

Sumário

- [Estratégias para a competição](#)
 - [Início da prova](#)
 - [Durante a prova](#)
 - [Discussão de problemas](#)
 - [Testando](#)
 - [Submissão](#)
 - [Wrong Answer](#)
- [Template](#)
- [Limites](#)
 - [Big O](#)
 - [Tipos de dados](#)
- [STL](#)
- [Funções úteis do C++](#)
 - [GCD \(Greatest common divisor\):](#)
 - [LCM \(Least Common Multiple\):](#)
 - [Conversão de tipos](#)
 - [Produto dos i-th fatoriais](#)
 - [Josephus](#)
 - [Números Primos](#)
 - [Verificar se N é primo](#)
 - [Sieve of Eratosthenes](#)
 - [Binomial Coefficient](#)
 - [Conversão de bases numéricas](#)
 - [Qualquer base -> decimal](#)
 - [Decimal -> Qualquer base](#)
 - [Partição de um número](#)
- [1.5 Dicas Sujas](#)
- [2 Força Bruta e Backtracking](#)
 - [2.1 Labirinto](#)
 - [2.2 Cavalo](#)
 - [2.3 O Problema das N Rainhas](#)
- [3. Busca Binária](#)
 - [3.1 Funções](#)
 - [3.2 Método da bissetriz](#)
 - [3.3 Busca binária na resposta](#)
- [4. Guloso](#)
 - [4.1 Dicas](#)
 - [4.2 Propriedade](#)
 - [4.3 Ordenação](#)
 - [Problema dos Pedidos Compatíveis](#)
- [5. Strings](#)
 - [5.1 KMP](#)
 - [5.2 Palíndromo](#)
 - [5.3 Algoritmo de Manacher](#)
 - [5.4 Trie](#)
 - [5.5 Aho Corasick](#)
- [Matemática](#)
- [Formulas Gerais](#)
 - [Progressão Aritmética](#)
 - [Progressão Geométrica](#)

- [Número de áreas em um plano divididas por retas e suas intersecções](#)
- [Números Triangulares](#)
- [Múltiplos positivos de k num intervalo](#)
- [Número par ou ímpar de divisores](#)
- [Número de quadrados perfeitos de A a B](#)
- [Quadrados e retângulos em um Grid de N lados com K dimensões](#)
- [Geometria 2D](#)
 - [Formulas matemáticas de figuras em 2D](#)
- [Figuras](#)
 - [Quadrado](#)
 - [Triângulo](#)
 - [Círculo](#)
 - [Inscrito e circunscrito](#)
 - [Fórmulas](#)
 - [Triângulo:](#)
 - [Quadrado:](#)
 - [Hexágono Regular:](#)
 - [Pentágono Regular:](#)
- [Geometria 3D](#)
 - [Cubo](#)
 - [Cilindro](#)
 - [Prisma](#)
 - [Pirâmide](#)
 - [Cone](#)
 - [Paralelepípedo](#)
 - [Esfera](#)
- [Programação dinâmica](#)
 - [Problema do Troco](#)
 - [Bottom-Up](#)
 - [Top-Down](#)
 - [Cortando canos](#)
 - [Problema da Mochila](#)
 - [Bottom-Up](#)
 - [Top-Down](#)
 - [Com tracking de itens](#)
 - [Com repetição de itens](#)
 - [Com repetição e tracking dos itens](#)
 - [Problema da mochila fracionado](#)
 - [LCS](#)
 - [Bottom-Up](#)
 - [Top-Down](#)
 - [LIS](#)

Estratégias para a competição

Início da prova

1. Um procura no início, outro no meio e um no final
2. Quem achar a questão mais fácil começa no computador
3. É preferível demorar alguns minutos a tomar uma penalidade

Durante a prova

1. Ao ler um problema, **destaque** as partes mais importantes
2. Fique de olho nos *clarifications*
3. Determinar um tempo máx. que uma pessoa pode usar o PC
4. Caso o computador esteja ocupado, escreva no papel

Discussão de problemas

1. Apresentar uma solução para quem não pensou uma solução mata a criatividade
2. Discutir uma solução com alguém que pensou em outra solução faz com que cada um aponte defeitos na solução do colega, de modo que se cheguem em uma solução ótima
3. Pensem no menor caso de teste/menor resposta possível

Testando

1. Gaste algum tempo testando o seu programa
2. Testar os *casos de borda*
3. Definir um limite de tempo para os testes
4. Procure exceções (números negativos, ímpares, pares, 0, ...)

