Olympic Tin Học Sinh Viên OLP & ACM-ICPC

Nguyễn Quản Bá Hồng*

Ngày 14 tháng 5 năm 2025

Tóm tắt nội dung

This text is a part of the series *Some Topics in Advanced STEM & Beyond*:
URL: https://nqbh.github.io/advanced_STEM/.
Latest version:

- *Olympic Tin Học Sinh Viên OLP & ICPC*.
  PDF: URL: https://github.com/NQBH/advanced_STEM_beyond/blob/main/OLP_ICPC/NQBH_OLP_ICPC.pdf.
  TEX: URL: https://github.com/NQBH/advanced_STEM_beyond/blob/main/OLP_ICPC/NQBH_OLP_ICPC.tex.
- Codes:
  - C: https://github.com/NQBH/advanced_STEM_beyond/tree/main/OLP_ICPC/C.
  - C++: https://github.com/NQBH/advanced_STEM_beyond/tree/main/OLP_ICPC/C++.
  - Python: https://github.com/NQBH/advanced_STEM_beyond/tree/main/OLP_ICPC/Python.

Mục lục

*A Scientist & Creative Artist Wannabe. Website: https://nqbh.github.io. GitHub: https://github.com/NQBH.
E-mail: nguyenquanbahong@gmail.com, hong.nguyenquanba@umt.edu.vn. Bến Tre & Hồ Chí Minh Cities, Việt Nam.

Preliminaries – Kiến thức chuẩn bị

Resources – Tài nguyên.

1. [WW16]. Yonghui Wu, Jiande Wang. *Data Structure Practice for Collegiate Programming Contests & Education.*
2. [WW18]. Yonghui Wu, Jiande Wang. *Algorithm Design Practice for Collegiate Programming Contests & Education.*
3. Codeforces https://codeforces.com/.
4. CSES Problem Sets. https://cses.fi/problemset/.

Some critical-thinking questions:

Question 1 (Generalization; main ideas of a solution/proof)**.** *What are main ideas of a solution or a proof of a problem that can be used to generalize the original problem?*

Question 2 (Link[1])**.** *Can we draw some link(s) between different problems? Even they are in different categories: algebra, analysis, & combinatorics.*

Remark 1 (Repeat & mathematical induction – Lặp & quy nạp toán học)**.** *Nếu bài toán có chứa $n \in \mathbb{N}^\star$ tổng quát hoặc chứa số tự nhiên của năm ra đề, e.g., 2025, thì đưa* 2025 *về $n \in \mathbb{N}^\star$, rồi sử dụng các kỹ thuật toán học để đưa về phép lặp, hoặc sử dụng phương pháp quy nạp toán học (method mathematical induction).*

Notation – Ký hiệu

- $\overline{m,n} := \{m, m+1, \ldots, n-1, n\}$, $\forall m, n \in \mathbb{Z}$, $m \le n$. Hence the notation "for $i \in \overline{m,n}$" means "for $i = m, m+1, \ldots, n$", i.e., chỉ số/biến chạy i chạy từ $m \in \mathbb{Z}$ đến $n \in \mathbb{Z}$. Trong trường hợp $a, b \in \mathbb{R}$, ký hiệu $\overline{a,b} := \overline{\lceil a \rceil, \lfloor b \rfloor}$ có nghĩa như định nghĩa trước đó với $m := \lceil a \rceil, n := \lfloor b \rfloor \in \mathbb{Z}$; khi đó ký hiệu "for $i \in \overline{a,b}$" với $a, b \in \mathbb{R}$, $a \le b$ có nghĩa là "for $i = \lceil a \rceil, \lceil a \rceil + 1, \ldots, \lfloor b \rfloor - 1, \lfloor b \rfloor$, i.e., chỉ số/biến chạy i chạy từ $\lceil a \rceil$ đến $\lfloor b \rfloor \in \mathbb{Z}$.
- $\lfloor x \rfloor, \{x\}$ lần lượt được gọi là *phần nguyên & phần lẻ* (integer- & fractional parts) của $x \in \mathbb{R}$, see, e.g., Wikipedia/floor & ceiling functions, Wikipedia/fractional part.
- $x_+ := \max\{x, 0\}$, $x_- := \max\{-x, 0\} = -\min\{x, 0\}$ lần lượt được gọi là *phần dương & phần âm* (positive- & negative parts) của $x \in \mathbb{R}$.
- s.t.: abbreviation of 'such that'.
- w.l.o.g.: abbreviation of 'without loss of generality'.

1 Basic Competitive Programming – Lập Trình Thi Đấu Cơ Bản

Resources – Tài nguyên.

1. [Laa20]. Antti Laaksonen. *Guide to Competitive Programming: Learning & Improving Algorithms Through Contests.*
2. [Thư+21a]. Trần Đan Thư, Nguyễn Thanh Phương, Đinh Bá Tiến, Trần Minh Triết. *Nhập Môn Lập Trình.*
3. [Thư+21b]. Trần Đan Thư, Nguyễn Thanh Phương, Đinh Bá Tiến, Trần Minh Triết, Đặng Bình Phương. *Kỹ Thuật Lập Trình.*
4. [TTK21]. Trần Đan Thư, Đinh Bá Tiến, Nguyễn Tấn Trần Minh Khang. *Phương Pháp Lập Trình Hướng Đối Tượng.*

[1] Watch, e.g., IMDb/Shi Guang Dai Li Ren ⋆ Link Click (2021–).

1.1 The art of handling inputs & formatting outputs – Nghệ thuật xử lý các dạng đầu vào & định dạng các dạng đầu ra

To handle various types of inputs & format various types of outputs, see, e.g.:

- Peking University Judge Online for ACM/ICPC (POJ)/FAQ. See, e.g., [Laa20; Laa24, Chap. 2, Subsect. 2.1.1, pp. 10–11].

To compile a C++ program in Linux, run in Terminal:

```
$ g++ -O2 -Wall program_name.cpp -o program_name
$ ./program_name
```

or if you want to transfer input file into it & print output into Terminal screen:

```
$ ./program_name < program_name.inp
```

or if you want to transfer input file into it & print output into a file:

```
$ ./program_name < program_name.inp > program_name.out
```

- Geeks4Geeks/`std::endl` vs. `\n` in C++: https://www.geeksforgeeks.org/endl-vs-n-in-cpp/.
- `i++` vs. `++i`: StackOverflow/Is there a performance difference between i++ & ++i in C?

1.2 Repeat/Loop – Lặp

1.3 String data – Kiểu dữ liệu chuỗi

1.4 Array data – Kiểu dữ liệu mảng

Về mặt toán học, kiểu dữ liệu mảng là dãy số hữu hạn $(a_i)_{i=1}^n = (a_1, a_2, \ldots, a_n)$. Về mặt Tin học, kiểu dữ liệu mảng được ký hiệu bởi `a[1..n]`.

Bài toán 1 ([Đức22], 141., pp. 140–141: Count digit – Đếm chữ số)**.** *Cho dãy số n số nguyên dương $A[1..n]$ & 1 chữ số k. Đếm số lần xuất hiện chữ số k trong dãy A đã cho. E.g., với dãy $A[] = (11, 12, 13, 14, 15)$, thì chữ số $k = 1$ xuất hiện 6 lần trong dãy A.*

Input. *Dòng đầu tiên của đầu vào chứa số nguyên $T \in \mathbb{N}^\star$ cho biết số bộ dữ liệu cần kiểm tra. Mỗi bộ dữ liệu gồm: (i) Dòng đầu chứa lần lượt $n, k \in \mathbb{N}$ là số phần tử trong dãy $A[]$ & chữ số k. (ii) Dòng thứ 2 chứa n số nguyên cách nhau 1 dấu cách, mô tả các phần tử của dãy A.*

Output. *Ứng với mỗi bộ dữ liệu, in ra 1 dòng chứa kết quả của bài toán tương ứng với bộ dữ liệu đầu vào đó.*

Constraint. $1 \le T \le 100, 1 \le n \le 100, 0 \le k \le 9, 1 \le A[i] \le 1000, \forall i = 1, \ldots, n$.

- Input: https://github.com/NQBH/advanced_STEM_beyond/blob/main/OLP_ICPC/input/count_digit.inp.
- Output: https://github.com/NQBH/advanced_STEM_beyond/blob/main/OLP_ICPC/output/count_digit.out.
- Python: https://github.com/NQBH/advanced_STEM_beyond/blob/main/OLP_ICPC/Python/count_digit.py.
- C++: ?

