

UW
1 Contest
2 Wzory
3 Struktury danych
4 Grafy
5 Matma
6 Teksty
7 Geometria
8 Inne
Contest (1)
sol.cpp
<pre>#include &lt;bits/stdc++.h&gt; using namespace std; using ll = long long;  #ifdef LOCAL auto&amp; operator&lt;&lt;(auto&amp;, pair&lt;auto, auto&gt;); auto operator&lt;&lt;(auto&amp; o, auto x) -&gt; decltype(x.end(), o) {     o &lt;&lt; '{';     for (int i = 0; auto y : x) o &lt;&lt; ", " + !i++ * 2 &lt;&lt; y;     return o &lt;&lt; '}'; } auto&amp; operator&lt;&lt;(auto&amp; o, pair&lt;auto, auto&gt; x) {     return o &lt;&lt; '{' &lt;&lt; x.first &lt;&lt; ", " &lt;&lt; x.second &lt;&lt; '}'; } void __print(auto... x) { ((cerr &lt;&lt; ' ' &lt;&lt; x), ...) &lt;&lt; endl; } #define debug(x...) cerr &lt;&lt; "[" #x "]:", __print(x) #else #define debug(...) 2137 #endif  int main() {     ios_base::sync_with_stdio(false);     cin.tie(nullptr); }</pre>
.vimrc
<pre>set nu et ts=2 sw=2 filetype indent on syntax on colorscheme habamax hi MatchParen ctermfg=66 ctermbg=234 cterm=underline nnoremap ; : nnoremap : ; inoremap {&lt;cr&gt; {&lt;cr&gt;}&lt;esc&gt;O &lt;bs&gt;</pre>
Makefile
<pre>CXXFLAGS=-std=c++20 -Wall -Wextra -Wshadow  sol: sol.cpp</pre>

sol .vimrc
Makefile
test
WaveletTree
1 g++ \$(CXXFLAGS) -fsanitize=address,undefined -g -DLOCAL \
sol.cpp -o sol
1 fast: sol.cpp
g++ \$(CXXFLAGS) -O2 sol.cpp -o fast
1 test.sh
2
#!/bin/bash
4 for((i=1;i>0;i++)) do
echo "\$i"
echo "\$i"   ./gen > int
diff -w <(. /sol < int) <(. /slow < int)    break
done
5
6
Wzory (2)
2.1 Kombinatoryka
2.1.1 Lemat Burnside’a
Niech $G$ oznacza grupę symetrii reprezentacji, $S$ zbiór obiektów, a $I(\pi)$ ilość punktów stałych $\pi$ . Wtedy
$ S  = \frac{1}{ G } \sum_{\pi \in G} I(\pi).$
2.2 Grafy
2.2.1 Twierdzenie Königa
W grafie dwudzielnym zachodzi
<ul style="list-style-type: none"><li>• <math>n_k = p_w</math></li><li>• <math>n_k + p_k = n</math></li><li>• <math>p_w + n_w = n</math></li></ul>
oraz
<ul style="list-style-type: none"><li>• <math>p_w</math> to zbiór wierzchołków na brzegu min-cut</li><li>• <math>n_w</math> to dopełnienie <math>p_w</math></li><li>• <math>p_k</math> to <math>n_k</math> z dodanymi pojedynczymi krawędziami każdego nieskojarzonego wierzchołka</li></ul>
2.2.2 Twierdzenie Erdősa-Gallaia
Ciąg stopni $d_1 \geq \dots \geq d_n$ opisuje prosty graf wtw gdy $\sum d_i$ jest parzysta oraz dla każdego $1 \leq k \leq n$ zachodzi
$\sum_{i=1}^k d_i \leq k(k-1) + \sum_{i=k+1}^n \min(d_i, k).$

