

# Problem & Solution: Elementary Computer Science

## Bài Tập Tin Học Sơ Cấp & Lời Giải

Nguyễn Quân Bá Hồng\*

Ngày 6 tháng 8 năm 2023

### Tóm tắt nội dung

1 bộ sưu tập các bài toán chọn lọc từ cơ bản đến nâng cao cho Tin học sơ cấp. Phiên bản mới nhất của tài liệu này được lưu trữ ở link sau: [GitHub/NQBH/hobby/elementary computer science/problem](https://github.com/NQBH/hobby/elementary_computer_science/problem)<sup>1</sup>.

## Mục lục

<b>1</b>	<b>Notes on Commands</b>	<b>2</b>
1.1	Notes on C/C++ commands	2
1.2	Notes on Pascal commands	2
1.3	Notes on Python commands	2
<b>2</b>	<b>Problems in Elementary Mathematics – Bài Toán Tin Học Trong Toán Học Sơ Cấp</b>	<b>2</b>
2.1	Algebraic Expression – Biểu Thức Đại Số	10
2.2	Number Theory – Số Học	11
2.2.1	Square number	17
2.2.2	Square-free integer	18
2.2.3	Figurate number	18
2.2.4	Cube number	18
2.2.5	Triangular number	18
2.2.6	Powerful number	18
2.2.7	Highly powerful number	19
2.2.8	Achilles number	19
2.2.9	Perfect power	19
<b>3</b>	<b>Character &amp; String – Xâu &amp; Chuỗi</b>	<b>20</b>
<b>4</b>	<b>1D Array &amp; List – Mảng 1 Chiều &amp; Danh Sách</b>	<b>21</b>
<b>5</b>	<b>Matrix – Ma Trận</b>	<b>21</b>
<b>6</b>	<b>Arrangement – Sắp Xếp</b>	<b>21</b>
<b>7</b>	<b>Algorithm – Thuật Toán</b>	<b>22</b>
7.1	Recursion algorithm – Thuật toán đệ quy	22
7.2	Search algorithm – Thuật toán tìm kiếm	24
<b>8</b>	<b>Problem in Elementary Physics – Bài Toán Tin Học Trong Vật Lý Sơ Cấp</b>	<b>24</b>
<b>9</b>	<b>Problem in Elementary Chemistry – Bài Toán Tin Học Trong Hóa Học Sơ Cấp</b>	<b>24</b>
<b>10</b>	<b>Tuyển Sinh THPT Chuyên Tin</b>	<b>24</b>
10.1	Tuyển Sinh THPT Chuyên Bến Tre 2023–2024	24
10.2	Tuyển Sinh THPT Chuyên Tiền Giang 2023–2024	24
10.3	Tuyển Sinh THPT Chuyên Tp. Hồ Chí Minh 2023–2024	27
<b>11</b>	<b>Olympic 30.4</b>	<b>28</b>
11.1	Google Kickstart Round A 2020	31

---

\*Independent Researcher, Ben Tre City, Vietnam

e-mail: [nguyenquanbahong@gmail.com](mailto:nguyenquanbahong@gmail.com); website: <https://nqbh.github.io>.

<sup>1</sup>URL: [https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary\\_computer\\_science/problem/NQBH\\_elementary\\_computer\\_science\\_problem.pdf](https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary_computer_science/problem/NQBH_elementary_computer_science_problem.pdf).

<b>12 CSES Problem Set</b> . . . . .	<b>32</b>
<b>13 Miscellaneous</b> . . . . .	<b>35</b>
<b>Tài liệu</b> . . . . .	<b>35</b>

## 1 Notes on Commands

### 1.1 Notes on C/C++ commands

Template:

```

1  #include <bits/stdc++.h>
2  using namespace std;
3
4  int main() {
5      ios::sync_with_stdio(0);
6      cin.tie(0);
7      // Input & Output
8      freopen("prob.inp", "r", stdin);
9      freopen("prob.out", "w", stdout);
10 }
11 // Terminal: g++ -std=c++11 -O2 -Wall test.cpp -o test

```

### 1.2 Notes on Pascal commands

### 1.3 Notes on Python commands

- Để sử dụng các hàm toán học trong Python, cần import thư viện `math` vào chương trình: `from math import *`
- Để mở file dữ liệu vào `prob.inp` chỉ để đọc dữ liệu & mở file dữ liệu ra `prob.out` để thay đổi dữ liệu trong file: `file = open("prob.inp")` & `file2 = open("prob.out", "w")`.
- Sắp xếp trong Python có thể thực hiện 1 cách đơn giản nhờ phương thức `sort()` hoặc `sorted()`. Cú pháp:
 

```

1  list.sort(reverse = True|False, key = myFunc)
2  list.sorted(reverse = True|False, key = myFunc)

```
- Trong Python, để lấy giá trị ngẫu nhiên, sử dụng phương thức `randint(a, b)` với `a`, `b` là giới hạn của giá trị cần lấy ngẫu nhiên.
- Cf.: `**0.5` or `**(1/2)` vs. `math.sqrt()`, `cmath.sqrt()`:
  - [Python Square Root: Real & Complex – Calculating the Square Root in Python.](#)<sup>2</sup>
  - [StackOverflow/which is faster in Python: x\\*\\*.5 or math.sqrt\(x\)?](#).<sup>3</sup>

## 2 Problems in Elementary Mathematics – Bài Toán Tin Học Trong Toán Học Sơ Cấp

**Bài toán 1** (Even vs. odd). *Viết thuật toán & các chương trình bằng các ngôn ngữ lập trình Pascal, Python, C/C++ để xét tính chẵn lẻ của  $n \in \mathbb{Z}$  được nhập từ bàn phím.*

Pascal: [https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary\\_computer\\_science/Pascal/even\\_odd.pas](https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary_computer_science/Pascal/even_odd.pas).

```

1  program even_odd;
2  var n : integer;
3  begin
4      write('Enter n = '); readln(n);
5      if n mod 2 = 0 then writeln(n, ' is even') else writeln(n, ' is odd');
6  end.

```

Python: [https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary\\_computer\\_science/Python/even\\_odd.py](https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary_computer_science/Python/even_odd.py)

<sup>2</sup><https://www.learnatasci.com/solutions/python-square-root/>.

<sup>3</sup><https://stackoverflow.com/questions/327002/which-is-faster-in-python-x-5-or-math-sqrtx>.

```

1  n = int(input())
2  if n % 2 == 0:
3      print(n, " is even")
4  else:
5      print(n, " is odd")

```

C: [https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary\\_computer\\_science/C/even\\_odd.c](https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary_computer_science/C/even_odd.c).

```

1  #include <stdio.h>
2  int main() {
3      int n;
4      scanf("%d", &n);
5      // 1st solution
6      if (n % 2 == 0) printf("%d is even.\n", n);
7      else printf("%d is odd.\n", n);
8      // 2nd solution
9      (n % 2 == 0) ? printf("%d is even.\n", n) : printf("%d is odd.\n", n);
10     // 3rd solution
11     if ((n & 1) == 0) printf("%d is even.\n", n);
12     else printf("%d is odd.\n", n);
13     return 0;
14 }
15 // Terminal: g++ -std=c++11 -O2 -Wall even_odd.c -o even_odd

```

C++: [https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary\\_computer\\_science/Cpp/even\\_odd.cpp](https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary_computer_science/Cpp/even_odd.cpp).

```

1  #include <iostream>
2  using namespace std;
3  int main() {
4      int n;
5      cin >> n;
6      // 1st solution
7      if (n % 2 == 0) cout << n << " is even.\n";
8      else cout << n << " is odd.\n";
9      // 2nd solution
10     (n % 2 == 0) ? cout << n << " is even.\n" : cout << n << " is odd.\n";
11     // 3rd solution using bitwise AND
12     if ((n & 1) == 0) cout << n << " is even.\n";
13     else cout << n << " is odd.\n";
14     return 0;
15 }
16 // Terminal: g++ -std=c++11 -O2 -Wall even_odd.cpp -o even_odd

```

**Bài toán 2** (Divisible by). *Viết thuật toán & các chương trình bằng các ngôn ngữ lập trình Pascal, Python, C/C++ để kiểm tra liệu  $a : b$  hay không, với  $a, b \in \mathbb{Z}$  được nhập từ bàn phím & in ra số dư  $r$  trong phép chia  $a$  cho  $b$ .*

Pascal: [https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary\\_computer\\_science/Pascal/divisible\\_by.pas](https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary_computer_science/Pascal/divisible_by.pas).

```

1  program divisible_by;
2  var a, b : integer;
3  begin
4      write('Enter a = ');
5      readln(a);
6      write('Enter b = ');
7      readln(b);
8      if a mod b = 0 then writeln(a, ' is divisible by ', b, '.');
9      else writeln(a, ' is not divisible by ', b, '.');
10 end.

```

Python:

- [https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary\\_computer\\_science/Python/divisible\\_by.py](https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary_computer_science/Python/divisible_by.py).
- [https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary\\_computer\\_science/Python/HTP/divisible\\_by.py](https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary_computer_science/Python/HTP/divisible_by.py).

```

1  a = int(input())
2  b = int(input())
3  if a % b == 0:

```

```

4     print(a, ' is divisible by ', b)
5 else:
6     print(a, ' is not divisible by ', b)

```

C: [https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary\\_computer\\_science/C/divisible\\_by.c](https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary_computer_science/C/divisible_by.c).

```

1 #include <stdio.h>
2 int main() {
3     int a, b;
4     scanf("%d", &a);
5     scanf("%d", &b);
6     if (a % b == 0) printf("%d is divisible by %d.\n", a, b);
7     else printf("%d is not divisible by %d.\n", a, b);
8     return 0;
9 }
10 // Terminal: g++ -std=c++11 -O2 -Wall divisible_by.c -o divisible_by

```

C++: [https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary\\_computer\\_science/Cpp/divisible\\_by.cpp](https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary_computer_science/Cpp/divisible_by.cpp).

```

1 #include <iostream>
2 using namespace std;
3 int main() {
4     int a, b;
5     cin >> a >> b;
6     if (a % b == 0) cout << a << " is divisible by " << b << ".\n";
7     else cout << a << " is not divisible by " << b << ".\n";
8     return 0;
9 }
10 // Terminal: g++ -std=c++11 -O2 -Wall divisible_by.cpp -o divisible_by

```

**Bài toán 3** (Triangle). *Viết thuật toán & các chương trình bằng các ngôn ngữ lập trình Pascal, Python, C/C++ để liệu  $a, b, c$  có phải là độ dài của: (a) 1 tam giác. (b) 1 tam giác nhọn. (c) 1 tam giác vuông. (d) 1 tam giác tù.*

Pascal:

- Python script: [GitHub/NQBH/hobby/elementary computer science/Python/triangle](https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary_computer_science/Python/triangle).

```

1 try:
2     a,b,c = float(input('Nhap a = ')), float(input('Nhap b = ')), float(input('Nhap c = '))
3     if (a + b > c) and (a + c > b) and (b + c > a):
4         loi_tg = ''
5         if (a*a + b*b == c*c) or (a*a + c*c == b*b) or (b*b + c*c == a*a):
6             loi_tg = 'vuong'
7         elif (a*a + b*b > c*c) and (a*a + c*c > b*b) and (b*b + c*c > a*a):
8             loi_tg = 'nhon'
9         else:
10            loi_tg = 'tu'
11        print('Day la do dai 3 canh cua 1 tam giac ' + loi_tg)
12    else:
13        print('Day khong la do dai 3 canh cua 1 tam giac.')
14    except:
15        print('Day khong phai la 1 so.')

```

**Bài toán 4** (A special cubic equation – 1 dạng phương trình bậc 3 đặc biệt). *(a) Viết thuật toán & các chương trình bằng các ngôn ngữ lập trình Pascal, Python, C/C++ để giải phương trình bậc 3 có dạng đặc biệt  $x^3 + 3a^2x + 2b = 0$  (khuyết số hạng  $x^2$ ), với  $p, q \in \mathbb{R}$  được nhập từ bàn phím. Biết phương trình này có 1 nghiệm duy nhất là<sup>4</sup>:*

$$x = \sqrt[3]{\sqrt{a^6 + b^2} - b} - \sqrt[3]{\sqrt{a^6 + b^2} + b}.$$

*(b) Chứng minh chặt chẽ bằng toán học công thức nghiệm đã cho.*

C: [https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary\\_computer\\_science/C/special\\_cubic\\_eqn.c](https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary_computer_science/C/special_cubic_eqn.c).

```

1 #include <math.h>
2 #include <stdio.h>
3 int main() {

```

---

<sup>4</sup>See. e.g., [Thu+21, pp. 68–69].

```

4     double a, b, x, delta, test;
5     printf("a = ");
6     scanf("%lf", &a);
7     printf("b = ");
8     scanf("%lf", &b);
9     delta = pow(a, 6.0) + pow(b, 2.0);
10    delta = sqrt(delta);
11    x = pow(delta - b, 1.0/3) - pow(delta + b, 1.0/3);
12    printf("Root x = %lf.\n", x);
13    test = x*x*x + 3*a*a*x + 2*b;
14    printf("x^3 + 3a^2x + 2b = %lf.\n", test);
15 }

```

C++: [https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary\\_computer\\_science/Cpp/special\\_cubic\\_eqn.cpp](https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary_computer_science/Cpp/special_cubic_eqn.cpp).

```

1  #include <cmath>
2  #include <iostream>
3  using namespace std;
4  int main() {
5      double a, b, x, delta;
6      cout << "a = ";
7      cin >> a;
8      cout << "b = ";
9      cin >> b;
10     delta = pow(a, 6.0) + pow(b, 2.0);
11     delta = sqrt(delta);
12     x = pow(delta - b, 1.0/3) - pow(delta + b, 1.0/3);
13     cout << "Root x = " << x << ".\n";
14     double test = x*x*x + 3*a*a*x + 2*b;
15     cout << "x^3 + 3a^2x + 2b = " << test << ".\n";
16 }

```

**Bài toán 5** (Polynomial equation – Phương trình đa thức). *Viết thuật toán & các chương trình bằng các ngôn ngữ lập trình Pascal, Python, C/C++ để giải phương trình bậc nhất, bậc 2, bậc 3, & bậc 4 với các hệ số thực được nhập từ bàn phím.*

**Bài toán 6** (Fibonacci sequence). *Viết thuật toán & các chương trình bằng các ngôn ngữ lập trình Pascal, Python, C/C++ để xuất ra màn hình, với  $n \in \mathbb{N}$  được nhập từ bàn phím: (a) Số Fibonacci thứ  $n$ . (b)  $n$  số Fibonacci đầu tiên.*

**Bài toán 7** (1st  $n$  square roots). *Viết chương trình Pascal, C/C++, Python xuất ra căn bậc 2 của  $n$  số tự nhiên đầu tiên với  $n \in \mathbb{N}^*$  được nhập từ bàn phím.*

**Bài toán 8** (Số chính phương – Square number). *Viết chương trình Pascal, C/C++, Python để kiểm tra 1 số  $n \in \mathbb{N}^*$  được nhập từ bàn phím có phải là số chính phương hay không.*

**Bài toán 9** (1st  $n$  cube roots). *Viết chương trình Pascal, C/C++, Python xuất ra căn bậc 3 của  $n$  số tự nhiên đầu tiên với  $n \in \mathbb{N}^*$  được nhập từ bàn phím.*

**Bài toán 10.** *Viết chương trình Pascal, C/C++, Python để kiểm tra 1 số  $n \in \mathbb{N}^*$  được nhập từ bàn phím có phải là lập phương của 1 số tự nhiên hay không.*

**Bài toán 11** (1st  $n$  nth roots). *Viết chương trình Pascal, C/C++, Python xuất ra căn bậc  $n$  của  $m$  số tự nhiên đầu tiên với  $m, n \in \mathbb{N}^*$  được nhập từ bàn phím.*

**Bài toán 12.** *Viết chương trình Pascal, C/C++, Python để kiểm tra 1 số  $m \in \mathbb{Z}$  được nhập từ bàn phím có phải là lũy thừa bậc  $n \in \mathbb{N}$  của 1 số tự nhiên hay không với  $m, n$  được nhập từ bàn phím.*

**Bài toán 13** ([Dúc22], 1., p. 18, Thay chữ số – Digit replacement). *Lập trình vào số nguyên  $n \in \mathbb{Z}$ , thực hiện thay thế các chữ số 0 trong biểu diễn thập phân của  $n$  thành các chữ số 5 & in ra kết quả.*

- Input. Dòng đầu tiên của đầu vào chứa số nguyên  $T$  cho biết số bộ dữ liệu cần kiểm tra. Mỗi bộ dữ liệu gồm 1 dòng chứa 1 số nguyên  $n \in \mathbb{Z}$ .
- Output. Ứng với mỗi bộ dữ liệu đầu vào, chương trình cần in ra số  $n$  sau khi thay thế các chữ số của  $n$  theo yêu cầu đề bài.
- Constraint.  $1 \leq T \leq 10^5$ ,  $0 \leq n \leq 10^{12}$ .
- Sample.

digit_replacement.inp	digit_replacement.out
2	1555
1005	1234
1234	

Python:

- [https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary\\_computer\\_science/Python/Duc\\_200\\_BTIT\\_Python/digit\\_replacement.py](https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary_computer_science/Python/Duc_200_BTIT_Python/digit_replacement.py).
- [https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary\\_computer\\_science/Python/digit\\_replacement.py](https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary_computer_science/Python/digit_replacement.py).
- [https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary\\_computer\\_science/Python/HTP/digit\\_replacement.py](https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary_computer_science/Python/HTP/digit_replacement.py).
- Input: [https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary\\_computer\\_science/Python/digit\\_replacement.inp](https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary_computer_science/Python/digit_replacement.inp).
- Output: [https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary\\_computer\\_science/Python/digit\\_replacement.out](https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary_computer_science/Python/digit_replacement.out).

