie być dla nas wystarczające. Jeżeli $mod < 2^{31}$ zwracam po prostu resztę z dzielenia przez *mod* wartości bezwzględnej wyniku wywołania *rand()*. Jeżeli zaś jest ona większa niż 2^{31} najpierw pobieramy jej 31 najmniej znaczących bitów z wylosowanej liczby *candidate1*, zaś następnie losujemy liczbę całkowitą *candidate2* z przedziału $[0, \frac{mod}{2^{31}}]$. Potem łączymy obie liczby wyliczając wartość $candidate2 \cdot 2^{31} + candidate1$ co jest faktycznie losową liczbą z zadanego przedziału.

Kolejną nieco bardziej złożoną funkcją jest funkcja *isprime* sprawdzającą czy podana jako argument liczba *x* jest pierwsza. Jeżeli $x \leq 1$ oczywiście zwracamy fałsz. Jeżeli zaś jest równe 2 zwracamy prawdę. Jeżeli jest liczbą parzystą większą niż 2 zwracamy fałsz. Następnie zmienną *i* o początkowej wartości 3 iterujemy się po kolejnych licznach nieparzystych dopóki zachodzi warunek $i \cdot i \leq x$. Jeżeli *i* dzieli *x* przerywamy iterację i zwracamy fałsz. Jeżeli zaś zakończymy omawianą pętlę przed zwróceniem fałszu zwracamy prawdę. Istotnie liczba nieparzysta złożona musiałaby mieć dzielnik nieparzysty mniejszy lub równy jej pierwiastkowi kwadratowemu. Niepokoić może fakt, że musimy w pesymistycznym przypadku wykonać $O(\sqrt{x})$ iteracji. W praktyce jednak nawet jeżeli *x* jest bardzo duże, zbliżone do górnego zakresu zmiennych typu *long long* wykonanie tej funkcji zajmuje najwyżej kilka sekund, a ponieważ zdecydowana większość liczb złożonych ma dość mały najmniejszy dzielnik pierwszy to, w praktyce o ile liczba podana na wejście nie jest pierwsza, dla nawet bardzo dużych *x* szybko przerwiemy wykonanie omawianej pętli i nie będzie konieczności czekać nawet tych kilku sekund.

Kolejną już ostatnią funkcją w tym module jest funkcja *find_prime*. Przyjmuje ona jako argumenty liczbę *n* i *t*, zaś następnie zwraca liczbę pierwszą postaci $r2^k + 1$, gdzie *r* jest liczbą naturalną z przedziału $[t + 1, (n + t)^3]$. Na początku przy pomocy funkcji *pow2* wyznaczam 2^k . Następnie losuję potencjalne liczby *r* modulo $(n + t)^3$, przy pomocy funkcji *randomLongLong*. Jeżeli wylosuję liczbę nie większą niż *t* losuję jeszcze raz. Dla zwłaszcza dużych *n* i *t* prawdopodobieństwo tego jest znikome, a nawet jeśli się zdaży, to czas powtórzenia losowania jest znikomy. Następnie mnożę wylosowane *r* z wyznaczonym 2^k i dodaję do wyniku 1. Kolejnym krokiem jest dla tak uzyskanej liczby sprawdzenie, czy jest pierwsza przy pomocy funkcji *isprime*. Niepokoić może, konieczność wykonywania niewiadomej ilości losowań i sprawdzeń, pierwszości wylosowanych liczb. Warto jednak zauważyć, że oczekiwana liczba losowań wynosi $O(\log(n + t))$ i większość przypadków sprawdzania złożoności liczb złożony zachodzi bardzo szybko, bo bardzo szybko w funkcji *isprime* znajdujemy jej dzielnik pierwszy (na przedziale $[0, N]$ dla dużych *N* zaledwie nieco ponad 0.08 liczb ma dzielnik pierwszy większy niż 1000000 co szybko może sprawdzić poniższy krótki skrypt w Julii:

```
zans=1
for 3 in 1:1000000
    if isprime(i)
        ans *= (i-1)
        ans /= i
    end
    println(ans)
end
```

Kod funkcji omówionych w tej sekcji znajduje się w pliku *find_prime.h*.

5 Implementacja ciała Z_p

Ogólny szablon, jakie metody należy zaimplementować był mocno inspirowany implementacją klasy dużych liczb całkowitych zamieszczony na stronie [<https://www.geeksforgeeks.org/bigint-big-integers-in-c-with-example/>]

Ponieważ praktycznie wszystkie (poza rzeczami typu zwiększanie iteratora) będziemy wykonywać na elementach ciała Z_p w którym istnieją operatory działań arytmetycznych, aby uniknąć ciągłych konieczności pobierania eksklicite wartości modulo *p* z wyników działań najwygodniejszym podejściem byłoby zaprogramowanie klasy *field* której instancje reprezentują elementy ciała Z_p zaś przeciążone operatory odpowiadają działaniom w Z_p i pisząc bardziej wysokopoziomowe funkcje nie musimy już się troszczyć o to, by jakkolwiek "normalizować" wyniki.