2.2.3 Twierdzenie Gale’a-Rysera
Ciągi stopni $a_1 \geq \dots \geq a_n$ oraz $b_1, \dots, b_n$ opisują prosty graf dwudzielný wtw gdy $\sum a_i = \sum b_i$ oraz dla każdego $1 \leq k \leq n$ zachodzi
$\sum_{i=1}^k a_i \leq \sum_{i=1}^n \min(b_i, k).$
2.2.4 Przepływy z wymaganiami
Szukamy przepływu $\leq F$ takiego, że $f_i \geq d_i$ dla każdej krawędzi. Tworzymy nowe źródło $s'$ i ujście $t'$ . Następnie dodajemy krawędzie
<ul style="list-style-type: none"><li>• <math>(u_i, t', d_i), (s', v_i, d_i), (u_i, v_i, c_i - d_i)</math> zamiast <math>(u_i, v_i, c_i, d_i)</math></li><li>• <math>(t, s, F)</math></li></ul>
Przepływ spełnia wymagania jeżeli maksymalnie wypełnia wszystkie krawędzie $s'$ .
2.3 Analiza
2.3.1 Mnożniki Lagrange’a
Jeżeli optymalizujemy $f(x_1, \dots, x_n)$ przy ograniczeniach typu $g_k(x_1, \dots, x_n) = 0$ to $x_1, \dots, x_n$ jest ekstremum lokalnym tylko jeżeli gradient $\nabla f(x_1, \dots, x_n)$ jest kombinacją liniową gradientów $\nabla g_k(x_1, \dots, x_n)$ .
Struktury danych (3)
WaveletTree.h
Opis: st – początek, ed – koniec, sst – posortowany początek. Niszczy wartości w przedziale [st, ed).
Czas: $\mathcal{O}((n + q) \log n)$
<pre>struct node {     int lo, hi;     vector&lt;int&gt; s;     node *l = 0, *r = 0;     node(auto st, auto ed, auto sst) {         int n = ed - st;         lo = sst[0];         hi = sst[n - 1] + 1;         if (lo + 1 &lt; hi) {             int mid = sst[n / 2];             if (mid == sst[0]) mid = upper_bound(sst, sst + n, mid);             s.reserve(n + 1);             s.push_back(0);             for (auto it = st; it != ed; it++) {                 s.push_back(s.back() + (*it &lt; mid));             }             auto k = stable_partition(st, ed, [&amp;](int x) {                 return x &lt; mid;             });             auto sm = lower_bound(sst, sst + n, mid);             if (k != st) l = new node(st, k, sst);             if (k != ed) r = new node(k, ed, sm);         }     } }</pre>

```
int kth(int a, int b, int k) {
    if (lo + 1 == hi) return lo;
    int x = s[a], y = s[b];
    return k < y - x ? l->kth(x, y, k)
        : r->kth(a - x, b - y, k - (y - x));
}

int count(int a, int b, int k) {
    if (lo >= k) return 0;
    if (hi <= k) return b - a;
    int x = s[a], y = s[b];
    return (l ? l->count(x, y, k) : 0) +
        (r ? r->count(a - x, b - y, k) : 0);
}

int freq(int a, int b, int k) {
    if (k < lo || hi <= k) return 0;
    if (lo + 1 == hi) return b - a;
    int x = s[a], y = s[b];
    return (l ? l->freq(x, y, k) : 0) +
        (r ? r->freq(a - x, b - y, k) : 0);
}
};
```

OrderedSet.h

Opis: s.find\_by\_order(k) i s.order\_of\_key(k).

Czas:  $\mathcal{O}(\log n)$

```
#include <ext/pb_ds/assoc_container.hpp>
#include <ext/pb_ds/tree_policy.hpp>
using namespace __gnu_pbds;
```

```
template <typename T>
using ordered_set = tree<T, null_type, less<T>, rb_tree_tag,
    tree_order_statistics_node_update>;
```

Treap.h

Opis: Implicit treap ze spychaniem. Wystarczy zmienić push, pull i dane.

Czas:  $\mathcal{O}(\log n)$

```
mt19937 rng(2137);
struct node {
    int pr, sz = 1, val;
    node *l = 0, *r = 0;
    ll sum = 0;
    bool rev;
    node(int x = 0) {
        pr = rng();
        sum = val = x;
    }
    void pull() {
        sz = 1 + size(l) + size(r);
        sum = val + (l ? l->sum : 0) + (r ? r->sum : 0);
    }
    void push() {
        if (rev) {
            swap(l, r);
            if (l) l->rev ^= 1;
            if (r) r->rev ^= 1;
            rev = false;
        }
    }
    friend int size(node* a) {
        return a ? a->sz : 0;
    }
    friend pair<node*, node*> split(node* a, int k) {
        if (!a) return {0, 0};
        a->push();
        if (k <= size(a->l)) {
            auto [la, lb] = split(a->l, k);
            a->l = lb;
```

```
a->pull();
    return {la, a};
} else {
    auto [ra, rb] = split(a->r, k - size(a->l) - 1);
    a->r = ra;
    a->pull();
    return {a, rb};
}
}

friend node* merge(node* a, node* b) {
    if (!a || !b) return a ? b;
    a->push(); b->push();
    if (a->pr > b->pr) {
        a->r = merge(a->r, b);
        a->pull();
        return a;
    } else {
        b->l = merge(a, b->l);
        b->pull();
        return b;
    }
}
};
```

LineSet.h

Opis: Znajduje maksimum funkcji liniowych online. Dla doubli div(a,b) = a/b oraz INF = 1/.0.