Bài toán 2 ([Đức22], 141., pp. 140–141: Count digit – Đếm chữ số)**.** *Cho dãy số nguyên $a[1], a[2], \ldots, a[n]$. Thực hiện nhiệm vụ: Chia dãy thành 2 phần trái & phải, trong đó phần trái gồm $\frac{n}{2}$ phần tử đầu tiên & phần phải gồm các phần tử còn lại. Tính tổng các phần tử của mỗi phần, cuối cùng tính & in ra tích 2 tổng tìm được.*

Input. *Dòng đầu tiên của đầu vào chứa $t \in \mathbb{N}^\star$ cho biết số bộ dữ liệu cần kiểm tra. Mỗi bộ dữ liệu gồm: (i) Dòng đầu chứa $n \in \mathbb{N}^\star$ cho biết số phần tử của dãy. (ii) Dòng 2 chứa n số nguyên cách nhau bởi dấu cách, là các phần tử của dãy.*

Output. *Ứng với mỗi bộ dữ liệu, in ra 1 dong chứa kết quả của bài toán tương ứng với bộ dữ liệu đầu vào đó.*

Constraint. $1 \le t \le 100, 1 \le n \le 100, 1 \le A[i] \le 100, \forall i = 1, \ldots, n$.

- Input: https://github.com/NQBH/advanced_STEM_beyond/blob/main/OLP_ICPC/input/prod_left_right_sums.inp.
- Output: https://github.com/NQBH/advanced_STEM_beyond/blob/main/OLP_ICPC/output/prod_left_right_sums.out.
- Python: https://github.com/NQBH/advanced_STEM_beyond/blob/main/OLP_ICPC/Python/prod_left_right_sums.py.

```
t = int(input())
for _ in range(t):
    n = int(input())
    a = list(map(int, input().split()))
    lsum = rsum = 0
    for i in range(n//2):
        lsum += a[i]
    for i in range(n//2, n):
        rsum += a[i]
    print(lsum * rsum)
```

- C++: ?

2 Olympic Tin THCS & THPT

Bài toán 3 ([Tru23], HSG12 Tp. Hà Nội 2020–2021, Prob. 1, p. 80: Find mid – Tìm giữa)**.** *(a) Cho $l, r \in \mathbb{N}^\star$. Tìm $m \in [l, r) \cap \mathbb{N}^\star$ để chênh lệch giữa tổng các số nguyên liên tiếp từ l đến m & tổng các số nguyên liên tiếp từ $m+1$ đến r là nhỏ nhất. (b) Mở rộng cho $l, r \in \mathbb{Z}$. (c⋆) Thay tổng bởi tổng bình phương, tổng lập phương, tổng lũy thừa bậc $a \in \mathbb{R}$.*

Input. *2 số $l, r \in \mathbb{N}^\star$, $l < r \leq 10^9$.*

Output. *Gồm 1 số nguyên duy nhất là m thỏa mãn.*

Limits. *Subtask 1:* 60% *các test có $l < r \leq 10^3$. Subtask 2:* 40% *các test còn lại có $l < r \leq 10^9$.*

- Input: https://github.com/NQBH/advanced_STEM_beyond/blob/main/OLP_ICPC/input/find_mid.inp.
- Output: https://github.com/NQBH/advanced_STEM_beyond/blob/main/OLP_ICPC/output/find_mid.out.
- C++: https://github.com/NQBH/advanced_STEM_beyond/blob/main/OLP_ICPC/C++/find_mid.cpp.
- Python: https://github.com/NQBH/advanced_STEM_beyond/blob/main/OLP_ICPC/Python/find_mid.py.

3 Ad Hoc Problems

- **ad hoc** [a] (from Latin) arranged or happening when necessary & not planned in advance; [adv] (from Latin) in a way that is arranged or happens when necessary & is not planned in advance.

  – (từ tiếng Latin) được sắp xếp hoặc xảy ra khi cần thiết & không được lên kế hoạch trước; [adv] (từ tiếng Latin) theo cách được sắp xếp hoặc xảy ra khi cần thiết & không được lên kế hoạch trước.

For the definitions of "ad hoc", see also, e.g., viWikipedia/ad hoc, enWikipedia/ad hoc.

3.1 Solving Ad Hoc Problems by Mechanism Analysis

Problem 1 ([WW18], 1.1.1, p. 1, Factstone Benchmark)**.** Amtel *has announced that it will release a 128-bit computer chip by 2010, a 256-bit computer by 2020, & so on, continuing its strategy of doubling the word size every 10 years. (*Amtel *released a 64-bit computer in 2000, a 32-bit computer in 1990, a 16-bit computer in 1980, an 8-bit computer in 1970, & a 4-bit computer, its 1st, in 1960.)* Amtel *will use a new benchmark – the* Factstone *– to advertise the vastly improved capacity of its new chips. The* Factstone *rating is defined to be the largest integer n such that $n!$ can be represented as an unsigned integer in a computer word. Given a year $1960 \leq y \leq 2160$, what will be the* Factstone *rating of* Amtel*'s most recently released chip?*

Input. *There are several test cases. For each test case, there is 1 line of input containing y. A line containing 0 follows that last test case.*

Output. *For each test case, output a line giving the Factstone rating.*

Source. *Waterloo local 2005.09.24*

IDs for Online Judges. *POJ 2661, UVA 10916*

Bài toán 4 ([WW18], 1.1.1, p. 1, Điểm chuẩn Factstone)**.** Amtel *đã thông báo rằng họ sẽ phát hành một con chip máy tính 128-bit vào năm 2010, một máy tính 256-bit vào năm 2020, & cứ thế, tiếp tục chiến lược tăng gấp đôi kích thước từ sau mỗi 10 năm. (*Amtel *đã phát hành một máy tính 64-bit vào năm 2000, một máy tính 32-bit vào năm 1990, một máy tính 16-bit vào năm 1980, một máy tính 8-bit vào năm 1970, & một máy tính 4-bit, máy tính đầu tiên của họ, vào năm 1960.)* Amtel *sẽ sử dụng một chuẩn mực mới –* Factstone *– để quảng cáo cho khả năng được cải thiện đáng kể của các con chip mới của mình. Xếp hạng* Factstone *được định nghĩa là số nguyên n lớn nhất sao cho $n!$ có thể được biểu diễn dưới dạng một số nguyên không dấu trong một từ máy tính. Với năm $1960 \leq y \leq 2160$, xếp hạng* Factstone *của chip mới nhất được phát hành của* Amtel *sẽ là bao nhiêu?*

Đầu vào. *Có một số trường hợp thử nghiệm. Đối với mỗi trường hợp thử nghiệm, có 1 dòng đầu vào chứa* y. *Một dòng chứa* 0 *theo sau trường hợp thử nghiệm cuối cùng đó.*

Đầu ra. *Đối với mỗi trường hợp thử nghiệm, đầu ra là một dòng cho biết xếp hạng Factstone.*

Analysis. For a given year $y \in [1960, 2160] \cap \mathbb{N}$, 1st the number of bits for the computer in this year is calculated, & then the largest integer n, i.e., the *Factstone rating*, that $n!$ can be represented as an unsigned integer in a computer word is calculated. Since the computer was a 4-bit computer in 1960 & AMTEL doubles the word size every 10 years, the number of bits for the computer in year y is $b = 2^{2+\lfloor \frac{y-1960}{10} \rfloor} \in \mathbb{N}^\star$. The largest unsigned integer for b-bit is $2^b - 1 \in \mathbb{N}^\star$. If $n!$ is the largest unsigned integer $\leq 2^b - 1$, then n is the Factstone rating in year y. There are 2 calculation methods:

1. Calculate $n!$ directly, which is slow & easily leads to overflow.

2. Logarithms are used to calculate $n!$, based on the following inequality

$$n! \leq 2^b - 1 \Rightarrow \log_2 n! = \sum_{i=1}^{n} \log_2 i = \log_2 1 + \log_2 2 + \cdots + \log_2 n \leq \log_2(2^b - 1) < \log_2 2^b = b,$$

   n can be calculated by a loop: Initially $i \coloneqq 1$, repeat `++i`, & $\log_2 i$ is accumulated until the sum is $> b$. Then $i - 1$ is the Factstone rating.

