



Erick Vargas

Club algoritmia (ESCOM)

Contents

1	Búsqueda binaria	2
1.1	Planetas	2
2	Programación dinámica	4
2.1	Fibonacci	4
2.2	Coeficiente binomial	5
2.3	Problema	6
2.3.1	Solución	6
2.4	Problema	7
3	Problemas clásicos de DP	8
3.1	Mochilas	8
3.2	Mochila clásica	9
3.3	Problema	10
3.4	Boredom	12
3.5	LIS - Longest Increasing Subsequence	13
3.6	Longest Common Subsequence	16
4	DP con máscaras de bits	18
4.1	Manipulación de bits	18
4.2	Máscaras de bits	19
4.3	Ejercicio	20
5	Upsolving RPC	21
5.1	I. Überwatch	21
5.2	D. Pants on Fire	21
6	Teoría de números	24
6.1	Divisibilidad	24
6.1.1	Algoritmo de la división	24
6.2	Números primos	26
6.2.1	Test de primalidad	26
6.3	Criba de eratóstenes	26

Búsqueda binaria

1.1 Planetas

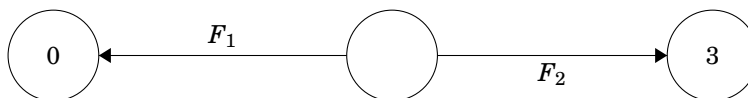
Tienes un conjunto de planetas y te dan las posiciones de estos planetas, quieres colocar un meteorito en cualquier lugar entre los planetas, el meteorito debe quedarse en su lugar y no ser atraído por la fuerza gravitacional de los planetas. Sabemos de física básica que la sumatoria de todas las fuerzas debe ser igual con cero. Sabemos que:

- $F_1 = F_2$ esta en equilibrio el sistema
- $F_1 > F_2$
- $F_1 < F_2$

Tenemos como información la siguiente fórmula:

$$\frac{1}{|X_i - M|}$$

Ejemplo:



Si utilizamos las fórmulas calculamos el valor de F_1, F_2

$$F_1 = \frac{1}{|0 - 1.5|} = \frac{1}{1.5}$$

y

$$F_2 = \frac{1}{|3 - 1.5|} = \frac{1}{1.5}$$

Podemos ver que si restamos ambas fuerzas efectivamente el sistema está en equilibrio.

Pero ¿Qué pasa si tenemos más de dos planetas? Tenemos $n - 1$ soluciones ya que debemos hacer binaria entre cada pareja de planetas, si tomamos solo el planeta origen y el más alejado vamos a perder muchas soluciones.



Recordemos que el meteorito está en una posición válida la suma de las fuerzas debe ser igual con cero:

$$F_1 + F_2 + F_3 + F_3 = 0$$

¿Que ocurre si la suma de fuerzas no es igual con cero? Debemos de mover nuestra binaria. Si la suma es mayor que cero nos movemos a la izquierda, si es menor que cero nos movemos a la derecha.

Tomar en cuenta que si eliminamos de la fórmula el valor absoluto no necesitaremos comprobar la posición del planeta en la que estamos. Si es negativo el resultado de el elemento de la fórmula que estamos haciendo entonces la fuerza que tenemos esta a la derecha en otro caso está a la izquierda.

```
#include <bits/stdc++.h>

using namespace std;
vector< double > planets;
int n;
//\sum_{i=0}^{n-1} \frac{1}{X_i - M}
double SumOfForces( double middle ){
    double sum = 0.0;
    for( int i = 0; i < n; i++){
        sum += 1 / ( planets[ i ] - middle );
    }
    return sum;
}

int main(){
    ios::sync_with_stdio( false );
    cout.tie( nullptr );
    cin.tie( nullptr );
    cin >> n;
    planets.resize( n );
    for( int i = 0; i < n; i++){
        cin >> planets[ i ];
    }
    sort( planets.begin(), planets.end() );
    cout << n - 1 << endl;
    for( int i = 0; i < n - 1; i++){
        double begin = planets[ i ];
        double end = planets[ i + 1 ];
        double middle;
        for( int j = 0; j < 25; j++){
            middle = ( begin + end ) / 2;
            if( SumOfForces( middle ) < 0 ){
                begin = middle;
            } else {
                end = middle;
            }
        }
        cout << fixed;
        cout << setprecision( 3 );
        cout << middle << " ";
    }
    cout << endl;
    return 0;
}
```

Partimos de una solución recursiva bruta y podemos hacer uso de una función de memorización. El ejemplo más clásico es el de Fibonacci

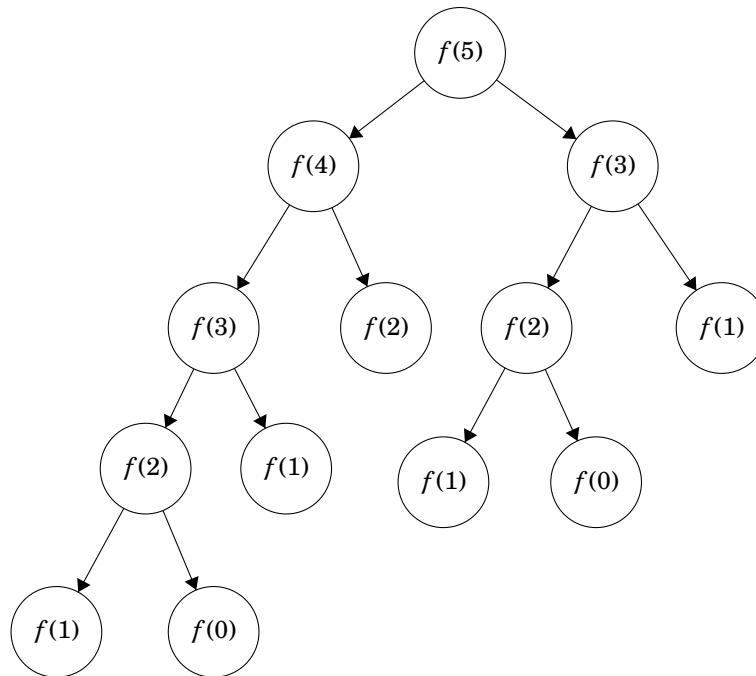
2.1 Fibonacci

$$fibonacci(n) = \begin{cases} 0 & , n = 0 \\ 1 & , n = 1 \\ fibonacci(n-1) + fibonacci(n-2) & , n \geq 2 \end{cases}$$