1st solution [Đức22, 1., p. 202]:

```
1 def convert5(n):
2     if n == 0:
3         return 5
4     y = [c for c in n]
5     for i in range(len(y)):
6         if y[i] == '0':
7             y[i] = '5'
8     return ''.join(y)
9 t = int(input())
10 while t != 0:
11     t -= 1
12     n = input()
13     print(convert5(n))
```

2nd solution:

```
1 def digit_replacement(n):
2     ans = ''
3     for i in range(len(n)):
4         if n[i] == '0':
5             ans += '5'
6         else:
7             ans += n[i]
8     return ans
9 t = int(input())
10 for _ in range(t):
11     n = input()
12     print(digit_replacement(n))
```

3rd solution:

```
1 t = int(input())
2 A = []
3 for _ in range(t):
4     s = input()
5     A += [s.replace('0', '5')]
6     print('\n'.join(A))
```

**Nhận xét 1.** Bài toán trên có thể mở rộng cho việc thay chữ số 0 thành 5 thành việc thay chữ số  $a$  thành chữ số  $b$  với  $a, b \in \{0, 1, 2, \dots, 9\}$  là các chữ số bất kỳ, chỉ cần đổi các dòng lệnh tương ứng thành:

<pre>if n[i] == '&lt;a&gt;':     ans += '&lt;b&gt;'</pre>	<pre>if n[i] == '&lt;a&gt;':     ans += '&lt;b&gt;'</pre>	<pre>A += [s.replace('&lt;a&gt;', '&lt;b&gt;')]</pre>
---	---	---

trong đó  $\langle a \rangle$ ,  $\langle b \rangle$  lần lượt là 2 giá trị của cặp chữ số cần đổi thành:  $a \rightarrow b$ . Tương tự, có thể thay 1 bộ nhiều chữ số thành 1 bộ chữ số khác, i.e.,  $(a_1, a_2, \dots, a_n) \rightarrow (b_1, b_2, \dots, b_n)$ , với  $n \in \mathbb{N}$ ,  $a_i, b_i \in \{0, 1, 2, \dots, 9\}$ ,  $\forall i = 1, 2, \dots, n$  thay vì chỉ 1 chữ số.

**Bài toán 14** ([Đức22], 2., pp. 18–19, Dice – Xúc xắc). Bạn được tặng 1 con xúc xắc hình lập phương với 6 mặt. Mỗi mặt của con xúc xắc có in 1 số chấm, số lượng chấm  $\in \{1, 2, 3, 4, 5, 6\}$ . Bạn được biết số chấm trên 1 mặt của xúc xắc, nhiệm vụ là đoán số ở mặt đối diện của xúc xắc.

- Input. Dòng đầu tiên của đầu vào chứa số nguyên dương  $t \in \mathbb{N}^*$  cho biết số bộ dữ liệu cần kiểm tra. Mỗi bộ dữ liệu gồm 1 dòng chứa 1 số nguyên  $n \in \mathbb{Z}$  cho biết số chấm trên 1 mặt của con xúc xắc.
- Output. Ứng với mỗi bộ dữ liệu đầu vào, in ra số ở mặt đối diện tương ứng.
- Constraint.  $1 \leq t \leq 500$ ,  $1 \leq n \leq 6$ .
- Sample.

dice.inp	dice.out
2	1
6	5
2	

Tổng số chấm trên 2 mặt đối nhau của 1 con xúc xắc luôn bằng 7, nên đối diện với mặt có số chấm là  $n \in \{1, 2, 3, 4, 5, 6\}$  là mặt có số chấm  $7 - n \in \{1, 2, 3, 4, 5, 6\}$ .

Pascal:

Python:

- [https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary\\_computer\\_science/Python/dice.py](https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary_computer_science/Python/dice.py).
- [https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary\\_computer\\_science/Python/Duc\\_200\\_BTLT\\_Python/dice.py](https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary_computer_science/Python/Duc_200_BTLT_Python/dice.py).
- [https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary\\_computer\\_science/Python/HTP/dice.py](https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary_computer_science/Python/HTP/dice.py).
- Input: [https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary\\_computer\\_science/Python/dice.inp](https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary_computer_science/Python/dice.inp).
- Output: [https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary\\_computer\\_science/Python/dice.out](https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary_computer_science/Python/dice.out).

1st solution [Dúc22, p. 202–203]:

```

1 t = int(input())
2 while t != 0:
3     t -= 1
4     n = int(input())
5     print(7 - n)

```

2nd solution:

```

1 t = int(input())
2 for _ in range(t):
3     n = int(input())
4     print(7 - n)

```

**Bài toán 15** ([Dúc22], 3., pp. 19–20, Doctor appointment – Lịch khám bệnh). Có  $n \in \mathbb{N}^*$  bệnh nhân đến khám bệnh tại phòng khám. Giả sử cứ sau  $x$  phút thì lại có 1 bệnh nhân mới đến phòng khám. Ngoài ra, bác sĩ sẽ chỉ dành 10 phút để khám cho mỗi bệnh nhân. Tính toán thời gian bằng phút mà bệnh nhân cuối cùng cần phải chờ đến lượt mình được bác sĩ khám bệnh.

- Input. Dòng đầu tiên của đầu vào chứa số nguyên dương  $t \in \mathbb{N}^*$  cho biết số bộ dữ liệu cần kiểm tra. Mỗi bộ dữ liệu gồm 1 dòng chứa 2 số nguyên  $n, x \in \mathbb{Z}$ .
- Output. Ứng với mỗi bộ dữ liệu đầu vào, in ra 1 dòng chứa số  $m$  là số phút mà bệnh nhân cuối cùng cần chờ bác sĩ tại phòng khám.
- Constraint.  $1 \leq t \leq 500$ ,  $1 \leq n \leq 100$ ,  $0 \leq x \leq 30$ .
- Sample.

doctor_appointment.inp	doctor_appointment.out
5	15
4 5	28
5 3	25
6 5	24
7 6	56
8 2	

Python: [https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary\\_computer\\_science/Python/doctor\\_appointment.py](https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary_computer_science/Python/doctor_appointment.py).

1st solution [Dúc22, 3., p. 203]

```

1 t = int(input())
2 while t != 0:
3     t -= 1
4     n, x = map(int, input().split())
5     ans = x + 10*(n - 1) - x*n
6     if ans < 0:
7         ans = 0
8     print(ans)

```

2nd solution:

```

1 t = int(input())
2 while t != 0:
3     t -= 1
4     n, x = map(int, input().split())
5     if x >= 10:
6         print(0)
7     else:
8         print((n - 1)*(10 - x))

```

**Bài toán 16** ([Dúc22], 4., p. 20, Bit even, bit odd – Tính chẵn lẻ nhị phân). Cho số nguyên không dấu  $n \in \mathbb{N}$ . Kiểm tra “tính chẵn lẻ” của  $n$ , với tính chẵn lẻ của  $n$  là số bit 1 trong biểu diễn nhị phân của  $n$ , i.e., nếu trong biểu diễn nhị phân của  $n$  chứa 1 số chẵn các bit 1 thì  $n$  được coi là có tính chẵn, & ngược lại  $n$  có tính lẻ.

- Input. Dòng đầu tiên của đầu vào chứa số nguyên dương  $t \in \mathbb{N}^*$  cho biết số bộ dữ liệu cần kiểm tra. Mỗi bộ dữ liệu gồm 1 dòng chứa số nguyên  $n \in \mathbb{N}$ .
- Output. Ứng với mỗi bộ dữ liệu đầu vào, in ra 1 dòng chứa thông báo "odd" nếu  $n$  có tính lẻ & "even" nếu  $n$  có tính chẵn.
- Constraint.  $1 \leq t \leq 500$ ,  $1 \leq n \leq 10^{12}$ .
- Sample.

bit_even_odd.inp	bit_even_odd.out
2	odd
13	even
9	

Đổi  $n$  sang biểu diễn nhị phân, đếm các số 1.

Python: [https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary\\_computer\\_science/Python/bit\\_even\\_odd.py](https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary_computer_science/Python/bit_even_odd.py).

1st solution [Dức22, 4., p. 204]:

```
1 t = int(input())
2 while t != 0:
3     t -= 1
4     s = 0
5     n = int(input())
6     while n != 0:
7         s += n % 2
8         n //= 2
9     if s % 2 != 0:
10        print("odd")
11    else:
12        print("even")
```

2nd solution:

```
1 t = int(input())
2 while t != 0:
3     t -= 1
4     s = 0
5     n = bin(int(input()))
6     for c in n:
7         if c == '1':
8             s += 1
9     if s % 2 != 0:
10        print("odd")
11    else:
12        print("even")
```

**Bài toán 17** ([Dức22], 5., pp. 20–21, Message – Nhắn tin). Có  $n \in \mathbb{N}^*$  học sinh trong 1 lớp học, mỗi người nghĩ ra 1 câu chuyện hài hước khác nhau. Trong 1 giờ vắng giáo viên, họ quyết định nghĩ ra 1 trò chơi để giết thời gian. Họ muốn chia sẻ những câu chuyện hài hước với nhau bằng cách gửi tin nhắn điện tử. Giả sử 1 người luôn gửi tất cả những câu chuyện hài hước mà người ấy biết tại thời điểm tin nhắn được gửi & 1 tin nhắn chỉ có thể gửi đến 1 người nhận. Số lượng tin nhắn tối thiểu họ cần gửi là bao nhiêu để đảm bảo tất cả  $n$  người đều nhận được tất cả các câu chuyện?

- **Input.** Dòng đầu tiên của đầu vào chứa số nguyên dương  $t \in \mathbb{N}^*$  cho biết số bộ dữ liệu cần kiểm tra. Mỗi bộ dữ liệu gồm 1 dòng chứa số nguyên  $n \in \mathbb{N}$ .
- **Output.** Ứng với mỗi bộ dữ liệu đầu vào, in ra 1 dòng chứa số lượng tin nhắn cần gửi để  $n$  học sinh đều nhận được tất cả  $n$  câu chuyện hài.
- **Constraint.**  $1 \leq t \leq 100$ ,  $1 \leq n \leq 10^5$ .
- **Sample.**

message.inp	message.out
1	2
2	

Pascal:

Python: [https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary\\_computer\\_science/Python/message.py](https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary_computer_science/Python/message.py).

```
1 t = int(input())
2 for _ in range(t):
3     n = int(input())
4     print(2*n - 2)
```

C++:

- [https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary\\_computer\\_science/Cpp/message.cpp](https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary_computer_science/Cpp/message.cpp).
- [https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary\\_computer\\_science/Cpp/HTP/message.cpp](https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary_computer_science/Cpp/HTP/message.cpp).
- **Input:** [https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary\\_computer\\_science/Cpp/message.inp](https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary_computer_science/Cpp/message.inp).
- **Output:** [https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary\\_computer\\_science/Cpp/message.out](https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary_computer_science/Cpp/message.out).

1st solution:

```
1 #include <iostream>
2 using namespace std;
3
4 int main() {
5     int t, n;
6     cin >> t;
7     int A[t];
8     for (int i = 0; i < t; ++i) {
9         cin >> n;
```

```
10         A[i] = n*(n - 1);
11         cout << A[i] << '\n';
12     }
13 }
```



2nd solution:

```
1 #include <iostream>
2 using namespace std;
3
4 int main() {
5     int t, n;
```

```
6     cin >> t;
7     while (t--> 0) {
8         cin >> n;
9         cout << 2*n - 2 << '\n';
10    }
11 }
```

**Bài toán 18** ([Dúc22], 6., pp. 21–22, Triangle number – Số tam giác). 1 số được gọi là số tam giác nếu ta có thể biểu diễn nó dưới dạng lưới hình tam giác gồm các điểm sao cho các điểm tạo thành 1 tam giác đều, i.e., hàng đầu tiên có 1 điểm, hàng thứ 2 có 2 điểm, ... hàng thứ  $i$  có  $i$  điểm. Các số tam giác đầu tiên là 1,  $3 = 1 + 2$ ,  $6 = 1 + 2 + 3$ ,  $10 = 1 + 2 + 3 + 4$ . Cho số nguyên dương  $n \in \mathbb{N}^*$ , kiểm tra xem  $N$  có phải là số tam giác hay không.

- Input. Dòng đầu tiên của đầu vào chứa số nguyên dương  $t \in \mathbb{N}^*$  cho biết số bộ dữ liệu cần kiểm tra. Mỗi bộ dữ liệu gồm 1 dòng chứa số nguyên  $n \in \mathbb{N}$ .
- Output. Ứng với mỗi bộ dữ liệu đầu vào, in ra 1 dòng chứa số 1 nếu  $n$  là số tam giác, ngược lại thì in ra số 0.
- Constraint.  $1 \leq t \leq 100$ ,  $1 \leq n \leq 10^7$ .
- Sample.

triangle_number.inp	triangle_number.out
5	1
3	0
4	1
6	1
55	0
345	

See, e.g., [Wikipedia/số tam giác](#) or [Wikipedia/triangular number](#).

Python:

- [https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary\\_computer\\_science/Python/Duc\\_200\\_BTLT\\_Python/triangle\\_number.py](https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary_computer_science/Python/Duc_200_BTLT_Python/triangle_number.py).
- [https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary\\_computer\\_science/Python/triangle\\_number.py](https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary_computer_science/Python/triangle_number.py).
- [https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary\\_computer\\_science/Python/HTP/triangle\\_number.py](https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary_computer_science/Python/HTP/triangle_number.py).
- Input: [https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary\\_computer\\_science/Python/triangle\\_number.inp](https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary_computer_science/Python/triangle_number.inp).
- Output: [https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary\\_computer\\_science/Python/triangle\\_number.out](https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary_computer_science/Python/triangle_number.out).

1st solution [Dúc22, 6., pp. 204–205]:

```
1 from math import sqrt, floor
2 t = int(input())
3 for _ in range(t):
4     n = int(input())
5     a, b = 1, 1
6     c = -2*n
7     d = b*b - 4*a*c
8     x1 = (-b + sqrt(d))/(2*a)
9     x2 = (-b - sqrt(d))/(2*a)
10    if x1 > 0 and floor(x1) == x1:
11        print('1')
12        continue
13    if x2 > 0 and floor(x2) == x2:
14        print('1')
15        continue
16    print('0')
```

2nd solution:

```
1 t = int(input())
2 for _ in range(t):
3     n = int(input())
4     i = 1
5     sum = 0
6     while sum < n:
7         sum += i
8         i += 1
9     if n == sum:
10        print(1)
11    else:
12        print(0)
```

3rd solution:

```
1 from math import sqrt
2 def is_triangle_number(x):
3     x = x*8 + 1
```

```
4     if int(sqrt(x))*2 != x:
5         return 0
6     return int(sqrt(x)) % 2
7 t = int(input())
```

```

8 A = []
9 for _ in range(t):
10     n = int(input())
11     A += [str(is_triangle_number(n))]
12 print('\n'.join(A))

```

4th solution:

```

1 from math import sqrt, floor
2 t = int(input())
3 for _ in range(t):
4     n = int(input())
5     k = floor(sqrt(2*n))
6     if n == k*(k + 1)/2:
7         print(1)
8     else:
9         print(0)

```

**Bài toán 19.** Cho  $n \in \mathbb{N}^*$  nhập từ bàn phím. (a) In số tam giác thứ  $n$ . (b) In  $n$  số tam giác đầu tiên. (c) Cho  $a, b \in \mathbb{R}$  nhập từ bàn phím, in tất cả các số tam giác thuộc đoạn  $[a, b]$ .

## 2.1 Algebraic Expression – Biểu Thức Đại Số

**Bài toán 20** ([Vie21], 1., p. 15, Vũng Tàu 2020). Cho  $a, b, c \in \mathbb{N}^*$ . Yêu cầu: Tính giá trị của biểu thức  $S = \frac{a^2 + b^2 + c^2}{abc} + \sqrt{abc}$ .

- Input. File `algebraic_expression.inp` chứa 3 số nguyên dương  $a, b, c$ . Mỗi số trên 1 dòng.
- Kết quả: Ghi vào File `algebraic_expression.out` kết quả  $S$  tính được (làm tròn lấy 2 chữ số sau phần thập phân). E.g.:

<code>algebraic_expression.inp</code>	<code>algebraic_expression.out</code>
2 1 2	4.25

Python script:

- [https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary\\_computer\\_science/Python/algebraic\\_expression.py](https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary_computer_science/Python/algebraic_expression.py).

Python:

```

1 from math import sqrt
2 def algebraic_expression(a, b, c):
3     return (a**2 + b**2 + c**2)/(a*b*c) + sqrt(a*b*c) # function f(a,b,c) can be modified
4 a = int(input())
5 b = int(input())
6 c = int(input())
7 print(algebraic_expression(a,b,c))

```

C:

- [https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary\\_computer\\_science/C/algebraic\\_expression.c](https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary_computer_science/C/algebraic_expression.c).

See also C-code for  $f(x, y) = x + \sqrt{1 + y^2}$ :

- [https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary\\_computer\\_science/C/sqrt\\_algebraic\\_expression.c](https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary_computer_science/C/sqrt_algebraic_expression.c).

```

1 #include <math.h>
2 #include <stdio.h>
3 int main() {
4     double a, b, c;
5     scanf("%lf %lf %lf", &a, &b, &c);
6     printf("%.2f.\n", (a*a + b*b + c*c)/(a*b*c) + sqrt(a*b*c));
7     return 1;
8 }

```

C++:

- [https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary\\_computer\\_science/Cpp/algebraic\\_expression.cpp](https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary_computer_science/Cpp/algebraic_expression.cpp).