Codes:

- C++: https://github.com/NQBH/advanced_STEM_beyond/blob/main/OLP_ICPC/C++/Factstone_benchmark.cpp.

```
#include <stdio.h>
#include <math.h>

int main() {
    int y;
    while (1 == scanf("%d", &y) && y) { // input test cases
        double w = log(4);
        for (int Y = 1960; Y <= y; Y += 10)
            w *= 2;
        int i = 1; // accumulation log2 i until > w
        double f = 0; // f: sum of accumulation for log2 i
        while (f < w)
            f += log((double)++i);
        printf("%d\n", i - 1); // output Factstone rating
    }
    if (y) printf("fishy ending %d\n", y);
}
```

- Python:

Bài toán 5 (Mở rộng [WW18], 1.1.1, p. 1, Điểm chuẩn Factstone)**.** AMTEL *đã thông báo rằng kể từ năm* $y_0 \in \mathbb{N}^\star$ *cho trước, họ sẽ phát hành 1 con chip* b^{b_0}*-"bit" computer ("bit" ở đây được hiểu theo nghĩa rộng là theo cơ số* $b \in \mathbb{N}^\star$, $b \geq 2$, *chứ không phải hệ nhị phân 2-bit), & cứ sau* δ_y *năm &* δ_m *tháng (*$\delta_m \in \overline{1, 11}$*), số "bit" sẽ gấp* $b \in \mathbb{N}$, $b \geq 2$ *lên so với trước đó.* AMTEL *sẽ sử dụng một chuẩn mực mới –* Factstone *– để quảng cáo cho khả năng được cải thiện đáng kể của các con chip mới của mình. Xếp hạng* Factstone *được định nghĩa là số nguyên* n *lớn nhất sao cho* $n!$ *có thể được biểu diễn dưới dạng một số nguyên không dấu trong một từ máy tính. Với năm* $y_0 \leq y$, *xếp hạng* Factstone *của chip mới nhất được phát hành của* AMTEL *sẽ là bao nhiêu?*

Đầu vào. *Có một số trường hợp thử nghiệm. Đối với mỗi trường hợp thử nghiệm, có 1 dòng đầu vào chứa* y. *Một dòng chứa* 0 *theo sau trường hợp thử nghiệm cuối cùng đó.*

Đầu ra. *Đối với mỗi trường hợp thử nghiệm, đầu ra là một dòng cho biết xếp hạng Factstone.*

Remark 2 (log: product $\mapsto$ sum)**.** *When you encounter a product function of* n, *i.e.,* $f(n)$, *e.g.* $n!$ *above, use logarithm to transform products into sums.*

Question 3 (Sum $\leftrightarrows$ Product)**.** *Làm sao để chuyển 1 tổng thành 1 tích? Làm sao chuyển 1 tích thành 1 tổng?*

Answer. Chuyển tổng thành tích: $e^{a+b} = e^a e^b$, $\forall a, b \in \mathbb{R}$. Tổng quát:

$$e^{\sum_{i=1}^{n} a_i} = \prod_{i=1}^{n} e^{a_i}, \ \forall a_i \in \mathbb{R}, \ \forall n \in \mathbb{N}^\star, \ \forall i = 1, \ldots, n.$$

Chuyển tích thành tổng: $\ln(ab) = \ln a + \ln b$, $\forall a, b \in (0, \infty)$. Tổng quát:

$$\ln \prod_{i=1}^{n} a_i = \sum_{i=1}^{n} \ln a_i, \ \forall a_i \in (0, \infty), \ \forall n \in \mathbb{N}^\star, \ \forall i = 1, \ldots, n.$$

Note: Có thể thay $\ln x$ bởi $\log x, \log_a x$ với $a \in (0, \infty)$ bất kỳ. □

Problem 2 ([WW18], 1.1.2, p. 3, Bridge)**.** *Consider that n people wish to cross a bridge at night. A group of at most 2 people may cross at any time, & each group must have a flashlight. Only 1 flashlight is available among the n people, so some sort of shuttle arrangement must be arranged in order to return the flashlight so that more people may cross.*

Each person has a different crossing speed; the speed of a group is determined by the speed of the slower member. Your job is to determine a strategy that gets all n people across the bridge in the minimum time.

Input. *The 1st line of input contains n, followed by n lines giving the crossing times for each of the people. There are not more than* 1000 *people, & nobody takes more than* 100 *seconds to cross the bridge.*

Output. *The 1st line of output must contain the total number of seconds required for all n people to cross the bridge. The following lines give a strategy for achieving this time. Each line contains either 1 or 2 integers, indicating which person or people form the next group to cross. (Each person is indicated by the crossing time specified in the input. Although many people may have the same crossing time, the ambiguity is of no consequence.) Note that the crossings alternate directions, as it is necessary to return the flashlight so that more may cross. If more than 1 strategy yields the minimal time, any one will do.*

Source. *POJ 2573, ZOJ 1877, UVA 10037*

IDs for Online Judge. *Waterloo local 2000.09.30*

Bài toán 6 ([WW18], 1.1.2, p. 3, "Đi cầu")**.** *Hãy xem xét n người muốn đi qua cầu vào ban đêm. Một nhóm tối đa 2 người có thể đi qua bất kỳ lúc nào, & mỗi nhóm phải có một chiếc đèn pin. Chỉ có 1 chiếc đèn pin trong số n người, vì vậy phải sắp xếp một số loại hình sắp xếp đưa đón để trả lại đèn pin để nhiều người hơn có thể đi qua.*

Mỗi người có tốc độ đi qua khác nhau; tốc độ của một nhóm được xác định bởi tốc độ của thành viên chậm hơn. Nhiệm vụ của bạn là xác định một chiến lược giúp tất cả n người đi qua cầu trong thời gian ngắn nhất.

Đầu vào. *Dòng đầu tiên của đầu vào chứa n, theo sau là n dòng cho biết thời gian đi qua của mỗi người. Không có quá* 1000 *người, & không ai mất hơn* 100 *giây để đi qua cầu.*

Đầu ra. *Dòng đầu tiên của đầu ra phải chứa tổng số giây cần thiết để tất cả n người đi qua cầu. Các dòng sau đưa ra một chiến lược để đạt được thời gian này. Mỗi dòng chứa 1 hoặc 2 số nguyên, cho biết người hoặc những người nào tạo thành nhóm tiếp theo để vượt sông. (Mỗi người được chỉ định theo thời gian vượt sông được chỉ định trong đầu vào. Mặc dù nhiều người có thể có cùng thời gian vượt sông, nhưng sự mơ hồ không quan trọng.) Lưu ý rằng các lần vượt sông thay đổi hướng, vì cần phải trả lại đèn pin để nhiều người có thể vượt sông. Nếu có nhiều hơn 1 chiến lược tạo ra thời gian tối thiểu, bất kỳ chiến lược nào cũng được.*

Computer Science Analysis. The strategy that gets all n people, numbered $P_1, \ldots, P_n$, across the bridge in the minimum time is: fast people should return the flashlight to help slow people. Because a group of ≤ 2 people may cross the bridge each time, we solve the problem by analyzing members of groups. 1st, n people's crossing times, denoted by $t_1, \ldots, t_n$, are sorted in descending order: $t_{i_1} \geq t_{i_2} \geq \cdots t_{i_n}$ where $(i_1, \ldots, i_n)$ is some rearrangement of $(1, \ldots, n)$, i.e., $\{i_1, \ldots, i_n\} = \{1, \ldots, n\}$. Suppose that in the current sequence (i.e., after some people have crossed the bridge & hence being not counted in the current sequence), A, B are the current fastest person P_A & the current 2nd fastest person P_B's crossing times, respectively, a, b are the current slowest person P_a & the current 2nd slowest person P_b's crossing time, respectively. Obviously, $A < B < b < a$. There are 2 methods for making the current slowest person & the current 2nd slowest person to cross the bridge:

- *Method 1*: The fastest person P_A helps the slowest person P_a & the 2nd slowest person P_b to cross the bridge. The steps:
  1. The fastest person P_A & the slowest person P_a cross the bridge, which takes time $\max\{A, a\} = a$.
  2. The fastest person P_A is back, which takes time A.
  3. The fastest person P_A & the 2nd slowest person P_b cross the bridge, which takes time $\max\{A, b\} = b$.
  4. The fastest person is back, which takes time A.

  It takes times $a + A + b + A = 2A + a + b$.
- *Method 2*: The fastest person P_A & the 2nd fastest person P_B help the current slowest person P_a & the current 2nd slowest person P_b to cross the bridge. The steps:
  1. The fastest person P_A & the 2nd fastest person P_B cross the bridge, which takes time $\max\{A, B\} = B$.
  2. The fastest person P_A is back & returns the flashlight to the slowest person P_a & the 2nd slowest person P_b, which takes time A.
  3. The slowest person P_a & the 2nd slowest person P_b cross the bridge & give the flashlight to the 2nd fastest person P_B, which takes time $\max\{a, b\} = a$.
  4. The 2nd faster person P_B is back, which takes time B.

It takes time $B + A + a + B = 2B + A + a$. Note: In Method 2, the roles of the fastest person P_A & the 2nd fastest person P_B are the same & hence they will take the same time, indeed: $B + B + a + A = 2B + a + A$.