Jednym z pól naszej klasy jest zmienna typu *long long* i nazwie *p*. Jest to po prostu wartość liczby *p* modulo którą wykonujemy obliczenia. Metoda *setP* ustawia wartość *p* na przyjętą jako argument wartość zmiennej *x* typu *long long*. Ustawia również zmienną *m* na wartość $(LONG_MAX/p)$, jednak jej zastosowanie omówię w dalszej części pracy. Zmienna *p* jest zawsze taka sama dla wszystkich instancji klasy możemy uczynić ją zmienną statyczną (podobnie jak dokładniej omawianą w dalszej części m).

Pole, które przechowuje wartość pojedynczego obiektu nazwałem *value*. Oczywiście pole to już nie może być statyczne. Stworzyłem kilka konstruktorów dla klasy *field*. Konstruktor domyślny nie przyjmuje żadnego argumentu i ustawia wartość *value* na 0. Konstruktor kopiujący ustawia wartość *value* na wartość *value* obiektu typu *field* podanego jako argument. Ostatnie dwa konstruktory przyjmują jako argument liczbę całkowitą *val* odpowiednio typu *int* i *long long* i ustawiają wartość pola *value* na resztę z dzielenia *val* przez *p* jednak ponieważ dla uproszczenia chcemy trzymać jako *value* tylko liczby nieujemne zamiast przypisać polu *value* wprost wartości *val%p*, przypisujemy jej wartość $((val\%p) + p)\%p$ co jak można łatwo stwierdzić w istocie zawsze przyjmuje wartość dodatnią będącą resztą z dzielenia *val* przez *p*.

Przejdę teraz do omówienia kolejnych funkcji i przeciążonych operatorów w omawianej klasie.

Funkcja *getValue* służy pobraniu wartości zmiennej *value*, która ma ustawioną prywatność na *default*.

Metody *field inline &operator++()*, *field inline operator++(inttemp)*, *field inline &operator--()*, *field inline operator--(inttemp)* to odpowiednio przeciążenia operatora postinkrementacji, preinkrementacji, postdekrementacji i predekrementacji. Operator postinkrementacji korzystając z niezmiennika, mówiącego, że wartość pola *value* jest zawsze liczbą całkowitą z przedziału $[0, 1, \dots, p-1]$ który zachowują wszystkie funkcje modyfikujące pole *value* oraz konstruktory może przypisać w miejsce *value* po prostu wartość wyrażenia $(value + 1)\%field :: p$. Ponieważ jeżeli *value* = 0 naiwna postdekrementacja powoduje uzyskanie wyniku ujemnego zamiast $(value + 1)\%field :: p$ w przypadku postdekrementacji przypisujemy zmiennej *value* wartość wyrażenia $(field :: p + value - 1)\%field :: p$. Dla operatora preinkrementacji najpierw tworzymy zmienną *aux* w której przechowujemy starą wartość obiektu, którą później zwrócimy, a następnie na oryginalnym obiekcie dokonujemy zdefiniowaną wcześniej postinkrementację. Operator predekrementacji definiujemy analogicznie jak preinkrementacji.

Następnie definiuję przeciążenia operatorów $+=$, $+$, $-$, $-=$, $-$. Operator $+=$ przyjmuje przez referencje dwa argumenty typu *field*, gdzie pierwszy oznaczam jako *a*, zaś drugi jako *b*. Wartości pola *value* przypisujemy wartość $(a.value + b.value)\%field :: p$ gdzie operator $\%$ służy zachowaniu niezmiennika, by wartości pola *value* były mniejsze niż *p*. Z kolei dla operatora $-$ wartości analogicznego pola przypisujemy wartość wyrażenia $(a.value - b.value + field :: p)\%field :: p$ gdzie nieobecne w poprzednim przypadku dodanie *p* służy niedopuszczeniu do sytuacji gdy *value* stanie się ujemne jeśli $b.value > a.value$. W implementacji operatora $+$ tworzymy zmienną tymczasową *temp*, o wartości początkowej pola *value* takiej samej jak *a.value*, a następnie przy pomocy zdefiniowanego wcześniej operatora $+=$ dodajemy do tego obiektu obiekt *b*. Analogicznie definiujemy operatora $-$;

Kolejnymi nieco prostszymi operatorami jakie zdefiniowałem to operatory porównujące $==$, $!=$, $<$, $<=$, $>=$, $>$, które dla argumentów *a* i *b* po prostu zwracają wartości boolowskie odpowiednio wyrażen $a.value == b.value$, $a.value != b.value$, $a.value < b.value$, $a.value <= b.value$, $a.value >= b.value$ i $a.value > b.value$.