Submissão

1. **Sempre** faça a impressão do código logo após a submissão, *submit and print*

Wrong Answer

1. **NÃO ENTRE EM PÂNICO**
2. Analise o código impresso no papel
3. Leia o enunciado novamente, preste nos detalhes, limites e *overflows*
4. Utilize o python para gerar entradas aleatórias para o problema
5. Veja na tabela quem já leu o problema e descreva o algoritmo para a pessoa (pato)
 - Obs.: **NÃO** faça isso sem que a pessoa pense em uma solução por si só
6. Use o teste de mesa, ele funciona ;)

Template

Template para as questões que fazemos em C++

```

/**
 * [Link]
 * [Assuntos]
 */

#include <bits/stdc++.h>

using namespace std;

#define SPEED cin.tie(0)->sync_with_stdio(0);
#define DEBUG false
#define db(x) \
    if (DEBUG) cout << #x << ": " << x << endl
#define db_pair(x) cout << #x << ": " << x.f << ", " << x.s << endl
#define printv(vector) \
    { \
        cout << #vector << " = "; \
        for (auto& it : vector) cout << it << " "; \
        cout << endl; \
    }
#define print_map(map) \
    for (auto e : map) \
        cout << e.first << " " << e.second; \
    cout << endl
#define FOR(i, a, b) for (ll i = a; i < (b); ++i)
#define foreach(a, b) for (auto&(a) : (b))
#define rep(i, n) FOR(i, 0, n)
#define Rep(i, a, b) for (ll i = a; i >= (b); i--)
#define all(x) begin(x), end(x)
#define sz(x) (ll)(x).size()
#define pb push_back
#define pf push_front
#define endl "\n"
#define f first
#define s second
#define MOD 1e9 + 7
#define log(x) cout << x << endl

typedef long long ll;
typedef pair<ll, ll> pll;
typedef vector<ll> vll;
typedef vector<int> vi;

template <typename T>

void read(T& arg) {
    std::cin >> arg;
}

template <typename T, typename... Args>
void read(T& first, Args&... args) {

```

```

std::cin >> first;
read(args...);
}

int main(int argc, char** argv) {
    SPEED;

    /**
     * Não esqueça de adicionar o link da questão e o assunto S2
     */

    ll test_cases;
    read(test_cases);

    rep(test_case, test_cases) {
    }

    return 0;
}

```

Limites

Big O

N <=	O(máx)
11	$O(n!)$
22	$O(2^n * n)$
100	$O(n^4)$
400	$O(n^3)$
2000	$O(n^2 * \log_2(n))$
10^4	$O(n^2)$
10^5	$O(n * \log_2^2(n))$
10^6	$O(n * \log_2(n))$
10^8	$O(n)$
10^{18}	$O(\log_2(n)), O(1)$

Tipos de dados

Table 2-6 Integer Data Types

Data Type	Typical Size	Typical Range
short int	2 bytes	−32,768 to +32,767
unsigned short int	2 bytes	0 to +65,535
int	4 bytes	−2,147,483,648 to +2,147,483,647
unsigned int	4 bytes	0 to 4,294,967,295
long int	4 bytes	−2,147,483,648 to +2,147,483,647
unsigned long int	4 bytes	0 to 4,294,967,295
long long int	8 bytes	−9,223,372,036,854,775,808 to 9,223,372,036,854,775,807
unsigned long long int	8 bytes	0 to 18,446,744,073,709,551,615