Each time, we need to compare Method 1 & Method 2. If $2A + a + b < 2B + A + a \Leftrightarrow A + b < 2B$, then we use Method 1, else we use Method 2 (in the case $2A + a + b = 2B + A + a \Leftrightarrow A + b = 2B$, either of them can be used). & each time the current slowest person & the current 2nd slowest person cross the bridge. Finally, there are 2 cases depending on n being even or odd (since only 2 persons can cross the bridge in each turn):

- Case 1: If there are only 2 persons who need to cross the bridge, then the 2 persons cross the bridge. It takes time B.
- Case 2: There are 3 persons who need to cross the bridge. 1st, the fastest person & the slowest person cross the bridge. Then, the fastest person is back. Finally, the last 2 persons cross the bridge. It takes time $\max\{A, a\} + A + \max\{A, b\} = a + A + b$.

Mathematical Analysis.

Codes:

- C++:

3.2 Solving Ad Hoc Problems by Statistical Analysis

Unlike mechanism analysis, statistical analysis begins with a partial solution to the problem, & the overall global solution is found based on analyzing the partial solution. Solving problems by statistical analysis is a bottom-up method.

– Không giống như phân tích cơ chế, phân tích thống kê bắt đầu bằng một giải pháp cục bộ cho vấn đề, & giải pháp toàn cục tổng thể được tìm thấy dựa trên việc phân tích giải pháp cục bộ. Giải quyết vấn đề bằng phân tích thống kê là phương pháp từ dưới lên.

Problem 3 ([WW18], 1.2.1., p. 6, Ants)**.** *An army of ants walk on a horizontal pole of length l* cm*, each with a constant speed of* 1 cm/s*. When a walking ant reaches an end of the pole, it immediately falls off it. When 2 ants meet, they turn back & start walking in opposite directions. We know the original positions of ants on the pole; unfortunately, we do not know the directions in which the ants are walking. Your task is to compute the earliest & the latest possible times needed for all ants to fall off the pole.*

Input. *The 1st line of input contains 1 integer giving the number of cases that follow. The data for each case start with 2 integer numbers: the length of pole (in* cm*) & n, the number of ants residing on the pole. These 2 numbers are followed by n integers giving the position of each ant on the pole as the distance measured from the left end of the pole, in no particular order. All input integers are $\leq 10^6$, & they are separated by whitespace.*

Output. *For each case of input, output 2 numbers separated by a single space. The 1st number is the earliest possible time when all ants fall off the pole (if the directions of their walks are chosen appropriately), & the 2nd number is the latest possible such time.*

Source. *Waterloo local 2004.09.19*

IDs for Online judges. *POJ 1852, ZOJ 2376, UVA 10714*

Bài toán 7 ([WW18], 1.2.1., p. 6, Kiến)**.** *Một đội quân kiến đi trên một cột nằm ngang dài l* cm*, mỗi con có tốc độ không đổi là* 1 cm/s*. Khi một con kiến đi đến một đầu của cột, nó ngay lập tức rơi khỏi cột. Khi 2 con kiến gặp nhau, chúng quay lại & bắt đầu đi theo hướng ngược nhau. Chúng ta biết vị trí ban đầu của các con kiến trên cột; thật không may, chúng ta không biết hướng mà các con kiến đang đi. Nhiệm vụ của bạn là tính toán thời gian sớm nhất & thời gian muộn nhất có thể cần thiết để tất cả các con kiến rơi khỏi cột.*

Đầu vào. *Dòng đầu tiên của đầu vào chứa 1 số nguyên cho biết số trường hợp theo sau. Dữ liệu cho mỗi trường hợp bắt đầu bằng 2 số nguyên: chiều dài của cột (tính bằng* cm*) & n, số kiến trú ngụ trên cột. 2 số này được theo sau bởi n số nguyên cho biết vị trí của mỗi con kiến trên cột là khoảng cách được đo từ đầu bên trái của cột, không theo thứ tự cụ thể. Tất cả các số nguyên đầu vào là $\leq 10^6$, & chúng được phân cách bằng khoảng trắng.*

Đầu ra. *Đối với mỗi trường hợp đầu vào, đầu ra 2 số được phân cách bằng một khoảng trắng. Số thứ nhất là thời gian sớm nhất có thể khi tất cả các con kiến rơi khỏi cột (nếu hướng đi của chúng được chọn một cách thích hợp), & số thứ 2 là thời gian muộn nhất có thể như vậy.*

Analysis.

Problem 4 ([WW18], 1.3.1., pp. 12–13, Perfection)**.** *From the article Number Theory in the 1994 Microsoft Encarta: "If $a, b, c \in \mathbb{Z}$ s.t. $a = bc$, a is called a multiple of b or of c, & b or c is called a* divisor *or* factor *of a. If $c \neq \pm 1$, b is called a* proper divisor *of a.*

4 VNOI

Bài toán 8 (gcd in Pascal triangle – ƯCLN trong tam giác Pascal, https://oj.vnoi.info/problem/gpt)**.** *Tam giác Pascal là 1 cách sắp xếp hình học của các hệ số nhị thức vào 1 tam giác. Hàng thứ $n \in \mathbb{N}$ của tam giác bao gồm các hệ số trong khai triển của đa thức $f(x,y) = (x+y)^n$. I.e., phần tử tại cột thứ k, hàng thứ n của tam giác Pascal là $C_n^k = \binom{n}{k}$, i.e., tổ hợp chập k của n phần tử $0 \le k \le n$. Cho $n \in \mathbb{N}$. Tính* GPT(n) *là ƯCLN của các số nằm giữa 2 số 1 trên hàng thứ n của tam giác Pascal.*

Input. *Dòng đầu ghi T là số lượng test. T dòng tiếp theo, mỗi dòng ghi 1 số nguyên n.*

Output. *Gồm T dòng, mỗi dòng ghi* GPT(n) *tương ứng.*

Constraint. $1 \le T \le 20$, $2 \le n \le 10^9$.

Phân tích. Công thức khai triển nhị thức Newton: $(a+b)^n = \sum_{i=0}^{n} C_n^i a^{n-i} b^i$, $\forall n \in \mathbb{N}$, see, e.g., Wikipedia/binomial theorem. Cần tính $\gcd(\{C_n^i; 1 \le i \le n-1\}) = \gcd(C_n^1, C_n^2, \ldots, C_n^{n-1})$. Chú ý mỗi hàng của tam giác Pascal có tính chất đối xứng nên chỉ cần xét "1 nửa" là đủ. Cụ thể hơn: $C_n^k = C_n^{n-k}$, $\forall k \in \mathbb{N}$, $k \le n$, nên

$$\{C_n^1, \ldots, C_n^{n-1}\} = \{C_n^1, \ldots, C_n^{\lfloor \frac{n}{2} \rfloor}\} = \begin{cases} \{C_n^1, \ldots, C_n^{\frac{n-1}{2}}\} & \text{if } n \not\vdots 2, \\ \{C_n^1, \ldots, C_n^{\frac{n}{2}}\} & \text{if } n \vdots 2, \end{cases}$$

nên thay vì xét $i = 1, \ldots, n-1$, chỉ cần xét $i = 1, \ldots, \lfloor \frac{n}{2} \rfloor$ là đủ.

Theorem 1.

$$\gcd\{C_n^i\}_{i=1}^{n-1} = \begin{cases} p & \text{if } n = p^k \text{ for some prime } p \text{ \& some } n \in \mathbb{N}^\star, \\ 1 & \text{if } n \ne p^k \text{ for all prime } p \text{ \& any } n \in \mathbb{N}^\star. \end{cases}$$

See also, e.g.:

- Mathematics StackExchange/gcd of binomial coefficients.

5 Recurrence Relation – Quan Hệ Hồi Quy

Resources – Tài nguyên.

1. [AB20]. Dorin Andrica, Ovidiu Bagdasar. *Recurrent Sequences: Key Results, Applications, & Problems.*

Let X be an arbitrary set. A function $f : \mathbb{N} \to X$ defines a *sequence* $(x_n)_{n=0}^{\infty}$ of elements of X, where $x_n = f(n)$, $\forall n \in \mathbb{N}$. The set of all sequences with elements in X is denoted by $X^{\mathbb{N}}$, while X^n denotes Cartesian product of n copies of X, where X will be chosen as $\mathbb{C}$, the Euclidean space $\mathbb{R}^m$, the algebra $M_r(A)$ of the $r \times r$ matrices with entries in a ring A, etc. The set $X^{\mathbb{N}}$ has numerous important subsets. E.g., when $X = \mathbb{R}$, the set of real numbers $\mathbb{R}^{\mathbb{N}}$ includes sequences which are bounded, monotonous, convergent, positive, nonzero, periodic, etc.

