

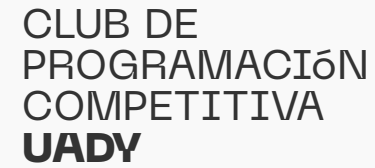
CLUB DE
PROGRAMACIÓN
COMPETITIVA
UADY

1

análisis de complejidad

1 000 000 000 op/s

c++ en hardware moderno



Título

Restricciones

Enunciado (con descripción de e/s y límites)

Ejemplos (opcional)

<i>input</i>
33
<i>output</i>
2 10 32



CLUB DE
PROGRAMACIÓN
COMPETITIVA
UADY

Aceptado

Wrong answer: Respuesta incorrecta

Time limit exceeded: Tiempo límite excedido

Memory limit exceeded: Memoria límite excedida

Presentation error: Produce salida en formato incorrecto (Tokens extra como espacios o saltos de linea)

Runtime error: Se ejecuta con errores (division entre cero, segfault)

Compilation error: El envío no compila

AC

WA

TLE

MLE

PE

RE

CE



	$O(1)$	$O(\log n)$	$O(n)$	$O(n \log n)$	$O(n^2)$	$O(2^n)$	$O(n!)$
10	<10ms	<10ms	<10ms	<10ms	<10ms	<10ms	<10ms
10^2	<10ms	<10ms	<10ms	<10ms	<10ms	10^{13} y	10^{141} y
10^3	<10ms	<10ms	<10ms	<10ms	<10ms	10^{284} y	10^{2551} y
10^4	<10ms	<10ms	<10ms	<10ms	10 ms	10^{2993} y	10^{35642} y
10^5	<10ms	<10ms	<10ms	<10ms	10 s	10^{30085} y	10^{10^6} y
10^6	<10ms	<10ms	10 ms	10 ms	16 m	10^{10^6} y	?
10^8	<10ms	<10ms	100 ms	2 s	115 d	10^{10^7} y	?
10^9	<10ms	<10ms	1 s	29 s	31 y	10^{10^8} y	?
10^{12}	<10ms	<10ms	16 m	11 h	10^5 y	?	?
10^{15}	<10ms	<10ms	11 d	576 d	10^{13} y	?	?
10^{18}	<10ms	<10ms	31 yr	1894 yr	10^{21} y	?	?

Incluso con la cantidad de operaciones por segundo que podemos realizar, el tamaño de la entrada y la complejidad de las técnicas que podríamos pretender emplear hace casi siempre necesario el uso de técnicas y algoritmos más sofisticados que atiendan a estas limitaciones.

Notación Big O

Expresa complejidad temporal de un algoritmo en el peor de los casos en función de n , para un n arbitrariamente grande, nos permite calcular de antemano si una solución cumplirá con las restricciones del problema.

La complejidad es un límite superior para el número de pasos que requiere un algoritmo como función del tamaño de entrada

Definición formal

$$f(x) = O(g(x)) \Leftrightarrow \exists C, n_0 \in \mathbb{N} | n \geq n_0 \Rightarrow f(n) \leq Cg(n)$$

Una función $f(x)$ es $O(g(x))$ si existen C y n_0 tal que $f(n)$ siempre es menor o igual a $C \cdot g(x)$ si n es mayor o igual a n_0

En la práctica es posible (y más rápido) calcular complejidad con métodos empíricos sin necesidad de emplear la definición formal.

