Probleme algo:

Căutare binară:

<https://www.infoarena.ro/problema/cautbin>

<https://www.infoarena.ro/problema/nrtri> - geometrie clasică

<https://www.infoarena.ro/problema/fact> - factoriale, mate

<https://infoarena.ro/problema/pic> - arbore abstract (adica reprezentat prin matrice)

<https://www.infoarena.ro/problema/butoaie>

<https://www.infoarena.ro/problema/frac>

<https://www.infoarena.ro/problema/livada3>

<https://codeforces.com/contest/1436/problem/C>

Hashuri:

[https://www.infoarena.ro/problema/eqs](https://www.infoarena.ro/problema/eqs\\\\\\\\\\\\\\\\\) - meet in the middle

<https://infoarena.ro/problema/eq4> - eqs da cu 4 valori si cu parsare

<https://www.infoarena.ro/problema/triang> - matricea de rotatie 2D, algebra anu 1, se poate aborda cu cautare binara, mapuri etc

Greedy:

<https://www.infoarena.ro/problema/reactivi> - problema spectacolelor

<https://www.infoarena.ro/problema/huffman> - arbori huffman

<https://www.infoarena.ro/problema/dijkstra>

<https://www.infoarena.ro/problema/apm> - prima aplicatie a pădurilor de mulțimi disjuncte (vezi arbori)

Mate:

* Ciurul lui Eratostene:

<https://infoarena.ro/problema/ciur>

mai era una misto da jur ca n-o gasesc

* Principiul includerii și excluderii (pinex):

<https://infoarena.ro/problema/pinex>

<https://infoarena.ro/problema/frac> - căutare binară

<https://infoarena.ro/problema/treegcd> - dinamica handicapata

* Exponentiere logaritmică:

<https://infoarena.ro/problema/lgput>

<https://infoarena.ro/problema/kfib> - exponentiere pe matrici

<https://infoarena.ro/problema/iepuri> - recurenta liniara de ord 3, matrici ca mai sus

Divide:

<https://www.infoarena.ro/problema/algsort> - mergesort, quicksort

<https://infoarena.ro/problema/sdo> - quickselect

<https://infoarena.ro/problema/bvarcolaci> - daca vrei sa gasesti injuraturi noi

Radix sort:

<https://infoarena.ro/problema/radixsort>

<https://infoarena.ro/problema/aranjare3>

sir de sufixe (suffix array) in O(n log n), nu stiu o problemă momentan

Dinamici:

<https://www.infoarena.ro/problema/cmlsc> - LCS, algoritm clasic

<https://codeforces.com/contest/1446/problem/B> - LCS

<https://www.infoarena.ro/problema/scmax> - LIS clasic, are mai multe solutii, sunt importante toate

<https://www.infoarena.ro/problema/rucsac> - problema rucsacului

<https://www.infoarena.ro/problema/calatorie> - tot rucsac

<https://www.infoarena.ro/problema/alpin>

<https://www.infoarena.ro/problema/oo>

<https://www.infoarena.ro/problema/sediu>

<https://www.infoarena.ro/problema/tairos>

<https://infoarena.ro/problema/arbore7>

<https://infoarena.ro/problema/basket>

<https://infoarena.ro/problema/zuma>

Dinamici exponențiale:

<https://www.infoarena.ro/problema/hamilton>

<https://www.infoarena.ro/problema/seg> - exact ca mai sus dar in loc de puncte ai segmente

<https://www.infoarena.ro/problema/morcovi>

<https://www.infoarena.ro/problema/ubuntzei>

<https://www.infoarena.ro/problema/ADN> - nodurile in graf si subsirurile, distanta dintre ele o calculezi cu kmp

LEE:

<https://www.infoarena.ro/problema/alee> - lee clasic, ai grija la memorie

<https://www.infoarena.ro/problema/rover> - cautbin pe solutie, caz particular de dijkstra cu 2 niveluri de prioritate

<https://www.infoarena.ro/problema/labirint2> - lee cu smecherie

<https://www.infoarena.ro/problema/muzeu> - lee cu mai multe puncte de plecare

<https://www.infoarena.ro/problema/marceland>

Grafuri:

* Parcurgeri:

<https://www.infoarena.ro/problema/bfs>

<https://www.infoarena.ro/problema/dfs>

<https://www.infoarena.ro/problema/funnygraph>

* Arbore parțial de cost minim (APM ro, MST en):

<https://infoarena.ro/problema/apm>

<https://www.infoarena.ro/problema/bile>

<https://www.infoarena.ro/problema/ninjago>

<https://www.infoarena.ro/problema/oracol>

* Cuplaj:

<https://www.infoarena.ro/problema/cuplaj>

<https://www.infoarena.ro/problema/sprei>

<https://www.infoarena.ro/problema/dungeon>

* Flux:

<https://www.infoarena.ro/problema/maxflow>

<https://www.infoarena.ro/problema/critice>

* Distanțe minime (dijkstra):

<https://www.infoarena.ro/problema/distante>

<https://www.infoarena.ro/problema/dragoni>

<https://www.infoarena.ro/problema/retea>

<https://codeforces.com/contest/1421/problem/D>

* Componente conexe:

<https://www.infoarena.ro/problema/conexidad>

<https://www.infoarena.ro/problema/aquapark> - exponentiere logaritmica

* Componente biconexe:

<https://www.infoarena.ro/problema/linegraph>

Arbori:

* Trie:

<https://www.infoarena.ro/problema/trie>

<https://www.infoarena.ro/problema/xormax>

<https://codeforces.com/contest/1446/problem/C>

* Arbori de intervale:

<https://www.infoarena.ro/problema/arbint>

<https://codeforces.com/contest/1487/problem/E> -un fel de dijkstra optimizat

<https://www.infoarena.ro/problema/lexicografic> - ții minte mai multe chestii în arbore sau faci mai mulți arbori

<https://www.infoarena.ro/problema/kami> - nu chiar aint

* Arbori indexați binar:

<https://www.infoarena.ro/problema/aib>

<https://www.infoarena.ro/problema/datorii>

<https://www.infoarena.ro/problema/evantai> - aibul e 2d si trebe sa-l intorci invers ca sa nu ai treaba cu aritmetica modulara

<https://www.infoarena.ro/problema/schi> - problema se abordeaza invers

<https://www.infoarena.ro/problema/inv>

<https://www.infoarena.ro/problema/plicuri> - LIS 2D

<https://www.infoarena.ro/problema/cutii> - LIS 3D

<https://infoarena.ro/problema/bvarcolaci> - solutia de 70 de puncte

* AVL:

<https://www.infoarena.ro/problema/zeap> - merge si cu red-black și cu treap

<https://www.infoarena.ro/problema/memcpy> - nu trebe implementat AVLu, mere cu std::set

<https://www.infoarena.ro/problema/ramen> - tot set din STL, da ai grija ca problema e handicapata

Assembly:

<https://infoarena.ro/problema/simd>