## Temă pentru acasă - partea C.

## 14 puncte

- C1. (4 puncte Las Vegas) Presupunem că avem un tablou x cu elemente numere întregi și căutăm în el un întreg, a, care apare de cel puțin k ori în acest tablou (care are lungimea n).
  - (a) (2 puncte) Implementați următorul algoritm aleator pentru determinarea unui index al unei apariții a lui a în x:

```
found = false;
while (!found) do
   alege uniform i \in \{1, 2, ..., n\};
   if (x[i] = a) then
    return i;
   end if
end while
```

- (b) (2 puncte) Alegeți un tablou de lungime  $n \ge 200$  în care a apare de k = 10 ori. Apelați această procedură de N = 100 de ori și determinați numărul mediu de iterații while; comparați rezultatul cu media numărului de iterații while în cazul cel mai nefavorabil care este n/k.
- C2. (3 puncte Las Vegas) Implementați algoritmul aleator pentru determinarea medianei.
- C3. (3 puncte Monte Carlo) Se consideră f(X), g(X) şi h(X) trei polinoame de grade n, n şi, respectiv, 2n.
  - (a) (2 puncte) Implementați următorul algoritm aleator pentru testarea egalitatii  $f \cdot g = h$ :

    alege uniform  $p \in \{1, 2, ..., 3n\}$ ;

    if  $(f(p) \cdot g(p) = h(p))$  then

    return true;

    else

    return false;
  - (b) (1 punct) Să presupunem că această procedură greșește cu o probabilitate de cel mult 2/3. De câte ori trebuie apelată această procedură pentru a reduce probabilitatea de a greși sub0.0001?

Indicație. Un polinom de grad k poate fi reprezentat printtr-un tablou de lungime k+1 al coeficienților.

C4. (4 puncte - Monte Carlo) Implementați următorul algoritm aleator pentru a decide primalitatea unui număr natural (impar) dat, n:

```
determină k, m \in \mathbb{N} s. t. n-1=2^km; alege uniform a \in \{2, 3, \dots, n-2\}; b=a^m (mod\ n); for (i=\overline{1,k}) do
  if ((b \neq 1) \text{ and } (b \neq n-1)) then
   return false;
  else if (b=n-1) then
  return true;
  end if
  b=b^2 (mod\ n);
```

end if

```
end for if (b \neq 1) then return false; else return true; end if
```

Rezolvările acestor exerciții (funcțiile R și apelurile lor) vor fi redactate într-un singur script R.