

$t(n, \text{input})$  - время работы алгоритмы при входных данных  $\text{input}$  размера  $n$ . Тогда время работы алгоритма  $t(n) = \max_{\text{input}} t(n, \text{input})$ .

$$t(n) = O(f(n)) \Leftrightarrow \exists c > 0, N > 0 : \forall n > N \ t(n) \leq c \cdot f(n).$$

$$t(n) = o(f(n)) \Leftrightarrow \forall c > 0, \exists N : \forall n > N \ t(n) \leq c \cdot f(n).$$

$$t(n) = \Omega(f(n)) \Leftrightarrow \exists c > 0, \forall N, \exists n > N, \text{input} : t(n, \text{input}) \geq c \cdot f(n).$$

$$t(n) = \omega(f(n)) \Leftrightarrow \forall c > 0, \forall N, \exists n > N, \text{input} : t(n, \text{input}) \geq c \cdot f(n).$$

$$t(n) = \theta(f(n)) \Leftrightarrow t(n) = \Omega(f(n)), \ t(n) = O(f(n)).$$

Алгоритм является полиномиальным, если  $t(\text{input}) = O(|\text{input}|^k)$ .  $|\text{input}|$  - битовая длина.

Сильно полиномиальный алгоритм -  $t(n) = O(\text{Poly}(n))$  - string-poly

Слабо полиномиальный алгоритм -  $O(\text{Poly}(n, \log C))$  - weak-poly

Псевдо полиномиальный алгоритм -  $O(\text{Poly}(n, C))$  - pseudo-poly

# Алгоритмы и структуры данных, семинар 2.

## Решаем вместе задачи на комбинаторную и геометрическую вероятности.

31 октября 2019

### 1 Теоретический материал

Обратите внимание, что большинство приведённых ниже определений справедливы **только** для случая конечного множества элементарных исходов, хотя и сохраняют свой смысл при обобщении. Особенно будьте осторожны с определениями касающимися **случайных величин**.

1. Вероятностное пространство для случая **конечного** множества элементарных исходов это тройка  $(\Omega, 2^\Omega, \mathbb{P})$ , где:
  - $\Omega$  — множество элементарных исходов. Элементарные исходы обозначаются как  $w \in \Omega$ ;
  - $2^\Omega$  — множество событий, каждое событие является подмножеством множества элементарных исходов. Например:  $A \in 2^\Omega, A \subset \Omega$ .
  - $\mathbb{P}$  — вероятности событий. Вероятность является числом от 0 до 1. В рассматриваемом нами случае вероятность события определяется как сумма вероятностей составляющих его элементарных исходов:  $P(A) = \sum_{w \in A} P(\{w\})$ .
2. Если  $P(A) = 0$ , то событие  $A$  называют невозможным.
3. Если  $P(A) = 1$ , то событие  $A$  называют достоверным.
4. События  $A$  и  $B$  называют независимыми, если вероятность того, что событие  $B$  произойдёт не меняется от того, что произошло событие  $A$ . Формальнее, будем называть  $A$  и  $B$  независимыми ( $P(A) > 0, P(B) > 0$ , если  $P(A \cap B) = P(A) \cdot P(B)$ ).
5. Если  $P(A) > 0$  и  $P(B) > 0$ , но  $P(A \cap B) = 0$ , то события  $A$  и  $B$  называются несовместными.
6. События  $A_1, A_2, \dots, A_n$  называются попарно независимыми, если любые два из них являются независимыми.
7. События  $A_1, A_2, \dots, A_n$  называются независимыми в совокупности, если для любого набора из этих событий  $A_{i_1}, A_{i_2}, \dots, A_{i_k}$  верно  $P(A_{i_1} \cap A_{i_2} \cap \dots \cap A_{i_k}) = P(A_{i_1}) \cdot P(A_{i_2}) \cdot \dots \cdot P(A_{i_k})$ .
8. Вероятность наступления  $A$  при условии наступления  $B$  записывается как  $P(A|B)$ . Если  $P(B) > 0$ , то справедливо  $P(A|B) = \frac{P(A \cap B)}{P(B)}$ .
9. События  $A_1, A_2, \dots, A_n$  называются полной группой событий, если любой элементарный исход принадлежит **ровно** одному из них.
10. Пусть события  $A_1, A_2, \dots, A_n$  образуют полную группу, тогда имеет место:  $P(B) = \sum_{i=1}^n P(B|A_i) \cdot P(A_i)$ .