– Cho X là 1 tập hợp tùy ý. Một hàm $f : \mathbb{N} \to X$ định nghĩa một *dãy* $(x_n)_{n=0}^{\infty}$ các phần tử của X, trong đó $x_n = f(n)$, $\forall n \in \mathbb{N}$. Tập hợp tất cả các dãy có các phần tử trong X được ký hiệu là $X^{\mathbb{N}}$, trong khi X^n biểu thị tích Descartes của n bản sao của X, trong đó X sẽ được chọn là $\mathbb{C}$, không gian Euclidean $\mathbb{R}^m$, đại số $M_r(A)$ của các ma trận $r \times r$ có các phần tử trong vành A, v.v. Tập hợp $X^{\mathbb{N}}$ có nhiều tập con quan trọng. Ví dụ, khi $X = \mathbb{R}$, tập hợp các số thực $\mathbb{R}^{\mathbb{N}}$ bao gồm các dãy số bị chặn, đơn điệu, hội tụ, dương, khác không, tuần hoàn, v.v.

When $a \in X$ is fixed, in *implicit form*, a recurrence relation is defined by

$$F_n(x_n, x_{n-1}, \ldots, x_0) = a, \ \forall n \in \mathbb{N}^\star, \tag{1}$$

where $F_n : X^{n+1} \to X$ is a function of $n+1$ variables, $n \in \mathbb{N}^\star$. In general, the implicit form of a recurrence relation does not define uniquely the sequence $(x_n)_{n=0}^{\infty}$.

The *explicit form* of a recurrence relation is

$$x_n = f_n(x_{n-1}, \ldots, x_0), \ \forall n \in \mathbb{N}^\star, \tag{2}$$

where $f_n : X^n \to X$ is a function, $\forall n \in \mathbb{N}^\star$. The relations (2) give the rule to construct the term x_n of the sequence $(x_n)_{n \ge 0}$ from the 1st term x_0: $x_1 = f_1(x_0), x_2 = f_2(x_1, x_0), \ldots$, i.e., (2) is a functional type relation.

In mathematics, a *recurrence relation* is an equation according to which the nth term of a sequence of numbers is equal to some combination of the previous terms, i.e.:

$$\begin{cases} u_0 \in \mathbb{F}, \\ u_n = f_n(n, u_0, u_1, \ldots, u_{n-1}), \ \forall n \in \mathbb{N}^\star, \end{cases} \tag{3}$$

if u_0 is the initial element, which is an element of the given field $\mathbb{F}$, of the sequence $\{u_n\}_{n=0}^{\infty}$, where $f_n : \mathbb{N}^\star \times \mathbb{F}^n \to \mathbb{F}$ is a scalar-valued function of $(n+1)$-dimensional-vector-valued argument, $\forall n \in \mathbb{N}^\star$; &

$$\begin{cases} u_1 \in \mathbb{F}, \\ u_n = f_n(n, u_1, \ldots, u_{n-1}), \ \forall n \in \mathbb{N}, \ n \ge 2, \end{cases} \tag{4}$$

if u_1 is the initial element, which is an element of the given field $\mathbb{F}$, of the sequence $\{u_n\}_{n=1}^{\infty}$, where $f_n : \mathbb{N}_{\ge 2} \times \mathbb{F}^{n-1} \to \mathbb{F}$ is a scalar-valued function of n-dimensional-vector-valued argument, $\forall n \in \mathbb{N}$, $n \ge 2$.

Question 4. *What define uniquely (3)?*

Answer. The solutions $\{u_n\}_{n=0}^{\infty}$ defined by (3), are uniquely determined in terms of $u_0 \in \mathbb{F}, \{f_n\}_{n=1}^{\infty}$. Analogously, the solutions $\{u_n\}_{n=0}^{\infty}$ defined by (4), are uniquely determined in terms of $u_1 \in \mathbb{F}, \{f_n\}_{n=2}^{\infty}$. □

Remark 3 (Starting index of a sequence)**.** *The starting index of a sequence $\{u_n\}_{n\in\{0,1\}}^{\infty}$ can be* 0*, which is commonly used in Computer Science & various programming languages, or* 1*, which is commonly used in Mathematics.*

Often, only k previous terms of the sequence appear in the equation, for a parameter k that is independent of n; this number k is called the *order* of the relation. If the values of the 1st k numbers in the sequence have been given, the rest of the sequence can be calculated by repeatedly applying the equation.

In *linear recurrences*, the nth term is equated to a linear function of the k previous terms. A famous example is the recurrence for the Fibonacci numbers

$$\begin{cases} F_0 = F_1 = 1, \\ F_n = F_{n-1} + F_{n-2}, \ \forall n \in \mathbb{N}, \ n \geq 2, \end{cases} \tag{Fib}$$

where the order $k = 2$ & the linear function merely adds the 2 previous terms. This example is a linear recurrence with constant coefficients, because the coefficients of the linear function (1 & 1) are constants that do not depend on n. For these recurrences, one can express the general term of the sequence as a closed-form expression of n. Linear recurrences with polynomial coefficients depending on n are also important, because many common [elementary functions] & special functions have a Taylor series whose coefficients satisfy such a recurrence relation (see Wikipedia/holonomic function).

Def: Solving a recurrence relation means obtaining a closed-form solution: a non-recursive function of n.

The concept of a recurrence relation can be extended to multidimensional arrays, i.e., indexed families that are indexed by tuples of naturals.

Definition 1 (Recurrence relation)**.** *A* recurrence relation *is an equation that expresses each element of a sequence as a function of preceding ones. More precisely, in the case where only the immediately preceding element is involved, a* 1st order recurrence relation *has the form*

$$\boxed{\begin{cases} u_0 \in X, \\ u_n = \varphi(n, u_{n-1}), \ \forall n \in \mathbb{N}^\star, \end{cases}} \tag{5}$$

where $\varphi : \mathbb{N} \times X \to X$ is a function, where X is a set to which the elements of a sequence must belong. For any $u_0 \in X$, this defines a unique sequence with u_0 as its 1st element, called the initial value*, which is easy to modify the definition for getting sequences starting from the term of index* 1 *or higher.*

A recurrence relation of order $k \in \mathbb{N}^\star$ *has the form*

$$\boxed{\begin{cases} u_0, u_1, \ldots, u_{k-1} \in X, \\ \qquad\qquad u_n = \varphi(n, k, u_{n-1}, u_{n-2}, \ldots, u_{n-k}), \ \forall n \in \mathbb{N}, \ n \geq k, \end{cases}} \tag{6}$$

where $\varphi : \mathbb{N}^2 \times X^k \to X$ is a function that involves k consecutive elements of the sequence. In this case, k initial values are needed for defining a sequence.

Remark 4 (Explicit- vs. implicit recurrence relations)**.** *The explicit recurrence relations are the recurrence relations that can be given as (3) or (4); meanwhile the implicit recurrence relations are the recurrence relations that can be given as*

$$\begin{cases} u_0 \in \mathbb{F}, \\ f_n(n, u_0, u_1, \ldots, u_{n-1}, u_n) = 0, \ \forall n \in \mathbb{N}^\star, \end{cases} \tag{7}$$

if u_0 is the initial element, which is an element of the given field $\mathbb{F}$, of the sequence $\{u_n\}_{n=0}^{\infty}$, where $f_n : \mathbb{N}^\star \times \mathbb{F}^{n+1} \to \mathbb{F}$ is a scalar-valued function of $(n+1)$-dimensional-vector-valued argument, $\forall n \in \mathbb{N}^\star$; &

$$\begin{cases} u_1 \in \mathbb{F}, \\ f_n(n, u_1, \ldots, u_{n-1}, u_n) = 0, \ \forall n \in \mathbb{N}, \ n \geq 2, \end{cases} \tag{8}$$

if u_1 is the initial element, which is an element of the given field $\mathbb{F}$, of the sequence $\{u_n\}_{n=1}^{\infty}$, where $f_n : \mathbb{N}_{\geq 2} \times \mathbb{F}^n \to \mathbb{F}$ is a scalar-valued function of n-dimensional-vector-valued argument, $\forall n \in \mathbb{N}$, $n \geq 2$. The wellposednesses of (7) & (8) require that the corresponding recurrent equation has a unique solution to be able to define u_n uniquely.