Tipo	Formato	Bits	Mínimo	Máximo	Precisão Decimal
char	%c	8	0	255	2
signed char	%hhd	8	-128	127	2
unsigned char	%hhu	8	0	255	2
short	%hd	16	-32,768	32,767	4
unsigned short	%hu	16	0	65,535	4
int	%d	32	-2×10^9	2×10^9	9
unsigned int	%u	32	0	4×10^9	9
long long	%lld	64	-9×10^{18}	9×10^{18}	18
unsigned long long	%llu	64	0	18×10^{18}	19

Tipo	Formato	Bits	Expoente	Precisão Decimal
float	%f	32	38	6
double	%lf	64	308	15
long double	%Lf	80	19.728	18

STL

Funções úteis do C++

GCD (Greatest common divisor):

Maior divisor comum

```
int gcd(int a, int b) {
    return b == 0 ? a : gcd(b, a % b);
}

// OR

__gcd(a, b)
```

LCM (Least Common Multiple):

MMC, menor múltiplo comum

```
// Recursive function to return gcd of a and b
long long gcd(long long int a, long long int b)
{
    if (b == 0)
        return a;
    return gcd(b, a % b);
}

// Function to return LCM of two numbers
long long lcm(int a, int b)
{
    return (a / gcd(a, b)) * b;
}
```

Conversão de tipos

1. stoi: **string** to **int**
2. stol: **string** to **long**
3. stoll: **string** to **long long**
4. stod: **string** to **double**
5. to_string: **number** to **string**

Produto dos i-th fatoriais

```
// To compute (a * b) % MOD
long long int mulmod(long long int a, long long int b,
                    long long int mod)
{
    long long int res = 0; // Initialize result
    a = a % mod;
    while (b > 0) {

        // If b is odd, add 'a' to result
        if (b % 2 == 1)
            res = (res + a) % mod;
```



```

        // Multiply 'a' with 2
        a = (a * 2) % mod;

        // Divide b by 2
        b /= 2;
    }

    // Return result
    return res % mod;
}

// This function computes factorials and
// product by using above function i.e.
// modular multiplication
long long int findProduct(long long int N)
{
    // Initialize product and fact with 1
    long long int product = 1, fact = 1;
    long long int MOD = 1e9 + 7;
    for (int i = 1; i <= N; i++) {

        // ith factorial
        fact = mulmod(fact, i, MOD);

        // product of first i factorials
        product = mulmod(product, fact, MOD);

        // If at any iteration, product becomes
        // divisible by MOD, simply return 0;
        if (product == 0)
            return 0;
    }
    return product;
}

N = 5;
cout << findProduct(N) << endl; // 34560

```

Josephus

There are N people standing in a circle waiting to be executed. The counting out begins at some point in the circle and proceeds around the circle in a fixed direction. In each step, a certain number of people are skipped and the next person is executed. The elimination proceeds around the circle (which is becoming smaller and smaller as the executed people are removed), until only the last person remains, who is given freedom.

Given the total number of persons N and a number k which indicates that k-1 persons are skipped and the kth person is killed in a circle. The task is to choose the person in the initial circle that survives.

```

int Josephus(int N, int k)
{

    // Initialize variables i and ans with 1 and 0
    // respectively.

    int i = 1, ans = 0;

    // Run a while loop till i <= N

```

```

while (i <= N) {

    // Update the Value of ans and Increment i by 1
    ans = (ans + k) % i;
    i++;
}

// Return required answer
return ans + 1;
}

int N = 14, k = 2;
cout << Josephus(N, k) << endl; // 14

```

Por recursão:

```

// Recursive function to implement the Josephus problem
int josephus(int n, int k)
{
    if (n == 1)
        return 1;
    else
        // The position returned by josephus(n - 1, k)
        // is adjusted because the recursive call
        // josephus(n - 1, k) considers the
        // original position k % n + 1 as position 1
        return (josephus(n - 1, k) + k - 1) % n + 1;
}