Czas:  $\mathcal{O}(\log n)$

```
struct line {
    mutable ll a, b, p;
    bool operator<(const line& o) const { return a < o.a; }
    bool operator<(ll x) const { return p < x; }
};

struct line_set : multiset<line, less<>> {
    static const ll INF = LLONG_MAX;
    ll div(ll a, ll b) {
        return a / b - ((a ^ b) < 0 && a % b);
    }
    bool inter(iterator x, iterator y) {
        if (y == end()) return x->p = INF, false;
        if (x->a == y->a) x->p = x->b > y->b ? INF : -INF;
        else x->p = div(y->b - x->b, x->a - y->a);
        return x->p >= y->p;
    }
    void add(ll a, ll b) {
        auto z = insert({a, b, 0}), y = z++, x = y;
        while (inter(y, z)) z = erase(z);
        if (x != begin() && inter(--x, y)) inter(x, y = erase(y));
        while ((y = x) != begin() && (--x)->p >= y->p) {
            inter(x, erase(y));
        }
    }
    ll get(ll x) {
        line l = *lower_bound(x);
        return l.a * x + l.b;
    }
};
```

Grafy (4)

4.1 Przepływy

Dinic.h

Opis: Znajduje największy przepływ. Na niektórych grafach może być szybszy bez skalowania.

Czas:  $\mathcal{O}(nm \log U)$

```
struct dinic {
    struct edge {
        int to, rev;
        ll cap;
    };
    int n;
    vector<vector<edge>> adj;
    vector<int> q, lvl, it;
    dinic(int _n) : n(_n), adj(n), q(n) {}
    void add_edge(int u, int v, ll cap, ll rcap = 0) {
        int i = ssize(adj[u]), j = ssize(adj[v]);
        adj[u].push_back({v, j + (u == v), cap});
        adj[v].push_back({u, i, rcap});
    }
    ll dfs(int u, int t, ll cap) {
        if (u == t || !cap) return cap;
        for (int& i = it[u]; i < ssize(adj[u]); i++) {
            edge& e = adj[u][i];
            if (lvl[e.to] == lvl[u] + 1) {
                if (ll d = dfs(e.to, t, min(cap, e.cap))) {
                    e.cap -= d, adj[e.to][e.rev].cap += d;
                    return d;
                }
            }
        }
        return 0;
    }
    ll flow(int s, int t, ll cap) {
        ll f = 0; q[0] = s;
        for (int b = 62; b >= 0; b--) do {
            lvl.assign(n, 0); it.assign(n, 0);
            int l = 0, r = lvl[s] = 1;
            while (l < r && !lvl[t]) {
                int u = q[l++];
                for (edge e : adj[u]) {
                    if (!lvl[e.to] && e.cap >> b) {
                        lvl[e.to] = lvl[u] + 1, q[r++] = e.to;
                    }
                }
                while (lvl[d = dfs(s, t, cap)] f += d, cap -= d;
            } while (lvl[t]);
            return f;
        }
    }
};
```

MCMF.h

Opis: Znajduje największy przepływ o najmniejszym koszcie. Jeżeli są ujemne krawędzie to przed puszczeniem flow w pi trzeba policzyć najkrótsze ścieżki z s.