See also C-code for  $f(x, y) = x + \sqrt{1 + y^2}$ :

- [https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary\\_computer\\_science/Cpp/sqrt\\_algebraic\\_expression.cpp](https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary_computer_science/Cpp/sqrt_algebraic_expression.cpp).

```

1 #include <cmath>
2 #include <iostream>
3 using namespace std;
4 int main() {
5     double a, b, c;
6     cin >> a >> b >> c;
7     printf("%.2f\n", (a*a + b*b + c*c)/(a*b*c) + sqrt(a*b*c));
8     return 1;
9 }

```

**Lưu ý 1.** Tương tự, ta có thể tính hầu như bất kỳ hàm số  $f(a, b, c)$  3 biến  $a, b, c$  với  $f$  là 1 hàm số có thể viết được nhờ thư viện `math` của Python. Tổng quát hơn, ta có thể tính bất kỳ hàm số nhiều biến  $f(x_1, x_2, \dots, x_n)$  với  $x_i, i = 1, 2, \dots, n, n \in \mathbb{N}^*$  là các biến, với  $f$  là 1 hàm số có thể viết được nhờ thư viện `math` của Python.

**Bài toán 21** ([Vie21], 2., p. 19, Bắc Giang 2020). Nhà An có 1 trang trại rộng lớn. Do sở thích của An nên bố An chỉ nuôi gà & chó. 1 hôm bố An đổ con gái nhà mình nuôi bao nhiêu gà, bao nhiêu chó? Bố An cho biết nhà có tổng số gà & chó là  $x$  con. Do số lượng nhiều & khó đếm từng loại nên An chỉ đếm được tổng số chân của gà & chó là  $y$  chân. Giúp An trả lời câu đố.

- Input. Đọc từ file văn bản `toanco.inp` gồm 2 số nguyên dương  $x, y$  trên 1 dòng. 2 số cách nhau 1 khoảng trống ( $x \leq 10^5, y \leq 4 \cdot 10^5$ ).
- Kết quả: Ghi ra file văn bản `toanco.out` gồm 2 số tương ứng là số gà & số chó tìm được. 2 số cách nhau 1 khoảng trống. Giả sử bài toán luôn có nghiệm.

toanco.inp	toanco.out
36 100	22 14

Python script: [GitHub/NQBH/hobby/elementary computer science/Python/toanco.py](https://github.com/NQBH/hobby/elementary_computer_science/Python/toanco.py)<sup>5</sup>. Input: `toanco.inp`. Output: `toanco.out`.

```

1 file_in = open("toanco.inp")
2 file_out = open("toanco.out", "w")
3 s = file_in.readline()
4 s = s.split()
5 x = int(s[0])
6 y = int(s[1])
7 a = int(2*x - y/2)
8 b = int(y/2 - x)
9 file_out.write(str(a) + " " + str(b))
10 file_in.close()
11 file_out.close()

```

**Bài toán 22** ([Vie21], 4., p. 26, Quảng Ngãi 2020, Lãi suất– Interest rate). 1 người gửi tiền vào ngân hàng có kỳ hạn là  $c$  tháng với lãi suất mỗi tháng là  $k\%$ , số tiền gửi ban đầu là  $A$  (đơn vị triệu đồng).

- Yêu cầu: Tính số tiền người đó nhận được sau  $t$  tháng. Biết tiền lãi mỗi tháng được cộng dồn vào tiền gốc, nếu nhận tiền trước kỳ hạn thì số tiền được tính với lãi suất không kỳ hạn là  $h\%$  của số tiền ban đầu  $A$  nhân với số tháng đã gửi. Trong trường hợp rút tiền sau kỳ hạn thì số tháng sau kỳ hạn sẽ được tính với lãi suất không kỳ hạn là  $h\%$  so với số tiền thu được đã qua kỳ hạn.
- Input. Tập văn bản `b12.inp` ghi 5 số kỳ hạn  $c$  (nếu  $c = 0$  là gửi không kỳ hạn), thời gian gửi  $t$ , số tiền ban đầu  $A$ , lãi suất có kỳ hạn  $k$ , lãi suất không kỳ hạn  $h$ , các số cách nhau 1 ký tự trắng.
- Output. Tập văn bản `b12.out` ghi 1 số là số tiền nhận được (làm tròn đến 1 số lẻ sau dấu chấm thập phân). E.g.:

b12.inp	b12.out
12 13 100 1.0 0.2	112.9
0 10 100 1.0 0.2	102.0

## 2.2 Number Theory – Số Học

**Bài toán 23** ([Vie21], 3., p. 20, Yên Bái 2020, Tổng nguyên tố). Viết chương trình nhập vào 2 số nguyên  $a, b \in \mathbb{Z}, 0 < a < b$ .  
(a) Tìm & tính tổng các số nguyên tố của dãy số từ  $a$  đến  $b$ . (b) Xuất ra màn hình các số chia hết cho 5 của dãy số từ  $a$  đến  $b$ .  
(c) (Bội của  $n \in \mathbb{N}^*$ ) Xuất ra màn hình các số chia hết cho  $n$  của dãy số từ  $a$  đến  $b$  với  $n \in \mathbb{N}^*$  được nhập từ bàn phím. E.g., nhập  $a = 6, b = 22$ . Kết quả tổng các số nguyên tố trong dãy số từ 6 đến 22:  $7 + 11 + 13 + 17 + 19 = 67$ . Các số chia hết cho 5 của dãy số từ 6 đến 22: 10, 15, 20.

<sup>5</sup>URL: [https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary\\_computer\\_science/Python/toanco.py](https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary_computer_science/Python/toanco.py).

**Bài toán 24** ([Vie21], 4., p. 22, Hải Dương 2020, Số mạnh mẽ). Số mạnh mẽ là số khi nó chia hết cho 1 số nguyên tố thì cũng chia hết cho cả bình phương của số nguyên tố đó, i.e.,  $a \in \mathbb{N}^*$  là số mạnh mẽ  $\Leftrightarrow (a : p \Rightarrow a : p^2, \forall p: \text{prime})$ . E.g., 25 là số mạnh mẽ, vì nó chia hết cho số nguyên tố 5 & chia hết cho cả  $5^2 = 25$ . Viết chương trình liệt kê các số mạnh mẽ không vượt quá 1000.

See, e.g., [Wikipedia/powerful number](#), [MathWorld/powerful number](#).

**Bài toán 25** ([Vie21], 5., p. 23, Việt Nam 2020, Bội chính phương). Cho 1 dãy số  $A$  có  $n$  phần tử. Tìm số nguyên dương  $a$  nhỏ nhất thỏa mãn:  $a$  là số chính phương &  $a$  chia hết cho tất cả các phần tử của dãy số  $A$ .

- **Yêu cầu:** In ra phần dư của phép chia khi chia  $a$  cho  $10^9 + 7$ .
- **Input.** Vào từ thiết bị theo khuôn dạng sau: Dòng đầu tiên chứa số nguyên dương  $n$  là số lượng phần tử của dãy số. Dòng tiếp theo chứa  $n$  số nguyên dương là các phần tử của dãy  $A$ . Các số trên 1 dòng được ghi cách nhau bởi dấu cách.
- **Kết quả:** Ghi ra thiết bị ra gồm 1 số nguyên duy nhất là kết quả của bài toán. E.g.:

Dữ liệu vào	Dữ liệu ra
3 2 1 3	36

Python:

1

**Bài toán 26** ([Vie21], 1., p. 25, Hải Dương 2020, Số hạnh phúc & số buồn bã – Happy- & sad numbers). Với 1 số nguyên dương bất kỳ, thay thế số đó bằng tổng bình phương các chữ số của nó & cứ lặp lại quá trình đó sẽ có các trường hợp sau xảy ra: Kết thúc bằng 1 – ta gọi số đó là số hạnh phúc/happy number. Kết thúc bằng 0 – ta gọi số đó là số buồn bã/sad number. Lặp lại vô hạn lần – số đó không hạnh phúc cũng không buồn bã. E.g., số 44: lần 1:  $4^2 + 4^2 = 32$ , lần 2:  $3^2 + 2^2 = 13$ , lần 3:  $1^2 + 3^2 = 10$ , lần 4:  $1^2 + 0^2 = 1$ , nên 44 là số hạnh phúc. Viết chương trình để kiểm tra xem ngày sinh của 1 người bất kỳ có phải là số hạnh phúc không?

Python:

```

1 max_iter = 1000
2 def sum_digit_sqr(n):
3     sum = 0
4     for i in str(n):
5         sum += int(i)**2
6     return sum
7 n0 = n = int(input())
8 count = 0
9 while n > 1 and count <= max_iter:
10     n = sum_digit_sqr(n)
11     print(n)
12     count += 1
13 if n == 1:
14     print(n0, " is a happy number.")
15 elif n == 0:
16     print(n0, " is a sad number.")
17 else:
18     print(n0, " is neither a happy nor a sad number.")

```

**Bài toán 27** ([Vie21], 2., p. 25, Gia Lai 2019, Phân số tối giản – Irreducible fraction). 1 chuỗi được gọi là có dạng phân số nếu nó có dạng ‘tử\_số/mẫu\_số’. Viết chương trình nhập vào chuỗi có dạng phân số, sau đó xuất ra dạng tối giản của phân số đó. E.g., Chuỗi ‘12/15’ biểu diễn cho phân số. Dạng tối giản của phân số đó là ‘3/5’.

Python:

```

1 from math import gcd
2 frac = input()
3 frac = frac.split("/")
4 num = int(frac[0])
5 den = int(frac[1])
6 gcd = gcd(num, den)
7 num = int(num/gcd)
8 den = int(den/gcd)
9 print(str(num) + "/" + str(den))

```

**Bài toán 28** (Tổng tất cả, tổng phần tử chẵn, lẻ, bình phương, lập phương, lũy thừa bậc  $n$ , căn bậc 2, 3, & căn bậc  $n$ , nghịch đảo, nghịch đảo bình phương, nghịch đảo lập phương, nghịch đảo lũy thừa bậc  $n$ , nghịch đảo căn bậc 2, 3, & nghịch đảo căn bậc  $n$  – Sums of all, odds, evens, squares, cubes,  $n$ th powers, square roots, cube roots,  $n$ th roots, reciprocals of square, of cubes, of  $n$ th powers, of square roots, of cube roots, of  $n$ th roots). Cho 1 dãy gồm  $n$  số nguyên:  $(a_i)_{i=1}^m = a_1, a_2, \dots, a_m$ ,  $m \in \mathbb{N}^*$ ,  $a_i \in \mathbb{Z}$ ,  $\forall i = 1, 2, \dots, m$ , mỗi số có giá trị không vượt quá  $10^9$ .

- **Yêu cầu:** Tính tổng  $S$  tất cả các phần tử, tổng  $S_{\text{even}}$  các số chẵn, tổng  $S_{\text{odd}}$  các số lẻ, tổng  $S_{\text{sqr}}$  bình phương, tổng  $S_{\text{sqr,even}}$  bình phương các số chẵn, tổng  $S_{\text{sqr,odd}}$  bình phương các số lẻ, tổng  $S_{\text{cb}}$  lập phương, tổng  $S_{\text{cb,even}}$  lập phương các số chẵn, tổng  $S_{\text{cb,odd}}$  lập phương các số lẻ, tổng  $S_{\text{pwr},n}$  lũy thừa bậc  $n$ , tổng  $S_{\text{pwr,even},n}$  lũy thừa bậc  $n$  các số chẵn, tổng  $S_{\text{pwr,odd},n}$  lũy thừa bậc  $n$  các số lẻ, tổng  $S_{\text{sqrt}}$  căn bậc 2, tổng  $S_{\text{sqr,even}}$  căn bậc 2 các số chẵn, tổng  $S_{\text{sqr,odd}}$  căn bậc 2 các số lẻ, tổng  $S_{\text{cb,rt}}$  căn bậc 3, tổng  $S_{\text{cb,rt,even}}$  căn bậc 3 các số chẵn, tổng  $S_{\text{cb,rt,odd}}$  căn bậc 3 các số lẻ, tổng  $S_{\text{rt},n}$  căn bậc  $n$  của các số, tổng  $S_{\text{rt,even},n}$  căn bậc  $n$  của các số chẵn, tổng  $S_{\text{rt,odd},n}$  căn bậc  $n$  của các số lẻ trong dãy  $(a_i)_{i=1}^m$ .
- **Dữ liệu:** Dòng đầu tiên chứa  $m \in \mathbb{N}^*$ ,  $1 \leq m \leq 10^9$ . Dòng thứ 2 chứa  $n \in \mathbb{N}^*$ .  $m$  dòng tiếp theo, dòng thứ  $i + 2$  chứa  $a_i$ ,  $\forall i = 1, 2, \dots, m - 1$ .

**Giải.** Công thức toán học tính các tổng:

$$\begin{aligned}
 S &:= \sum_{i=1}^m a_i = a_1 + a_2 + \dots + a_m, \quad S_{\text{even}} := \sum_{i=1, 2|a_i}^m a_i, \quad S_{\text{odd}} := \sum_{i=1, 2 \nmid a_i}^m a_i, \\
 S_{\text{sqr}} &:= \sum_{i=1}^m a_i^2 = a_1^2 + a_2^2 + \dots + a_m^2, \quad S_{\text{sqr,even}} := \sum_{i=1, 2|a_i}^m a_i^2, \quad S_{\text{sqr,odd}} := \sum_{i=1, 2 \nmid a_i}^m a_i^2, \\
 S_{\text{cb}} &:= \sum_{i=1}^m a_i^3 = a_1^3 + a_2^3 + \dots + a_m^3, \quad S_{\text{cb,even}} := \sum_{i=1, 2|a_i}^m a_i^3, \quad S_{\text{cb,odd}} := \sum_{i=1, 2 \nmid a_i}^m a_i^3, \\
 S_{\text{pwr},n} &:= \sum_{i=1}^m a_i^n = a_1^n + a_2^n + \dots + a_m^n, \quad S_{\text{pwr,even},n} := \sum_{i=1, 2|a_i}^m a_i^n, \quad S_{\text{pwr,odd},n} := \sum_{i=1, 2 \nmid a_i}^m a_i^n, \quad \forall n \in \mathbb{N}^*, \\
 S_{\text{sqr}} &:= \sum_{i=1}^m \sqrt{a_i} = \sqrt{a_1} + \sqrt{a_2} + \dots + \sqrt{a_m}, \quad S_{\text{sqr,even}} := \sum_{i=1, 2|a_i}^m \sqrt{a_i}, \quad S_{\text{sqr,odd}} := \sum_{i=1, 2 \nmid a_i}^m \sqrt{a_i}, \\
 S_{\text{cb,rt}} &:= \sum_{i=1}^m \sqrt[3]{a_i} = \sqrt[3]{a_1} + \sqrt[3]{a_2} + \dots + \sqrt[3]{a_m}, \quad S_{\text{cb,rt,even}} := \sum_{i=1, 2|a_i}^m \sqrt[3]{a_i}, \quad S_{\text{cb,rt,odd}} := \sum_{i=1, 2 \nmid a_i}^m \sqrt[3]{a_i}, \\
 S_{\text{rt},n} &:= \sum_{i=1}^m \sqrt[n]{a_i} = \sqrt[n]{a_1} + \sqrt[n]{a_2} + \dots + \sqrt[n]{a_m}, \quad S_{\text{rt,even},n} := \sum_{i=1, 2|a_i}^m \sqrt[n]{a_i}, \quad S_{\text{rt,odd},n} := \sum_{i=1, 2 \nmid a_i}^m \sqrt[n]{a_i}, \quad \forall n \in \mathbb{N}^*, \\
 S_{\text{rcpc}} &:= \sum_{i=1}^m \frac{1}{a_i} = \frac{1}{a_1} + \frac{1}{a_2} + \dots + \frac{1}{a_m}, \quad S_{\text{rcpc,even}} := \sum_{i=1, 2|a_i, a_i \neq 0}^m \frac{1}{a_i}, \quad S_{\text{rcpc,odd}} := \sum_{i=1, 2 \nmid a_i}^m \frac{1}{a_i}, \\
 S_{\text{rcpc,sqr}} &:= \sum_{i=1}^m \frac{1}{a_i^2} = \frac{1}{a_1^2} + \frac{1}{a_2^2} + \dots + \frac{1}{a_m^2}, \quad S_{\text{rcpc,sqr,even}} := \sum_{i=1, 2|a_i, a_i \neq 0}^m \frac{1}{a_i^2}, \quad S_{\text{rcpc,sqr,odd}} := \sum_{i=1, 2 \nmid a_i}^m \frac{1}{a_i^2}, \\
 S_{\text{rcpc,cb}} &:= \sum_{i=1}^m \frac{1}{a_i^3} = \frac{1}{a_1^3} + \frac{1}{a_2^3} + \dots + \frac{1}{a_m^3}, \quad S_{\text{rcpc,cb,even}} := \sum_{i=1, 2|a_i, a_i \neq 0}^m \frac{1}{a_i^3}, \quad S_{\text{rcpc,cb,odd}} := \sum_{i=1, 2 \nmid a_i}^m \frac{1}{a_i^3}, \\
 S_{\text{rcpc,pwr},n} &:= \sum_{i=1}^m \frac{1}{a_i^n} = \frac{1}{a_1^n} + \frac{1}{a_2^n} + \dots + \frac{1}{a_m^n}, \quad S_{\text{rcpc,even,pwr},n} := \sum_{i=1, 2|a_i, a_i \neq 0}^m \frac{1}{a_i^n}, \quad S_{\text{rcpc,odd,pwr},n} := \sum_{i=1, 2 \nmid a_i}^m \frac{1}{a_i^n}, \quad \forall n \in \mathbb{N}^*, \\
 S_{\text{rcpc,sqrt}} &:= \sum_{i=1}^m \frac{1}{\sqrt{a_i}} = \frac{1}{\sqrt{a_1}} + \frac{1}{\sqrt{a_2}} + \dots + \frac{1}{\sqrt{a_m}}, \quad S_{\text{rcpc,sqrt,even}} := \sum_{i=1, 2|a_i, a_i \neq 0}^m \frac{1}{\sqrt{a_i}}, \quad S_{\text{rcpc,sqrt,odd}} := \sum_{i=1, 2 \nmid a_i}^m \frac{1}{\sqrt{a_i}}, \\
 S_{\text{rcpc,cb,rt}} &:= \sum_{i=1}^m \frac{1}{\sqrt[3]{a_i}} = \frac{1}{\sqrt[3]{a_1}} + \frac{1}{\sqrt[3]{a_2}} + \dots + \frac{1}{\sqrt[3]{a_m}}, \quad S_{\text{rcpc,cb,rt,even}} := \sum_{i=1, 2|a_i, a_i \neq 0}^m \frac{1}{\sqrt[3]{a_i}}, \quad S_{\text{rcpc,cb,rt,odd}} := \sum_{i=1, 2 \nmid a_i}^m \frac{1}{\sqrt[3]{a_i}}, \\
 S_{\text{rcpc,rt},n} &:= \sum_{i=1}^m \frac{1}{\sqrt[n]{a_i}} = \frac{1}{\sqrt[n]{a_1}} + \frac{1}{\sqrt[n]{a_2}} + \dots + \frac{1}{\sqrt[n]{a_m}}, \quad S_{\text{rcpc,even,rt},n} := \sum_{i=1, 2|a_i, a_i \neq 0}^m \frac{1}{\sqrt[n]{a_i}}, \quad S_{\text{rcpc,odd,rt},n} := \sum_{i=1, 2 \nmid a_i}^m \frac{1}{\sqrt[n]{a_i}}, \quad \forall n \in \mathbb{N}^*.
 \end{aligned}$$