Example 1 (Factorial)**.** *The factorial is defined by the recurrence relation $n! = n \cdot (n-1)!$, which is (5) with $X = \mathbb{N}^\star$, $u_0 = 0! = 1$, $\varphi(x, y) = xy$, $\forall x, y \in X = \mathbb{N}^\star$ so that $u_n = \varphi(n, u_{n-1}) = nu_{n-1} = n(n-1)! = n!$, $\forall n \in \mathbb{N}^\star$. This is an example of a* linear recurrence with polynomial coefficients *of order* 1*, with the simple polynomial (in n) n as its only coefficient.*

Example 2 (Logistic map)**.** *An example of a recurrence relation is the logistic map defined by*

$$\begin{cases} x_0 \in \mathbb{R}, \\ x_{n+1} = rx_n(1 - x_n), \end{cases} \tag{lgt}$$

for a given constant r. The behavior of the sequence depends dramatically on r, but is stable when the initial condition x_0 varies (proofs?)

5.1 Linear recurrence with constant coefficients – Hồi quy tuyến tính với hệ số hằng

See, e.g., Wikipedia/linear recurrence with constant coefficients. In mathematics (including combinatorics, linear algebra, & dynamical system), a *linear recurrence with constant coefficients* (also known as a *linear recurrence relation* or *linear difference equation*) sets equal to 0 a polynomial that is linear in the various iterates of a variable – i.e., in the values of the elements of a sequence. The polynomial's linearity means that each of its terms has degree 0 or 1. A linear recurrence denotes the evolution of some variable over time, with the current time period or discrete moment in time denoted as t, 1 period earlier denoted as $t-1$, 1 period later as $t+1$, etc.

The solution of such an equation is a function of t, & not of any iterate values, giving the value of the iterate at any time. To find the solution, it is necessary to know the specific values (known as *initial conditions*) of n of the iterates, & normally these are the n iterates that are oldest. The equation or its variable is said to be *stable* if from any set of initial conditions the variable's limit as time goes to ∞ exists; this limit is called the *steady state*.

Difference equations are used in a variety of contexts, e.g. in economics to model the evolution through time of variables e.g. gross domestic product, the inflation rate, the exchange rate, etc. They are used in modeling such time series because values of these variables are only measured at discrete intervals. In econometric applications, linear difference equations are modeled with stochastic terms in the form of autoregressive (AR) models & in models e.g. vector autoregression (VAR) & autoregressive moving average (ARMA) models that combine AR with other features.

Definition 2 (Linear recurrence with constant coefficients)**.** *A* linear recurrence with constant coefficients *is an equation of the following form, written in terms of parameters* $a_1, \dots, a_n, b$*:*

$$y_n = \sum_{i=1}^{k} a_i y_{n-i} + b, \tag{9}$$

or equivalently as

$$y_{n+k} = \sum_{i=1}^{n} a_i y_{n+k-i} + b, \tag{10}$$

6 Dynamic Programming – Quy Hoạch Động

Resource – Tài nguyên.

1. [Thư+21b]. Trần Dan Thư, Nguyễn Thanh Phương, Đinh Bá Tiến, Trần Minh Triết, Đặng Bình Phương. *Kỹ Thuật Lập Trình*. Chap. 9: Kỹ Thuật Quy Hoạch Động.

2. [Ber05; Ber17]. Dimitri P. Bertsekas. *Dynamic Programming & Optimal Control. Vol. I*. 3e. 4e (can't download yet).

3. [Ber07; Ber12] Dimitri P. Bertsekas. *Dynamic Programming & Optimal Control. Vol. II*. 3e. 4e (can't download yet).

Bài toán 9 ([Thư+21b], p. 441)**.** *(a) Tìm* $(x, y) \in \mathbb{R}^2$ *thỏa* $x^2 + y^2 \le 1$ *để* $x + y$ *đạt* GTNN, GTLN*. (b) Tìm* $(x, y) \in \mathbb{R}^2$ *thỏa* $x^2 + y^2 \le R^2$ *để* $x + y$ *đạt* GTNN, GTLN *với* $R \in (0, \infty)$*. (c) Phát biểu ý nghĩa hình học của bài toán.*

Phát biểu bài toán tối ưu/bài toán quy hoạch:

$$\max_{x^2+y^2\le R^2} x + y = \sqrt{2},\ \arg\max_{x^2+y^2\le R^2} x + y = \left(\frac{1}{\sqrt{2}}, \frac{1}{\sqrt{2}}\right),$$
$$\min_{x^2+y^2\le R^2} x + y = -\sqrt{2},\ \arg\min_{x^2+y^2\le R^2} x + y = \left(-\frac{1}{\sqrt{2}}, -\frac{1}{\sqrt{2}}\right),$$

Bài toán 10 (Fibonacci numbers – Số Fibonacci)**.** *Tính dãy số Fibonacci bằng: (a) Truy hồi* $O(a^n)$ *với* $a \approx 1.61803$*. (b) Quy hoạch động* $O(n)$*. (c) Quy hoạch động cải tiến.*

C++: https://github.com/NQBH/advanced_STEM_beyond/blob/main/OLP_ICPC/C++/Fibonacci.cpp.

```
#include <iostream>
using namespace std;
const long nMAX = 10000;

long fib(long i) {
    if (i == 0 || i == 1)
        return 1;
    else
        return fib(i - 1) + fib(i - 2);
}

// \cite{Thu_Phuong_Tien_Triet_Phuong_KTLT}, p. 443
```

```
long fib_recurrence(long n) {
    long ans, Fn_1, Fn_2;
    if (n <= 1)
        ans = 1;
    else {
        Fn_1 = fib_recurrence(n - 1);
        Fn_2 = fib_recurrence(n - 2);
        ans = Fn_1 + Fn_2;
    }
    return ans;
}

// \cite{Thu_Phuong_Tien_Triet_Phuong_KTLT}, p. 443
long fib_dynamic(long n) {
    long F[nMAX + 1];
    F[0] = F[1] = 1;
    for (int i = 2; i <=n; ++i)
        F[i] = F[i - 1] + F[i - 2];
    return F[n];
}

// \cite{Thu_Phuong_Tien_Triet_Phuong_KTLT}, p. 443
long fib_dynamic_improved(long n) {
    long lastF = 1, F = 1;
    int i = 1;
    while (i < n) {
        F += lastF;
        lastF = F - lastF;
        ++i;
    }
    return F;
}

int main() {
    long n, i;
    cin >> n;
    cout << "Fibonacci sequence of length " << n << ":\n";

    for (i = 0; i <= n; ++i)
        cout << fib(i) << " ";
    cout << "\n";

    for (i = 0; i <= n; ++i)
        cout << fib_recurrence(i) << " ";
    cout << "\n";

    for (i = 0; i <= n; ++i)
        cout << fib_dynamic(i) << " ";
    cout << "\n";

    for (i = 0; i <= n; ++i)
        cout << fib_dynamic_improved(i) << " ";
    cout << "\n";
}
```

7 CSES Problem Set

Link: https://cses.fi/problemset/.

7.1 Introductory Problems

Problem 5 (CSES)**.** *There are n concert tickets available, each with a certain price. Then, m customers arrive, one after another. Each customer announces the maximum price they are willing to pay for a ticket, & after this, they will get a ticket*

with nearest possible price such that it does not exceed the maximum price.

Input. *1st input line contains $n, m \in \mathbb{N}$: number of tickets & number of customers. The next line contains n integers $h_1, h_2, \ldots, h_n$: the price of each ticket. The last line contains m integers $t_1, t_2, \ldots, t_m$: the maximum price for each customer in the order they arrive.*

Output. *Print, for each customer, the price that they will pay for their ticket. After this, ticket cannot be purchased again. If a customer cannot get any ticket, print -1.*

Constraints. $1 \leq m, n \leq 2 \cdot 10^5$, $1 \leq h_i, t_i \leq 10^9$.

7.2 Graph Algorithms

7.3 Range Queries

7.4 Mathematics

Problem 6 (CSES/Josephus Queries, https://cses.fi/problemset/task/2164)**.** *Consider a game where there are $n \in \mathbb{N}^\star$ children, numbered $1, 2, \ldots, n$, in a circle. During the game, every 2nd child is removed from circle, until there are no children left. Task: process q queries of the form: "when there are n children, who is the kth child that will be removed?"*

- Input. *The 1st input line has an integer q: the number of queries. After this, there are q lines that describe the queries. Each line has 2 integers n, k: the number of children & the position of the child.*
- Output. *Print q integers: the answer for each query.*

  It seems to me that Jack97 (nickname: `abortion_grandmaster`) proposed this problem.
  Codes:
- C++: https://github.com/NQBH/advanced_STEM_beyond/blob/main/OLP_ICPC/C++/gcd_Pascal_triangle.cpp.