Czas:  $\mathcal{O}(Fm \log n)$

```
#include <ext/pb_ds/priority_queue.hpp>
const ll INF = 2e18;
struct MCMF {
    struct edge {
        int from, to, rev;
        ll cap, cost;
    };
    int n;
    vector<vector<edge>> adj;
    vector<ll> dst, pi;
    __gnu_pbds::priority_queue<pair<ll, int>> q;
    vector<decltype(q)::point_iterator> it;
    vector<edge*> p;
```

```
MCMF(int _n) : n(_n), adj(n), pi(n), p(n) {}
void add_edge(int u, int v, ll cap, ll cost) {
    int i = ssize(adj[u]), j = ssize(adj[v]);
    adj[u].push_back({u, v, j + (u == v), cap, cost});
    adj[v].push_back({v, u, i, 0, -cost});
}
bool path(int s, int t) {
    dst.assign(n, INF); it.assign(n, q.end());
    q.push({dst[s] = 0, s});
    while (!q.empty()) {
        int u = q.top().second; q.pop();
        for (edge& e : adj[u]) {
            ll d = dst[u] + pi[u] + e.cost - pi[e.to];
            if (e.cap && d < dst[e.to]) {
                dst[e.to] = d, p[e.to] = &e;
                if (it[e.to] == q.end()) {
                    it[e.to] = q.push({-dst[e.to], e.to});
                } else {
                    q.modify(it[e.to], {-dst[e.to], e.to});
                }
            }
        }
    }
    for (int i = 0; i < n; i++) {
        pi[i] = min(pi[i] + dst[i], INF);
    }
    return pi[t] != INF;
}
pair<ll, ll> flow(int s, int t, ll cap) {
    ll f = 0, c = 0;
    while (f < cap && path(s, t)) {
        ll d = cap - f;
        for (edge* e = p[t]; e; e = p[e->from]) d=min(d, e->cap);
        for (edge* e = p[t]; e; e = p[e->from]) {
            e->cap -= d, adj[e->to][e->rev].cap += d;
        }
        f += d, c += d * pi[t];
    }
    return {f, c};
};
```

4.2 Skojarzenia

Matching.h  
Opis: Dinic uproszczony dla grafów dwudzielnych.  
Czas:  $\mathcal{O}(m\sqrt{n})$

```
struct matching {
    int n, m;
    vector<vector<int>> adj;
    vector<int> pb, pa;
    vector<int> lvl, it;
    matching(int _n, int _m) {
        n = _n;
        m = _m;
        adj.resize(n);
        pb.resize(n, -1);
        pa.resize(m, -1);
        it.resize(n);
    }
    void add_edge(int u, int v) {
        adj[u].push_back(v);
    }
    bool bfs() {
        bool res = false;
        lvl.assign(n, -1);
```

```
queue<int> q;
for (int i = 0; i < n; i++) {
    if (pb[i] == -1) {
        q.push(i);
        lvl[i] = 0;
    }
}
while (!q.empty()) {
    int u = q.front();
    q.pop();
    for (int j : adj[u]) {
        if (pa[j] == -1) {
            res = true;
        } else if (lvl[pa[j]] == -1) {
            lvl[pa[j]] = lvl[u] + 1;
            q.push(pa[j]);
        }
    }
}
return res;
}
bool dfs(int u) {
    for (auto& i = it[u]; i < ssize(adj[u]); i++) {
        int v = adj[u][i];
        if (pa[v] == -1 ||
            (lvl[pa[v]] == lvl[u] + 1 && dfs(pa[v]))) {
            pb[u] = v;
            pa[v] = u;
            return true;
        }
    }
    return false;
}
int match() {
    int ans = 0;
    while (bfs()) {
        it.assign(n, 0);
        for (int i = 0; i < n; i++) {
            if (pb[i] == -1 && dfs(i)) ans++;
        }
    }
    return ans;
}
};
```

4.3 Grafy skierowane

SCC.h  
Opis: Spójne są posortowane topologicznie.  
Czas:  $\mathcal{O}(n + m)$

```
struct SCC {
    int n, cnt = 0;
    vector<vector<int>> adj;
    vector<int> p, low, in;
    stack<int> st;
    int tour = 0;
    SCC(int _n) {
        n = _n;
        adj.resize(n);
        p.resize(n, -1);
        low.resize(n);
        in.resize(n, -1);
    }
    void add_edge(int u, int v) {
        adj[u].push_back(v);
    }
};
```

```
void dfs(int u) {
    low[u] = in[u] = tour++;
    st.push(u);
    for (int v : adj[u]) {
        if (in[v] == -1) {
            dfs(v);
            low[u] = min(low[u], low[v]);
        } else {
            low[u] = min(low[u], in[v]);
        }
    }
    if (low[u] == in[u]) {
        int v = -1;
        do {
            v = st.top();
            st.pop();
            in[v] = n;
            p[v] = cnt;
        } while (v != u);
        cnt++;
    }
}
void build() {
    for (int i = 0; i < n; ++i) {
        if (in[i] == -1) dfs(i);
    }
    for (int i = 0; i < n; i++) p[i] = cnt - 1 - p[i];
}
};
```