Dựa vào các công thức này, sử dụng vòng lặp **for** hoặc **while** để tính các tổng này. □

Python: [https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary\\_computer\\_science/Python/HTP/compute\\_sums.py](https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary_computer_science/Python/HTP/compute_sums.py).

```

1 m = int(input())
2 A = list(map(int, input().split()))[:m]

```

```

3  n = int(input('n > 0: '))
4  while n <= 0:
5  n = int(input(' n > 0: '))
6  S_all = sum(A)
7  print(S_all)
8  S_odd, S_even, S_sqr, S_cb, S_nthp, S_sqrt, S_cbprt, S_nthrt = 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
9  S_r, S_r_sqr, S_r_cb, S_r_nthp, S_r_sqrt, S_r_cbprt, S_r_nthrt = 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
10 for i in A:
11     if i % 2 == 0:
12         S_even += i
13     else:
14         S_odd += i
15     S_sqr += i**2
16     S_cb += i**3
17     S_nthp += i**n
18     S_sqrt += i**(1/2)
19     S_cbprt += i**(1/3)
20     S_nthrt += i**(1/n)
21     S_r += 1/i # S_sqrt += i**-1
22     S_r_sqr += 1/(i**2) # S_r_sqr += i**-2
23     S_r_cb += 1/(i**3) # S_r_cb += i**-3
24     S_r_nthp += 1/(i**n) # S_r_nthp += i**-n
25     S_r_sqrt += 1/(i**(1/2)) # S_r_sqrt += i**(-1/2)
26     S_r_cbprt += 1/(i**(1/3)) # S_r_cbprt += i**(-1/3)
27     S_r_nthrt += 1/(i**(1/n)) # S_r_nthrt += i**(-1/n)
28 print(f'{S_odd}, {S_even}, {S_sqr}, {S_cb}, {S_nthp}, {S_sqrt}, {S_cbprt}, {S_nthrt}, {S_r}, {S_r_sqr},
29       {S_r_cb}, {S_r_nthp}, {S_r_sqrt}, {S_r_cbprt}, {S_r_nthrt}.')

```

**Nhận xét 2.** Nếu chỉ tính tổng  $S_{\text{odd}}$  các số lẻ của dãy  $(a_i)_{i=1}^n \subset \mathbb{Z}$  thì ta có bài toán [Vie21, 3., p. 25, Tây Ninh 2019].

**Nhận xét 3** (Mở rộng  $\mathbb{Z}$  ra  $\mathbb{R}, \mathbb{C}$ ). Các tổng  $S, S_{\text{sqr}}, S_{\text{cb}}, S_{\text{pwr}, n}, S_{\text{sqrt}}, S_{\text{cbprt}}, S_{\text{rt}, n}, S_{\text{rcpc}}$  (i.e., các tổng không có liên quan đến tính chẵn lẻ) vẫn có thể áp dụng cho các dãy số thực thay vì chỉ cho dãy số nguyên, i.e., áp dụng cho  $(a_i)_{i=1}^n \subset \mathbb{R}, a_i \in \mathbb{R}, \forall i = 1, 2, \dots, n$ , thay vì chỉ cho  $(a_i)_{i=1}^n \subset \mathbb{R}, a_i \in \mathbb{Z}, \forall i = 1, 2, \dots, n$ , thậm chí có thể áp dụng cho các dãy số phức  $(a_i)_{i=1}^n \subset \mathbb{C}, a_i \in \mathbb{C}, \forall i = 1, 2, \dots, n$ .

**Nhận xét 4** (Mở rộng từ dãy hữu hạn dãy vô hạn & chuỗi). Bài toán trên có thể mở rộng từ dãy hữu hạn (finite sequence) ra dãy vô hạn (infinite sequence) các số nguyên  $(a_n)_{i=1}^\infty \subset \mathbb{Z}$ , dãy vô hạn các số thực  $(a_n)_{i=1}^\infty \subset \mathbb{R}$ , & dãy vô hạn các số phức  $(a_n)_{i=1}^\infty \subset \mathbb{C}$ , cũng như các chuỗi (series) “xác định” (i.e., có giới hạn để có thể tính được)  $S := \sum_{i=1}^\infty a_i \in \overline{\mathbb{R}}$ . Dương nhiên, 1 chương trình máy tính chỉ có thể lặp (e.g., for, while loops) hữu hạn lần chứ không thể lặp vô hạn lần (infinite loop error) nên ta chỉ có thể tính tổng riêng  $S_m$  của 1 chuỗi  $S$  xác định để xấp xỉ chuỗi  $S$  tới 1 độ chính xác (tolerance) nào đó (tolerance thường có dạng  $10^{-N}$  với  $N \in \mathbb{N}^*$  thích hợp), e.g.,

$$S_m := \sum_{i=1}^m a_i \rightarrow S := \sum_{i=1}^\infty a_i \text{ as } n \rightarrow \infty, \text{ i.e. } \lim_{m \rightarrow \infty} S_m = S \text{ if } S \in \overline{\mathbb{R}},$$

trong đó  $\overline{\mathbb{R}} := \mathbb{R} \cup \{\pm\infty\}$  ký hiệu tập số thực mở rộng bao gồm tập số thực, âm- & dương vô cực.

**Bài toán 29** ([Vie21], 5., p. 26, Nghệ An 2019, Giả thuyết Goldbach cho số nguyên tố – Goldbach conjecture for primes). Cho 1 số chẵn  $k \in \mathbb{N}, 2 \leq k \leq 1000$ , tìm 2 số nguyên tố sao cho tổng của chúng bằng số chẵn  $k$  đã cho. Viết chương trình Pascal, Python, C/C++ để trả lời câu hỏi.

- Input. Tập văn bản `prime.inp`: Dòng đầu tiên chứa  $n \in \mathbb{N}^*$  tương ứng số test.  $n$  dòng tiếp theo, mỗi dòng chứa 1 số  $k$ , i.e.,  $k_i, i = 1, 2, \dots, n$ .
- Output. (a) Tập văn bản `prime.out` gồm  $n$  dòng tương ứng  $n$  kết quả. Mỗi kết quả hiển thị tổng 2 số nguyên tố bằng số  $k$  nhập vào. (b) Gồm tất cả các biểu diễn  $x + y$  với  $x \leq y$ .
- Sample.

prime.inp	prime.out
2	8 = 5 + 3
8	24 = 19 + 5
24	

- [https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary\\_computer\\_science/Python/Goldbach\\_conjecture.py](https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary_computer_science/Python/Goldbach_conjecture.py).
- [https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary\\_computer\\_science/Python/HTP/Goldbach\\_conjecture.py](https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary_computer_science/Python/HTP/Goldbach_conjecture.py).

1st solution:

```

1  from math import sqrt
2  def is_prime(x):
3      if x == 1:
4          return 0
5      for i in range(2, int(sqrt(x)) + 1):
6          if x % i == 0:
7              return 0
8      return 1
9  t = int(input())
10 for i in range(t):
11     n = int(input())
12     if n % 2 != 0:
13         print(f'{n} is odd. Must input an even natural number.')
14     else:
15         for j in range(3, n//2):
16             if is_prime(j) == 1 and is_prime(n - j) == 1:
17                 print(f'{n} = {j} + {n - j}')
18                 # break # uncomment if want only 1 representation,
19                 # comment if want all satisfied representations

```

2nd solution:

```

1  def prime(x):
2      d = 0
3      for i in range(1, (x//2) + 1):
4          if x % i == 0:
5              d += 1
6      return d == 1
7  n = int(input())
8  for i in range(n):
9      k = int(input())
10     for j in range(k - 2, 1, -1):
11         if prime(j) == True and prime(k - j) == True:
12             print(f'{k} = {j} + {k - j}')
13             break # uncomment if want only 1 representation, comment if want all satisfied representations

```

**Bài toán 30** ([Vie21], 6., p. 27, Tây Ninh 2019, Số hoàn hảo – Perfect number). Số hoàn hảo là 1 số tự nhiên mà tổng tất cả các ước tự nhiên thực sự của nó bằng chính nó. Trong đó ước thực sự của 1 số là các ước dương không bằng số đó. Lập trình nhập vào 1 số tự nhiên có 2 chữ số bất kỳ. In ra màn hình thông báo số vừa nhập có phải là số hoàn hảo hay không? Nếu là số hoàn hảo thì in tất cả các ước nguyên dương của số đó (i.e., bao gồm tất cả các ước tự nhiên thực sự & chính số đó).

Python:

- [https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary\\_computer\\_science/Python/perfect\\_number.py](https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary_computer_science/Python/perfect_number.py).
- [https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary\\_computer\\_science/Python/HTP/perfect\\_num.py](https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary_computer_science/Python/HTP/perfect_num.py).

1st solution:

```

1  def is_perfect_number(n):
2      sum_proper_divisor = 0
3      list_divisor = []
4      for i in range(1, round(n/2 + 1)):
5          if n % i == 0:
6              list_divisor.append(i)
7              sum_proper_divisor += i
8      if sum_proper_divisor == n:
9          list_divisor.append(n)
10         print(f'{n} is a perfect number.')
11         print(f'List of of all divisor of {n}:', *list_divisor, '.')
12     else:
13         print(f'{n} is not a perfect number.')
14  n = int(input())
15  is_perfect_number(n)

```

2nd solution:

```
1 def perfect(x):
2     S = 0
3     for i in range(1, x):
4         if x % i == 0:
5             S += i
6     return S == x
7 n = int(input())
8 if perfect(n) == True:
9     print(f'{n} is a perfect number')
10    for i in range(n):
11        if n % (i + 1) == 0:
12            print(i + 1, end = ' ')
13 else:
14     print(f'{n} is not a perfect number')
```

**Bài toán 31** ([Vie21], 7., p. 27, Đồng Nai 2020, Số may mắn – Lucky number). Để động viên thành tích học tập xuất sắc của các em học sinh lớp 6-3 trong năm học 2019–2020, thầy giáo chủ nhiệm đã chuẩn bị các món quà được đánh số từ 1 đến  $n$ . Sau đó thầy giáo sẽ cho các em lên bốc thăm để nhận món quà may mắn của mình. Đầu tiên thầy giáo sẽ ghi tất cả số nguyên lẻ từ 1 đến  $n$ , sau đó sẽ ghi tất cả các số nguyên chẵn từ 2 đến  $n$  (theo thứ tự tăng dần) để tạo thành 1 dãy số phần thưởng. Mỗi bạn sẽ bốc thăm 1 số  $k$  ứng với con số của món quà mình đạt được.

- Yêu cầu: In số của món quà học sinh đạt được.
- Input. Dòng duy nhất ghi số nguyên  $n$  &  $k$ ,  $1 \leq k \leq n \leq 1000$ .
- Output. In số của món quà học sinh đạt được:

lucky_number.inp	lucky_number.out
10 6	2

Python:

```
1 from math import floor
2 def luck_number(n, k):
3     if k <= floor((n + 1)/2):
4         print(2*k - 1)
5     else:
6         print(2*(k - round((n + 1)/2) + 1))
7
8 nk = input()
9 nk = nk.split()
10 n = int(nk[0])
11 k = int(nk[1])
12 luck_number(n, k)
13 """
14 # Print all
15 for i in range(1, k + 1):
16     luck_number(n, i)
17 """
```

**Bài toán 32** ([Vie21], 8., p. 27, Ninh Bình 2019, Ước chung lớn nhất ƯCLN – greatest common divisor gcd). Nhập vào 3 số từ bàn phím, kiểm soát dữ liệu nhập vào là số nguyên dương. Lập trình tìm ƯCLN của 3 số này. E.g., nhập vào 3 số: 4, 6, 12 thì kết quả ƯCLN là 2.

Python:

- [https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary\\_computer\\_science/Python/gcd3.py](https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary_computer_science/Python/gcd3.py).
- [https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary\\_computer\\_science/Python/HTP/UCLN.py](https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary_computer_science/Python/HTP/UCLN.py).

1st solution:

```
1 def UCLN(a, b):
2     while a != b:
3         if a > b:
4             a -= b
5         else:
6             b -= a
7     return a
```



```

8 a, b, c = map(int,input().split())
9 if (a <= 0 or b <= 0 or c <= 0):
10     print('Error: Non-positive.')
11 else:
12     a = UCLN(a,b)
13     a = UCLN(a,c)
14     print(a)

```

2nd solution:

```

1 def GCD(a, b):
2     a, b = abs(a), abs(b)
3     while a*b != 0:
4         if a > b:
5             a = a % b
6         else:
7             b = b % a
8     return max(a,b)
9 a, b, c = map(int,input().split())
10 print(GCD(GCD(a, b), c))

```

We can also use `math.gcd()` function to test the result (only for testing purpose).

```

1 from math import gcd
2 print(gcd(a, b, c))

```

**Bài toán 33** (Bội chung nhỏ nhất BCNN – least common multiplier lcd). Nhập vào  $n \in \mathbb{N}^*$  số từ bàn phím, kiểm soát dữ liệu nhập vào là số nguyên dương. Lập trình tìm ƯCLN & BCNN của  $n$  số này.

Python:

```

1 from math import lcm
2 def lcm3(a, b, c):
3     return lcm(a, b, c)
4 a = int(input())
5 b = int(input())
6 c = int(input())
7 print(lcm3(a, b, c))

```

We are interested in various types of numbers whose beautiful properties are studied in number theory.

### 2.2.1 Square number

**Definition 1** (Square number). In mathematics, a square number or perfect square is an integer that is the square of an integer, i.e., it is the product of some integer with itself  $n \cdot n = n^2$ , for some  $n \in \mathbb{Z}$ .

The set of all square numbers is given by  $A = \{n^2 | n \in \mathbb{Z}\} = \{n^2 | n \in \mathbb{N}\} = \{0^2, 1^2, 2^2, 3^2, \dots\}$ .

“The usual notation for the square of a number  $n \in \mathbb{Z}$  is not the product  $n \cdot n$ , but the equivalent **exponentiation**  $n^2$ , usually pronounced as “ $n$  squared”. The name *square* number comes from the name of the shape. The unit of area is defined as the area of a **unit square**  $1 \times 1$ . Hence, a square with side length  $n$  has area  $n^2$ . If a square number is represented by  $n$  points, the points can be arranged in rows as a square each side of which has the same number of points as the square root of  $n$ , thus, square numbers are a type of **figurate numbers** (other examples being **cube numbers** & **triangular numbers**).

In the **real number system**  $\mathbb{R}$ , square numbers are nonnegative. A nonnegative integer is a square number when its **square root** is again an integer, e.g.,  $\sqrt{9} = 3$ , so 9 is a square number. A positive integer has no square divisors except 1 is called **square-free**.

For a nonnegative integer  $n \in \mathbb{N} \equiv \mathbb{Z}_{\geq 0}$ , the  $n$ th square number is  $n^2$ , with  $0^2 = 0$  being the 0th one. The concept of square can be extended to some other number systems. If rational numbers are included, then a square is the ratio of 2 square integers, &, conversely, the ratio of 2 square integers is a square  $\frac{m^2}{n^2} = \left(\frac{m}{n}\right)^2$ ,  $\forall m, n \in \mathbb{Z}, n \neq 0$ .

Starting with 1, there are  $\lfloor \sqrt{m} \rfloor$  square numbers up to & including  $m$ , where the expression  $\lfloor x \rfloor$  represents the floor of the number  $x \in \mathbb{R}$ . – [Wikipedia/square number](#)

**Example 1** (Set of squares:  $\{n^2 | n \in \mathbb{N}, n \leq 60\}$ ). “The squares (sequence [A000290](#) in the [OEIS](#)) smaller than  $60^2 = 3600$  are:  $0^2 = 0, 1^2 = 1, 2^2 = 4, 3^2 = 9, 4^2 = 16, 5^2 = 25, 6^2 = 36, 7^2 = 49, 8^2 = 64, 9^2 = 81, 10^2 = 100, 11^2 = 121, 12^2 = 144, 13^2 = 169, 14^2 = 196, 15^2 = 225, 16^2 = 256, 17^2 = 289, 18^2 = 324, 19^2 = 361, 20^2 = 400, 21^2 = 441, 22^2 = 484, 23^2 = 529, 24^2 = 576, 25^2 = 625, 26^2 = 676, 27^2 = 729, 28^2 = 784, 29^2 = 841, 30^2 = 900, 31^2 = 961, 32^2 = 1024, 33^2 = 1089, 34^2 = 1156, 35^2 = 1225, 36^2 = 1296, 37^2 = 1369, 38^2 = 1444, 39^2 = 1521, 40^2 = 1600, 41^2 = 1681, 42^2 = 1764, 43^2 = 1849, 44^2 = 1936, 45^2 = 2025, 46^2 = 2116, 47^2 = 2209, 48^2 = 2304, 49^2 = 2401, 50^2 = 2500, 51^2 = 2601, 52^2 = 2704, 53^2 = 2809, 54^2 = 2916, 55^2 = 3025, 56^2 = 3136, 57^2 = 3249, 58^2 = 3364, 59^2 = 3481$ .