```

Time Complexity: $O(N)$

Números Primos

Verificar se N é primo

Time complexity: $O(\sqrt{N})$

```

bool is_prime(int n) {
    // Assumes that n is a positive natural number
    // We know 1 is not a prime number
    if (n == 1) {
        return false;
    }

    int i = 2;
    // This will loop from 2 to int(sqrt(x))
    while (i*i <= n) {
        // Check if i divides x without leaving a remainder
        if (n % i == 0) {
            // This means that n has a factor in between 2 and sqrt(n)
            // So it is not a prime number
            return false;
        }
        i += 1;
    }
}

```

```

// If we did not find any factor in the above loop,
// then n is a prime number
return true;
}

```

Sieve of Eratosthenes

Given a number n, print all primes smaller than or equal to n. It is also given that n is a small number.

```

#include <bitset>
#include <iostream>
using namespace std;
bitset<500001> Primes;
void SieveOfEratosthenes(int n)
{
    Primes[0] = 1;
    for (int i = 3; i*i <= n; i += 2) {
        if (Primes[i / 2] == 0) {
            for (int j = 3 * i; j <= n; j += 2 * i)
                Primes[j / 2] = 1;
        }
    }
}
int main()
{
    int n = 100;
    SieveOfEratosthenes(n);
    for (int i = 1; i <= n; i++) {
        if (i == 2)
            cout << i << ' ';
        else if (i % 2 == 1 && Primes[i / 2] == 0)
            cout << i << ' ';
    }
    // 2 3 5 7 11 13 17 19 23 29 31 37 41 43 47 53 59 61 67 71 73 79 83 89 97
    return 0;
}

```

Binomial Coefficient

A binomial coefficient $C(n, k)$ also gives the number of ways, disregarding order, that k objects can be chosen from among n objects more formally, the number of k -element subsets (or k -combinations) of a n -element set.

O coeficiente binomial, também chamado de número binomial, de um número n , na classe k , consiste no número de combinações de n termos, k a k .

```

int binomialCoeff(int n, int r)
{
    if (r > n)
        return 0;
    long long int m = 1000000007;
    long long int inv[r + 1] = { 0 };
    inv[0] = 1;
    if (r+1>=2)
        inv[1] = 1;
}

```

```

// Getting the modular inversion
// for all the numbers
// from 2 to r with respect to m
// here m = 1000000007
for (int i = 2; i <= r; i++) {
    inv[i] = m - (m / i) * inv[m % i] % m;
}

int ans = 1;

// for 1/(r!) part
for (int i = 2; i <= r; i++) {
    ans = ((ans % m) * (inv[i] % m)) % m;
}

// for (n)*(n-1)*(n-2)*...*(n-r+1) part
for (int i = n; i >= (n - r + 1); i--) {
    ans = ((ans % m) * (i % m)) % m;
}
return ans;
}
int n = 5, r = 2;
cout << "Value of C(" << n << ", " << r << ") is "
<< binomialCoeff(n, r) << endl; // Value of C(5, 2) is 10

```

Conversão de bases numéricas

Qualquer base -> decimal

```

string base2 = "1100";
string base8 = "21";
string base10 = "25";
string base16 = "1E";

cout << (stoi(base2, nullptr, 2)) << endl; // 12
cout << (stoi(base8, nullptr, 8)) << endl; // 17
cout << (stoi(base10, nullptr, 10)) << endl; // 25
cout << (stoi(base16, nullptr, 16)) << endl; // 30

```

Decimal -> Qualquer base

```

// To return char for a value. For example '2'
// is returned for 2. 'A' is returned for 10. 'B'
// for 11
char reVal(int num)
{
    if (num >= 0 && num <= 9)
        return (char)(num + '0');
    else
        return (char)(num - 10 + 'A');
}

// Function to convert a given decimal number
// to a base 'base' and
string fromDeci(string& res, int base, int inputNum)

```

```

{
    int index = 0; // Initialize index of result

    // Convert input number is given base by repeatedly
    // dividing it by base and taking remainder
    while (inputNum > 0) {
        res.push_back(reVal(inputNum % base));
        index++;
        inputNum /= base;
    }

    // Reverse the result
    reverse(res.begin(), res.end());

    return res;
}

int inputNum = 282, base = 16; string res;
cout << "Equivalent of " << inputNum << " in base "
    << base << " is " << fromDeci(res, base, inputNum)
    << endl; //Equivalent of 282 in base 16 is 11A

```

Partição de um número

Given a positive integer n, generate all possible unique ways to represent n as sum of positive integers.