En código

```
int fibonacci( int n ){
    if( n == 0 )
        return 0;
    if( n == 1 )
        return 1;
    return fibonacci( n - 1 ) * fibonacci( n - 2 );
}
```

Si dibujamos las llamadas recursivas como un árbol tenemos lo siguiente



Como podemos observar hay llamadas recursivas que se repiten varias veces como ejemplo tenemos la llamada recursiva con un valor de 3, o 2. ¿Podemos evitar esto?

```

int memoria[ 100000 ];
.
.
.
int fibonacci( int n ){
    if( n == 0 )
        return 0;
    if( n == 1 )
        return 1;
    if( memoria[ n ] != -1 )
        return memoria[ n ];
    return memoria[ n ] = ( fibonacci( n - 1 ) * fibonacci( n - 2 ) );
}

int main(){
    memset( memoria, -1, sizeof(memoria) );
    .
    .
    .
}
  
```

La complejidad la podemos calcular viendo los estados, en nuestro caso es el tamaño de la memoria, por ejemplo si llamamos a fibonacci de 10 siempre tenemos el mismo resultado, por tanto multiplicamos los estados por la complejidad de la función en nuestro caso es $10^5 * constante$

2.2 Coeficiente binomial

$$Coef_Bin(n,k) = \begin{cases} 1 & , n = k \\ 1 & , k = 0 \\ Coef_Bin(n-1,k-1) + Coef_Bin(n-1,k) & , k \leq n \end{cases}$$

Si programamos esta función tenemos lo siguiente:

```

int coef_bin( int n, int k ){
    if( n == k || k == 0 )
        return 1;
    return ( coef_bin( n - 1, k - 1 ) + coef_bin( n - 1, k ) );
}

```

Si aplicamos DP

```

memoria[ 1000 ][ 1000 ];
.
.
.
int coef_bin( int n, int k ){
    if( n == k || k == 0 )
        return 1;
    if( mem[ n ][ k ] != -1 )
        return memoria[ n ][ k ];
    return memoria[ n ][ k ] = ( coef_bin( n - 1, k - 1 ) + coef_bin( n - 1, k ) );
}

```

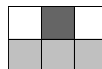
En complejidad tenemos $O(n * k)$ y sin la función de memorización tenemos $O(2^n)$

2.3 Problema

Dado un grid de $n \times m$, cada casilla tiene un número. Obtener un camino de la fila 1 a la fila n con suma máxima, ejemplo:

3	5	10
6	4	3
2	1	0

Como restricciones tenemos que $n, m \leq 10^3$ y además $A_{i,j} \leq 10^6$. Además solo nos podemos mover de la siguiente manera. Supongamos que estamos en el recuadro con el color gris más oscuro, estando en esa posición podemos movernos a cualquiera de los tres rectángulos con color gris más claro, es decir, podemos movernos hacia $(f+1, c), (f+1, c-1), (f+1, c+1)$



2.3.1 Solución

```

int max_sum( int f, int c ){
    //Primero comprobamos si es un caso válido
    if( c < 0 || c >= m )
        return MIN_INT //MIN_INT es como un menos infinito
    //Caso base
    if( f == n )
        return grid[ f ][ c ];
    int A = max_sum( f + 1, c - 1 );
    int B = max_sum( f + 1, c );
    int C = max_sum( f + 1, c + 1 );
    //No existe una función max para 3 elementos, en dado caso podemos usar vector es
    //decir ponemos max({A, B, C})
    return max( A, max(B, C) ) + grid[ f ][ c ];
}

```

Ahora bien ¿Cómo reducimos la complejidad de el código anterior? Debemos aplicar programación dinámica, primeramente ¿Cuál es el tamaño máximo de nuestra función de memoria? en nuestro caso es $1005 * 1005$

```

int memoria[ 1005 ][ 1005 ];
.
.

```

```
.
int max_sum( int f, int c ){
    //Primero comprobamos si es un caso válido (que no esté fuera de rango)
    if( c < 0 || c >= m )
        return -1 // -1 es un valor bandera que identifica si ya visitamos o no la
                    casilla
    //Caso base
    if( f == n )
        return grid[ f ][ c ];

    if( memoria[ f ][ c ] != -1 )
        return memoria[ f ][ c ]

    int A = max_sum( f + 1, c - 1 );
    int B = max_sum( f + 1, c );
    int C = max_sum( f + 1, c + 1 );
    //No existe una función max para 3 elementos, en dado caso podemos usar vector es
    //decir ponemos max({A, B, C})
    return memoria[ f ][ c ] = max( A, max(B, C) ) + grid[ f ][ c ];
}
```

2.4 Problema

Del ejercicio anterior que sucede si podemos añadir ¿números negativos? Podemos hacer uso de otro arreglo auxiliar de booleanos, en el que marcamos si ya visitamos o no una casilla

3.1 Mochilas

Vas a una tienda y quieres comprar algunos productos, digamos que hay n productos y cada producto tiene un precio y tenemos M pesos para gastar. Queremos comprar la mayor cantidad de productos gastando lo más posible.

Restricciones:

- N productos $N \leq 1000$
- M Pesos $M \leq 1000$
- $A_i \leq 1000$

Ejemplo:

$N = 3$, $M = 8$, y tenemos los productos $A = 3, 4, 6$ nuestra solución es comprar 3, 4 el precio es 7 y nos llevamos 4 productos.