The difference between any perfect square & its predecessor is given by the identity  $n^2 - (n-1)^2 = 2n-1, \forall n \in \mathbb{Z}$ . Equivalently, it is possible to count square numbers by adding together the last square, the last square’s root, & the current root, i.e.,  $n^2 = (n-1)^2 + (n-1) + n, \forall n \in \mathbb{Z}$ . – [Wikipedia/square number/examples](#)

“The number  $m \in \mathbb{N}$  is a square iff one can arrange  $m$  points in a square. The expression for the  $n$ th square number is  $n^2$ . This is also equal to the sum of the 1st  $n$  **odd numbers**, where a square results from the previous one by adding an odd number of points. The formula follows:  $n^2 = \sum_{i=1}^n (2i-1), \forall n \in \mathbb{N}^*$ .

**Example 2** (Square number  $n^2 = \text{sum of 1st } n \text{ odds}$ ).  $1^2 = 1$ ,  $2^2 = 4 = 1 + 3$ ,  $3^2 = 9 = 1 + 3 + 5$ ,  $4^2 = 16 = 1 + 3 + 5 + 7$ ,  $5^2 = 25 = 1 + 3 + 5 + 7 + 9$ ,  $6^2 = 36 = 1 + 3 + 5 + 7 + 9 + 11$ ,  $7^2 = 49 = 1 + 3 + 5 + 7 + 9 + 11 + 13$ ,  $8^2 = 64 = 1 + 3 + 5 + 7 + 9 + 11 + 13 + 15$ ,  $9^2 = 81 = 1 + 3 + 5 + 7 + 9 + 11 + 13 + 15 + 17$ ,  $10^2 = 100 = 1 + 3 + 5 + 7 + 9 + 11 + 13 + 15 + 17 + 19$ .

There are several recursive methods for computing square numbers. E.g., the  $n$ th square number can be computed from the previous square by  $n^2 = (n-1)^2 + (n-1) + n = (n-1)^2 + (2n-1)$ . Alternatively, the  $n$ th square number can be calculated from the previous two by doubling the  $(n-1)$ th square, subtracting the  $(n-2)$ th square number, & adding 2, because  $n^2 = 2(n-1)^2 - (n-2)^2 + 2$ , e.g.,  $2 \cdot 5^2 - 4^2 + 2 = 2 \cdot 25 - 16 + 2 = 50 - 16 + 2 = 36 = 6^2$ .

The square minus 1 of a number  $m \in \mathbb{R}$  is always the product of  $m-1$  &  $m+1$ , i.e.,  $m^2 - 1 = (m-1)(m+1)$ ,  $\forall m \in \mathbb{R}$ , e.g., since  $7^2 = 49$ , one has  $6 \cdot 8 = 48$ . Since a prime number has factors of only 1 & itself, & since  $m = 2$  is the only nonzero value of  $m$  to give a factor of 1 on the RHS of the equation, it follows that 3 is the only prime number 1 less than a square, i.e.,  $3 = 2^2 - 1$ .

More generally, the difference of the squares of 2 numbers is the product of their sum & their difference, i.e.,  $a^2 - b^2 = (a+b)(a-b)$ . This is the **difference-of-squares formula**, which can be useful for mental arithmetic, e.g.,  $47 \cdot 53$  can be easily computed as  $50^2 - 3^2 = 2500 - 9 = 2491$ . A square number is also the sum of 2 consecutive **triangular numbers**. The sum of 2 consecutive square numbers is a **centered square number**. Every odd square is also a **centered octagonal number**.

Another property of a square number is that (except 0) it has an odd number of positive divisors, while other natural numbers have an **even number** of positive divisors. An integer root is the only divisor that pairs up with itself to yield the square number, while other divisors come in pairs.

**Lagrange's 4-square theorem** states that any positive integer can be written as the sum of 4 or fewer perfect squares. 3 squares are not sufficient for numbers of the form  $4^k(8m+7)$ . A positive integer can be represented as a sum of 2 squares precisely if its **prime factorization** contains no odd powers of primes of the form  $4k+3$ . This is generalized by **Waring's problem**.

The sum of the  $n$  1st square numbers is

$$\sum_{i=1}^n i^2 = 1^2 + 2^2 + \dots + n^2 = \frac{n(n+1)(2n+1)}{6}, \forall n \in \mathbb{N}^*.$$

” – [Wikipedia/square number/properties](#)

## 2.2.2 Square-free integer

**Definition 2** (Square-free integer). *In mathematics, a square-free integer (or squarefree integer) is an integer which is divisible by no **square number** other than 1, i.e., its **prime factorization** has exactly 1 factor for each prime that appears in it.*

**Example 3.**  $10 = 2 \cdot 5$  is square-free, but  $18 = 2 \cdot 3^2$  is not, because  $18 : 3^2$ .

**Example 4.** The smallest positive square-free numbers are 1, 2, 3, 5, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 15, 17, 19, 21, 22, 23, 26, 29, 30, 31, 33, 34, 35, 37, 38, 39, ... (sequence [A005117](#) in the [OEIS](#)).

“Every positive integer  $n \in \mathbb{N}^*$  can be factored in a unique way as  $n = \prod_{i=1}^k q_i^{k_i}$ , where the  $q_i$  different from one are square-free integers that are **pairwise coprime**. This is called the *square-free factorization* of  $n$ .

To construct the square-free factorization, let  $n = \prod_{j=1}^h p_j^{e_j}$  be the **prime factorization** of  $n$ , where the  $p_j$  are distinct **prime numbers**. Then the factors of the square-free factorization are defined as  $q_i = \prod_{j: e_j = i} p_j$ .

An integer is square-free iff  $q_i = 1$  for all  $i > 1$ . An integer greater than 1 is the  $k$ th power of another integer iff  $k$  is a divisor of all  $i$  such that  $q_i \neq 1$ .

The use of the square-free factorization of integers is limited by the fact that its computation is as difficult as the computation of the prime factorization. More precisely every known algorithm for computing a square-free factorization computes also the prime factorization. This is a notable difference with the case of polynomials for which the same definitions can be given, but, in this case, the **square-free factorization** is not only easier to compute than the complete factorization, but it is the 1st step of all standard factorization algorithms.” – [Wikipedia/square-free integer/square-free factorization](#)

## 2.2.3 Figurate number

## 2.2.4 Cube number

## 2.2.5 Triangular number

## 2.2.6 Powerful number

**Definition 3** (Powerful number). *A powerful number is a **positive integer**  $n \in \mathbb{N}^*$  such that for every prime number  $p$  dividing  $n$ ,  $p^2$  also divides  $n$ . Equivalently, a powerful number is the product of a **square** & a **cube**, i.e., a number  $n$  of the form  $n = a^2 b^3$ , where  $a, b \in \mathbb{N}^*$ . Powerful numbers are also known as squareful, square-full, or 2-full.*

**Example 5.** The following is a list of all powerful numbers between 1 & 1000: 1, 4, 8, 9, 16, 25, 27, 32, 36, 49, 64, 72, 81, 100, 108, 121, 125, 128, 144, 169, 196, 200, 216, 225, 243, 256, 288, 289, 324, 343, 361, 392, 400, 432, 441, 484, 500, 512, 529, 576, 625, 648, 675, 676, 729, 784, 800, 841, 864, 900, 961, 968, 972, 1000, ... (sequence [A001694](#) in the [OEIS](#)).

**Definition 4** ( $k$ -powerful number). *A  $k$ -powerful number (or  $k$ -ful number, or  $k$ -full number) is an integer all of whose prime factors have exponents a least  $k$ .*

### 2.2.7 Highly powerful number

### 2.2.8 Achilles number

“An Achilles number is a positive integer that is **powerful** (in the sense that each **prime factor** occurs with exponent  $> 1$ ) but imperfect (in the sense that the number is not a **perfect power**).” – [Wolfram MathWorld/Achilles number](#)

**Definition 5** (Achilles number). “An Achilles number is a number that is **powerful** but not a **perfect power**.”

A positive integer  $n \in \mathbb{N}^*$  is a powerful number if, for every **prime factor**  $p$  of  $n$ ,  $p^2$  is also a divisor. I.e., every prime factor appears at least squared in the factorization. All Achilles numbers are powerful. However, not all powerful numbers are Achilles numbers: only those that cannot be represented as  $m^k$ , where  $m, k$  are positive integers greater than 1.

Achilles numbers were named by Henry Bottomley after **Achilles**, a hero of the **Trojan war**, who was also powerful but imperfect. *Strong Achilles numbers* are Achilles numbers whose **Euler totients** are also Achilles numbers.” – [Wikipedia/Achilles number](#)

“A number  $n = \prod_{i=1}^k p_i^{a_i} = p_1^{a_1} p_2^{a_2} \cdots p_k^{a_k}$  is **powerful** if  $\min\{a_1, a_2, \dots, a_k\} \geq 2$ . If in addition  $\gcd(a_1, a_2, \dots, a_k) = 1$  the number is an Achilles number.

**Example 6.** The Achilles numbers up to 5000 are: 72, 108, 200, 288, 392, 432, 500, 648, 675, 800, 864, 968, 972, 1125, 1152, 1323, 1352, 1372, 1568, 1800, 1944, 2000, 2312, 2592, 2700, 2888, 3087, 3200, 3267, 3456, 3528, 3872, 3888, 4000, 4232, 4500, 4563, 4608, 5000 (sequence [A052486](#) in the [OEIS](#)).

The smallest pair of consecutive Achilles numbers is:  $5425069447 = 7^3 \cdot 41^2 \cdot 97^2$ ,  $5425069448 = 2^3 \cdot 26041^2$ .” – [Wikipedia/Achilles number/sequence of Achilles numbers](#)

**Example 7.** “108 is a powerful number. Its **prime factorization** is  $2^2 \cdot 3^3$ , & thus its prime factors are 2 & 3. Both  $2^2 = 4$  &  $3^2 = 9$  are divisors of 108. However, 108 cannot be represented as  $m^k$ , where  $m$  &  $k$  are positive integers greater than 1, so 108 is an Achilles number.

**Example 8.** 360 is not an Achilles number because it is not powerful. 1 of its prime factors is 5 but 360 is not divisible by  $5^2 = 25$ .

**Example 9.** 784 is not an Achilles number. It is a powerful number, because not only are 2 & 7 its only prime factors, but also  $2^2 = 4$  &  $7^2 = 49$  are divisors of it. Nonetheless, it is a perfect power:  $784 = 2^4 \cdot 7^2 = (2^2)^2 \cdot 7^2 = (2^2 \cdot 7)^2 = 28^2$ . So it is not an Achilles number.

**Example 10.**  $500 = 2^2 \cdot 5^3$  is a strong Achilles number as its Euler totient of  $200 = 2^3 \cdot 5^2$  is also an Achilles number.” – [Wikipedia/Achilles number/examples](#)

**Problem 1** (Project Euler, Problem 302: Strong Achilles Number). A positive integer  $n$  is powerful if  $p^2$  is a divisor of  $n$  for every prime factor  $p$  in  $n$ . A positive integer  $n$  is a perfect power if  $n$  can be expressed as a power of another positive integer. A positive integer  $n$  is an Achilles number if  $n$  is powerful but not a perfect power. E.g., 864 & 1800 are Achilles numbers:  $864 = 2^5 \cdot 3^3$ , &  $1800 = 2^3 \cdot 3^2 \cdot 5^2$ . We will call a positive integer  $S$  a strong Achilles number if both  $S$  & its Euler’s totient function  $\varphi(S)$  are Achilles numbers. E.g., 864 is a strong Achilles number:  $\varphi(864) = 288 = 2^5 \cdot 3^2$ . However, 1800 isn’t a strong Achilles number because:  $\varphi(1800) = 480 = 2^5 \cdot 3 \cdot 5$ . There are 7 strong Achilles numbers below  $10^4$  & 656 below  $10^8$ . How many strong Achilles numbers are there below  $10^{18}$ ?

### 2.2.9 Perfect power

**Definition 6** (Perfect power). “In mathematics, a perfect power is a natural number that is a product of equal natural factors, or, in other words, an integer that can be expressed as a square or a higher integer power of another integer greater than 1. More formally,  $n$  is a perfect power if there exist natural numbers  $m > 1$ , &  $k > 1$  such that  $m^k = n$ . In this case,  $n$  may be called a perfect  $k$ th power. If  $k = 2$  or  $k = 3$ , then  $n$  is called a **perfect square** or **perfect cube**, respectively.

Sometimes, 0 & 1 are also considered perfect power:  $0^k = 0$ ,  $\forall k \in (0, \infty)$ ,  $1^k = 1$ ,  $\forall k \in \mathbb{R}$ .” – [Wikipedia/perfect power](#)

“A sequence of perfect powers can be generated by iterating through the possible values for  $m$  &  $k$ . The 1st few ascending perfect powers in numerical order (showing duplicate powers) are (sequence [A072103](#) in the [OEIS](#)):  $2^2 = 4$ ,  $2^3 = 8$ ,  $3^2 = 9$ ,  $2^4 = 16$ ,  $4^2 = 16$ ,  $5^2 = 25$ ,  $3^3 = 27$ ,  $2^5 = 32$ ,  $6^2 = 36$ ,  $7^2 = 49$ ,  $2^6 = 64$ ,  $4^3 = 64$ ,  $8^2 = 64$ , ...

The sum of the reciprocals of the perfect powers (including duplicates such as  $3^4$  &  $9^2$ , both of which equal 81) is 1:  $\sum_{m=2}^{\infty} \sum_{k=2}^{\infty} \frac{1}{m^k} = 1$ , which can be proved as follows:

$$\sum_{m=2}^{\infty} \sum_{k=2}^{\infty} \frac{1}{m^k} = \sum_{m=2}^{\infty} \frac{1}{m^2} \sum_{k=0}^{\infty} \frac{1}{m^k} = \sum_{m=2}^{\infty} \frac{1}{m^2} \cdot \frac{m}{m-1} = \sum_{m=2}^{\infty} \frac{1}{m(m-1)} = \sum_{m=2}^{\infty} \left( \frac{1}{m-1} - \frac{1}{m} \right) = 1.$$

**Example 11.** The 1st perfect powers without duplicates are: (sometimes 0 & 1), 4, 8, 9, 16, 25, 27, 32, 36, 49, 64, 81, 100, 121, 125, 128, 144, 169, 196, 216, 225, 243, 256, 289, 324, 343, 361, 400, 441, 484, 512, 529, 576, 625, 676, 729, 784, 841, 900, 961, 1000, 1024, ... (sequence [A001597](#) in the [OEIS](#)).

### 3 Character & String – Xâu & Chuỗi

**Bài toán 34** ([Vie21], 1., p. 28, Tây Ninh 2019, Số đảo ngược – Reversed number). *Tìm số đảo ngược  $y$  của 1 số  $x \in \mathbb{Z}$  biết  $y$  gồm các chữ số của  $x$  & viết theo thứ tự ngược lại. Xuất ra kết quả là số  $y \bmod 19$ . Dữ liệu:  $x \in \mathbb{N}^*$ . Kết quả:  $y \bmod 19$  với  $y$  là số đảo ngược của  $x$ .*

reversed_number.inp	reversed_number.out	Giải thích
123	17	Đảo ngược của 123 là 321 & $321 \bmod 19 = 17$

Pascal:

Python: [https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary\\_computer\\_science/Python/reversed\\_number.py](https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary_computer_science/Python/reversed_number.py).

```
1 x = input()
2 y = x[::-1]
3 print(int(y) % 19)
```

C:

C++:

**Bài toán 35** ([Vie21], 2., pp. 28–29, Bắc Giang 2020, Nén xâu – String compression). *Viết chương trình nhập vào 1 xâu ký tự chỉ gồm các chữ cái Tiếng Anh, chữ số, dấu cách, & dấu gạch nối.*

- **Yêu cầu:** Nén các ký tự liên tiếp giống nhau thành số lượng ký tự & ký tự đó, rồi đưa ra xâu sau khi nén.
- **Input.** Đọc từ file văn bản `string_compression.inp` gồm 1 xâu  $S$  có số lượng ký tự không quá 255 ký tự.
- **Output.** Đưa ra file văn bản `string_compression.out` gồm xâu  $S$  sau khi nén.

string_compression.inp	lstring_compression.out
aaaababb cc	4a1b1a2b4 2c

Pascal:

Python:

- [https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary\\_computer\\_science/Python/string\\_compression.py](https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary_computer_science/Python/string_compression.py).
- [https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary\\_computer\\_science/Python/string\\_compression\\_io.py](https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary_computer_science/Python/string_compression_io.py).

```
1 s = input()
2 i = 0
3 ans = ""
4 while i < len(s):
5     temp = s[i]
6     count = 0
7     while temp == s[i]:
8         i += 1
9         count += 1
10        if i == len(s):
11            break
12        ans += str(count) + temp
13 print(ans)
```

C:

C++:

**Bài toán 36** ([Vie21], 3., p. 30, Hậu Giang 2020, Tính nhân – Multiplication). *Viết chương trình nhập vào 2 số nguyên dương  $a, b \in \mathbb{N}^*$ . Sau đó thực hiện nhân  $a \times b$  như cách nhân bằng tay thông thường ở tiểu học. E.g., nhập vào thừa số thứ 1: 125, nhập vào thừa số thứ 2: 15. Output.*

```
1      125
2  x
3      15
4  -----
5      625
6      125
7  -----
8     1875
```

Pascal:

Python: [https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary\\_computer\\_science/Python/multiplication.py](https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary_computer_science/Python/multiplication.py).

```
1  a = input()
2  b = input()
3  prod = int(a) * int(b)
4  max_len = len(str(prod)) + 1
5  s = a
6  while len(s) < max_len:
7      s = ' ' + s
8  print(s)
9  print("x")
10 s = b
11 while len(s) < max_len:
12     s = ' ' + s
13 print(s)
14 sep = "-" * max_len # separator
15 print(sep)
16 space = 0
17 for i in range (len(b), 0, -1):
18     s = int(b[i-1]) * int(a)
19     if space > 0:
20         tmp = ' ' * space
21         s = str(s) + tmp
22     s = str(s)
23     while len(s) < max_len:
24         s = ' ' + s
25     print(s)
26     space += 1
27 if len(b) > 1:
28     print(sep)
29     print(' ' + str(prod))
```

**Problem 2** ([DV21], pp. 42–43, Anagrams). A word  $w$  is an anagram of a word  $v$  if a permutation of the letters transforming  $w$  into  $v$  exists. Given a set of  $n$  words of length at most  $k$ , we would like to detect all possible anagrams.