Nieco bardziej skomplikowana jest implementacja operatora $*$. Ponieważ liczba *p* może być rzędu $O((n+t)^3)$ to gdybyśmy postąpili naiwnie i (przyjmując oznaczenie pierwszego argumentu jako *a*, drugiego jako *b*) przypisali odpowiedniemu polu wartość wyrażenia $(a.value * b.value)\%field :: p$ wynik mnożenia $a.value * b.value$ byłby rzędu $O((n+t)^6)$, co już dla $n+t$ rzędu 10^3 mogłoby powodować wychodzenie poza zakres zmiennej *long long*. Oczywiście tak mały zakres liczb mocno wpłynąłby na użyteczność zaimplementowanych przezemnie programów. Definiuję więc zmienną *m*, będącą górną wartością *b*, dla którego możemy wykonać mnożenie w sposób naiwny (i następnie wyciągnąć tylko resztę z dzielenia przez *p*) bez obaw o przepełnienie. W przeciwnym wypadku tworzę zmienną pomocniczą *A* będącą wartością pola *value* obiektu *a* oraz zmienną *B* będącą wartością pola *value* obiektu *b*. Zauważmy, że $A \cdot B = A \cdot \lfloor \frac{B}{m} \rfloor + A \cdot (B\%m)$ Wartość *m* jest zależna od *p* i dlatego ustawiamy ją podczas operacji *setP* o czym pisałem w jednym poprzednich akapitów. Najpierw rekurencyjnie używając $*$ mnożę obiekt typu *field* o wartości zmiennej *value* równej *A* przez obiekt *field(B/m)* i wynik trzymam w obiekcie *ans1*, zaś następnie tworzę obiekt *fieldans2 = field(A * (B% m))* (żeby wartość

value dla tak powstałego obiektu była z odpowiedniego zakresu "pilnuje" definicja konstruktora). Do zmiennej *a* zapisuję wynik dodawania tych obiektów.

Kolejnym operatorem jest operator $*$. Argumenty, które otrzymuje to obiekty typu *field* o nazwach *a* i *b*. Tworzę tymczasową zmienną *temp* o tej samej wartości co *a* i następnie mnożę ją przez *b* przy pomocy zdefiniowanego wcześniej operatora $*$ = i zwracam tak zmodyfikowany obiekt *temp*.

Kolejnym operatorem jest operator potęgowania $^$ =. Pierwszym argumentem jaki przyjmuje jest obiekt typu *field* o nazwie *a* oraz zmienna typu *long long* o nazwie *b*. Zauważmy, że z małego twierdzenia Fermata $a^{p-1} \equiv 1 \pmod{p}$, tak więc zamiast podnosić *a* do potęgi *B* możemy podnieść ją do potęgi $B \% (p - 1)$. Teoretycznie moglibyśmy rozpatrywać $((b \% (p - 1)) + p - 1) \% (p - 1)$, jednak z pewnych powodów, o których napiszę w dalszej części zdecydowałem się rozpatrzeć przypadki *B* ujemnego i dodatniego osobno.

Jeżeli $b == 0$ przypisuję *a* wartość 1 i zwracam wynik. Jeżeli $B = 1$ nie robię nic, tylko od razu zwracam *a*. Jeżeli $B == -1$ to jeżeli *a.value* == 0 wyrzucam błąd dzielenia przez 0, jeżeli zaś nie robię następującą procedurę. Ponieważ potęgowanie do -1 to znalezienie odwrotności *a* w Z_p z małego twierdzenia Fermata oznacza to podniesienie *a* do potęgi $p - 2$. Potęgowanie można zaimplementować, by wykonywać się w czasie logarytmicznym względem liczby mnożeń, jednak mnożenie ze względu na groźbę przepełnienia też może w pesymistycznym przypadku zabierać logarytmicznie dużo czasu. Znalezienie odwrotności obiektu jest dość podstawową operacją, którą możemy chcieć wykonywać dość często, tak więc czas $O(\log^2(p))$ może nie być zadowalający. Dlatego klasa *field* posiada jeszcze jedno pole, którym jest statyczna mapa o nazwie *inverse* z wejściami typu $\langle \text{long long}, \text{long long} \rangle$, która przypisuje liczbie *x* liczbę która jest wartością pola *value* odwrotności *field(x)*. Tablicę tą czyścimy, za każdym razem gdy zmieniamy wartość *p*. Istotnie wtedy odwrotności tych samych liczb mogą stać się inne, bo zmienia się ciało w którym są tymi odwrotnościami. Operacja *insertInverse* przyjmuje zmienne typu *field*, które zakładamy explicite, że są elementami wzajemnie odwrotnymi i oznaczamy jako *a* oraz *b*, a następnie, jako, że $(a^{-1})^{-1} = a$ wykonujemy od razu 2 przypisania

```
field :: inverse [a.value] = b.value ;
field :: inverse [b.value] = a.value ;
```