Para poder solucionar este problema debemos de calcular el caso de probar y no probar el i -ésimo elemento. Es decir generamos todos los posibles subconjuntos del arreglo:

- ()
- (3)
- (3, 4)
- (3, 6)
- (4)
- (4, 6)
- (6)
- (3, 4, 6)

```
int max_sum( int indice, int pesos_restantes ){
    //Validación, n es el número de elementos del arreglo A
    if( indice >= n )
        return 0;
    //Como no es una respuesta válida para descartarla regresamos un menos infinito
    if( pesos_restantes < 0 )
        return MIN_INT;
    //Recursivamente puedo tomar o no tomar un elemento
```

```

    int tomar = max_sum( indice + 1, pesos - A[ indice ] ) + A[ indice ];
    int no_tomar = max_sum( indice + 1, pesos );
    return max( tomar, no_tomar );
}

```

Esta solución es la más bruta si queremos aplicar programación dinámica ¿Cuáles son los estados que tenemos? En este caso tendremos los índices y la cantidad de pesos restantes. Es decir:

```

.
.
.
int memoria[ 1005 ][ 1005 ];
bool visitado[ 1005 ][ 1005 ];
.
.
.
int max_sum( int indice, int pesos_restantes ){
    //Validación, n es el número de elementos del arreglo A
    if( indice >= n )
        return 0;
    //Como no es una respuesta válida para descartarla regresamos un menos infinito
    if( pesos_restantes < 0 )
        return MIN_INT;

    if( visitado[ indice ][ pesos_restantes ] )
        return memoria[ indice ][ pesos_restantes ];

    //Recursivamente puedo tomar o no tomar un elemento
    int tomar = max_sum( indice + 1, pesos - A[ indice ] ) + A[ indice ];
    int no_tomar = max_sum( indice + 1, pesos );
    //Como no se ha visitado el cálculo actual lo marcamos como visitado
    visitado[ indice ][ pesos_restantes ] = true;
    //Almacenamos el valor calculado en nuestra memoria
    return memoria[ indice ][ pesos_restantes ] = max( tomar, no_tomar );
}

```

Con esta solución tenemos una complejidad de $O(n^2)$ mientras que la solución bruta tiene una complejidad de $O(2^n)$

3.2 Mochila clásica

Queremos meter N piedras a una mochila cuya capacidad es de M y cada piedra tiene un valor V , queremos meter la mayor cantidad de piedras respetando que el peso límite soportado por la mochila no se exceda y se maximice el valor de las piedras dentro de la mochila

Restricciones:

- N piedras $N \leq 1000$
- M capacidad de la mochila $M \leq 1000$
- V_i valor de la piedra $V_i \leq 10^9$
- W_i peso de la piedra $W_i \leq 1000$

Ejemplo:

$N = 3, M = 50;$

$V = [60, 100, 120]$

$W = [10, 20, 30]$

Para este caso tenemos como solución tomar la segunda y tercer piedra teniendo un valor de 220 y un peso de 50, el cual puede soportar perfectamente nuestra mochila.

Podemos encontrar una solución siguiendo más o menos lo mismo que el ejercicio anterior, vamos a tratar de maximizar el valor tomando o no tomando el i -ésimo peso

```

int sum_max( int indice, int capacidad ){
    if( indice >= n )
        return 0;
    if( capacidad < 0 )
        return MIN_INT;
    //Si lo tomo cuál es el valor máximo que podemos tener con la respuesta actual?
    int tomar = sum_max( indice + 1, capacidad - W[ indice ] ) + V[ indice ];
    int no_tomar = sum_max( indice + 1, capacidad );
    return max(tomar, no_tomar);
}

```

Si aplicamos programación dinámica

```

.
.
.
int memoria[ 1005 ][ 1005 ];
.
.
.
int sum_max( int indice, int capacidad ){
    if( indice >= n )
        return 0;
    if( capacidad < 0 )
        return MIN_INT;
    if( memoria[ indice ][ capacidad ] != MIN_INT )
        return memoria[ indice ][ capacidad ];
    //Si lo tomo cuál es el valor máximo que podemos tener con la respuesta actual?
    int tomar = sum_max( indice + 1, capacidad - W[ indice ] ) + V[ indice ];
    int no_tomar = sum_max( indice + 1, capacidad );
    return memoria[ indice ][ capacidad ] = max(tomar, no_tomar);
}

```

Ahora bien debemos responder ¿dónde está la respuesta a nuestro problema?

```

.
.
.
int main(){
    .
    .
    .
    //Si indexamos desde cero aquí estará la solución
    cout << sum_max( 0, M );
    .
    .
    .
    return 0;
}

```

3.3 Problema

Imagina que compraste algo en alguna tienda, supermercado, etc, tienes que pagar con N monedas, pero quieres saber ¿De cuantas formas utilizando cualquiera de esas N monedas puedo dar el cambio (M)?

Restricciones:

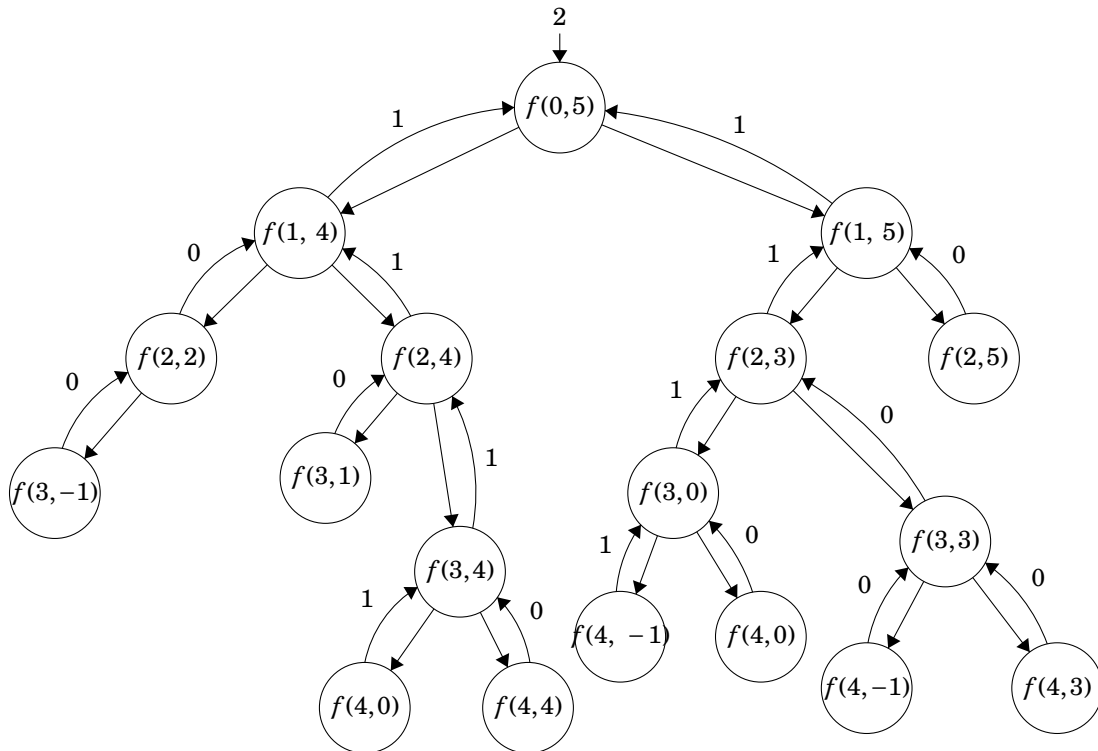
- N monedas $N \leq 1000$
- M cambio $N \leq 1000$
- C_i Monedas $1 \leq C_i \leq 1000$

Ejemplo: $N = 4$, $M = 5$

$C = [1, 2, 3, 4]$ //Indexado desde cero

- $(0, 3) = 1 + 4 = 5$
- $(1, 2) = 2 + 3 = 5$

Es decir nuevamente debemos de considerar el problema como tomar o no tomar



Como solución bruta ¿Qué podemos programar?

```

.
.
.
int cuenta( int indice, int cambio ){
    //Verificamos que no nos salgamos del rango
    if( indice == n ){
        //Si llegamos al límite verificamos si lo que tenemos es una solución válida
        if( cambio == 0 )
            //Como encontramos una solución la contamos
            return 1;
        //Como no hay solución retornamos cero
        return 0;
    }
    //Si el cambio es negativo no es una combinación válida
    if( cambio < 0 )
        return 0;
    //Intentamos tomando el elemento actual
    int tomar = cuenta( indice + 1, cambio - C[ indice ] );
    int no_tomar = cuenta( indice + 1, cambio );
    return tomar + no_tomar;
}

```

Si añadimos programación dinámica tenemos lo siguiente

```

.
.
.
int memoria[ 1005 ][ 1005 ];

```

```

bool visitado[ 1005 ][ 1005 ];
.
.
.
int cuenta( int indice, int cambio ){
    //Verificamos que no nos salgamos del rango
    if( indice == n ){
        //Si llegamos al límite verificamos si lo que tenemos es una solución válida
        if( cambio == 0 )
            //Como encontramos una solución la contamos
            return 1;
        //Como no hay solución retornamos cero
        return 0;
    }
    //Si el cambio es negativo no es una combinación válida
    if( cambio < 0 )
        return 0;

    if( visitado[ indice ][ cambio ] )
        return memoria[ indice ][ cambio ];
    //Intentamos tomando el elemento actual
    int tomar = cuenta( indice + 1, cambio - C[ indice ] );
    int no_tomar = cuenta( indice + 1, cambio );
    visitado[ indice ][ cambio ] = true;
    return memoria[ indice ][ cambio ] = (tomar + no_tomar);
}

```

3.4 Boredrom

Vamos a tomar el a_k elemento, vamos remover de nuestro arreglo el $a_k + 1$ y $a_k - 1$

Restricciones: 1 1 2 2 2 2 2 3 3

En este caso elegimos el 2 y removemos los unos y los tres nos queda

2 2 2 2 2

Como no tenemos más elementos para elegir nuestra respuesta es la suma de los elementos restantes es decir 5

¿Cómo podemos programar eso?

```

#include <bits/stdc++.h>

using namespace std;
typedef long long int lli;
lli bucket[ 100005 ];
lli DP[ 100005 ];
bool visited[ 100005 ];
lli n;
int MAX = -1;

lli max_sum( int index ){

    if( index >= MAX + 1 )
        return 0;

    if( visited[ index ] )
        return DP[ index ];
    visited[ index ] = true;
    //Tomamos el elemento actual
    lli take = max_sum( index + 2 ) + ( bucket[ index ] * index );
    //Nos saltamos el elemento actual
    lli not_take = max_sum( index + 1 );

    return DP[ index ] = max( take, not_take );
}

int main(){

```

```

    cin >> n;
    for( int i = 0, v; i < n; i++){
        cin >> v;
        MAX = max( MAX, v );
        //Generamos nuestra cubeta
        bucket[ v ]++;
    }

    cout << max_sum( 1 ) << endl;
    return 0;
}

```

3.5 LIS - Longest Increasing Subsequence

Nos sirve para encontrar la subsecuencia más larga que sea creciente. Por ejemplo:

[1, 5, 3, 7, 8, 4]

Tenemos algunas posibilidades

5, 7, 4 consideremos que el conjunto vacío también es válido. Pero esta subsecuencia no es creciente.

Pero si las siguientes 1, 5, 7, 8 y 1, 3, 7, 8. dónde la respuesta es 4.