Time Complexity: $O(2^n)$

```

class Solution {
public:
    vector<int> temp;
    void solve(vector<int> a, vector<vector<int>> &v,
               int idx, int sum, int n)
    {
        // first base case if sum=n we can store vector in a
        // vector
        if (sum == n) {
            v.push_back(temp);
            return;
        }
        // if idx < 0 return
        if (idx < 0) {
            return;
        }
        // not take condition
        solve(a, v, idx - 1, sum, n);
        if (sum < n) {
            temp.push_back(a[idx]);
            // this is main condition where we can take one
            // element many times
            solve(a, v, idx, sum + a[idx], n);
            temp.pop_back();
        }
    }
}

vector<vector<int>> UniquePartitions(int n)
{
    vector<int> a;

```

```
// vector to store elements from 1 to n
for (int i = 1; i <= n; i++) {
    a.push_back(i);
}
vector<vector<int> > v;
// call solve to get answer
solve(a, v, n - 1, 0, n);
reverse(v.begin(), v.end());
return v;
}

};

// using
vector<vector<int> > ans = ob.UniquePartitions(4);
cout << "for 4\n";
for (auto i : ans) {
    for (auto j : i) {
        cout << j << " ";
    }
    cout << "\n";
}
```

1.5 Dicas Sujas

- **Método Steve Halim:** As possíveis saídas do problema cabem no código do problema? Deixe um algoritmo *naïve* brutando o problema na máquina por alguns minutos e escreva as respostas direto no código para submeter. Exemplo: problema cuja entrada é um único número da ordem de 10^5 . Verificar o tamanho máximo de caracteres de uma submissão.
- **Fatoriais até 10^9 :** Deixe um programa na sua máquina brutando os fatoriais até 10^9 . A cada 10^3 ou 10^6 , imprima. Cole a saída no código e use os valores pré-calculados pra calcular um fatorial com 10^3 ou 10^6 operações.
- **Problemas com constantes:** Se algum valor útil de algum problema for constante (independe da entrada), mas você não sabe, *brute* ele na sua máquina e cole no código.
- **Debug com *assert*:** Pode colocar *assert* em código para submeter. Tente usar isso pra transformar um WA em um RTE. É uma forma válida de debug. Usar isso somente no desespero (fica gastando submissões)

2 Força Bruta e Backtracking

Tentativa e erro: decompor o processo em um número finito de subtarefas parciais que devem ser exploradas exaustivamente.

- O processo de tentativa gradualmente constrói e percorre uma árvore de subtarefas.
- Algoritmos tentativa e erro não seguem uma regra fixa de computação:
 - Passos em direção à solução final são tentados e registrados.
 - Caso esses passos tomados não levem à solução final, eles podem ser retirados e apagados do registro.

2.1 Labirinto

Dado um labirinto 5x5 definir se é possível chegar até o final do labirinto começando da posição 0,0:

```
int T;
int maze[5][5];
bool vis[5][5];

map<char, pii> movimento = {
    {'D', {-1, 0}},
    {'E', {1, 0}},
    {'B', {0, 1}},
    {'C', {0, -1}},
};
vector<char> movimentos_possiveis = {'B', 'C', 'D', 'E'};
bool ganhou = false;

bool deslocamento_possivel(int x, int y, char caminho) {
    x += movimento[caminho].f;
    y += movimento[caminho].s;

    if(x >= 0 && x < 5 && y >= 0 && y < 5 && maze[x][y] != 1 && vis[x][y] == 0) return true;
    return false;
}

void backtracking(int x, int y) {
    if(ganhou) return;

    vis[x][y] = true;
    if(x == 4 && y == 4) {
        ganhou = true;
        return;
    }
}
```

```

for(auto c : movimentos_possiveis) {
    if(!deslocamento_possivel(x, y, c)) continue;
    backtracking(x + movimento[c].f, y + movimento[c].s);
}
}

// ...

backtracking(0, 0);

```

2.2 Cavalo

Dado um tabuleiro de xadrez $n \times n$ e uma posição (x, y) do tabuleiro, queremos encontrar um passeio de um cavalo que visite cada casa exatamente uma vez.