4.4 Drzewa

RerootDP.h  
Opis: Oblicza DP z każdego korzenia.  
Czas:  $\mathcal{O}(n \log n)$

```
template<typename T>
vector<T> reroot(const auto& adj) {
    int n = ssize(adj);
    vector<int> q(n), p(n, -1);
    for (int i = 0, j = 1; i < n; i++) {
        int u = q[i];
        for (int v : adj[u]) if (v != p[u]) p[v] = u, q[j++] = v;
    }
    vector<T> dp(n), ans(n), rdp(n);
    for (int i = n - 1; i >= 0; i--) {
        int u = q[i], pi = -1;
        dp[u].init(u);
        for (int j = 0; j < ssize(adj[u]); j++) {
            if (adj[u][j] != p[u]) dp[u].merge(u, j, dp[adj[u][j]]);
            else pi = j;
        }
        ans[u] = dp[u];
        dp[u].push(u, pi);
    }
    for (int u : q) {
        auto sum = [&](T& s, int l, int r) {
            for (int i = l; i < r; i++) {
                int v = adj[u][i];
                s.merge(u, i, v != p[u] ? dp[v] : rdp[u]);
            }
        };
        auto rec = [&](auto self, int l, int r, const T& s) {
            if (l + 1 == r) {
                if (adj[u][l] != p[u]) rdp[adj[u][l]] = s;
                return;
            }
        }
    }
};
```

```
int m = (l + r) / 2;
T ss = s; sum(ss, l, m); self(self, m, r, ss);
ss = s; sum(ss, m, r); self(self, l, m, ss);
};
T s; s.init(u);
if (n > 1) rec(rec, 0, ssize(adj[u]), s);
for (int i = 0; i < ssize(adj[u]); i++) {
    if (adj[u][i] != p[u]) rdp[adj[u][i]].push(u, i);
    else ans[u].merge(u, i, rdp[u]);
}
ans[u].push(u, -1);
}
}
return ans;
}
}
struct DP {
    void init(int u) {}
    void merge(int u, int i, const DP& s) {}
    void push(int u, int i) {}
};
```

## Matma (5)

### 5.1 Arytmetyka modularna

#### ModInt.h

```
template<int M, int R>
struct mod {
    static const int MOD = M, ROOT = R;
    int x;
    mod(ll y = 0) : x(y % M) { x += (x < 0) * M; }
    mod operator+=(const mod& o) {
        if ((x += o.x) >= M) x -= M;
        return *this;
    }
    mod operator-=(const mod& o) {
        if ((x -= o.x) < 0) x += M;
        return *this;
    }
    mod operator*=(const mod& o) {
        x = ll1 * x * o.x % M;
        return *this;
    }
    mod operator/=(const mod& o) {
        return (*this) *= o.inv();
    }
}
friend mod operator+(mod a, const mod& b) { return a += b; }
friend mod operator-(mod a, const mod& b) { return a -= b; }
friend mod operator*(mod a, const mod& b) { return a *= b; }
friend mod operator/(mod a, const mod& b) { return a /= b; }
auto operator<=>(const mod&) const = default;
mod pow(ll n) const {
    mod a = x, b = 1;
    while (n > 0) {
        if (n % 2 == 1) b *= a;
        a *= a;
        n /= 2;
    }
    return b;
}
mod inv() const {
    return pow(M - 2);
}
};
using mint = mod<998244353, 3>;
```

## ModInt GCD NTT Conv3 FST KMP Manacher

#### GCD.h

**Opis:** Znajduje  $x$  i  $y$  takie, że  $ax + by = \gcd(a, b)$ .  
**Czas:**  $\mathcal{O}(\log(\min(a, b)))$

```
ll gcd(ll a, ll b, ll& x, ll& y) {
    if (!b) return x = 1, y = 0, a;
    ll g = gcd(b, a % b, y, x);
    return y -= x * (a / b), g;
}
```