¿Cómo podemos solucionar esto? Podemos calcular todos los posibles subconjuntos haciendo algo similar al problema de la mochila, es decir, tomar o no tomar. También requerimos conocer el número anterior ya que este nos ayudará a decidir si el número actual podemos tomarlo o no. **Restricciones:**

- $0 < n \leq 1000$
- $0 < A_i \leq 1000$

```

int LIS( int index, int last ){
    //Caso base
    if( indice == n )
        return 0;

    //Vamos a tomar como válido el valor si y solo si si el i-ésimo elemento es mayor
    //que el i-ésimo - 1
    if( A[ index ] > last ){
        int take = LIS( index + 1, A[ index ] ) + 1;
        int not_take = LIS( index + 1, last );
        return max( take, not_take );
    }
    return LIS( index + 1, last );
}
.
.
.
int main(){
    .
    .
    .
    cout << LIS( 0, INT_MIN ) << endl;
    .
    .
}

```

```

    }
}

```

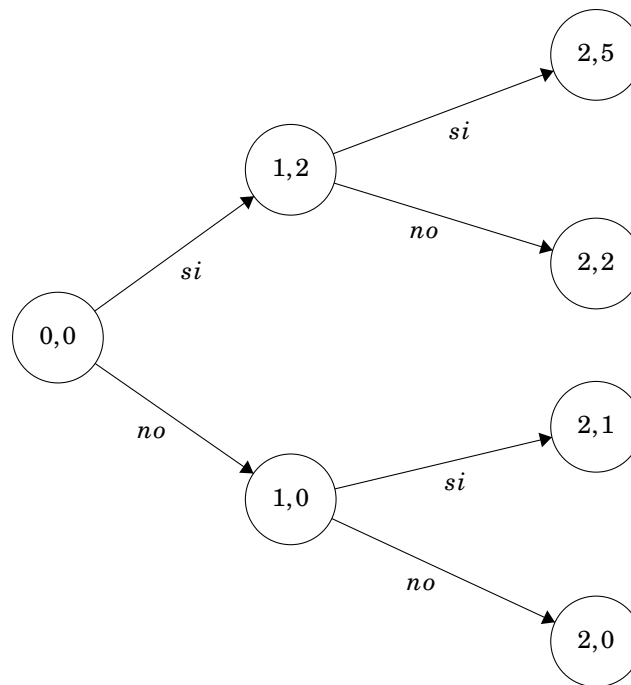
Esta solución obtiene todos los subconjuntos pero la complejidad es de $O(2^n)$. Si queremos optimizar usando memoria debemos ver los estados de nuestra DP, en este caso tenemos dos, el primero el índice y el segundo el valor más grande que puede valer last, es decir, 1000 y 1000 respectivamente. Por tanto obtenemos como resultado

```

.
.
.
int DP[ 1005 ][ 1005 ] = { -1 };
.
.
.
int LIS( int index, int last ){
    //Caso base
    if( indice == n )
        return 0;
    if( DP[ index ][ last ] != -1 )
        return DP[ index ][ last ];
    //Vamos a tomar como válido el valor si y solo si si el i-ésimo elemento es mayor
    //que el i-ésimo - 1
    if( A[ index ] > last ){
        int take = LIS( index + 1, A[ index ] ) + 1;
        int not_take = LIS( index + 1, last );
        return DP[ index ][ last ] = max( take, not_take );
    }
    return DP[ index ][ last ] = LIS( index + 1, last );
}
.
.
.
int main(){
    .
    .
    .
    cout << LIS( 0, INT_MIN ) << endl;
    .
    .
    .
}

```

Con esta solución la complejidad que obtenemos es de $O(n * \max(A_i))$
Gráficamente tenemos algo como esto.



Si queremos imprimir la secuencia que tenemos ¿Que podemos hacer? Podríamos usar un string o vector o también recorrer la memoria ¿Hay alguna otra solución?

Podemos reutilizar nuestra función LIS, para reconstruir la solución. Dónde vamos a añadir el valor que nos convino más como solución a nuestra respuesta. Es decir podemos tener un vector de enteros que obtenga la reconstrucción.

```

.
.
.
vector< int > reconstruct;
void reconstructLIS( int index, int last ){

    if( index >= n )
        return;

    if( A[index] > last ){
        //Como ya se han memorizado los valores de todos los subconjuntos válidos
        //obtendremos en constante cual camino me es más conveniente tomar
        int take = LIS( index + 1, A[ index ] ) + 1;
        int not_take = LIS( index + 1, last );
        //Aquí podemos decidir que camino nos conviene más si el de tomar o no tomar
        if( take > not_take ) {
            //Añadimos a nuestra respuesta
            reconstruct.push_back( A[ index ] );
            reconstructLIS( index + 1, A[ index ] );
        } else
            reconstructLIS( index + 1, last );
    }
    reconstructLIS( index + 1, last );
}
.
.
.

```

¿Qué complejidad tiene reconstruir la respuesta? $O(n)$ ya que solamente vamos a realizar una sola llamada recursiva

3.6 Longest Common Subsequence

Dadas dos cadenas, hallar la subsecuencia común más larga.

Restricciones:

Ejemplo:

- S = AGPGTAB
- T = GXTXAYB

A	G	P	G	T	A	B
G	X	T	X	A	Y	B

¿Podemos atacar este problema utilizando la misma lógica que en knapsack? Si intentamos hacer esto tendremos varios problemas. Podemos remover un caracter de alguna de las dos cadenas en algún punto en el que la cadena no coincida. Si ambos caracteres coinciden ambos los "quitamos" y aumentamos en 1 la respuesta actual.

```
int LCS( string S, string T ){
    if( S.empty() || T.empty() )
        return 0;

    string S2 = S;
    string T2 = T;
    //erase elimina el caracter (es un iterador) en nuestro caso el primero de la
    //cadena S2
    S2.erase( S2.begin() );
    T2.erase( T2.begin() );

    //Si ambos coinciden aumentamos en uno la respuesta
    if( S[ 0 ] == T[ 0 ] )
        //Como el caracter es el mismo en ambos la respuesta aumenta en uno
        return LCS( S2, T2 ) + 1;

    int delete_first = LCS( S2, T );
    int delete_second = LCS( S, T2 );

    return max( delete_first, delete_second );
}
```

¿Como podemos asegurar que nos conviene realizar lo anterior? o bien ¿Hay algún caso que no se ha cubierto? y ¿Cuál es la complejidad de este algoritmo?