- Movimento do cavalo – formato de L:
 - dois quadrados horizontalmente e um verticalmente, ou
 - dois quadrados verticalmente e um horizontalmente.

```

int m[MAX][MAX], n;
vector<pii> movimentos = {
    {2, -1}, {2, 1}, {-2, 1}, {-2, -1},
    {1, 2}, {-1, 2}, {-1, -2}, {1, -2}
};

bool posicaoValida(int x, int y){
    return (x >= 0) && (x < n) && (y >= 0) && (y < n) && !m[x][y];
}

int passeioCavalo(int x, int y)
{
    if (m[x][y] == n * n)
        return 1;
    for (auto mov : movimentos)
    {
        int x2 = x + mov.first;
        int y2 = y + mov.second;
        if (posicaoValida(x2, y2))
        {
            m[x2][y2] = m[x][y] + 1;
            if (passeioCavalo(x2, y2))
                return 1;
            m[x2][y2] = 0;
        }
    }
    return 0;
}

```

2.3 O Problema das N Rainhas

A Rainha N é o problema de colocar N rainhas de xadrez em um tabuleiro de xadrez $N \times N$ de modo que duas rainhas não se ataquem.


```

#include <bits/stdc++.h>
using namespace std;
#define N 4

// ld is an array where its indices indicate row-col+N-1
// (N-1) is for shifting the difference to store negative
// indices
int ld[30] = { 0 };

// rd is an array where its indices indicate row+col
// and used to check whether a queen can be placed on
// right diagonal or not
int rd[30] = { 0 };

// Column array where its indices indicates column and
// used to check whether a queen can be placed in that
// row or not*/
int cl[30] = { 0 };

// A utility function to print solution
void printSolution(int board[N][N])
{
    for (int i = 0; i < N; i++) {
        for (int j = 0; j < N; j++)
            cout << " " << board[i][j] << " ";
        cout << endl;
    }
}

// A recursive utility function to solve N
// Queen problem
bool solveNQUtil(int board[N][N], int col)
{
    // Base case: If all queens are placed
    // then return true
    if (col >= N)
        return true;

    // Consider this column and try placing
    // this queen in all rows one by one
    for (int i = 0; i < N; i++) {

        // Check if the queen can be placed on
        // board[i][col]

        // To check if a queen can be placed on
        // board[row][col].We just need to check
        // ld[row-col+n-1] and rd[row+coln] where
        // ld and rd are for left and right
        // diagonal respectively
        if ((ld[i - col + N - 1] != 1 && rd[i + col] != 1)
            && cl[i] != 1) {

            // Place this queen in board[i][col]
            board[i][col] = 1;
            ld[i - col + N - 1] = rd[i + col] = cl[i] = 1;

```

```

        // Recur to place rest of the queens
        if (solveNQUtil(board, col + 1))
            return true;

        // If placing queen in board[i][col]
        // doesn't lead to a solution, then
        // remove queen from board[i][col]
        board[i][col] = 0; // BACKTRACK
        ld[i - col + N - 1] = rd[i + col] = cl[i] = 0;
    }
}

// If the queen cannot be placed in any row in
// this column col then return false
return false;
}

// This function solves the N Queen problem using
// Backtracking. It mainly uses solveNQUtil() to
// solve the problem. It returns false if queens
// cannot be placed, otherwise, return true and
// prints placement of queens in the form of 1s.
// Please note that there may be more than one
// solutions, this function prints one of the
// feasible solutions.
bool solveNQ()
{
    int board[N][N] = { { 0, 0, 0, 0 },
                        { 0, 0, 0, 0 },
                        { 0, 0, 0, 0 },
                        { 0, 0, 0, 0 } };

    if (solveNQUtil(board, 0) == false) {
        cout << "Solution does not exist";
        return false;
    }

    printSolution(board);
    return true;
}

// Driver program to test above function
int main()
{
    solveNQ();
    return 0;
}