Problem 7 (CSES/Dice Probability, https://cses.fi/problemset/task/1725)**.** *Throw a dice $n \in \mathbb{N}^\star$ times, & every throw produces an outcome between 1 & 6. What is the probability that the sum of outcomes is between $a, b \in \mathbb{Z}$?*

- Input. *The only input line contains 3 integers $n, a, b \in \mathbb{N}^\star$.*
- Output. *Print probability rounded to 6 decimal places (rounding half to even).*
- Constraints. $1 \leq n \leq 100, 1 \leq a \leq b \leq 6n$.
- Example. *Input:* `2 9 10`. *Output:* `0.194444`.

  Phân tích. Gọi n outcomes là $a_1, \ldots, a_n \in \{1, \ldots, 6\}$. Sum of outcomes: $S := \sum_{i=1}^n a_i \in \{n, \ldots, 6n\}$.

7.5 String Algorithms

7.6 Geometry

7.7 Advanced Techniques

7.8 Additional Problems

8 OLP

9 ICPC

1. [WW16]. Yonghui Wu, Jiande Wang. *Data Structure Practice for Collegiate Programming Contests & Education.*
2. [WW18]. Yonghui Wu, Jiande Wang. *Algorithm Design Practice for Collegiate Programming Contests & Education.*

Problem 8 ([WW16], p. 4: financial management)**.** Larry *graduated this year & finally has a job. He's making a lot of money, but somehow never seems to have enough.* Larry *has decided that he needs to get a hold of his financial portfolio & solve his financial problems. The 1st step is to figure out what's been going on with his money.* Larry *has his bank account statements & wants to see how much money he has. Help* Larry *by writing a program to take his closing balance from each of the past 12 months & calculate his average account balance.*

Input. *The input will be 12 lines. Each line will contain the closing balance of his bank account for a particular month. Each number will be positive & displayed to the penny. No dollar sign will be included.*

Output. *The output will be a single number, the average (mean) of the closing balances for the 12 months. It will be rounded to the nearest penny, preceded immediately by a dollar sign, & followed by the end of the line. There will be no other spaces or characters in the output.*

Source. *ACM Mid-Atlantic United States 2001.*

IDs for online judges. *POJ 1004, ZOJ 1048, UVA 2362.*

Math Analysis. Let $\{a_i\}_{i=1}^{12} \subset [0, \infty)$ be monthly incomes of 12 months. Compute their average by the formula $\overline{a} = \frac{1}{12} \sum_{i=1}^{12} a_i$. This can be generalized to $n \in \mathbb{N}^\star$ months with a sequence of monthly incomes $\{a_i\}_{i=1}^{n} \subset [0, \infty)$ with its average value given by the formula $\overline{a} := \frac{1}{n} \sum_{i=1}^{n} a_i$.

CS Analysis. The income of 12 months `a[0..11]` is input by a `for` statement & the total income `sum` $:= \sum_{i=0}^{11} a[i]$ is calculated. Then the average monthly income `avg = sum/12` is calculated. Finally, `avg` is output in accordance with the problem's output format by utilizing `printf`'s format functionalities via `printf("$%.2f", avg)`.

- Input: https://github.com/NQBH/advanced_STEM_beyond/blob/main/OLP_ICPC/input/financial_management.inp.
- Output: https://github.com/NQBH/advanced_STEM_beyond/blob/main/OLP_ICPC/output/financial_management.out.
- C++: https://github.com/NQBH/advanced_STEM_beyond/blob/main/OLP_ICPC/C++/financial_management.cpp.

```
#include <iostream>
using namespace std;
int main() {
    double avg, sum = 0.0, a[12] = {0};
    for (int i = 0; i < 12; ++i) { // input income of 12 months a[0..11] & summation
        cin >> a[i];
        sum += a[i];
    }
    avg = sum/12; // compute average monthly
    printf("$%.2f", avg); // output average monthly
    return 0;
}
```

Remark 5 (array of 0s)**.** *The technique* `a[12] = {0}` *initializes an array a with all zero elements.*

- Python: https://github.com/NQBH/advanced_STEM_beyond/blob/main/OLP_ICPC/Python/financial_management.py.

```
sum = 0
for __ in range(12):
    a = float(input())
    sum += a
print("${:.2f}".format(sum / 12))
```

Bài toán 11 (Basic statistical data sample – mẫu dữ liệu thống kê cơ bản)**.** *Cho 1 mẫu dữ liệu* $(a_i)_{i=1}^{n}$*. Tính trung bình, độ lệch chuẩn, phương sai của mẫu.*

Problem 9 ([WW16], pp. 5–6: doubles)**.** *As part of an arithmetic competency program, your students will be given randomly generated lists of 2–15 unique positive integers & asked to determine how many items in each list are twice some other item in same list. You will need a program to help you with the grading. This program should be able to scan the lists & output the correct answer for each one. E.g., given the list* 1 4 3 2 9 7 18 22 *your program should answer* 3*, as* 2 *is twice* 1*,* 4 *is twice* 2*, &* 18 *is twice* 9*.*

Input. *The input file will consist of 1 or more lists of numbers. There will be 1 list of numbers per line. Each list will contain from 2–15 unique positive integers. No integer will be* > 99*. Each line will be terminated with the integer* 0*, which is not considered part of the list. A line with the single number* -1 *will mark the end of the file. Some lists may not contain any doubles.*

Output. *The output will consist of 1 line per input list, containing a count of the items that are double some other item.*

Source. *ACM Mid-Central United States 2003.*

IDs for online judges. *POJ 1552, ZOJ 1760, UVA 2787.*

Remark 6 (Multiple test cases – đa bộ test)**.** *For any problem with multiple test cases, a loop is used to deal with multiple test cases. The loop enumerates every test case.*

– Đối với bất kỳ vấn đề nào có nhiều trường hợp thử nghiệm, một vòng lặp được sử dụng để xử lý nhiều trường hợp thử nghiệm. Vòng lặp liệt kê mọi trường hợp thử nghiệm.

- Input: https://github.com/NQBH/advanced_STEM_beyond/blob/main/OLP_ICPC/input/double.inp.
- Output: https://github.com/NQBH/advanced_STEM_beyond/blob/main/OLP_ICPC/output/double.out.
- C++:

- https://github.com/NQBH/advanced_STEM_beyond/blob/main/OLP_ICPC/C++/double.cpp.

```
#include <iostream>
using namespace std;
int main() {
    int i, j, n, count, a[20];
    cin >> a[0]; // input 1st element
    while (a[0] != -1) { // if it is not end of input, input a new test case
        n = 1;
        for ( ; ; ++n) {
            cin >> a[n];
            if (a[n] == 0) break;
        }
        count = 0; // determine how many items in each list are twice some other item
        for (i = 0; i < n - 1; ++i) { // enumerate all pairs
            for (j = i + 1; j < n; ++j) {
                if (a[i]*2 == a[j] || a[j]*2 == a[i]) // accumulation
                    ++count;
            }
        }
        cout << count << endl; // output result
        cin >> a[0]; // input 1st element of next test case
    }
    return 0;
}
```

- https://github.com/NQBH/advanced_STEM_beyond/blob/main/OLP_ICPC/C++/double_DPAK.cpp: use map & vector.

Bài toán có thể mở rộng từ double thành triple, multiple, or just equal.

Problem 10 ([WW16], pp. 7–8: sum of consecutive prime numbers)**.** *Some positive integers can be represented by a sum of 1 or more consecutive prime numbers. How many such representations does a give positive integer have? E.g., the integer* 53 *has 2 representations* $5 + 7 + 11 + 13 + 17$ *&* 53*. The integer* 41 *has 3 representations:* $2 + 3 + 5 + 7 + 11 + 13, 11 + 13 + 17$*, &* 41*. The integer* 3 *has only 1 representation, which is* 3*. The integer* 20 *has no such representations. Note: summands must be consecutive prime numbers, so neither* $7 + 13$ *nor* $3 + 5 + 5 + 7$ *is a valid representation for the integer* 20*. Your mission is to write a program that reports the number of representations for the given positive integer.*

Input. *The input is a sequence of positive integers, each in a separate line. The integers are between* 2 *&* 10000*, inclusive. The end of the input is indicated by a zero.*

Output. *The output should be composed of lines each corresponding to an input line, except the last zero. An output line includes the number of representations for the input integer as the sum of 1 or more consecutive prime numbers. No other characters should be inserted in the output.*

Source. *ACM Japan 2005.*

IDs for online judges. *POJ 2739, UVA 3399.*

Problem 11 ([WW16], pp. 9–10: I think I need a houseboat)**.** Fred Mapper *is considering purchasing some land in Louisiana to build his house on. In the process of investigating the land, he learned that the state of Louisiana is actually shrinking by* 50 *square miles each year, due to erosion caused by the Mississippi River. Since* Fred *is hoping to live in this house for the rest of his life, he needs to know if his land is going to be lost to erosion.*