## 2 Задания

1. Обсудите понятия попарной независимости событий и независимости в совокупности. Приведите пример трёх событий, которые являются попарно независимыми, но не являются независимыми в совокупности.
2. Обсудите понятие полной группы событий. Решите следующую задачу. Имеется три корзины. Изначально в первой корзине находится два белых шара и один чёрный, во второй три белых и два чёрных, а третья корзина пуста. Из обеих корзин случайно выбирают по два шара и кладут в третью. Затем из третьей корзины равновероятно выбирают один шар, найдите вероятность того, что этот шар будет чёрным.
3. Какова вероятность того, что при 8 бросаниях честной монеты герб выпадет в точности 5 раз?
4. На полке в случайном порядке расставлено 40 книг, среди которых находится трехтомник Пушкина. Найти вероятность того, что эти тома стоят в порядке возрастания номера слева направо, но не обязательно рядом.
5. Двое играют в русскую рулетку с шестизарядным револьвером, в который вставлены два патрона. Первый прокрутил барабан и нажал на курок — пистолет не выстрелил. Пришёл черёд второго, он может выбрать, сразу нажать на курок или сначала прокрутить барабан. Как ему выгоднее поступить, если известно, что он не хотел бы выстрела и
  - (а) патроны были вставлены в две соседние ячейки;
  - (б) патроны были вставлены в две противоположные ячейки;
  - (с) патроны были вставлены в две случайные ячейки.
6. Задача. У Стаса есть 3 красных, 4 синих и 5 зелёных вагончиков, из которых ему хочется собрать паровозик. Сколько есть способов сделать это так, чтобы все вагончики были использованы и никакие два синих вагончика не стояли рядом? Вагончики одного цвета считаются полностью одинаковыми.
7. Обсудите понятие геометрической вероятности. Решите следующую задачу. Расстояние между пунктом А и пунктом Б составляет 100 километров. Известно, что запорожец и волга выехали в какие-то случайные моменты времени между 12:00 и 14:00, при этом волга выехала после запорожца. Скорость запорожца составляет 50 километров в час, а скорость волги — 100 километров в час. Найдите вероятность того, что волга приедет в пункт Б раньше.
8. Дана следующая реализация функции *random\_shuffle*:

```
void random_shuffle(std::vector<int>& array) {  
    for (size_t i = 0; i < array.size(); ++i) {  
        std::swap(array[i], array[rand(0, i)]);  
    }  
}
```

Верно ли, что функция равновероятно получает любую перестановку массива (при условии, что все элементы массива различны)?

9. Студент на экзамене играет с преподавателем в следующую игру. На столе имеется три перевернутых текстом вниз листочка с вопросом(только к одному из листочков студент перед экзаменом подготовился).

Далее студент показывает пальцем на какой-то листочек, а преподаватель открывает один из двух оставшихся листочков, к которому студент гарантированно не готовился.

Стоит ли студенту взять тот листочек, на который он показывал пальцем, или стоит взять оставшийся неоткрытый, если студент хочет максимизировать вероятность сдачи экзамена?

10. У вас имеется честная монета.

- (a) Предложите трём игрокам способ равновероятно выбрать победителя.
- (b) Покажите, что не существует способа этого сделать, используя фиксированное количество бросков монеты.

11. У сайта имеется  $n$  рекламных баннеров, причём владелец баннера  $i$  заплатил  $c_i$  рублей. Схема выбора называется честной, если вероятность  $p_i$  каждого баннера быть выбранным пропорциональна величине  $c_i$ . Считая все числа  $c_i$  целыми, а ваш генератор случайных чисел идеальным и способным равновероятно возвращать любое целое число в заданном диапазоне, предложите схему:

- (a) Честного выбора одного баннера из  $n$ .
- (b) Честного выбора  $k$  различных баннеров из  $n$ .

# Алгоритмы и структуры данных.

## Упражняемся в математическом ожидании.

### 1 Теоретический материал

Обратите внимание, что большинство приведённых ниже определений справедливы **только** для случая конечного множества элементарных исходов, хотя и сохраняют свой смысл при обобщении. Особенно будьте осторожны с определениями касающимися **случайных величин**.