Gdy mamy wyliczyć potęgę o wykładniku -1 jakiegoś elementu *a* typu *field* sprawdzam najpierw czy w mapie odwrotności jest przypisana wartość dla klucza *a.value* (nie jest przypisana wtedy i tylko wtedy gdy wartością wyrażenia *field :: inverse*[*a.getValue*()] == 0 jest prawda), a następnie jeżeli kluczowi temu przypisana jest wartość ustawiamy *a.value* na nią i zwracamy *a*, zaś jeżeli nie wykonujemy operację *field :: insertInverse(a, A^ = ((longlong)(field :: p - 2)))* (gdzie rekurencyjnie wywołujemy operator $^$ = dla wartości nieujemnej) i ponownie pobieramy wartość dla klucza *a.value*. Pozwala nam to dla każdego elementu Z_p wyliczyć jego odwrotność co najwyżej raz, bez względu na ilość wywołań tego wyliczenia w wyżej poziomowym kodzie.

Kolejnym przypadkiem, który należy rozważyć to gdy $B > 1$. Zauważmy, że $a^b = a^{\lfloor \frac{B}{2} \rfloor} \cdot a^{\lfloor \frac{B}{2} \rfloor} \cdot a$ jeżeli *B* jest nieparzyste lub $a^B = a^{\lfloor \frac{B}{2} \rfloor} \cdot a^{\lfloor \frac{B}{2} \rfloor}$ jeżeli *B* jest parzyste. Tworzę więc pomocnicze obiekt *a0* o tej samej wartości pola *value* co *a*. Rekurencyjnie wykonuję $a0 = ^{(B/2)}$. Kolejne wykonania $a0 = ^{(B/2)}$ mają drugi argument mniejszy lub równy $\frac{1}{2}$ poprzedniego drugiego argumentu, więc ilość tych wywołań nim drugi argument będzie równy 0 lub 1 jest $O(\log(B))$. Następnie mnożymy obiekt *a0* przez samego siebie przy pomocy operatora $*$ =, i teraz aktualna wartość *a0* wynosi $a^{\lfloor \frac{B}{2} \rfloor} \cdot a^{\lfloor \frac{B}{2} \rfloor}$. Jeżeli *B* jest nieparzyste mnożymy przy pomocy $*$ = *a* przez *a0*, jeżeli zaś jest parzyste po prostu przypisujemy obiektowi *a* wartość obiektu *a0*. W obu przypadkach zwracamy *a*.

Kolejnym i już ostatnim przypadkiem jest gdy $B < -1$. W tym przypadku wykorzystujemy fakt, że $a^B = (a^{-1})^{-B}$. Tak więc kolejno wykonujemy zdefiniowane wcześniej podniesienie *a* do potęgi -1 przy pomocy operatora $^$ = a następnie znów przy pomocy tego samego operatora podnosimy *a* do potęgi $-B > 1$, co też zostało już wcześniej zdefiniowane. Po wykonaniu tych obliczeń zwracam *a*.

Kolejnym operatorem jest $^$. Pobiera on argument *a* typu *field* i *b* typu *long long*, tworzy przy pomocy konstruktora kopiującego tymczasowy obiekt *temp* typu *field* z taką samą wartością pola *value* co *a*, następnie przy pomocy operatora $^$ = podnosi *temp* do potęgi *B* i zwraca tak zmodyfikowaną wartość *temp*.

Kolejnym operatorem będzie operator dzielenia $/$ = przyjmujący dwa argumenty typu *field* oznaczone odpowiednio jako *a* i *b*. Dzielenie w ciele modulo nie oznacza "klasycznego" dzielenia arytmetycznego, ale pomnożenie przez element odwrotny. Tak więc tworzymy nowy obiekt *B* będący kopią *b* i mnożymy *a* przy pomocy operatora $*$ = przez $B^{(long long)}(-1)$. Następnie zwracamy tak zmodyfikowane *a*.

Kolejnym operatorem jest `/`. Otrzymuje on dwa argumenty typu *field* o nazwach *a* i *b*. Tworzę obiekt *temp* typu *field* i przypisuję mu wartość *a*, następnie dzielę przez *b* przy pomocy operatora `/ =` i zwracam *temp*.