Cálculando complejidad

```
1 int a = 5;  
2 int b = 7;  
3 int c = 4;  
4 int d = a + b + c + 153;
```

Las operaciones que se ejecutan en un tiempo que no depende de n son de complejidad constante u $O(1)$. Algunas operaciones con esta complejidad son las operaciones aritméticas, asignaciones, comparaciones, acceso a contenedores secuenciales como `std::vector` o `std::array`, y acceso a contenedores basados en tablas de hash como `std::unordered_map` o `std::unordered_set`



```
1 for (int i = 1; i <= n; i++) {  
2     // constant time code here  
3 }
```

```
1 int i = 0;  
2 while (i < n) {  
3     // constant time code here  
4     i++;  
5 }
```

```
1 for (int i = 1; i <= 5 * n + 17; i++) {  
2     // constant time code here  
3 }
```

```
1 for (int i = 1; i <= n + 457737; i++) {  
2     // constant time code here  
3 }
```

Las operaciones que dependen linealmente de n tienen complejidad lineal u $O(n)$. El ejemplo más básico es iterar desde una constante hasta n

Cuando usamos Big O ignoramos constantes y términos de orden menor.

$$O(n) * O(1) + O(1) = O(n)$$



```
1  for (int i = 1; i <= n; i++) {  
2      for (int j = 1; j <= m; j++) {  
3          // constant time code here  
4      }  
5  }
```

Podemos encontrar la complejidad de ejecutar ciclos anidados multiplicando la complejidad de cada ciclo.

$$O(n) * O(m) = O(nm)$$

```
1  for (int i = 1; i <= n; i++) {  
2      for (int j = i; j <= n; j++) {  
3          // constant time code here  
4      }  
5  }
```

$$O(n) * O(n) = O(n^2)$$



```
1  for (int i = 1; i <= n; i++) {  
2      for (int j = 1; j <= n; j++) {  
3          // constant time code here  
4      }  
5  }  
6  for (int i = 1; i <= n + 58834; i++) {  
7      // more constant time code here  
8  }
```

De nuevo, ignoramos constantes y términos de orden menor, esto debido a que cuando n se hace suficientemente grande, el término que domina el comportamiento de la función es el de grado mayor

$$O(n) * O(n) + O(n) + O(58834) = O(n^2 + n + 58834) = O(n^2)$$

Tomemos como ejemplo la siguiente expresión:

$$n^3 + 10n^2 + 100$$

para $n = 1000$ tenemos:

$$1000000000 + 10000000 + 100 = 1010000100$$

Podemos ver que el primer término contribuyó en mas del 99% al resultado final, por esto usualmente no tiene sentido considerar terminos de orden menor

Complejidades comunes

Expresiones algebraicas: $O(1)$

Busqueda binaria: $O(\log n)$

Insercion y búsqueda en `std::map` Y `std::set`: $O(\log n)$

Test de primalidad: $O(\sqrt{n})$

Busqueda lineal: $O(n)$

`std::sort` : $O(n \log n)$

Iterar sobre todos los subsets de un arreglo: $O(2^n)$

Iterar sobre todas las permutaciones de un arreglo: $O(n!)$

Tamaños de entrada y complejidades máximas

Considerando 5×10^8 ops/s

$$n \leq 11: O(n!)$$

$$n \leq 28: O(2^n)$$

$$n \leq 120: O(n^4)$$

$$n \leq 700: O(n^3)$$

$$n \leq 2 \times 10^4: O(n^2)$$

$$n \leq 2 \times 10^7: O(n \log n)$$

$$n \leq 5 \times 10^8: O(n)$$

$$n \leq 2 \times 10^{17}: O(\sqrt{n})$$

$$n \leq 2^{5 \times 10^8}: O(\log n)$$

$$n \leq \infty: O(1)$$

```
1  for (int i = 1; i <= n; i++) {  
2      for (int j = 1; j <= n; j++) {  
3          // constant time code here  
4      }  
5  }  
6  for (int i = 1; i <= m; i++) {  
7      // more constant time code here  
8  }
```

Algúnas veces usamos más de una variable para calcular la complejidad, como en este caso.

$$O(n) * O(n) + O(m) = O(n^2 + m)$$

Factor constante

En ciertos casos poco comunes puede que una solución que teóricamente está dentro de los límites de complejidad mostrados no sea aceptada.

Esto puede deberse a que los límites son muy "apretados" y los factores constantes que ignoramos terminan haciendo una pequeña diferencia.

Esto suele ser arreglado con optimizaciones que no modifican la complejidad temporal de la solución