After doing more research, Fred *has learned that the land that is being lost forms a semicircle. This semicircle is part of a circle centered at* $(0, 0)$*, with the line that bisects the circle being the* x *axis. Locations below the* x *axis are in the water. The semicircle has an area of* 0 *at the beginning of year* 1*.*

Input. *The 1st line of input will be a positive integer indicating how many data sets will be included* N*. Each of the next* N *lines will contain the* x, y *Cartesian coordinates of the land* Fred *is considering. These will be floating-point numbers measured in miles. The* y *coordinate will be nonnegative.* $(0, 0)$ *will not be given.*

Output. *For each data set, a single line of output should appear. This line should take the form of*

$$\textit{Property } N\textit{: This property will begin eroding in year } Z.$$

where N *is the data set (counting from* 1*) &* Z *is the 1st year (start from* 1*) this property will be within the semicircle AT THE END OF YEAR* Z*.* Z *must be an integer. After the last data set, this should print out "END OF OUTPUT."*

Source. *ACM Mid-Atlantic United States 2001.*

Note. *No property will appear exactly on the semicircle boundary: it will be either inside or outside. This problem will be judged automatically. Your answer must match exactly, including the capitalization, punctuation, & white space. This includes the periods at the ends of the lines. All locations are given in miles.*

IDs for online judges. *POJ 1005, ZOJ 1049, UVA 2363.*

Problem 12 ([WW16], p. 12: Hangover)**.** *How far can you make a stack of cards overhang a table? If you have 1 card, you can create a maximum overhang of half a card length. (We're assuming that the cards must be perpendicular to the table.) With 2 cards, you can make the top card overhang the bottom one by half a card length, & the bottom one overhang the table by a third of a card length, for a total maximum overhang of* $\frac{1}{2} + \frac{1}{3} = \frac{5}{6}$ *card lengths. In general, you can make* n *cards overhang by* $\sum_{i=2}^{n+1} \frac{1}{i} = \frac{1}{2} + \frac{1}{3} + \cdots + \frac{1}{n+1}$ *card lengths, where the top card overhangs the 2nd by* $\frac{1}{2}$*, the 2nd overhangs the 3rd by* $\frac{1}{3}$*, the 3rd overhangs the 4th by* $\frac{1}{4}$*, & so on, & the bottom card overhangs the table by* $\frac{1}{n+1}$*.*

Input. *The input consists of 1 or more test cases, followed by a line containing the number* 0.00 *that signals the end of the input. Each test case is a single line containing a positive floating-point number* c *whose value is at least* 0.01 *& at most* 5.20*;* c *will contain exactly 3 digits.*

Output. *For each test case, output the minimum number of cards necessary to achieve an overhang of at least* c *card lengths. Use the exact output format shown in the examples.*

Source. *ACM Mid-Central United States 2001. item* IDs for online judges. *POJ 1003, UVA 2294.*

Problem 13 ([WW16], p. 17: Sum)**.** *Your task is to find the sum of all integer numbers lying between* 1 *&* N *inclusive.*

Input. *The input consists of a single integer* N *that is not greater than* 10000 *by its absolute value.*

Output. *Write a single integer number that is the sum of all integer numbers lying between* 1 *&* N *inclusive.*

Source. *Source: ACM 2000, Northeastern European Regional Programming Contest (test tour).*

ID for online judge. *Ural 1068.*

10 Miscellaneous

10.1 Contributors

1. Võ Ngọc Trâm Anh. C++ codes.
2. Đặng Phúc An Khang. C++ codes.
   - Đặng Phúc An Khang. *Combinatorics & Number Theory in Competitive Programming – Tổ Hợp & Lý Thuyết Số trong Lập Trình Thi Đấu.*
   - Đặng Phúc An Khang. *Hướng Đến Kỳ Thi Olympic Tin học Sinh Viên Toàn Quốc & ICPC 2025.* URL: https://github.com/GrootTheDeveloper/OLP-ICPC/blob/master/2025/COMPETITIVE_REPORT.pdf.
3. Nguyễn Lê Anh Khoa. C++ codes.
4. Phan Vĩnh Tiến. C++ codes.

10.2 Donate or Buy Me Coffee

Donate (but do not donut) or buy me some coffee via NQBH's bank account information at https://github.com/NQBH/publication/blob/master/bank/NQBH_bank_account_information.

10.3 See also

1. *Vietnamese Mathematical Olympiad for High School- & College Students (VMC) – Olympic Toán Học Học Sinh & Sinh Viên Toàn Quốc.*

   PDF: URL: https://github.com/NQBH/advanced_STEM_beyond/blob/main/VMC/NQBH_VMC.pdf.

   TEX: URL: https://github.com/NQBH/advanced_STEM_beyond/blob/main/VMC/NQBH_VMC.tex.

   - Codes:
     - C++ code: https://github.com/NQBH/advanced_STEM_beyond/tree/main/VMC/C++.
     - Python code: https://github.com/NQBH/advanced_STEM_beyond/tree/main/VMC/Python.
   - Resource: https://github.com/NQBH/advanced_STEM_beyond/tree/main/VMC/resource.
   - Figures: https://github.com/NQBH/advanced_STEM_beyond/tree/main/VMC/figure.

Tài liệu

[AB20] Dorin Andrica and Ovidiu Bagdasar. *Recurrent sequences—key results, applications, and problems*. Problem Books in Mathematics. Springer, Cham, [2020] ©2020, pp. xiv+402. ISBN: 978-3-030-51502-7; 978-3-030-51501-0. DOI: 10.1007/978-3-030-51502-7. URL: https://doi.org/10.1007/978-3-030-51502-7.

[Ber05] Dimitri P. Bertsekas. *Dynamic programming and optimal control. Vol. I*. Third. Athena Scientific, Belmont, MA, 2005, pp. xvi+543. ISBN: 1-886529-26-4.

[Ber07] Dimitri P. Bertsekas. *Dynamic programming and optimal control. Vol. II*. Third. Athena Scientific, Belmont, MA, 2007, p. 445.

[Ber12] Dimitri P. Bertsekas. *Dynamic programming and optimal control. Vol. II. Approximate dynamic programming*. Fourth. Athena Scientific, Belmont, MA, 2012, pp. xvii+694. ISBN: 978-1-886529-44-1; 1-886529-44-2; 1-886529-08-6.

[Ber17] Dimitri P. Bertsekas. *Dynamic programming and optimal control. Vol. I*. Fourth. Athena Scientific, Belmont, MA, 2017, pp. xix+555. ISBN: 978-1-886529-43-4; 1-886529-43-4; 1-886529-08-6.

[Đức22] Nguyễn Tiến Đức. *Tuyển Tập 200 Bài Tập Lập Trình Bằng Ngôn Ngữ Python*. Nhà Xuất Bản Đại Học Thái Nguyên, 2022, p. 327.

[Laa20] Antti Laaksonen. *Guide to Competitive Programming: Learning & Improving Algorithms Through Contests*. 2nd edition. Undergraduate Topics in Computer Science. Springer, 2020, pp. xv+309.

[Laa24] Antti Laaksonen. *Guide to Competitive Programming: Learning & Improving Algorithms Through Contests*. 3rd edition. Undergraduate Topics in Computer Science. Springer, 2024, pp. xviii+349.

[Thư+21a] Trần Đan Thư, Nguyễn Thanh Phương, Đinh Bá Tiến, and Trần Minh Triết. *Nhập Môn Lập Trình*. Nhà Xuất Bản Khoa Học & Kỹ Thuật, 2021, p. 427.

[Thư+21b] Trần Đan Thư, Nguyễn Thanh Phương, Đinh Bá Tiến, Trần Minh Triết, and Đặng Bình Phương. *Kỹ Thuật Lập Trình*. Nhà Xuất Bản Khoa Học & Kỹ Thuật, 2021, p. 526.

[Tru23] Vương Thành Trung. *Tuyển Tập Đề Thi Học Sinh Giỏi Cấp Tỉnh Trung Học Phổ Thông Tin Học*. Tài liệu lưu hành nội bộ, 2023, p. 235.

[TTK21] Trần Đan Thư, Đinh Bá Tiến, and Nguyễn Tấn Trần Minh Khang. *Phương Pháp Lập Trình Hướng Đối Tượng*. Nhà Xuất Bản Khoa Học & Kỹ Thuật, 2021, p. 401.

[WW16] Yonghui Wu and Jiande Wang. *Data Structure Practice for Collegiate Programming Contests & Education*. 1st edition. CRC Press, 2016, p. 496.

[WW18] Yonghui Wu and Jiande Wang. *Algorithm Design Practice for Collegiate Programming Contests & Education*. 1st edition. CRC Press, 2018, p. 692.