Kolejnym operatorem jest operator wczytania ze strumienia wejściowego `>>`. Jako argument otrzymuje strumień (obiekt typu *std::istream*) oraz obiekt typu *field* o nazwie *a*. Funkcja mu odpowiadająca najpierw wczytuje ze strumienia *in* wartość tymczasowej zmiennej *s* typu *long long* a, następnie przypisuje obiektowi *a* wartość *field(s)*. Następnie zwracam strumień *in*.

Kolejnym już ostatnim operatorem jest wypisanie obiektu typu *field* na strumień wyjściowy `<<`. Jako argument pobiera strumień wyjściowy (obiekt typu *std::ostream*) o nazwie *out* oraz obiekt typu *field* i nazwie *a*. Funkcja mu odpowiadająca wypisuje po prostu wartość pola *a.value* na strumień *out* i zwraca ten strumień.

Omówiony w powyższej sekcji kod został napisany w języku *C++* i znajduje się w pliku *field.h* w dołączonym do pracy repozytorium.

6 Teorio-liczbowa szybka transformata Furiera

Dyskretna transformata Furiera służy przyspieszeniu mnożenia wielomianów. Idea algorytmu jest następująca. Chcemy pomnożyć wielomiany (reprezentowane jako wektor współczynników) $A(x)$ i $B(x)$. Zamiast liczyć naiwnie wartości współczynników AB najpierw obliczamy wartości wielomianów A i B w punktach których liczba jest większa id stopnia AB , a następnie mnożymy je odpowiednio ze sobą wyznaczając wartości wielomianu AB w tych punktach. Ponieważ liczba punktów przekracza stopień AB ich wartości wyznaczają jednoznacznie ten wielomian i jak się okazuje możemy szybko przy użyciu tych informacji wyliczyć współczynniki szukanego wielomianu.

Wybór punktów opiera się na prostej obserwacji, że jeżeli $A(x) = a_0x^0 + a_1x^1 + \dots + a_{2n-1}x^{2n-1}$ (jeżeli stopień A ma stopień parzysty przyjmujemy po prostu, że a_{2n-1} jest równe 0). jest równe sumie $A_0(x^2)$ gdzie $A_0(t)$ jest równe $\sum_{i=0}^{n-1} a_{2i}t^i$, oraz $A_1(x^2)x$, gdzie $A_1(t)$ jest równe $\sum_{i=0}^{n-1} a_{2i+1}t^i$. Tak więc jeżeli dwie liczby a i b mają te same wartości swoich kwadratów możemy obliczyć tylko raz wartości A_1 i A_2 od tego kwadratu, a następnie w czasie stałym połączyć te wyniki, tak aby uzyskać wartości wielomianu A w punktach a i b .

Klasyczna wersja dyskretnej transformaty Furiera oblicza wartości wielomianu A dla argumentów z ciała liczb zespolonych. Przyjmujemy następujące oznaczenie $A(x) = \sum_{i=0}^{\infty} a_i x^i$, przy czym istnieje I takie, że $\forall i > I : a_i = 0$. I oznaczając dalej $A_0(x) = a_0x^0 + a_2x^1 + \dots + a_{2^m-2}x^{2^{m-1}-1}$ oraz $A_1(x) = a_1x^1 + a_3x^1 + \dots + a_{2^m-1}x^{2^{m-1}-1}$, przy czym 2^m jest najmniejszą potęgą 2 o wykładniku naturalnym, większym niż stopień wielomianu będącego wynikiem optymalizowanego przez nas mnożenia.

Będę oznaczał ω_m jako $e^{\frac{i2\pi}{2^m}}$. Założymy, że :

$$\begin{cases} A(\omega_m^1) &= A_0(\omega_m^2) + A_1(\omega_m^2)\omega_m^1 = A_0(\omega_{m-1}^1) + A_1(\omega_{m-1}^1)\omega_m^1 \\ A(\omega_m^2) &= A_0(\omega_m^4) + A_1(\omega_m^4)\omega_m^2 = A_0(\omega_{m-1}^2) + A_1(\omega_{m-1}^2)\omega_m^2 \\ A(\omega_m^3) &= A_0(\omega_m^6) + A_1(\omega_m^6)\omega_m^3 = A_0(\omega_{m-1}^3) + A_1(\omega_{m-1}^3)\omega_m^3 \\ &\dots \\ A(\omega_m^{2^m}) &= A_0(\omega_m^{2^{m+1}}) + A_1(\omega_m^{2^{m+1}})\omega_m^{2^m} = A_0(\omega_{m-1}^{2^m}) + A_1(\omega_{m-1}^{2^m})\omega_m^{2^m} \end{cases}$$