Supongamos que tenemos una cadena donde un caracter de la respuesta aparece más de una vez, si consideramos el segundo y no el primero es posible que nuestra respuesta o no mejore o empeore.

La complejidad de realizar esto es $O(2^n * n)$ (El n esta ahí por la función erase). ¿Cómo podemos mejorar esta solución?

Nótese que solo estamos utilizando los caracteres del final, es decir solo utilizamos el sufijo (caracteres del final), así pues en lugar de utilizar una subcadena podemos utilizar un apuntador.

```
|| int LCS( int index_s, int index_t ){
```

```

//Si ya no hay caracteres que analizar terminamos las recursiones
if( index_s == S.size() || index_t == S.size() )
    return 0;

if( S[index_s] == T[index_t] )
    return LCA( index_s + 1, index_t + 1 ) + 1;

int move_S = LCS( index_s + 1, index_t );
int move_T = LCS( index_s, index_t + 1 );

return max( move_S, move_T );
}

```

¿Ahora que complejidad obtenemos? $O(2^n)$ ya que hemos eliminado el uso de la función erase. Finalmente ¿Como implementamos programación dinámica? En este caso tenemos dos estados `index_s` e `index_t`.

```

.
.
.
int DP[ 1005 ][ 1005 ];
.
.
.
int LCS( int index_s, int index_t ){
    //Si ya no hay caracteres que analizar terminamos las recursiones
    if( index_s == S.size() || index_t == S.size() )
        return 0;
    //Nuestra ''bandera'' es el valor de -1 ya que nunca nos devolverá ese valor la
    función
    if( DP[ index_s ][ index_t ] != -1 )
        return DP[ index_s ][ index_t ];

    if( S[index_s] == T[index_t] )
        return DP[ index_s ][ index_t ] = LCA( index_s + 1, index_t + 1 ) + 1;

    int move_S = LCS( index_s + 1, index_t );
    int move_T = LCS( index_s, index_t + 1 );

    return DP[ index_s ][ index_t ] = max( move_S, move_T );
}
.
.
.
int main(){
    .
    .
    .
    cout << LCS( 0, 0 ) << endl;
    .
    .
    .
    return 0;
}

```

Y finalmente hemos optimizado sustancialmente ese problema, hemos pasado de tener una complejidad de $O(2^n * n)$ a $O(2^n)$ a finalmente $O(|S| * |T|)$ o bien en $O(n^2)$

4.1 Manipulación de bits

Para estar en sintonía en un número binario debemos mencionar lo siguiente

31	30	...	1	0
0	0	...	0	0_{2}
MSB			LSB	

También tenemos varias operaciones en binario por ejemplo el AND

	1	1	0	0
&	1	0	1	0
	1	0	0	0

Otra operación es OR

	1	1	0	0
	1	0	1	0
	1	1	1	0

Otra operación es la XOR

	1	1	0	0
^	1	0	1	0
	0	1	1	0

Negación

~	1	1	0	0
	0	0	1	1

Y también tenemos otras operaciones útiles como los corrimientos de bits a la derecha o a la izquierda por ejemplo

```
5 << 2 = 00...010100
5 >> 2 = 00...0001
5 >> 3+2 = 5>>5
```

Algunas operaciones que podemos hacer por ejemplo:

Saber si el k-ésimo bit está encendido

```
|| isSet( n, k ) bool ( n & ( 1 << k ) );
```

Colocar un uno en la k-ésima posición

```
|| setBit( n, k ) bool ( n | ( 1 << k ) );
```

Apagar el k-ésimo bit

```
|| clearBit( n, k ) bool ( n &~ ( 1 << k ) );
```

Cambiar el valor del k-ésimo bit (si es cero se vuelve uno y viceversa)

Saber si el k-ésimo bit está encendido

```
|| isSet( n, k ) bool ( n ^ ( 1 << k ) );
```

Si queremos saber en constante el bit menos significativo de un número

8	=	0	...	1	0	0	0
~8	=	1	...	0	1	1	1
-8	=	1	...	1	0	0	0
8&-8	=	0	...	1	0	0	0

Por tanto obtenemos en código

```
|| lowestBit( n, k ) ( b &- n )
```

Si queremos encender los primeros K-bits podemos hacer $2^k - 1$ pero ¿Podemos hacerlo más rápido?

```
|| setFirstK( k ) ( ( 1 << k ) - 1 );
```

¿Cómo contar el número de bits encendidos rápido? Podemos utilizar un ciclo y contar los bits ¿Pero hay una forma más fácil?
 en C++ tenemos una función llamada `__builtin_popcount(n)` si queremos trabajar con long long int podemos utilizar `__builtin_popcountll(n)`

4.2 Máscaras de bits

Tenemos lo siguiente

Los elementos que tienen un bit encendido pertenecen a un conjunto.

Si el conjunto es el vacío es pues es el que cuyo valor es cero, es decir:

$\emptyset = 0$

k elementos

$U = 2^k - 1$

Como estamos trabajando con conjuntos ¿Que operación es la unión de dos conjuntos A y B?

$A|B$

¿La intersección de A y B?

$A\&B$

El complemento

$A \& U, A \wedge U$

Insertar K en A

`setBit(A, k);`

Eliminar K de A:
`clearBit(A, k);`

- $\{\emptyset\}$
- $\{0\}$
- $\{0,1\}$
- $\{0,1,2\}$
- $\{0,2\}$
- $\{1\}$
- $\{1,2\}$
- $\{2\}$

¿Como itero sobre todos los subconjuntos?

```

for( i = 0 ... i < k - 1 )
    for( j = 0 ... k - 1 )
        if( isSet(i, j) )

```

¿Cuál es la complejidad de lo anterior? $O(2^k * k)$

4.3 Ejercicio

Nos dan máscaras de bits, llamémosle A queremos todos los subconjuntos que hay en A por ejemplo:

31							0
0	0	...	1	1	0	1	0
			1	1	0	1	0
			0	1	0	1	0
			0	0	0	1	0
			1	0	0	0	0
			1	0	0	1	0
			0	0	0	0	0
			1	1	0	0	0
			0	1	0	0	0

5.1 I. Überwatch

Podemos utilizar DP el problema se resume en tomar y no tomar como el problema de la mochila.