1. Случайная величина  $\xi$  есть вещественнозначная функция элементарного исхода, то есть  $\xi : \Omega \rightarrow \mathbb{R}$ .
2. Две случайные величины  $\xi$  и  $\psi$  независимы, если для любых  $c, d \in \mathbb{R}$  верно, что события  $A = \{\omega : \xi(\omega) = c\}$  и  $B = \{\omega : \psi(\omega) = d\}$  независимы.
3. Математическим ожиданием случайной величины называется её средневзвешенное значение  $E\xi = \sum_{w \in \Omega} \xi(w) \cdot P(w)$ .
4. Линейность математического ожидания. Математическое ожидание линейной комбинации случайных величин равно соответствующей линейной комбинации их математических ожиданий, при этом неважно, выполняется ли условие независимости.  $E(\alpha\xi + \beta\psi) = \alpha E\xi + \beta E\psi$ .
5. Математическое ожидание произведения **независимых** случайных величин равно произведению математических ожиданий, то есть  $E(\xi \cdot \psi) = E\xi \cdot E\psi$ .
6. Дисперсией случайной величины называется среднеквадратичное её отклонение от математического ожидания, или  $D\xi = E(\xi - E\xi)^2$ .
7. Для оценки вероятности отклонения неотрицательной случайной величины от математического ожидания используют неравенство Маркова:

$$P(\xi \geq a) \leq \frac{E\xi}{a}$$

8. И Чебышёва (требование неотрицательности не накладывается):

$$P(|\xi - E\xi| \geq a) \leq \frac{D\xi}{a^2}$$

## 2 Задания

1. В магазине имеется 10 автомобилей. Из них 5 черных, 3 красных и 2 синих. Некоторый покупатель случайным равновероятным образом выбрал 3 автомобиля. Найдите распределение (в данном случае подразумевается вероятность принять каждое конкретное значение) случайной величины «количество чёрных автомобилей среди выбранных». Найдите математическое ожидание этой случайной величины.
2. Найти математическое ожидание модуля разности двух независимых равномерно распределённых целых чисел от 1 до  $n$ . Укажите асимптотическую формулу и коэффициент при старшей степени.
3. Рассмотрим следующую игру: вы можете бросить обычный шестигранный кубик, после чего решаете оставить выпавшее на нём число, или отказаться от него и бросить заново, при этом отказаться можно не более чем два раза. Предложите стратегию игры, при которой максимизируется математическое ожидание числа, выпавшего на последнем кубике.
4. У Аркадия есть  $n$  карточек с числами, на каждой карточке написано некоторое целое число  $a_i$  (числа могут быть как положительными, так и отрицательными). Аркадий каждый вечер поступает следующим образом: он раскладывает карточки числами вниз в случайном порядке слева направо (каждая перестановка карточек реализуется с равной вероятностью) и начинает их по очереди открывать также слева направо. Во время этого процесса он складывает в уме все числа, встреченные на открытых карточках, но как только встречает карточку с отрицательным числом, он прибавляет его к ответу, заканчивает процесс игры и произносит вслух текущую сумму.  
  
Аркадий занимается этим уже несколько десятилетий и теперь ему стало интересно мат. ожидание числа, которое он произнесет. Придумайте алгоритм, который за время  $O(n)$  определит это мат. ожидание.
5.  $n$  участников играют в игру, состоящую из  $n$  раундов. Каждому участнику  $i$  сопоставлено некоторое положительное число  $a_i$ . Каждый раунд проходит следующим образом. Из оставшегося в игре множества  $\{v_1, v_2, \dots, v_k\}$  участников выбирается случайный: участник с номером  $v_j$  выбирается с вероятностью  $a_{v_j} / (a_{v_1} + a_{v_2} + \dots + a_{v_k})$ . После выбора нового участника, он считается победителем этого раунда и выходит из игры. Опишите алгоритм, который для каждого участника определяет мат. ожидание номера раунда, в котором он победит. Алгоритм должен работать за время  $O(n^2)$ .
6. Покажите, что умножение случайной величины на константу  $c$  умножает её математическое ожидание на  $c$ , а её дисперсию на  $c^2$ .
7. Как вы помните, математическое ожидание обладает свойством линейности, то есть математическое ожидание суммы равняется сумме математических ожиданий. Удивительно, но этим же свойством обладает и дисперсия, если конечно величины независимы. Докажем же это!
8. Скомбинируем теперь результаты предыдущих двух пунктов. Пусть у вас есть некоторый  $n$ -гранный кубик, на гранях которого написаны неизвестные вам числа  $a_i$ . Вы бросаете кубик и наблюдаете итоговое значение. Вы хотели бы оценить ожидаемое значение, которое выпадает на кубике. Для этого вы делаете  $m$  независимых бросков и берёте среднее арифметическое. Разумеется, это значение можно также трактовать как случайную величину, являющуюся средним  $m$  независимых одинаково распределённых случайных величин. Что вы можете сказать про её математическое ожидание и дисперсию?
9. Докажите неравенства Маркова и Чебышёва.

- unit test (обычные, запускаем просто тесты)
- integration (разные компоненты программы нормально живут вместе)
- prod (тестирование от самого начала до конца)