Tak więc gdy mamy wektory $V_0 = (A_0(\omega_{m-1}^0), A_0(\omega_{m-1}^1), \dots, A_0(\omega_{m-1}^{2^{m-1}}))$ oraz

$V_1 = (A_1(\omega_{m-1}^0), A_1(\omega_{m-1}^1), \dots, A_1(\omega_{m-1}^{2^{m-1}}))$ możemy w czasie liniowym wyliczyć wektor $V = (A(\omega_m^0), A(\omega_m^1), \dots, A(\omega_m^{2^m}))$, jednak wektory V_1 i V_2 można znów rozbić na wyliczenie najpierw 2 wektorów długości 2^{m-2} i połączenia tych dwóch wektorów w czasie liniowym od ich długości. Możemy tak rozбивać kolejne wektory, aż dojdziemy do wektorów długości 1 które przechowują wartości pewnych wielomianów 0-stopnia będący po prostu jednym ze współczynników A .

Niech $O(t)$ będzie czasem policzenia wartości wielomianu A w $n = 2^m$ punktach przy pomocy dyskretnej transformaty Furiera. Wiemy, że $O(t) = 2O(\frac{t}{2}) + O(n)$. Rozwiązaniem takiego równania jest $O(t) = O(n \log(n))$. Okazuje się, że po wyliczeniu wartości wielomianu AB w omawianych punktach możemy "wyciągnąć" z tych wartości w czasie $O(n)$ wartości współczynników wielomianu AB , gdzie n to ilość tych punktów, tak więc cały algorytm mnożenia odbywa się w czasie $O(\log(n)n) + O(n) = O(\log(n)n)$

Moja implementacja korzysta z dwóch klasycznych ulepszeń dyskretnej transformaty Furiera.

Pierwsza to tak zwana "Teorio-liczbowa transformata Furiera". Polega ona na nie wykonywaniu obliczeń w ciele C lecz w Z_p , przy czym oczywiście musi w ciele tym istnieć pierwiastek z 1 stopnia 2^m , gdzie 2^m jest potęgą 2 o wykładniku naturalnym i większa niż stopień zwracanego wielomianu. Pierwiastek ten też podniesiony do jakiegokolwiek potęgi o wykładniku naturalnym dodatnim, mniejszym niż 2^m musi być różny od 1. Tak naprawdę oznacza to po prostu, że p ma postać $r2^m + 1$, gdzie r jest liczbą naturalną, o czym pisałem w poprzedniej sekcji.

Drugim ulepszeniem jest użycie tak zwanej szybkiej transformaty Furiera. Opiera się ona na obserwacji że rekurencyjna wersja dyskretnej transformaty Furiera polega najpierw na dzieleniu współczynników wielomianu na coraz mniejsze grupy, aż do zawierających tylko pojedynczy współczynnik, a następnie łączeniu pojedynczych współczynników w pary zawierające informację o 2 współczynnikach, potem czwórki, ósemki itd aż do połączenia ich w jeden duży blok zawierający informacje o wszystkich współczynnikach, a rekurencyjne wywołania służą jedynie pogrupowaniu w jakiej kolejności będziemy wykonywać łączenia. (NIE WIEM JAK TO NAPISAC LEPIEJ???)

Możemy jednak to grupowanie wykonać bez kolejnych rekurencyjnych wywołań transformaty po prostu ustawiając obok siebie współczynniki w takiej kolejności żeby pary indeksów $(0, 1), (2, 3), \dots, (2^m - 2, 2^m - 1)$ odpowiadały polom w wektorze łączonych na najgłębszym poziomie rekurencji, $(0, 1, 2, 3), (4, 5, 6, 7), (8, 9, 10, 11), \dots, (2^m - 4, 2^m - 3, 2^m - 2, 2^m - 1)$ na drugim najgłębszym poziomie rekurencji itd.

Przejdźmy do dokładnego opisu naszej implementacji.

