1) Fie A = {ef(li,(i)); = 1, n)

under ai -> cub

li -> takura enbului

ci -> culoarea cubului

Definin multime a s,= ? ai 1 +; > i li>l; si a; 1+li si li1+lij

Orice multime de forma 5 est o solutie a problemi.

Definin vruatorel algoritm pentre determinarea multimi en maltime
maxima:

Definin ordine ~>" : a; >a; (=> li>tj

Algoritu: ordonain multimea à descrescata conform definitiei u>".
solutie. push-back (primul element din A după sortave).

daced elemental curent din t are cultare difficité de l'ultimel element din solufie solufie solufie push-back (elemental eurent din t)

scrie solutia

Demanere elementele soud sortak după li si adaugăm un cub nou ai doar dacă are a culoan difinta de a vilinului element adaugat, rete dar că secrența dintă este de algoritur este o soluție.

Zenaustrăm că soluțio este aprimă.

P(d): Peutre un cub, solutia este a.

7(2) : Feetre 2 ouberi 9=((1, (1)
01: (181(2)

dacă citci soluția sete ai (cua ci algeritul motre)
dacă citci soluția dată de algoritum estr aiaz (cave este

II P2 > P1

Pricupunem P(u): solution datà de algoritu ceincide ou solution optima poina la un posul u.

Tie passibemonstram P(n+1): 72. R. A. Ca solutia aliasa de noi difira la passib n+1 de solutie optimă.

Solutia noastra: an, anzi.... para janun: (lui chi solutia optima: akjaby..., abu abeni = (lbe 1) (kz 1) doca solutia optima este intraderas optima avem inegalitatea CRZUAL & CLU durder + .. + el him & el + Pezt. - + Phopuel Dar Phil + Phosus ain pora-Phosus & Phosus waxin din ipokza problemu, deci: der algorituel alige lusure maxime astfel incât comme + com setul de cubus ramase. Pou vouver, decarece un aus ales les ente - (Lux > (luz ny (2) Din (1) si (2) =) do =) Presupunerea esk falsa => about = a estit => solutia dată de alg. este optimà! Complexitate spatin: O(u) Complexitate timp: Sortarea O(ulog u) acladia O(u) 5) Da ca aream lizl; + i>i solutia un mai era valabilà. contra exemplu: (4,2) (4,3) (3,2) (2,3) algoritumel nootre alige: (4,2) (2,3) => luax = 6 das solutia optima este (4,3), (9,2) => lmax = x