### 5.2 Wielomiany

#### NTT.h

**Opis:** Mnoży dwa wielomiany modulo liczba NTT-pierwsza.  
**Czas:**  $\mathcal{O}((n + m) \log(n + m))$

```
template<typename T>
void ntt(vector<T>& a, bool inv) {
    int n = ssize(a);
    vector<T> b(n);
    for (int i = n / 2; i > 0; i /= 2, swap(a, b)) {
        T w = T(T::ROOT).pow((T::MOD - 1) / n * i), m = 1;
        for (int j = 0; j < n; j += 2 * i, m *= w) {
            for (int k = 0; k < i; k++) {
                T u = a[j + k], v = a[j + k + i] * m;
                b[j / 2 + k] = u + v;
                b[j / 2 + k + n / 2] = u - v;
            }
        }
    }
    if (inv) {
        reverse(a.begin() + 1, a.end());
        T ni = T(n).inv();
        for (int i = 0; i < n; i++) a[i] *= ni;
    }
}
template<typename T>
vector<T> conv(vector<T> a, vector<T> b) {
    int s = ssize(a) + ssize(b) - 1;
    int n = 1 << (___lg(2 * s - 1));
    a.resize(n); b.resize(n);
    ntt(a, false); ntt(b, false);
    for (int i = 0; i < n; i++) a[i] *= b[i];
    ntt(a, true);
    a.resize(s);
    return a;
}
```

#### Conv3.h

**Opis:** Mnoży dwa wielomiany. Musi zachodzić  $n + m \leq 2^{24}$  oraz  $c_k \leq 5 \cdot 10^{25}$ .  
**Czas:**  $\mathcal{O}((n + m) \log(n + m))$

```
template<typename T>
vector<T> mconv(const auto& a, const auto& b) {
    auto cp = [&](const auto& v) {
        vector<T> vv(ssize(v));
        for (int i = 0; i < ssize(v); i++) vv[i] = T(v[i].x);
        return vv;
    };
    return conv(cp(a), cp(b));
}
template<typename T>
vector<T> conv3(const vector<T>& a, const vector<T>& b) {
    using m0 = mod<754974721, 11>; auto c0 = mconv<m0>(a, b);
    using m1 = mod<167772161, 3>; auto c1 = mconv<m1>(a, b);
    using m2 = mod<469762049, 3>; auto c2 = mconv<m2>(a, b);
    m1 r01 = m1(m0::MOD).inv();
```

```
m2 r02 = m2(m0::MOD).inv(), r12 = m2(m1::MOD).inv();
vector<T> d(ssize(c0));
for (int i = 0; i < ssize(c0); i++) {
    int x = c0[i].x;
    int y = ((c1[i] - x) * r01).x;
    int z = (((c2[i] - x) * r02 - y) * r12).x;
    d[i] = (T(z) * m1::MOD + y) * m0::MOD + x;
}
return d;
}
```

### 5.3 Sploty

#### FST.h

**Opis:** Wykonuje splot bitowy.  $n$  musi być potęgą dwójki.  
**Czas:**  $\mathcal{O}(n \log n)$

```
void fst(vector<mint>& a, bool inv) {
    int n = ssize(a);
    for (int i = 1; i < n; i *= 2) {
        for (int j = 0; j < n; j += 2 * i) {
            for (int k = 0; k < i; k++) {
                mint u = a[j + k], v = a[j + k + i];
                a[j + k] = u + v, a[j + k + i] = u - v; // XOR
                // a[j + k] = inv ? u - v : u + v; // AND
                // a[j + k + i] = inv ? v - u : u + v; // OR
            }
        }
    }
    // XOR
    if (inv) {
        mint ni = mint(n).inv();
        for (int i = 0; i < n; i++) a[i] = a[i] * ni;
    }
}
vector<mint> conv(vector<mint> a, vector<mint> b) {
    int n = ssize(a);
    fst(a, false); fst(b, false);
    for (int i = 0; i < n; i++) a[i] = a[i] * b[i];
    fst(a, true);
    return a;
}
```

## Teksty (6)

#### KMP.h

**Opis:**  $p[i]$  – najdłuższy ścisły sufix  $s[0:i]$  który jest prefiksem  $s$ .  
**Czas:**  $\mathcal{O}(n)$

```
vector<int> kmp(const string& s) {
    int n = ssize(s);
    vector<int> p(n);
    for (int i = 1; i < n; i++) {
        int j = p[i - 1];
        while (j > 0 && s[i] != s[j]) j = p[j - 1];
        p[i] = j + (s[i] == s[j]);
    }
    return p;
}
```