Najpierw definiuję funkcję *enoughGoodRoot* która przyjmuje liczbę k typu *long long* i zwraca element typu *field* na którym aby był równy 1 trzeba wykonać dokładnie k podniesień jej do kwadratu. Na początku deklaruje zmienną *powerof2* typu *long long* będącą największą potęgą 2 o wykładniku naturalnym takim, że dzieli on zmienną statyczną p klasy *field* pomniejszoną o 1, którą definiowałem w poprzedniej sekcji. Liczbę tą wyznaczam przez przypisanie jej początkowej wartości równej 1, i mnożeniu jej w pętli przez 2 dopóki wartość wyrażenia $(field :: p - 1) / powerof2$ nie będzie liczbą nieparzystą. Następnie tworzymy zmienną *odd* typu *long long* będącą po prostu liczbą po której pomnożeniu przez *powerof2* i dodaniu 1 otrzymujemy $field :: p$. Wiemy, z małego twierdzenia Fermata, że każda liczba względnie pierwsza z $field :: p$ podniesiona do $2^{powerof2} odd$ przystaje do 1 modulo $field :: p$. Dalsza część algorytmu polega na losowaniu niezerowego obiektu klasy *field* o nazwie *candidate*, podniesieniu go w miejscu do potęgi *odd*, a następnie sprawdzeniu ile razy tak uzyskany obiekt należy podnieść do kwadratu, nim będzie on równy 1. W tym celu podnosimy w pętli do kwadratu kopię *candidate* i póki nie dojdziemy do 1 inkrementujemy zmienną *funnyLog*, która początkowo jest równa 0 i po wykonaniu omawianej pętli ma ona wartość równą liczbie tych podniesień do kwadratu. Jeżeli *funnyLog* jest większe niż k (zakładamy, że $2^k < powerof2$) to liczba powstała przez podniesienie *candidate* do kwadratu $funnyLog - k$ razy jest naszym szukanym pierwiastkiem. Jeżeli tak nie jest losujemy do skutku nowego *candidate*, jednak za każdym razem prawdopodobieństwo sukcesu jest nie mniejsze niż $\frac{1}{2}$, bo z prawdopodobieństwem $\frac{1}{2}$ wylosujemy nieroztę kwadratową $field :: p$. (ZRODOŁOOO ZNALEZC!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!).

Kolejnym etapem jest odpowiednie ustawienie wartości w komórkach wektora ze współczynnikami wielomianu (nazwę go *coefficients*), tak by można było wykonać na niej iteracyjną wersję szybkiej transformaty Furiera. Okazuje się, że należy je uszeregować w takim porządku, że wartość znajdująca się w polu *coefficients[n]* musi znaleźć się w polu *reverseBits(n, k)*, która oznacza zmienną powstałą po odwróceniu k ostatnich bitów zmiennej n , gdzie 2^k to ilość pól wynikowego wektora. Funkcja *reverseBits* składa się z klasycznego algorytmu odwrócenia kolejności bitów zmiennej, polegającym na najpierw zamianie ze sobą dwóch sąsiednich bitów przy pomocy operatorów $|$, przesunięć bitowych i wyzerowaniu odpowiednich bitów przy pomocy operatora $\&$ i odpowiednich masek bitowych, następnie podobnej zamieniam sąsiednie bloki po 2 bity, następnie 4, 8, 16 i 32. Potem koryguję wynik przesuwając go bitowo o $64 - k$ bitów w lewo i wtedy tak uzyskaną zmienną zwracam jako wynik funkcji.

Gdy mamy już funkcję *reverseBits* możemy stworzyć funkcję *setToDo* transformującą wektor współczynników w "surowej" formie w wektor gotowy do wyliczenia jego szybkiej transformaty Furiera. Jako argumenty dla tej funkcji otrzymujemy wektor elementów typu *field* o nazwie *coefficients* oraz zmienną *long long* o nazwie *size* oznaczającą rządzaną długość wektora wynikowego (tak naprawdę jest to odpowiednio duża potęga dwójki o wykładniku naturalnym). Na początku dopełniamy wektor *coefficients* elementami równymi $field(0)$ do rozmiaru *size*. Następnie w pętli z *iteratorem* i przechodzącym po wszystkich liczbach naturalnych od 0 do $size - 1$ i jeżeli $reverseBits(i, \log_2(size)) >$

i (warunek ten służy temu, by każdy element został zamieniony dokładnie raz, zauważmy też, że $reverseBits(reverseBits(i, \log_2(size)), \log_2(size)) = i$) zamieniam w tabeli pole o indeksie i z polem o indeksie $reverseBits(i, \log_2(size))$ miejscami. Funkcja nic nie zwraca, a jedynie modyfikuje wektor podany jako argument.

Przejdźmy do funkcji *DFT*, która otrzymując wektor współczynników wielomianu *coefficients*, liczbę *size* nie mniejszą niż długość tego wektora i będący potęgą 2 o wykładniku naturalnym oraz obiekt *omegaM* typu *field*, który jest pierwiastkiem z 1 stopnia *size* takim, że podniesiony do jakiegokolwiek liczby naturalnej mniejszej niż *size* nie jest równy 0 zwraca wektor zawierający wartości tego wielomianu w punktach kolejno $omegaM^0, omegaM^1, \dots, omegaM^{size}$.