- Sample Input. *below the car is a rat drinking cider and bending its elbow while this thing is an arc that can act like a cat which cried during the night caused by pain in its bowel.*
- Sample Output. {bowel below elbow}, {arc car}, {night thing}, {cried cider}, {act act}

## 4 1D Array & List – Mảng 1 Chiều & Danh Sách

## 5 Matrix – Ma Trận

## 6 Arrangement – Sắp Xếp

See, e.g., [Knu98, Chap. 5: Sorting], [Vie21, Chap. II, Sect. Dạng bài sắp xếp].

**Bài toán 37** ([Vie21], 1., p. 83, Bắc Giang 2019, Dãy số – Sequence). Sử dụng hàm *Randomize* để khởi tạo dãy số ngẫu nhiên từ 0 đến 9 gồm  $n \in \mathbb{N}^*$  phần tử,  $0 < n \leq 100$ , kết quả ghi ra tệp `random.out`, mỗi phần tử cách nhau 1 dấu cách.

- Yêu cầu. Viết chương trình đọc dữ liệu từ tệp `random.inp`, sau đó sắp xếp lại các phần tử theo chiều tăng dần, đồng thời cho biết số lần xuất hiện của mỗi phần tử trong dãy số đã được khởi tạo.
- Output. Ghi ra tệp `random.out` gồm 11 dòng: Dòng thứ nhất là dãy các phần tử đã được sắp xếp. Dòng thứ 2 đến dòng thứ 11 tương ứng chữ số ghi tổng số lần xuất hiện của  $0, 1, \dots, 9$ . E.g.:

random_sequence.inp	random_sequence.out
0 5 2 0 1 6 7 8 7 3 1	0 0 1 1 2 3 5 6 7 7 8
	2
	2
	1
	1
	0
	1
	1
	2
	1
	0

**Bài toán 38** ([Vie21], 2., p. 85, Vị Thanh, Hậu Giang 2019, Dãy số không giảm – Nondecreasing sequence). Nhập từ bàn phím 3 số nguyên dương  $a_1, a_2, a_3$ ,  $100 < a_1, a_2, a_3 < 10^5$ . Dãy số  $b$  được sinh ra bằng cách ghép từng số nguyên dương đã nhập lần lượt với 2 số còn lại, e.g.,  $a_1 = 234$ ,  $a_2 = 123$ ,  $a_3 = 345$  ta tìm được  $b_1 = 234123$ ,  $b_2 = 234345$ ,  $b_3 = 123234$ ,  $b_4 = 123345$ ,  $b_5 = 345234$ . Sắp xếp các số trong dãy số  $b$  thành dãy không giảm & xuất ra màn hình, các số cách nhau 1 khoảng trắng. E.g.:

nondecreasing_sequence.inp	nondecreasing_sequence.out
$a_1 = 234$	123234 123345 234123 234345 345123 345234
$a_2 = 123$	
$a_3 = 345$	

**Bài toán 39** ([Vie21], 1., p. 87, Sorting ascending). Cho vào  $m$  dãy số nguyên  $(a_{i,j})_{j=1}^{n_i}$ ,  $n_i \in \mathbb{N}^*$ ,  $n_i \leq 100$ ,  $\forall i = 1, 2, \dots, m$ ,  $|a_{ij}| < 32000$ ,  $\forall i = 1, 2, \dots, m$ ,  $\forall j = 1, 2, \dots, \max\{n_i | i = 1, 2, \dots, m\}$ .

- Yêu cầu: Sắp xếp từng dãy số trên theo thứ tự tăng dần.
- Input. Trong  $m$  dòng, mỗi dòng là dãy số, bắt đầu là 1 số nguyên  $n$  là số lượng các phần tử của dãy số,  $1 \leq n \leq 100$ ,  $n$  số nguyên tiếp theo là giá trị các phần tử của dãy.
- Output. Ghi ra  $m$  dòng là  $m$  dãy số đã được sắp xếp theo thứ tự tăng dần. E.g.:

sorting_ascending.inp	sorting_ascending.out
2 2 1	1 2
3 4 3 1	1 3 4
4 1 4 5 2	1 2 4 5

## 7 Algorithm – Thuật Toán

### 7.1 Recursion algorithm – Thuật toán đệ quy

Đệ quy (recursion) là phương pháp dùng trong các chương trình máy tính trong đó có 1 hàm tự gọi chính nó.

**Bài toán 40** ([Vie21], p. 91, Giai thừa – Factorial  $n!$ ). Tính  $n! = \prod_{i=1}^n i = 1 \cdot 2 \cdots (n-1)n$ .

- Input. Dòng đầu là số lượng test. Mỗi dòng tiếp theo gồm 1 số  $n \in \mathbb{N}$ .
- Output. Với mỗi test, in ra  $n!$  theo mẫu:

factorial.inp	factorial.out
2	$3! = 6$
3	$4! = 24$
4	

**Bài toán 41** ([Vie21], 1., p. 92, Hàm  $f_{91}$  của McCarthy – McCarthy’s  $f_{91}$  function). McCarthy là 1 nhà khoa học máy tính nổi tiếng, ông đã định nghĩa hàm đệ quy  $f_{91} : \mathbb{Z} \rightarrow \mathbb{Z}$  như sau:

$$f_{91}(n) = \begin{cases} f_{91}(f_{91}(n+11)), & \text{if } n \leq 100, \\ n-1, & \text{if } n \geq 101. \end{cases}$$

Viết 1 chương trình tính toán hàm McCarthy’s  $f_{91}$ .

- Input. File input chứa 1 dãy các số nguyên dương, mỗi số không quá 1000. Mỗi số trên 1 dòng.

- Output. Hiện ra theo định dạng trong ví dụ sau:

McCarthy_f91_function.inp	McCarthy_f91_function.out
500	f91(500) = 490
91	f91(91) = 91

See, e.g., [Wikipedia/McCarthy 91 function](#).

**Bài toán 42** ([Vie21], 2., p. 93, Chỉnh hợp – Arrangement  $A_n^k$ ). Tìm tất cả các chỉnh hợp chập  $k$  của  $n$  phần tử từ 1 đến  $n$ ,  $0 < k \leq n < 10$ .

- Input. File input chứa 1 dòng gồm  $n, k \in \mathbb{N}$ .
- Output. In ra số chỉnh hợp tìm được & liệt kê các chỉnh hợp, giữa các test là 1 dòng trắng, e.g.,

arrangement.inp	arrangement.out	arrangement.inp	arrangement.out
1 3	3 11 13 33	2 3	6 1 2 1 3 2 1 2 3 3 1 3 2

**Bài toán 43** ([Vie21], 3., p. 93, Hoán vị – Permutation  $P_n = n!$ ). Viết chương trình in ra tất cả các hoán vị của  $n \in \mathbb{N}^*$  được nhập từ bàn phím, e.g.,

permutation.inp	permutation.out
2	1 2 2 1
3	1 2 3 1 3 2 2 1 3 2 3 1 3 2 1 3 1 2

**Bài toán 44** ([Vie21], 5., p. 94, Tổ hợp – Combinatoric  $C_n^k$ ). Tìm tất cả các tổ hợp chập  $k$  của  $n$  phần tử từ 1 đến  $n$ ,  $0 < k \leq n < 10$ .

- Input. File input có dòng đầu gồm 1 số tự nhiên  $n_{test}$  là số lượng test của file `combinatoric.inp`. Mỗi test 1 dòng gồm 2 số  $n, k \in \mathbb{Z}$ .
- Output. Với mỗi test, in ra số tổ hợp tìm được & liệt kê các tổ hợp, giữa các test là 1 dòng trắng. E.g.:

combinatoric.inp	combinatoric.out
2	3
1 3	1
2 3	2 3  3 1 2 1 3 2 3

**Bài toán 45** ([Vie21], 4., pp. 93–94, Trò chơi số học – Number theory game). 1 trò chơi phổ biến của trẻ em với bảng  $n \times n$  ô  $2 \leq n \leq 5$ . Trong mỗi ô chứa 1 số có 1 chữ số từ 1 tới 9. Với 1 số số cho trước, điền các số còn lại vào ô sao cho tổng các hàng ngang bằng nhau & bằng tổng các hàng dọc.

- Input. `number_theory_game.inp`: Số đầu tiên là 1 số nguyên  $n_{test}$  là số lượng test của bài, mỗi test gồm có: Dòng đầu tiên là số  $n$ . Tiếp theo là ma trận  $n \times n$  trong đó số 0 là ô trống cần điền.



- Output. `number_theory_game.out`: Với mỗi test, nếu có thể tìm ra đáp án thỏa mãn quy luật của bảng thì in ra ma trận  $n \times n$  1 cách điền bất kỳ. Nếu không có kết quả nào in ra 1 chuỗi: "cannot find.". Giữa các test cách nhau 1 dòng trống. E.g.:

<code>number_theory_game.inp</code>	<code>number_theory_game.out</code>
1	1 4 5
3	6 3 1
1 0 5	3 3 4
0 3 0	
3 0 4	

## 7.2 Search algorithm – Thuật toán tìm kiếm

Tìm kiếm & sắp xếp là 2 hoạt động hằng ngày ta thường sử dụng trong các ứng dụng tin học.

See, e.g., [Knu98, Chap. 6: Searching].

## 8 Problem in Elementary Physics – Bài Toán Tin Học Trong Vật Lý Sơ Cấp

## 9 Problem in Elementary Chemistry – Bài Toán Tin Học Trong Hóa Học Sơ Cấp

## 10 Tuyển Sinh THPT Chuyên Tin

### 10.1 Tuyển Sinh THPT Chuyên Bến Tre 2023–2024

### 10.2 Tuyển Sinh THPT Chuyên Tiền Giang 2023–2024

**Bài toán 46** (TS THPT Chuyên Tiền Giang 2023–2024, Fences – Hàng rào). Bác nông dân John có 1 khu đất trồng rau hình chữ nhật kích thước  $m \times n$ , gồm  $m$  hàng, mỗi hàng gồm  $n$  ô vuông độ dài cạnh là 1. Bác John cần làm hàng rào để ngăn cách từng ô vuông riêng biệt. Đường biên xung quanh khu đất cũng cần được rào lại. Giúp bác John tính tổng độ dài cần rào.

- Input. Đọc từ file `fences.inp` gồm 1 dòng chứa 2 số nguyên dương lần lượt là  $m, n$ , giữa  $m, n$  được cách nhau bởi 1 dấu cách.
- Output. Ghi ra file `fences.out` 1 số nguyên dương là tổng độ dài cần rào.
- Constraints.  $0 < m, n \leq 10^9$ .
- Sample.

<code>fences.inp</code>	<code>fences.out</code>
2 3	17
5 3	38

Python:

- [https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary\\_computer\\_science/Python/fences.py](https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary_computer_science/Python/fences.py).
- [https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary\\_computer\\_science/Python/HTP/fences.py](https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary_computer_science/Python/HTP/fences.py).

1st solution:

```
1 m, n = map(int, input().split())
2 print((n + 1)*m + (m + 1)*n)
```

2nd solution:

```
1 t = list(map(int, input().split()))[:2]
2 m = t[0]
3 n = t[1]
4 S = m*(n + 1) + n*(m + 1)
5 print(S)
```

**Bài toán 47** (TS THPT Chuyên Tiền Giang 2023–2024, Odd even – Lẻ chẵn). Bé Bo đang học về tính chẵn lẻ. Hôm nay, cô giáo dạy Toán cho Bo bài toán như sau: Cho 2 số nguyên dương  $x, y$ . Dãy số  $A$  được xây dựng theo quy tắc:  $A_1 = x$ ,  $A_2 = y$ ,

$$A_i = \begin{cases} (A_{i-1} + A_{i-2})\%k, & \text{nếu } i \geq 3, i \text{ là chỉ số chẵn,} \\ |A_{i-1} - A_{i-2}|\%k, & \text{nếu } i \geq 3, i \text{ là chỉ số lẻ,} \end{cases}$$

Trong đó  $k := 10^9 + 7$  &  $\%$  là phép chia lấy phần dư,  $|A_{i-1} - A_{i-2}|$  là giá trị tuyệt đối của  $A_{i-1} - A_{i-2}$ . E.g., với  $x = 5$ ,  $y = 7$  thì 1 vài phần tử đầu tiên của dãy số  $A$  là: 5 7 2 9 7 16 9 25 16 41 ... Cho trước số nguyên dương  $n \in \mathbb{N}^*$ , tính  $A_n$ .



- Input. Đọc từ file `oddeven.inp` gồm 1 dòng chứa 1 số nguyên dương lần lượt là  $x, y, n$  giữa các số cách nhau bởi 1 dấu cách.
- Output. Ghi ra file `oddeven.out` 1 số nguyên là giá trị của  $A_n$ .
- Constraint.  $1 \leq x, y \leq 10^9, 3 \leq n \leq 10^6$ .
- Sample.

oddeven.inp	oddeven.out	Giải thích
5 7 8	25	$x = 5, y = 7, n = 8$ thì $A_8 = 25$
10 10 3	0	$x = 10, y = 10, n = 3$ thì $A_3 = 0$

Python:

- [https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary\\_computer\\_science/Python/oddeven.py](https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary_computer_science/Python/oddeven.py).
- [https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary\\_computer\\_science/Python/HTP/circle.py](https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary_computer_science/Python/HTP/circle.py).

1st solution:

```

1 k = 10**9 + 7
2 x, y, n = map(int, input().split())
3 mem = [x, y]
4 for i in range(3, n + 1):
5     if i % 2 == 0:
6         mem[1] = (mem[0] + mem[1]) % k
7     else:
8         mem[0] = abs(mem[0] - mem[1]) % k
9 print(mem[(n + 1) % 2])

```

2nd solution:

```

1 A = list(map(int, input().split()))
2 n = A[2]
3 A.pop(2)
4 k = 10**9 + 7
5 for i in range(3, n + 1):
6     if i % 2 == 0:
7         A += [(A[i-2] + A[i-3]) % k]
8     else:
9         A += [abs(A[i-2] - A[i-3]) % k]
10 print(A[n-1])

```

**Bài toán 48** (TS THPT Chuyên Tiền Giang 2023–2024, Circle – Vòng tròn). *Bo đang chơi 1 game. Ban đầu, Bo có 1 vòng tròn bán kính  $k$ . Trên màn hình game còn có  $n$  vòng tròn khác, vòng thứ  $i$  có bán kính là  $A_i$ . Bo có thể điều khiển vòng tròn của mình để chạm vào các vòng tròn khác. Mỗi khi vòng tròn của Bo chạm vào 1 vòng tròn khác thì 1 trong 2 khả năng có thể xảy ra:*

- Nếu bán kính vòng tròn do Bo điều khiển lớn hơn hay bằng bán kính vòng tròn bị chạm vào thì vòng tròn bị chạm sẽ tan vỡ, còn vòng tròn của Bo trở nên lớn hơn & bán kính của nó sẽ bằng tổng bán kính vòng tròn hiện tại của Bo với bán kính vòng tròn bị chạm đó.
- Nếu bán kính vòng tròn do Bo điều khiển nhỏ hơn bán kính vòng tròn bị chạm vào thì kết thúc game.

*Bo chơi game rất giỏi. Bo luôn tìm cách chơi sao cho khi kết thúc game thì bán kính vòng tròn của Bo là lớn nhất. Tính bán kính lớn nhất đó.*

- Input. Đọc từ file `circle.inp` gồm 2 dòng:
  - Dòng thứ nhất gồm 2 số nguyên dương lần lượt là  $n$  &  $k$ . Trong đó,  $n$  là số lượng vòng tròn,  $k$  là bán kính vòng tròn của Bo, giữa  $n$  &  $k$  được cách nhau bởi 1 dấu cách.
  - Dòng thứ 2 gồm  $n$  số nguyên dương  $A_i$  lần lượt là bán kính của  $n$  vòng tròn, giữa các số được cách nhau bởi 1 dấu cách.
- Output. Ghi ra file `circle.out` 1 số nguyên dương là bán kính lớn nhất cần tìm.
- Constraints.  $1 \leq n \leq 10^3, 1 \leq k \leq 10^6, 1 \leq A_i \leq 10^6, \forall i = 1, 2, \dots, n$ .
- Sample.

circle.inp	circle.out
5 4	16
7 68 3 2 20	

- Explanation. Ban đầu, có 5 vòng tròn ( $n = 5$ ) với bán kính lần lượt là 7, 68, 3, 2, 20 & vòng tròn của Bo có bán kính là  $k = 4$ . Lần 1: Vòng tròn của Bo chạm vòng tròn có bán kính là 2  $\rightarrow$  vòng tròn của Bo có bán kính mới là  $4 + 2 = 6$ . Lần 2: Vòng tròn của Bo chạm vòng tròn có bán kính là 3  $\rightarrow$  vòng tròn của Bo có bán kính mới là  $6 + 3 = 9$ . Lần 3: Vòng tròn của Bo chạm vòng tròn có bán kính là 7  $\rightarrow$  vòng tròn của Bo có bán kính mới là  $9 + 7 = 16$ . Đến đây, còn 2 vòng tròn có bán kính là 20 & 68. 2 bán kính này đều lớn hơn bán kính vòng tròn của Bo nên kết thúc game. Vậy bán kính lớn nhất cần tìm là 16.