#### Manacher.h

**Opis:** Znajduje długość najdłuższego palindromu w każdym środku.  $p[2 * i]$  – środek w  $i$ ,  $p[2 * i + 1]$  – środek między  $i$  a  $i + 1$ .  
**Czas:**  $\mathcal{O}(n)$

```
vector<int> manacher(const string& s) {
    int n = ssize(s);
    string t(2 * n - 1, '#');
    for (int i = 0; i < n; i++) t[2 * i] = s[i];
    vector<int> p(2 * n - 1);
    for (int i = 0, l = -1, r = -1; i < 2 * n - 1; i++) {
        if (i <= r) p[i] = min(r - i + 1, p[l + r - i]);
        while (p[i] < min(i + 1, 2 * n - 1 - i)) {
            if (t[i - p[i]] != t[i + p[i]]) break;
            p[i]++;
        }
        if (i + p[i] - 1 > r) {
            l = i - p[i] + 1;
            r = i + p[i] - 1;
        }
    }
    for (int i = 0; i < 2 * n - 1; i++) {
        p[i] -= t[i - p[i] + 1] == '#';
    }
    return p;
}
```

### SuffixArray.h

**Opis:** Jeżeli tekst ma znaki inne niż a-z trzeba zmienić inicjalizację.  
**Czas:**  $\mathcal{O}(n \log n)$

```
vector<int> suffix_array(const string& s) {
    int n = ssize(s);
    vector<int> p(n), cnt(26);
    for (int i = 0; i < n; i++) cnt[s[i] - 'a']++;
    for (int i = 1; i < 26; i++) cnt[i] += cnt[i - 1];
    for (int i = 0; i < n; i++) p[--cnt[s[i] - 'a']] = i;
    vector<int> rnk(n);
    for (int i = 1; i < n; i++) {
        rnk[p[i]] = s[p[i]] == s[p[i - 1]] ? rnk[p[i - 1]] : i;
    }
    cnt.resize(n);
    vector<int> np(n), nrnk(n);
    for (int len = 1; len < n; len *= 2) {
        iota(cnt.begin(), cnt.end(), 0);
        for (int i = n - len; i < n; i++) np[cnt[rnk[i]]++] = i;
        for (int i = 0; i < n; i++) {
            if (p[i] - len >= 0) {
                np[cnt[rnk[p[i] - len]]++] = p[i] - len;
            }
        }
        nrnk[np[0]] = 0;
        for (int i = 1; i < n; i++) {
            int a = np[i - 1];
            int b = np[i];
            if (max(a, b) + len < n && rnk[a] == rnk[b] &&
                rnk[a + len] == rnk[b + len]) {
                nrnk[b] = nrnk[a];
            } else {
                nrnk[b] = i;
            }
        }
        swap(p, np);
        swap(rnk, nrnk);
    }
    return p;
};

vector<int> build_lcp(const string& s, const vector<int>& sa) {
    int n = ssize(s);
    vector<int> pos(n);
    for (int i = 0; i < n; i++) pos[sa[i]] = i;
    vector<int> lcp(n - 1);
    int k = 0;
    for (int i = 0; i < n; i++) {
```

```
        if (pos[i] == 0) continue;
        while (i + k < n && s[i + k] == s[sa[pos[i] - 1] + k]) k++;
        lcp[pos[i] - 1] = k;
        k = max(0, k - 1);
    }
    return lcp;
}
```

#### Z.h

**Opis:**  $f[i]$  – największe  $k$  takie, że  $f[i:i+k)$  jest prefiksem  $s$ .

**Czas:**  $\mathcal{O}(n)$

```
vector<int> z(const string& s) {
    int n = ssize(s);
    vector<int> f(n);
    f[0] = n;
    for (int i = 1, l = 0, r = 0; i < n; i++) {
        if (i <= r) f[i] = min(r - i + 1, f[i - l]);
        while (f[i] < n - i && s[i + f[i]] == s[f[i]]) f[i]++;
        if (i + f[i] - 1 > r) {
            l = i;
            r = i + f[i] - 1;
        }
    }
    return f;
}
```

## Geometria (7)

### 7.1 Podstawy

#### Point.h

**Opis:** Podstawowy szablon do geometrii. Do wszystkich porównań należy używać sgn.

```
using D = ll;
const D EPS = D(1e-9);
int sgn(D x) { return (x > EPS) - (x < -EPS); }
struct P {
    D x, y;
    P operator+(P o) const { return {x + o.x, y + o.y}; }
    P operator-(P o) const { return {x - o.x, y - o.y}; }
    P operator*(D a) const { return {x * a, y * a}; }
    P operator/(D a) const { return {x / a, y / a}; }
    auto operator<=>(P o) const {
        return pair(sgn(x - o.x), sgn(y - o.y)) <=> pair(0, 0);
    }
    bool operator==(P o) const {
        return sgn(x - o.x) == 0 && sgn(y - o.y) == 0;
    }
};
D cross(P a, P b) { return a.x * b.y - a.y * b.x; }
D dot(P a, P b) { return a.x * b.x + a.y * b.y; }
D norm(P a) { return a.x * a.x + a.y * a.y; }
auto& operator<<(auto& o, P a) {
    return o << '(' << a.x << ", " << a.y << ')';
}
```

