

**Алгоритмы на графах во внешней памяти** Напомним, что мы хотим делать алгоритмы с менее, чем линейным числом обращения к памяти. Например, сложность  $O(\frac{n \cdot \text{Poly}(\log n)}{B})$  нас устраивает, а сложность  $O(n)$  нас категорически не устраивает. Всякие  $O(\frac{\text{Poly}(n)}{\sqrt{B}})$  или  $O(\frac{\text{Poly}(n)}{\log B})$  нам не нравятся, но иногда мы не можем лучше.

**Dfs.** Если мы смогли сохранить ребра так, что для каждой вершины ребра лежат в памяти последовательно, то мы можем доставать соседей  $v$  блоками. Но, к сожалению, это не делает сложность алгоритма хорошей, потому что у нас есть массив *used*, к которому нам придется обращаться. Обращения будут произвольными. Тогда, если  $n < M$ , то алгоритм имеет смысл, потому что мы можем сохранить массив в оперативной памяти, а иначе этот алгоритм работает за  $O(n + \frac{m}{B})$ .

**Работа со списками.** Имеем какой-то односвязный список. Он реализован как массив и указатели. То есть, в каждой ячейке массива есть указатель на следующую ячейку массива. Научимся с ним работать.

**Групповые операции.** Чтобы считать несколько значений из списка, мы можем либо спросить про каждый элемент запроса, либо про все элементы списка —  $O(q)$  или  $O(\frac{n}{B})$ . Чтобы сделать групповые изменения, можно отсортировать все запросы заранее, после чего обрабатывать запросы группами за линейное время блоками. Сложность будет равняться  $O(\text{sort}(q, M, B) + \frac{n+q}{B})$ .

**Задача list ranking.** Мы хотим для каждого элемента узнать его порядковый номер в соответствующем списке. Это тривиально делается в оперативной памяти, потому что мы можем просто пройти по списку. Но для внешней памяти алгоритм не подойдет — прыжки по памяти произвольны.

Во-первых, мы хотим сделать список двусвязным. Это то же самое, что и набор запросов «Присвой следующему элементу мой индекс в поле предка». Групповой запрос на изменение мы уже научились обрабатывать.

Теперь сделаем что-то типа двоичных подъемов. На итерации  $k$  считаем, что мы правильно посчитали ранги для всех вершин, у которых ранг не более  $2^k$ . Кроме этого, будем поддерживать для всех вершин указатель на вершину на расстоянии  $2^k$  от нее (и вперед, и назад). Как задать новые ранги? Для тех вершин, у которых уже известны ранги, есть суперссылка в вершину без ранга. Но тогда ее ранг — это ранг старой вершины, увеличенный на  $2^k$ . Осталось пересчитать суперссылки. Их можно пересчитывать двоичными подъемами — брать суперссылку от нашей суперссылки. Но у нас доступа в произвольную точку памяти. Поэтому мы сделаем так: пусть у нас есть вершина  $v$ , ее суперпредок  $u$ , и ее суперсын  $w$ . Тогда новый суперсын от  $u$  это  $w$ , а суперпредок от  $w$  это  $u$ . Это тоже операция группового присваивания.

Пусть у нас был оракул, который умел говорить, четный или нечетный ранг для элемента. Пусть мы выкинули из списка все нечетные элементы, а указатели на следующий элемент списка теперь указывают на элемент «через один» от нас. Например, список  $1 \rightarrow 3 \rightarrow 4 \rightarrow 2$  перейдет в  $1 \rightarrow 2$ . Мы уменьшили длину списка в два раза. Пусть мы посчитали ранги в четном списке. Тогда мы на самом деле знаем ранги и для нечетного списка тоже — это просто ранг предка, увеличенный на единицу. Таким образом, мы получим сложность  $t(n) = t(\frac{n}{2}) + \text{sort}(n, M, B)$ .

Как создать такого оракула? Мы сделаем его недетерминированным. А именно, для каждого элемента случайно решим, выкинем мы его или нет. Но нам нужно, чтобы для элемента остался в новом списке либо он, либо его предок. Тогда мы выкидываем элемент, только если мы случайно решили, что хотим выкинуть его, и случайно решили, что мы не хотим выкинуть его предка. Так мы отбросим четверть элементов. Получаем сложность  $t(n) = t(\frac{3n}{4}) + \text{sort}(n, M, B)$ . Так мы можем проталкивать величину «чему равен номер моего списка».

Но поскольку у нас нумерация сместилась произвольным образом, ранги пока что пересчитываются не так просто. Раньше мы просто умножали ранг на 2 и прибавляли 1, но сейчас мы не выкидывали некоторые элементы.

Пусть рекурсия вернула наш новый список с рангами. Теперь мы для каждого нерассмотренного элемента знаем, чему должен быть равен ранг относительно предка. Но ранги предков сейчас поедут. Предварительно скажем, что ранг новых вершин — это ранг предка, увеличенный на 1. После чего мы получили два массива рангов — для старых вершин и для новых. Теперь нам надо сделать линейный проход, и при встрече равных рангов сначала брать старую вершину, а потом увеличивать все ранги на суффиксе на 1 (каким-нибудь счетчиком). По сути, мы просто избавились от равных чисел за сложность сортировки. Таким образом, мы решили list ranking за сложность  $O(\text{sort}(n, M, B))$ .

**Поиск минимального остова во внешней памяти с помощью алгоритма Борувка.** Отсортируем ребра по первой вершине. Теперь за  $O(\frac{n}{B})$  мы находим минимальное ребро из каждой вершины. Теперь нам надо сделать самый сложный шаг — найти компоненты.

У нас есть какое-то множество ребер, которое задает лес. Мы хотим для каждой вершины узнать номер ее компоненты. Тогда мы потом сожмем компоненты, уменьшим размер в два раза, и тд (см. алгоритм Борувки). Разобьем каждое ребро на два ориентированных, и для каждой вершины зададим каждому ребру следующее, как в эйлеровом обходе. Теперь мы получаем списки ребер, и нам надо для каждого ребра просто понять номер его списка. Видим, что это и есть задача list ranking. Таким образом, мы сможем найти остов за  $O(\text{sort}(n, M, B) \log n)$ .