Python:

- [https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary\\_computer\\_science/Python/circle.py](https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary_computer_science/Python/circle.py).
- [https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary\\_computer\\_science/Python/HTP/circle.py](https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary_computer_science/Python/HTP/circle.py).

1st solution:

```

1 n, k = map(int, input().split())
2 A = list(map(int, input().split()))
3 A.sort()
4 for i in range(n):
5     if k >= A[i]:
6         k += A[i]
7     else:
8         break
9 print(k)

```

2nd solution:

```

1 T = list(map(int, input().split()))[:2]
2 n, k = T[0], T[1]
3 A = list(map(int, input().split()))[:n]
4 A.sort()
5 i = 0
6 while k >= A[i]:
7     k += A[i]
8     i += 1
9 print(k)

```

**Bài toán 49** (TS THPT Chuyên Tiền Giang 2023–2024, Wifi password – Mật khẩu wifi). Hôm nay, thầy giáo Tin học của lớp Bo thấy các bạn học chăm chỉ nên sau giờ thực hành, thầy cho các em truy cập wifi để giải trí. Để vào wifi, các em cần có 1 mật khẩu. Thầy cho 1 chuỗi  $s$  gồm các ký tự in thường trong bảng chữ cái tiếng Anh & ký tự  $*$ . Chuỗi mật khẩu có được bằng cách: đi theo thứ tự từ trái qua phải của chuỗi  $s$ , các em thay mỗi ký tự  $*$  trong chuỗi  $s$  bằng 1 ký tự in thường (ưu tiên chọn ký tự đứng trước trong bảng chữ cái để thay), nhưng đảm bảo số lần xuất hiện của mỗi ký tự  $c$  trong chuỗi  $s$  đúng bằng  $f_c$  (với  $c$  là 1 ký tự trong bảng chữ cái từ 'a' đến 'z'). Tìm chuỗi mật khẩu đó.

• Input. Đọc từ file `pass.inp` gồm 2 dòng:

- Dòng thứ nhất chứa chuỗi  $s$  chỉ gồm các ký tự in thường & ký tự  $*$ .
- Dòng thứ 2 gồm 26 số nguyên không âm  $f_a, f_b, \dots, f_z$  tương ứng với số lần xuất hiện của các ký tự từ 'a' đến 'z' trong chuỗi  $s$ , giữa các số được cách nhau bởi 1 dấu cách. Dữ liệu vào đảm bảo chuỗi  $s$  khác rỗng, luôn có ký tự  $*$  trong chuỗi  $s$  & tổng  $\sum_{c='a'}^{z'} f_c = f_a + f_b + \dots + f_z$  đúng bằng số lượng ký tự  $*$  có trong chuỗi  $s$ .

• Output. Ghi ra file `pass.out` chuỗi mật khẩu tìm được.

• Constraint. Độ dài chuỗi  $s$  không quá  $10^5$ ,  $0 \leq f_c \leq 10^5$ , 'a' ≤ c ≤ 'z'.

• Sample.

pass.inp	pass.out
bc*m**a 1 0 0 2 0	bcamdda
y*e**z* 0 0 0 2 0 1 0 1	ydedfzz

• Explanation. Ở bộ test đầu: Có 3 dấu  $*$  trong chuỗi  $s$ . Dấu  $*$  thứ nhất được thay bởi ký tự  $a$  (vì  $f_a = 1$ ). Dấu  $*$  thứ 2 & thứ 3 được thay bởi ký tự  $d$  (vì  $f_d = 2$ ).

Python:

- [https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary\\_computer\\_science/Python/pass.py](https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary_computer_science/Python/pass.py).
- [https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary\\_computer\\_science/Python/HTP/pass.py](https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary_computer_science/Python/HTP/pass.py).

1st solution:

```

1 s = input()
2 f = list(map(int, input().split()))
3 s = list(s)
4 j = 0
5 for i in range(len(s)):
6     if s[i] == '*':
7         while f[j] == 0:
8             j += 1
9         s[i] = chr(j + 97)
10        f[j] -= 1
11 s = "".join(s)
12 print(s)

```

2nd solution:

```

1 st = input()
2 F = list(map(int, input().split()))
3 password = ''
4 i, j = 0, 0
5 while i != len(st):
6     if st[i] != '*':
7         password += st[i]
8     else:
9         while F[j] == 0:
10            j += 1
11        password += chr(97 + j)
12        F[j] -= 1
13    i += 1
14 print(password)

```

**Bài toán 50** (TS THPT Chuyên Tiền Giang 2023–2024, Shape – Cắt hình). Bé Bo có 1 mảnh giấy hình chữ nhật gồm  $m \times n$  ô vuông bằng nhau, với  $m$  là chiều dài &  $n$  là chiều rộng mảnh giấy. Bo tìm cách cắt từ mảnh giấy này để mỗi lần cắt được hình vuông có diện tích lớn nhất. Thao tác này được thực hiện nhiều lần như thế đối với phần giấy thừa còn lại cho đến khi hết giấy thừa. Đếm số hình vuông mà Bo có thể cắt được.

- Input. Đọc từ file `shape.inp` gồm 1 dòng chứa 2 số nguyên dương lần lượt là  $m$  &  $n$ , giữa  $m$  &  $n$  được cách nhau bởi 1 dấu cách.
- Output. Ghi ra file `shape.out` 1 số nguyên dương là số hình vuông Bo cắt được.
- Constraint.  $1 \leq m, n \leq 10^9, m \geq n$ .
- Sample.

shape.inp	shape.out
8 3	5
21 4	9

Python:

- [https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary\\_computer\\_science/Python/shape.py](https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary_computer_science/Python/shape.py).
- [https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary\\_computer\\_science/Python/HTP/SHAPE.py](https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary_computer_science/Python/HTP/SHAPE.py).

1st solution:

```
1 m, n = map(int, input().split())
2 ans = 0
3 while m*n != 0:
4     ans += m // n
5     m, n = n, m % n
6 print(ans)
```

2nd solution:

```
1 m, n = map(int, input().split())
2 count = 0
3 while m != 0 and n != 0:
4     if m > n:
5         count += m // n
6         m %= n
7     else:
8         count += n // m
9         n %= m
10 print(count)
```

### 10.3 Tuyển Sinh THPT Chuyên Tp. Hồ Chí Minh 2023–2024

**Bài toán 51** (TS THPT Chuyên Tp. Hồ Chí Minh 2023–2024, Exponentiation – Lũy thừa). An vừa được học phép tính lũy thừa & biết được  $a^n = \underbrace{a \cdot a \cdots a}_n$ . Cô giáo đã giao cho An 1 số bài tập trên lớp học trực tuyến để luyện tập tính lũy thừa. Các

bài tập có dạng tính giá trị  $y = \sum_{i=1}^n a_i^{x_i} = a_1^{x_1} + a_2^{x_2} + \cdots + a_n^{x_n}$  với  $a_1, a_2, \dots, a_n$  là các số nguyên dương &  $x_1, x_2, \dots, x_n$  là các số nguyên không âm có 1 chữ số (i.e.,  $a_i \in \mathbb{N}^*, x_i \in \{0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9\}, \forall i = 1, 2, \dots, n$ ). An đã thực hiện xong các bài tập & muốn kiểm tra lại đáp án bằng 1 chương trình tính toán. Tuy nhiên khi An nhập dữ liệu cho chương trình thì không nhập được số mũ có định dạng chỉ số trên (superscript) nên chỉ có thể nhập  $y = \sum_{i=1}^n p_i = p_1 + p_2 + \cdots + p_n$ , trong đó  $p_i$  có dạng  $a_i x_i, \forall i = 1, 2, \dots, n$ . Ví dụ bài tập khi xem trên lớp học trực tuyến thì biểu thức có dạng  $y = 2^5 + 3^5 + 10^3 + 215^2$  nhưng khi nhập vào chương trình thì có dạng  $y = 25 + 35 + 103 + 2152$ .

- Requirement. Viết chương trình tính giá trị biểu thức là tổng các lũy thừa nhưng biểu thức được nhập như mô tả ở trên.
- Input. Vào từ file văn bản `exponentiation.inp`, dòng đầu là 1 số nguyên  $n$  cho biết số lượng số hạng của biểu thức cần tính. Dòng thứ  $i$  trong  $n$  dòng tiếp theo cho biết số nguyên  $p_i$ .
- Output. Ghi ra file văn bản `exponentiation.out` cho biết giá trị của biểu thức cần tính. Có thể giả sử giá trị các biểu thức luôn nhỏ hơn  $10^9$ .
- Constraint.
  - 40% test ứng với 40% số điểm của bài có  $1 \leq n \leq 3$  &  $10 \leq p_i < 100$ .
  - 60% test ứng với 60% số điểm của bài có  $1 \leq n \leq 20$  &  $10 \leq p_i < 10000$ .
- Sample.

exponentiation.inp	exponentiation.out
4	47500
25	
35	
103	
2152	

Python:

# 11 Olympic 30.4

**Bài toán 52** ([BTC10], 1., p. 5, Connect). Cho  $n$  số nguyên dương  $a_1, a_2, \dots, a_n$ ,  $n \in \mathbb{N}$ ,  $1 < n \leq 100$ ,  $0 < a_i \leq 10^9$ ,  $\forall i = 1, 2, \dots, n$ . Từ các số nguyên này người ta tạo ra 1 số nguyên mới bằng cách kết nối tất cả các số đã cho viết liên tiếp nhau. E.g., với  $n = 4$  & các số 12, 34, 567, 890 ta có thể tạo ra các số mới như sau: 1234567890, 3456789012, 8905673412, ... Để thấy có  $4! = 24$  cách tạo mới như vậy. Trong trường hợp này, số lớn nhất có thể tạo thành là 8905673412.

- **Yêu cầu:** Cho  $n$  & các số  $a_1, a_2, \dots, a_n$ . Xác định số lớn nhất có thể kết nối được theo quy tắc trên.
- **Input.** Cho trong file văn bản `connect.inp` gồm  $n + 1$  dòng. Dòng đầu tiên ghi số nguyên  $n$ . Trong các dòng còn lại, dòng thứ  $i + 1$  ghi số  $a_i$ .
- **Dữ liệu ra:** Ghi vào file văn bản `connect.out` số lớn nhất được kết nối thành từ các số ban đầu. E.g.:

connect.inp	connect.out
4	8905673412
12	
34	
567	
890	

**Problem 3** (Frosting on the Cake). Iskander the Baker is decorating a huge cake by covering the rectangular surface of the cake with frosting. For this purpose, he mixes frosting sugar with lemon juice & beetle juice, in order to produce 3 kinds of frosting: yellow, pink, & white. These colors are identified by the number 0 for yellow, 1 for pink, & 2 for white. To obtain a nice pattern, he partitions the cake surface into vertical stripes of width  $A_1, A_2, \dots, A_n$  centimeters, & horizontal stripes of height  $B_1, B_2, \dots, B_n$  centimeters, for some positive integer  $n \in \mathbb{N}^*$ . These stripes split the cake surface into  $n \times n$  rectangles. The intersection of vertical stripe  $i$  & horizontal stripe  $j$  has color number  $(i + j) \bmod 3$  for all  $1 \leq i, j \leq n$ , e.g.:

	$A_1$	$A_2$	$A_3$	$A_4$	$A_5$	$A_6$	$A_n$
$B_1$							
$B_2$							
$B_3$							
$B_4$							
$B_5$							
$B_6$							
$B_n$							

Hình 1: An instance of the problem *Frosting on the Cake*.

To prepare the frosting, Iskander wants to know the total surface in square centimeters to be colored for each of the 3 colors, & asks for your help.

- **Input.** The input consists of the following integers: on the 1st line: the integer  $n \in \mathbb{N}^*$ , on the 2nd line: the values of  $A_1, A_2, \dots, A_n$ ,  $n$  integers separated by single spaces, on the 3rd line: the values of  $B_1, B_2, \dots, B_n$ ,  $n$  integers separated by single spaces.
- **Limits.** The input satisfies  $3 \leq n \leq 100000$  &  $1 \leq A_i, B_i \leq 10000$ ,  $i = 1, 2, \dots, n$ .
- **Output.** The output should consist of 3 integers separated by single spaces, representing the total area for each color 0, 1, 2.

*Solution.* Followed [DV21, Sect. 1.8, pp. 39–41], we want to find a solution that runs in time  $O(n)$  or possibly  $O(n \log n)$ , which rules out the naive solution which loops over all  $n^2$  grid cells & accumulates their areas in variables corresponding to each color. Permuting columns or rows preserves the total area of each color. Hence, we can reduce to the  $n = 3$  case, by simply summing the values of each color class  $A_{3k}, A_{3k+1}, A_{3k+2}$ . Then the answer per color class is just the sum of the areas of 3 rectangles. The tricky part relies in not mixing up the colors.  $\square$

```

1 def read_ints(): return [int(x) for x in input().split()]
2 def cat(l): return tuple(sum(l[n::3]) for n in [1, 2, 0])
3 input() # n
4 A = cat(read_ints())
5 B = cat(read_ints())
6 print("{} {} {}".format(B[2] * A[0] + B[0] * A[2] + B[1] * A[1],
7                           B[2] * A[1] + B[0] * A[0] + B[1] * A[2],
8                           B[2] * A[2] + B[0] * A[1] + B[1] * A[0]))

```

**Bài toán 53** ([Tru23], 1., p. 13, HSG Lớp 10 Vĩnh Phúc 2020–2021, Square – Hình vuông). Cho  $n$  điểm có tọa độ là các số nguyên trên hệ trục tọa độ  $Oxy$ . Tìm diện tích hình vuông nhỏ nhất có các cạnh song song với các trục tọa độ sao cho tất cả các điểm đã cho đều thuộc hình vuông đó (điểm nằm trên cạnh hình vuông cũng được coi là thuộc hình vuông đó).

- **Input.** Dòng 1: chứa số nguyên dương  $n \in \mathbb{N}^*$ ,  $2 \leq n \leq 20$ , là số lượng điểm có tọa độ là các số nguyên.  $n$  dòng tiếp theo, mỗi dòng ghi 2 số nguyên  $x, y \in \mathbb{Z}$ ,  $1 \leq x, y \leq 100$ , là tọa độ của mỗi điểm.
- **Output.** Ghi diện tích hình vuông nhỏ nhất tìm được.
- **Sample.**

square.inp	square.out
3	16
3 4	
5 7	
4 3	

Pascal:

Python: [https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary\\_computer\\_science/Python/square.py](https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary_computer_science/Python/square.py).

```

1 # 1st solution. Author: NQBH
2 def square():
3     n = int(input())
4     a = [0]*n
5     b = [0]*n
6     for i in range(n):
7         tmp = input()
8         tmp = tmp.split()
9         a[i] = int(tmp[0])
10        b[i] = int(tmp[1])
11    max_diff = 0
12    for i in range(n):
13        for j in range(i + 1, n):
14            if abs(a[i] - a[j]) > max_diff:
15                max_diff = abs(a[i] - a[j])
16            if abs(b[i] - b[j]) > max_diff:
17                max_diff = abs(b[i] - b[j])
18    print(max_diff**2)
19 square()
20 # 2nd solution. Author: Vuong Thanh Trung
21 inf = 1000
22 xmin = inf
23 xmax = -inf
24 ymin = inf
25 ymax = -inf
26 file = open("square.inp", "r")
27 n = int(file.readline())
28 for i in range(n):
29     x, y = map(int, file.readline().split())
30     xmin = min(xmin, x)
31     xmax = max(xmax, x)
32     ymin = min(ymin, y)
33     ymax = max(ymax, y)
34 file.close()
35 file = open("square.out", "w")
36 c = max(xmax - xmin, ymax - ymin)
37 file.write(str(c*c))
38 file.close()

```

C++: [https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary\\_computer\\_science/Cpp/square.cpp](https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary_computer_science/Cpp/square.cpp).

```

1 #include <bits/stdc++.h>
2 #define inf 1000
3 using namespace std;
4 int xmin = inf, ymin = inf, xmax = -inf, ymax = -inf;

```

```

5  int n;
6  int main() {
7      freopen("square.inp", "r", stdin);
8      freopen("square.out", "w", stdout);
9      cin >> n;
10     for (int i = 1; i <= n; ++i) {
11         int x, y;
12         cin >> x >> y;
13         xmin = min(xmin, x);
14         xmax = max(xmax, x);
15         ymin = min(ymin, y);
16         ymax = max(ymax, y);
17     }
18     int c = max(xmax - xmin, ymax - ymin);
19     cout << c*c;
20     return 0;
21 }
22 // Terminal: g++ -std=c++11 -O2 -Wall square.cpp -o square

```

**Lưu ý 2.** Nếu yêu cầu của bài toán trên đổi từ ‘hình vuông’ sang ‘hình chữ nhật’ thì:

```

1      cout << (xmax - xmin)*(ymax - ymin);

```

Bài toán này có thể mở rộng từ 2D sang 3D:

**Bài toán 54** (Mở rộng [Tru23], 1., p. 13, HSG Lớp 10 Vĩnh Phúc 2020–2021, Square – Hình vuông). Cho  $n$  điểm có tọa độ là các số nguyên trên hệ trục tọa độ  $Oxyz$ . Tìm diện tích hình chữ nhật  $\mathcal{R}$  lập phương nhỏ nhất có các cạnh song song với các trục tọa độ sao cho tất cả các điểm đã cho đều thuộc hình vuông đó (điểm nằm trên cạnh hình chữ nhật hoặc hình vuông cũng được coi là thuộc hình vuông đó).