#### AngleCmp.h

**Opis:** Sortuje punkty w kolejności CCW, zaczynając od  $y < 0$ . Punkt  $(0, 0)$  należy do linii  $x \geq 0, y = 0$ .

```
int half(P a) {
    if (sgn(a.y) < 0) return -1;
    if (sgn(a.y) == 0 && sgn(a.x) >= 0) return 0;
```

```
    return 1;
}
bool angle_cmp(P a, P b) {
    if (half(a) != half(b)) return half(a) < half(b);
    return sgn(cross(a, b)) > 0;
}
```

#### LineIntersection.h

**Opis:** Znajduje punkt przecięcia prostych. W obliczeniach użyty jest iloczyn trzech współrzędnych.

```
P line_inter(P s1, P t1, P s2, P t2) {
    D d = cross(t1 - s1, t2 - s2);
    assert(sgn(d) != 0); // parallel
    D p = cross(t1 - s2, t2 - s2), q = cross(t2 - s2, s1 - s2);
    return (s1 * p + t1 * q) / d;
}
```

### 7.2 Wielokąty

#### ConvexHull.h

**Opis:** Znajduje otoczkę wypukłą w kierunku CCW. Usuwa punkty współliniowe.

**Czas:**  $\mathcal{O}(n \log n)$

```
vector<P> convex_hull(vector<P> p) {
    if (ssize(p) <= 1) return p;
    sort(p.begin(), p.end());
    vector<P> h(ssize(p) + 1);
    int s = 0, t = 0;
    for (int it = 0; it < 2; it++) {
        for (P a : p) {
            while (t >= s + 2) {
                P u = h[t - 2], v = h[t - 1];
                if (sgn(cross(v - u, a - v)) <= 0) t--;
                else break;
            }
            h[t++] = a;
        }
        reverse(p.begin(), p.end());
        s = --t;
    }
    h.resize(t - (t == 2 && h[0] == h[1]));
    return h;
}
```

#### PolygonTangents.h

**Opis:** Znajduje najbliższe punkty styczne różne od  $a$ . Wielokąt musi być CCW i  $n \geq 3$ . Punkt  $a$  nie może leżeć w ściśłym wnętrzu wielokąta.

**Czas:**  $\mathcal{O}(\log n)$

```
pair<P, P> tangents(const vector<P>& p, P a) {
    int n = ssize(p);
    P t[2];
    for (int it = 0; it < 2; it++) {
        auto dir = [&](int i) {
            P u = p[i] - a;
            P v = p[i < n - 1 ? i + 1 : 0] - a;
            D c = cross(u, v);
            if (sgn(c) != 0) return sgn(c) < 0;
            if (sgn(dot(u, v)) <= 0) return true;
            return sgn(norm(u) - norm(v)) > 0;
        };
        auto dirx = [&](int i) { return dir(i) ^ it; };
        if (dirx(0) == 1 && dirx(n - 1) == 0) {
            t[it] = p[0];
            continue;
        }
```

```
    }
    int s[2] = {0, n - 1};
    while (s[1] - s[0] > 2) {
        int mid = (s[0] + s[1]) / 2;
        int x = dirx(mid);
        if (dirx(s[x ^ 1]) == (x ^ 1)) {
            s[x] = mid;
        } else {
            bool b = sgn(cross(p[mid] - a, p[s[1]] - a)) < 0;
            s[b ^ x ^ it ^ 1] = mid;
        }
    }
    t[it] = p[s[0] + 1 + (dirx(s[0] + 1) == 0)];
}
return {t[0], t[1]};
}
```

Inne (8)

GCC.h  
Opis: Pragmy do dopychania kolanem. Należy wstawić przed bitsami.

```
#include <bits/allocator.h>
#pragma GCC optimize("O3,unroll-loops")
#pragma GCC target("avx2,bmi,bmi2,lzcnt,popcnt")
```