5.2 D. Pants on Fire

Se quiere verificar si lo que dice un periódico es verdadero, falso o me falta información para que sea verdad. En el siguiente ejemplo es evidente que los Rusos son Peóres que los Mexicanos pero podemos ver que los Mexicanos son peóres que los Americanos lo podemos representar así:
Rusos > Mexicanos > Americanos por tanto los Rusos son peores que los americanos (transitividad)

Periódico dice:				
Mexicans	are	worst	than	Americans
Russians	are	worst	than	Mexicans
NorthKoreans	are	worst	than	Germans
Canadians	are	worst	than	Americans
Donald Trump dice:				
Russians	are	worst	than	Americans
Germans	are	worst	than	NorthKoreans
NorthKoreans	are	worst	than	Mexicans
NorthKoreans	are	worst	than	French
Mexicans	are	worst	than	Canadians

Ahora sabemos que los Norcoreanos son peóres que los Alemanes según el periódico pero Trump dijo que los Alemanes son peores peores que los Norcoreanos. Es decir tenemos:
Norcoreanos > Alemanes y Alemanes peores que Norcoreanos por tanto tenemos un alternative fact.
Si no es verdad lo que se dice aún que se invierta el orden entonces imprimimos Pants of fire.

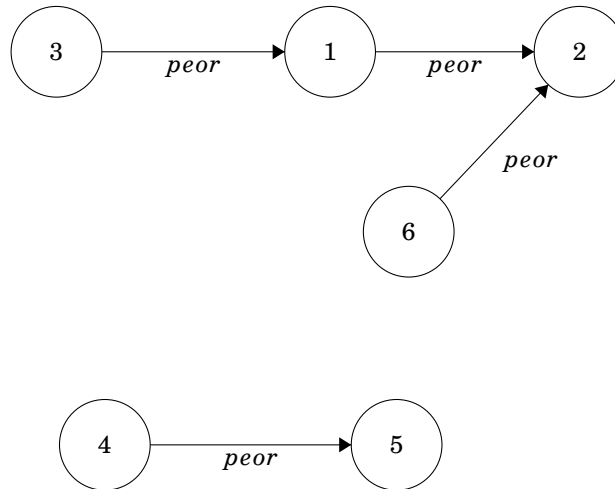
Solución:

Supongamos que:

- Mexicanos = 1
- Americanos = 2
- Rusos = 3

- Norcoreanos = 4
- Alemanes = 5
- Canadiences = 6

Si modelamos esto con un grafo tenemos lo siguiente



Si quiero saber si X es peor que Y pero no lo tengo directo ¿Que puedo hacer? podemos pararnos en la arista X y ver si puedo llegar a la arista Y. Se de una arista no puedo llegar a otra quiere decir que no es una verdad, pero debemos ver si es un alternative Fact, esto lo logramos invirtiendo nuestra búsqueda si buscamos desde Y a X y se cumple tenemos un alternative fact. Finalmente si ninguno de los dos se cumple imprimimos Pants on fire. ¿Que pasa si no conocemos una nacionalidad? Si no esta en nuestro diccionario es una mentira por tanto mandamos Pants on fire, es decir ni existe.

Para implementar que ¿podemos hacer?

```

#include <bits/stdc++.h>

using namespace std;

map<string, int> dictionary;
vector< vector<int> > adjList;
vector< bool > visited;

bool DFS( int u, int v ){
    bool ans = false;
    if( u == v )
        return true;
    visited[ u ] = true;
    for( int i = 0; i < adjList[ u ].size(); i++ ){
        int w = adjList[ u ][ i ];
        if( !visited[ w ] ){
            if( DFS( w, v ) ){
                ans = true;
                break;
            }
        }
    }
    return ans;
}

```

```
int main(){
    int count = 0;
    int m, n, u, v, a, b;
    cin >> m >> n;
    for( int i = 0; i < m; i++ ){
        cin >> a >> b;
        if( dictionary.find( a ) != dictionary.end() )
            u = dictionary[ a ];
        else
            u = dictionary[ a ] = count++;
        if( dictionary.find( b ) != dictionary.end() )
            v = dictionary[ b ];
        else
            v = dictionary[ b ] = count++;
        //Enlazamos los nodos (creamos el grafo)
        adj[ u ].push_back( v );
    }
    //Procesamos las queries
    for( int i = 0; i < n; i++ ){

        //Extraemos los IDs
        cin >> a >> b;
        //Buscamos el ID de la primer nacionalidad
        if( dictionary.find( a ) != dictionary.end() )
            u = dictionary[ a ];
        //Buscamos el ID de la segunda nacionalidad
        if( dictionary.find( b ) != dictionary.end() )
            v = dictionary[ b ];

        //Se cumplió totalmente lo que se ha dicho
        if( DFS(u, v) )
            cout << "Fact\n";
        //Si invertimos se cumple
        else if( DFS(v, u) )
            cout << "Alternative fact\n";
        //No es verdad
        else
            cout << "Paths on fire\n";
    }
    return 0;
}
```


Recordemos los conjuntos de números

- Números enteros: $Z = \dots, -3, -2, -1, 0, 1, 2, 3, \dots$
- Números naturales/Números positivos $N = 1, 2, 3, \dots$,

6.1 Divisibilidad

d divide a **a** si existe un entero **q** tal que $a = dq$, y se escribe $d|a$

Ejemplos:

- $2|6 \rightarrow 6 = 2(3)$
- $5|6 \rightarrow 6 = 5(q), q = 1.2$

6.1.1 Algoritmo de la división

Sean $a, b \in \mathbb{Z}$. Entonces existen $q, r \in \mathbb{Z}$ tal que:

$$a = bq + r$$

donde: $0 \leq r < |b|$

Ejemplo

$a = 15, b = 6$

$15 = 6(2) + 3$

dónde:

- El cociente = 2
- El residuo = 3

De forma general

$$q = \text{piso}\left(\frac{a}{b}\right)$$

Y también

$$r = a \% b$$

¿Cómo hallar los divisores de un número?

```
vector< int > divisores( int n ){
    vector< int > div;
    for( int d = 1; d <= n; d++){
        if( n % d == 0 )
            div.push_back( d );
    }
    return div;
}
```

La complejidad del algoritmo anterior es $O(n)$ siendo así vamos a tratar de optimizar esta función

Que pasa si queremos los divisores de un $n = 24$, los divisores de este número son $\{1, 2, 3, 4, 6, 8, 12, 24\}$ podemos observar que siempre los divisores van en "parejas" es decir siempre tenemos lo siguiente:

- $d = 1, q = 24$
- $d = 2, q = 12$
- $d = 3, q = 8$
- $d = 4, q = 6$

Además sabemos que $n = dq$ por tanto

$$\begin{aligned} d &\leq q \\ d^2 &\leq dq \\ \sqrt{d^2} &\leq \sqrt{n} \\ d &\leq \sqrt{n} \end{aligned}$$

¿En código que obtenemos?

```
vector< int > divisores( int n ){
    vector< int > div;
    for( int d = 1; d * d <= n; d++){
        if( n % d == 0 ){
            int q = n / d;
            div.push_back( d );
            //Para evitar números repetidos, analizar el caso del 25
            if( q != d )
                div.push_back( q );
        }
    }
    return div;
}
```

La complejidad de este algoritmo es de $O(\sqrt{n})$

Que pasa si hacemos uso de números negativos ¿Qué sucede?

$$\begin{aligned} \text{inta} &= -13, b = 4 \\ \text{int} q &= \frac{a}{b} \\ \text{intr} &= a \% b \\ a &= bq + r \\ -13 &= 4(-3) + (-1) \\ -13 &= -12 - 1 \end{aligned}$$

Lo cual no es del todo correcto ya que nuestro residuo debería ser 3

$$-13 = 4(-4) + 3$$

$$-13 = -16 + 3$$

¿Cómo reparamos esto?

```
||      if( r < 0 )
||          r += b
```

6.2 Números primos

Sea $p \in \mathbb{N}$ con $p \geq 2$ p es primo si: sus únicos divisores son 1 y p.

6.2.1 Test de primalidad

¿Cómo puedo saber si un n es primo?

```
||      bool esPrimo( int n ){
||          if( n < 2 )
||              return false;
||
||          for( int d = 2; d*d <= n; d++ )
||              if( n % d == 0 )
||                  return false;
||          return true;
||      }
```

La complejidad de este algoritmo es $O(\sqrt{n})$

Problema

Hallar todos los primos menores o iguales a n

Ejemplo: $n = 10 \rightarrow \{2, 3, 5, 7\}$

```
||      vector< int > primos;
||      for( int d = 2; d <= n; d++ ){
||          if( esPrimo( d ) )
||              primos.push_back( d );
||      }
```

La complejidad de este algoritmo es $O(n\sqrt{n})$ en este caso a lo mucho podríamos procesar en un segundo si $n \leq 5 * 10^5$

6.3 Criba de eratóstenes

En este caso nos "paramos" en un número y "marcamos" todos sus múltiplos.

Empezamos con el 2

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
		x		x		x		x		x		x		x		x		x

Nos paramos en el 3

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
		x		x		x	x	x		x		x	x	x		x		x

Nos paramos en el 4

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
		x		x		x	x	x		x		x	x	x		x		x

Ya hemos hecho lo mismo con los 20 números

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
		x		x		x	x	x		x		x	x	x		x		x

¿En código como sería esto?

```
vector< int > criba( int n ){
    vector< bool > esPrimo( n + 1, true );
    vector< int > factoresPrimos;
    factoresPrimos.push_back( 2 );
    for( int i = 4; i <= n; i += 2 )
        esPrimo[ i ] = false;

    for( int i = 3; i <= n; i++ ){
        if( esPrimo[ i ] ){
            factoresPrimos.push_back( i );
            for( int j = i * 2; j <= n; j += i ){
                esPrimo[ j ] = false;
            }
        }
    }
}
```

La complejidad de este algoritmo ¿cual es? $O\left(n + \frac{n}{2} + \frac{n}{3} + \dots + \frac{n}{n}\right)$ lo que es igual a $O\left(\sum_{i=1}^n \left(\frac{n}{i}\right)\right)$ si opeamos $O\left(n \sum_{i=2}^n \frac{1}{i}\right)$ asintóticamente esta suma es igual a $\log(n)$ es decir la complejidad de este algoritmo es $O(n \log(n))$ la complejidad espacial (en memoria) es $O(n)$ lo cual es muy bueno si $n \leq 10^7$ Podemos optimizar un poco máscaras

```
vector< int > criba( int n ){
    vector< bool > esPrimo( n + 1, true );
    vector< int > factoresPrimos;
    factoresPrimos.push_back( 2 );
    for( int i = 4; i <= n; i += 2 )
        esPrimo[ i ] = false;

    for( int i = 3; i <= n; i++ ){
        if( esPrimo[ i ] ){
            factoresPrimos.push_back( i );
            //Iniciamos en i * i no en i * 2
            for( int j = i * i; j <= n; j += i ){
                esPrimo[ j ] = false;
            }
        }
    }
}
```

La complejidad de esta $O(n \log(\log(n)))$ podemos mejorarla un poco más

```
vector< int > criba( int n ){
    vector< bool > esPrimo( n + 1, true );
    vector< int > factoresPrimos;
```

```
factoresPrimos.push_back( 2 );
for( int i = 4; i <= n; i += 2 )
    esPrimo[ i ] = false;

for( int i = 3; i <= n; i++ ){
    if( esPrimo[ i ] ){
        factoresPrimos.push_back( i );
        //Incrementamos en j += 2*i
        for( int j = i * i; j <= n; j += 2 * i ){
            esPrimo[ j ] = false;
        }
    }
}
```