2.2 Many vielonion w postaci $G_0 + G_1(x-x_0) + G_2(x-x_1)(x-x_0) + G_1(x-x_{n-1})(x-x_{n-2}) - (x-x_0)$ Orieny otrymai vielomian u postari potegoriej dodai
pry a Tožonosti O(n2) tak więc musimy pomnoż go uspétiagnniki 6; prosenteurs 2 à 6;41 . Xn (wyhonujemy mnodenie a nosteponie dodajemy) Otnymamy po mnosenia 6 n x n - 6 n x n - 1 x n - 2 x n - 2 x n - 2 x n - 2 x 60 tale wird algorytm mode my stormulourai mostepujaco: a[n]= G[n]; for(i=n-1;i>0;i-) a [i]= 6[i]? for(k=i: k/n;k++) a[L] = x[i]· o[L+1]; return a;