- **Input.** Dòng 1: chứa số nguyên dương  $n \in \mathbb{N}^*$ ,  $2 \leq n \leq 20$ , là số lượng điểm có tọa độ là các số nguyên.  $n$  dòng tiếp theo, mỗi dòng ghi 3 số nguyên  $x, y, z \in \mathbb{Z}$ ,  $1 \leq x, y, z \leq 100$ , là tọa độ của mỗi điểm.
- **Output.** Ghi diện tích hình vuông nhỏ nhất tìm được.
- **Sample.**

square.inp	square.out
3 3 4 1 5 7 -8 4 3 9	

**Bài toán 55** ([Tru23], 2., pp. 13–14, HSG Lớp 10 Vĩnh Phúc 2020–2021, Divisible by 3 – Chia hết cho 3). Cho dãy  $a$  gồm  $n$  số nguyên dương. Cho biết có bao nhiêu cặp số trong dãy có tổng chia hết cho 3, i.e., đếm xem có bao nhiêu cặp chỉ số  $i, j$ ,  $1 \leq i < j \leq n$ , sao cho  $a_i + a_j \div 3$ .

- **Input.** Dòng 1: 1 số nguyên duy nhất  $n$ ,  $1 \leq n \leq 10^5$ . Dòng 2: Ghi  $n$  số nguyên dương  $a_1, a_2, \dots, a_n$ ,  $1 \leq a_i \leq 10^5$ ,  $\forall i = 1, 2, \dots, n$ , là các phần tử của dãy.
- **Output.** 1 dòng duy nhất ghi số lượng cặp số của dãy  $a$  có tổng chia hết cho 3.
- **Sample.**

div3.inp	div3.out	Giải thích
5 3 6 9 12	3	3 cặp số tìm được có chỉ số: (1, 4), (2, 3), (3, 5).
4 3 6 9 12	6	6 cặp số tìm được có chỉ số: (1, 2), (1, 3), (1, 4), (2, 3), (2, 4), (3, 4).

Python:

- [https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary\\_computer\\_science/Python/div3.py](https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary_computer_science/Python/div3.py).
- [https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary\\_computer\\_science/Python/div3\\_io.py](https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary_computer_science/Python/div3_io.py).

```

1 file = open("div3.inp", "r")
2 n = int(file.readline())
3 a = list(map(int, file.readline().split()))
4 c = [0, 0, 0]
5 for x in a:
6     c[x % 3] += 1
7 file.close()
8 res = (c[0]*(c[0] - 1)) // 2 + c[1]*c[2]
9 file = open("div3.out", "w")
10 file.write(str(res))
11 file.close()

```

C++: [https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary\\_computer\\_science/Cpp/div3.cpp](https://github.com/NQBH/hobby/blob/master/elementary_computer_science/Cpp/div3.cpp).

```

1 #include <bits/stdc++.h>
2 using namespace std;
3 int n, x, c[3];
4 long long res;
5 int main() {
6     freopen("div3.inp", "r", stdin);
7     freopen("div3.out", "w", stdout);
8     cin >> n;
9     for (int i = 1; i <= n; ++i) {
10         cin >> x;
11         ++c[x % 3];
12     }
13     res = (c[0]*(c[0] - 1))/2 + c[1]*c[2];
14     cout << res;
15     return 0;
16 }
17 // Terminal: g++ -std=c++11 -O2 -Wall div3.cpp -o div3

```

## 11.1 Google Kickstart Round A 2020

Watch [YouTube/William Lin/Winning Google Kickstart Round A 2020](#).

**Problem 4** (Google Kickstart Round A 2020, Allocation). *There are  $n$  houses for sale. The  $i$ th house costs  $a_i$  dollars to buy. You have a budget of  $b$  dollars to spend. What is the maximum number of houses you can buy?*

- **Input.** *The 1st line of the input gives the number of test cases,  $t$ .  $t$  test cases follow. Each test case begins with a single line containing the 2 integers  $n, b$ . The 2nd line contains  $n$  integers. The  $i$ th integer is  $a_i$ , the cost of the  $i$ th house.*
- **Output.** *For each test case, output 1 line containing Case #x: y, where x is the test case number (starting from 1) & y is the maximum number of houses you can buy.*
- **Limits:** *Time limit: 15 s/test set. Memory limit: 1GB.  $1 \leq t \leq 100$ ,  $1 \leq b \leq 10^5$ ,  $1 \leq a_i \leq 1000$ ,  $\forall i = 1, 2, \dots, n$ . Test set 1:  $1 \leq n \leq 100$ . Test set 2:  $1 \leq n \leq 10^5$ .*
- **Sample.**

allocation.inp	allocation.out
3	Case #1: 2
4 100	Case #2: 3
20 90 40 90	Case #3: 0
4 50	
30 30 10 10	
3 300	
999 999 999	

```

1 #include <bits/stdc++.h>
2 using namespace std;
3 int n, b, a[100000];
4
5 void solve() {
6     cout << "Enter n: ";
7     cin >> n;

```

```

8     cout << "Enter b: ";
9     cin >> b;
10    cout << "Enter array a: ";
11    for(int i = 0; i < n; ++i)
12    cin >> a[i];
13    sort(a, a + n);
14    int ans = 0;
15    for (int i = 0; i < n; ++i) {
16        if (b >= a[i]) {
17            b -= a[i];
18            ++ ans;
19        }
20    }
21    cout << ans << "\n";
22 }
23
24 int main() {
25     int t, i = 1;
26     cout << "Enter t: ";
27     cin >> t;
28     while (t--) {
29         cout << "Case #" << i << ": ";
30         solve();
31         ++i;
32     }
33 }

```

**Problem 5** (Google Kickstart Round A 2020, Plates). Dr. Patel has  $n$  stacks of plates. Each stack contains  $k$  plates. Each plate has a positive beauty value, describing how beautiful it looks. Dr. Patel would like to take exactly  $p$  plates to use for dinner tonight. If he would like to take a plate in a stack, he must also take all of the plates above it in that stack as well. Help Dr. Patel pick the  $p$  plates that would maximize the total sum of beauty values.

- **Input.** The 1st line of the input gives the number of test cases,  $t$ .  $t$  test cases follow. Each test case begins with a line containing the 3 integers  $n, k, p$ . Then,  $n$  lines follow. The  $i$ th line contains  $k$  integers, describing the beauty values of each stack of plates from top to bottom.
- **Output.** For each test case, output 1 line containing **Case #x:**  $y$ , where  $x$  is the test case number (starting from 1) &  $y$  is the maximum total sum of beauty values that Dr. Patel could pick.
- **Limits:** Time limit: 20 s/test set. Memory limit: 1GB.  $\leq t \leq 100$ ,  $1 \leq k \leq 30$ ,  $1 \leq p \leq nk$ . The beauty values are between 1 & 100, inclusive. Test set 1:  $1 \leq n \leq 3$ . Test set 2:  $1 \leq n \leq 50$ .
- **Sample.**

plate.inp	plate.out
2	Case #1: 250
2 4 5	Case #2: 180
10 10 100 30	
80 50 10 50	
3 2 3	
80 80	
15 50	
20 10	

## 12 CSES Problem Set

**Problem 6** (Weird Algorithm). Consider an algorithm that takes as input a positive integer  $n \in \mathbb{N}^*$ . If  $n$  is even, the algorithm divides it by 2, & if  $n$  is odd, the algorithm multiplies it by 3 & adds 1. The algorithm repeats this, until  $n$  is 1. E.g., the sequence for  $n = 3$  is as follows:  $3 \rightarrow 10 \rightarrow 5 \rightarrow 16 \rightarrow 8 \rightarrow 4 \rightarrow 2 \rightarrow 1$ . Your task is to simulate the execution of the algorithm for a given value of  $n$ .

- **Input.** The only input line contains an integer  $n \in \mathbb{Z}$ .
- **Output.** Print a line that contains all values of  $n$  during the algorithm.
- **Constraints.**  $1 \leq n \leq 10^6$ .



- Sample.

weird_algorithm.inp	weird_algorithm.out
3	3 10 5 16 8 4 2 1

Source: [CSES Problem Set/weird algorithm](#), & [Laa20, Sect. 1.3, pp. 5–7].

```

1  #include <iostream>
2  using namespace std;
3
4  int main() {
5      long long n;
6      cin >> n;
7      while (1) {
8          cout << n << " ";
9          if (n == 1) break;
10         if (n%2 == 0) n /= 2;
11         else n = n*3 + 1;
12     }
13     cout << "\n";
14 }
```

**Remark 1** (Collatz conjecture). *The above algorithm terminates  $\forall n \in \mathbb{N}^*$ .*

**Problem 7** (Missing Number). *You are given all numbers between  $1, 2, \dots, n$  except one. Your task is to find the missing number.*

- Input. *The 1st input line contains a positive integer  $n \in \mathbb{N}^*$ . The 2nd line contains  $n - 1$  numbers. Each number is distinct & between 1 &  $n$  (inclusive).*
- Output. *Print the missing number.*
- Constraints.  $2 \leq n \leq 2 \cdot 10^5$ .
- Sample.

missing_number.inp	missing_number.out
5 2 3 1 5	4

Source: [CSES Problem Set/missing number](#).

```

1  file_in = open("missing_number.inp")
2  file_out = open("missing_number.out", "w")
3  n = int(file_in.readline())
4  data = file_in.readline()
5  A = data.split()
6  A = [int(i) for i in A]
7  A.sort()
8  for i in range(n-1):
9      if i + 1 != A[i]:
10         file_out.write(str(i + 1))
11         break
12  file_in.close()
13  file_out.close()
```

**Problem 8** (Repetitions). *You are given a DNA sequence: a string consisting of characters A, C, G, & T. Your task is to find the longest repetition in the sequence. This is a maximum-length substring containing only 1 type of character.*

- Input. *The only input line contains a string of  $n \in \mathbb{N}^*$  characters.*
- Output. *Print 1 integer: the length of the longest repetition.*
- Constraints.  $1 \leq n \leq 10^6$ .
- Sample.

repetition.inp	repetition.out
ATTTCGGGA	3

Source: CSES problem Set/repetition.

```
1 DNA = input()
2 DNA_count = []
3 count = 1
4 char = DNA[0]
5 for i in range(1, len(DNA)):
6     if DNA[i] == DNA[i-1]:
7         count = count + 1
8     else:
9         DNA_count.append(count)
10        count = 1
11 DNA_count.append(count)
12 print(max(DNA_count))
```

**Problem 9** (Non-decreasing Array). You are given an array of  $n$  integers. You want to modify the array so that it is non-decreasing, i.e., every element is at least as large as the previous element. On each move, you may increase the value of any element by 1. What is the minimum number of moves required?

- Input. The 1st input line contains an integer  $n$ : the size of the array. The 2nd line contains  $n$  integers  $x_1, x_2, \dots, x_n$ : the contents of the array.
- Output. Print the minimum number of moves.
- Constraints.  $1 \leq n \leq 2 \cdot 10^5$ ,  $1 \leq x_i \leq 10^9$ .
- Sample.

nondecreasing_array.inp	nondecreasing_array.out
5 3 2 5 1 7	5

Source: CSES problem Set/increasing array.

```
1 n = int(input())
2 A = input()
3 A = A.split()
4 A = [int(i) for i in A]
5 ans = 0
6 for i in range(1, len(A)):
7     if A[i] < A[i - 1]:
8         ans = ans + A[i-1] - A[i]
9         A[i] = A[i - 1]
10 print(ans)
```

**Problem 10** (Permutations). A permutation of integers  $1, 2, \dots, n$  is called beautiful if there are no adjacent elements whose difference is 1. Given  $n$ , construct a beautiful permutation if such a permutation exists.

- Input. The only input line contains an integer  $n$ .
- Output. Print a beautiful permutation of integers  $1, 2, \dots, n$ . If there are several solutions, you may print any of them. If there are no solutions, print "NO SOLUTION".
- Constraints.  $1 \leq n \leq 10^6$ .
- Sample.

permutations.inp	permutations.out
5	4 2 5 3 1
3	NO SOLUTION

```
1 n = int(input())
2 A = [1]
3 if n == 1:
4     print(1)
5 elif n == 2 or n == 3:
```

```

6     print("NO SOLUTION")
7     elif n == 4:
8         print("2 4 1 3")
9     else:
10        for i in range(1, n):
11            tmp = A[i-1] + 2
12            if tmp <= n:
13                A.append(tmp)
14            else:
15                A.append(2)
16        print(*A)

```

**Problem 11** (Number Spiral). *A number spiral is an infinite grid whose upper-left square has number 1. Here are the 1st 5 layers of the spiral:*

1	2	9	10	25
4	3	8	11	24
5	6	7	12	23
16	15	14	13	22
17	18	19	20	21

*Your task is to find out the number in row  $y$  & column  $x$ .*

- **Input.** *The 1st input line contains an integer  $t$ : the number of tests. After this, there are  $t$  lines, each containing integers  $y, x$ .*
- **Output.** *For each test, print the number in row  $y$  and column  $x$ .*
- **Constraints.**  $1 \leq t \leq 10^5$ ,  $1 \leq x, y \leq 10^9$ .
- **Sample.**

number_spiral.inp	number_spiral.out
3	8
2 3	1
1 1	15
4 2	

## 13 Miscellaneous

### Resources

[Đàm+19c; Đàm+19d; Đàm+19e; Đàm+18; Đàm+19a; Đàm+19b; Knu97; Vie21; Vie22].

### Tài liệu

- [BTC10] BTC. *Tuyển Tập Đề Thi Olympic 30 Tháng 4, Lần Thứ XVI – 2010 Tin học*. Nhà Xuất Bản Đại Học Sư Phạm, 2010, p. 285.
- [Đàm+18] Hồ Sĩ Đàm, Đỗ Đức Đông, Lê Minh Hoàng, and Nguyễn Thanh Hùng. *Tài Liệu Chuyên Tin Học Bài Tập Quyển 1*. Tái bản lần thứ 2. Nhà Xuất Bản Giáo Dục Việt Nam, 2018, p. 227.
- [Đàm+19a] Hồ Sĩ Đàm, Đỗ Đức Đông, Lê Minh Hoàng, and Nguyễn Thanh Hùng. *Tài Liệu Chuyên Tin Học Bài Tập Quyển 2*. Tái bản lần thứ 2. Nhà Xuất Bản Giáo Dục Việt Nam, 2019, p. 175.
- [Đàm+19b] Hồ Sĩ Đàm, Đỗ Đức Đông, Lê Minh Hoàng, and Nguyễn Thanh Hùng. *Tài Liệu Chuyên Tin Học Bài Tập Quyển 3*. Tái bản lần thứ 2. Nhà Xuất Bản Giáo Dục Việt Nam, 2019, p. 159.
- [Đàm+19c] Hồ Sĩ Đàm, Đỗ Đức Đông, Lê Minh Hoàng, and Nguyễn Thanh Hùng. *Tài Liệu Chuyên Tin Học Quyển 1*. Tái bản lần thứ 6. Nhà Xuất Bản Giáo Dục Việt Nam, 2019, p. 239.
- [Đàm+19d] Hồ Sĩ Đàm, Đỗ Đức Đông, Lê Minh Hoàng, and Nguyễn Thanh Hùng. *Tài Liệu Chuyên Tin Học Quyển 2*. Tái bản lần thứ 4. Nhà Xuất Bản Giáo Dục Việt Nam, 2019, p. 240.
- [Đàm+19e] Hồ Sĩ Đàm, Đỗ Đức Đông, Lê Minh Hoàng, and Nguyễn Thanh Hùng. *Tài Liệu Chuyên Tin Học Quyển 3*. Tái bản lần thứ 3. Nhà Xuất Bản Giáo Dục Việt Nam, 2019, p. 171.
- [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.

- [DV21] Christoph Dürr and Jill-Jënn Vie. *Competitive Programming in Python: 128 Algorithms to Develop Your Coding Skills*. Translated by Greg Gibbons & Danièle Gibbons. Cambridge University Press, 2021, pp. x+254.
- [Knu97] Donald Ervin Knuth. *The Art of Computer Programming. Volume 1: Fundamental Algorithms*. 3rd edition. Addison-Wesley Professional, 1997, pp. xx+652.
- [Knu98] Donald Ervin Knuth. *The Art of Computer Programming. Volume 3: Sorting and Searching*. 2nd edition. Addison-Wesley Professional, 1998, pp. xiii+782.
- [Laa20] Antti Laaksonen. *Guide to Competitive Programming: Learning & Improving Algorithms Through Contests*. 2nd edition. Undergraduate Topics in Computer Science. Springer, 2020, pp. xv+309.
- [Thu+21] 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.
- [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.
- [Vie21] Học Viện VietSTEM. *Sách Luyện Thi Hội Thi Tin Học Trẻ với Python Bảng B: Thi Kỹ Năng Lập Trình Cấp Trung Học Cơ Sở*. Nhà Xuất Bản Đại Học Quốc Gia Hà Nội, 2021, p. 190.
- [Vie22] Học Viện VietSTEM. *Lập Trình với Python: Hành Trang Cho Tương Lai*. Nhà Xuất Bản Đại Học Quốc Gia Hà Nội, 2022, p. 224.