Poniżej umieściłem kod tej procedury.

```
void inline DFT(std::vector<field>&coefficients, long long size, field omegaM){
    setToDo(coefficients, size);
    std::stack<field> omegasM;
    while(omegaM != 1){
        omegasM.push(omegaM);
        omegaM *= omegaM;
    }
    long long m = 1;
    while(!omegasM.empty()){
        field currentOmegaM = omegasM.top();
        std::cout<<std::endl;
        omegasM.pop();
        field omega = 1;
        m*=2;
        std::cout<<m;
        for(long long j = 0; j<m/2; j+=1){
            for(long long k = j; k<size; k+=m){
                field t = omega * coefficients[k+m/2];
                field u = coefficients[k];
                coefficients[k] = u+t;
                coefficients[k+m/2] = u - t;
            }
            omega *= currentOmegaM;
        }
    }
}
```

Na początku przygotowujemy wektor do wykonania dalszej części obliczeń wywołując zdefiniowaną w poprzednim paragrafie funkcję *setToDo* na wektorze *coefficients* i dla liczby *size*.

Tworzymy stos na który kładziemy wyniki kolejnych złożań podniesienia do kwadratu liczby *omegaM* aż do -1 .

Póki stos nie będzie pusty będę w każdej iteracji pętli *while* ściągał z niego kolejne wartości i przypisywał je do zmiennej *currentOmegaM*.

W dalszej części będę oznaczał jako ω_i pierwiastek z 1 stopnia 2^i , w Z_p który podniesiony do żadnej mniejszej niż 2^i potęgi o wykładniku naturalnym nie jest równy 1, zaś f_j

Przyjmijmy oznaczenie, że na początku i -tej iteracji wektor *coefficients* ma postać $\frac{size}{2^{i-1}}$ bloków postaci $(f_{i,k}(\omega_i^0), f_{i,k}(\omega_i^1), \dots, f_{i,k}(\omega_i^{2^{i-1}-1}))$. gdzie k to numer bloku. Chcemy następujące po sobie pary bloków połączyć w jeden blok postaci $(f_{i+1,k}(\omega_{i+1}^0), f_{i+1,k}(\omega_{i+1}^1), \dots, f_{i+1,k}(\omega_{i+1}^{2^i-1}))$, przy czym $f_{i+1,k}(\omega_{i+1}^j) = f_{i,2k}(\omega_i^{\frac{j}{2}}) + f_{i,2k+1}(\omega_i^{\frac{j}{2}})\omega_{i+1}^j$.

Kolejne iteracje pętli z iteratorem j odpowiadają kolejnym punktom w których wyliczamy wartości odpowiednich wielomianów, zaś pętla z iteratorem k numery kolejnych rozpatrywanych wielomianów. Ponieważ $\omega_{i+1}^{2^i} = -1$ wyliczenie $f_{i+1,k}(\omega_{i+1}^j)$ i $f_{i+1,k}(\omega_{i+1}^{j+2^i})$ wyliczam w jednej iteracji pętli.(jak lepiej to napisać?)

Przejdźmy do pełnej procedury mnożenia.

```
std::vector<field> multiplication(std::vector<field> A, std::vector<field> B){
```

```

    long long size = 1;
    while(size < (long long)((A.size() + B.size()) + 2 )){
        size *= 2;
    }
    long long l = log(size);
    field omegaM = enoughGoodRoot(l);
    DFT(A, size, omegaM);
    DFT(B, size, omegaM);
    for(long long i=0; i<size; i++){
        A[i] = B[i] * A[i];
    }
    omegaM = field(1)/omegaM;
    DFT(A, size, omegaM);
    for(long long i=0; i<size; i++){
        A[i] /= field(size);
    }
    return A;
}

```

Wektorów nie przekazuję przez referencje bo będę je modyfikował.

Najpierw wiliczamy wartość $size$ będącą liczbą punktów w których będziemy liczyć wartości wielomianu AB (jest to najmniejsza liczba będąca potęgą 2 o wykładniku naturalnym większa niż stopień AB). Kolejnym etapem jest znalezienie pierwiastka stopnia $size$ z 1 w Z_p , nie będącym w tym ciele jednocześnie pierwiastkiem z 1 niższego naturalnego stopnia. Następnie wyliczamy przez wywołania DFT na odpowiednich argumentach wektor $(A(\omega M^0), A(\omega M^1), \dots, A(\omega M^{size}))$ oraz $(B(\omega M^0), B(\omega M^1), \dots, B(\omega M^{size}))$, następnie w kopii wektora A zapisuję wartości AB w kolejnych punktach będące wartościami odpowiednich mnożeń.

Okazuje się, że aby zmienić, wektor $(AB(\omega M^0), AB(\omega M^1), \dots, AB(\omega M^{size}))$ w wektor kolejnych współczynników AB wystarczy wywołać na nim DFT z drugim argumentem równym $size$ i trzecim będącym równym odwrotności ωM w Z_p , a następnie podzielić w Z_p każdy jego element przez $size$.