```

3. Busca Binária

Para aplicar um algoritmo de busca binária preciso de:

- Uma estrutura de dados ordenada.
- Acessar qualquer elemento dessa estrutura com a complexidade contante.

```
#include <bits/stdc++.h>
using namespace std;

// An iterative binary search function.
int binarySearch(int arr[], int l, int r, int x)
{
    while (l <= r) {
        int m = l + (r - l) / 2;

        // Check if x is present at mid
        if (arr[m] == x)
            return m;

        // If x greater, ignore left half
        if (arr[m] < x)
            l = m + 1;

        // If x is smaller, ignore right half
        else
            r = m - 1;
    }

    // If we reach here, then element was not present
    return -1;
}
```

3.1 Funções

- **binary_search(first, last, val)**
 - Retorna um booleano indicando se existe o elemento
- **lower_bound(first, last, val)**
 - Retorna iterator para o **primeiro** valor **não-inferior** a **val**
 - Ou retorna last, caso não encontre **val**
- **upper_bound(first, last, val)**
 - Retorna iterator para o **primeiro** valor **superior** a **val**
 - Ou retorna last, caso não encontre **val**

3.2 Método da bissetriz

Exemplo de cálculo de raiz quadrada:

```
double raiz(double x, double eps = 1e-3)
{
    double l = 0, r = x;
    while (r - l > eps) {
        double m = (l + r) / 2.0;
```

```

    cout << m << endl;

    if (m * m < x)
        l = m;
    else
        r = m;
}

return (l + r) / 2.0;
}

```

$\text{sqrt}(2) = 1.41421$ 1 1.5 1.25 1.375 1.4375 1.40625 1.42188 1.41406 1.41797 1.41602 1.41504 1.41455 $\text{raiz}(2) = 1.41455$

```

ll n;
ll k;
vector<ld> acumuladores(1e4+1);

bool eh_possivel(ld max_energia) {
    ld doadores = 0.0, receptores = 0.0;
    for(ll i = 0; i < n; i++) {
        if(acumuladores[i] > max_energia) doadores += abs(acumuladores[i] - max_energia);

        if(acumuladores[i] < max_energia) receptores += abs(max_energia - acumuladores[i]);
    }

    doadores -= (doadores * k) / 100.0;
    return doadores >= receptores;
}

int main()
{
    speed;
    cin >> n >> k;
    for(ll i = 0; i < n; i++) cin >> acumuladores[i];

    ld l = 0.0, r = 1e12, eps = 1e-6, ans;
    while((r - l) > eps) {
        ld mid = (l + r) / 2.0;

        if(eh_possivel(mid)) {
            ans = mid;
            l = mid;
        } else r = mid;
    }

    cout << fixed << setprecision(9) << (l + r) / 2.0 << endl;

    return 0;
}

```

```

ll N, A;
vll tiras(1e5+1);

ld area_corte(ld altura) {
    ld total = 0.0;

```

```

for(ll i = 0; i < N; i++) {
    if(tiras[i] <= altura) continue;

    total += ((ld)tiras[i] - altura);
}

return total;
}

int main()
{
    speed;
    while(cin >> N >> A) {
        if(N == 0 && A == 0) break;

        for(ll i = 0; i < N; i++) cin >> tiras[i];

        ll max_area = 0;
        for(ll i = 0; i < N; i++) {
            max_area += tiras[i];
        }

        if(max_area < A) {
            cout << "-.-" << endl;
            continue;
        }
        if(max_area == A) {
            cout << ":D" << endl;
            continue;
        }

        ld l = 0, r = (ld)max_area;
        while((r - l) > 1e-6) {
            ld mid = (l + r) / 2.0;

            if(area_corte(mid) > A) {
                l = mid;
            } else {
                r = mid;
            }
        }

        cout << fixed << setprecision(4) << ((l + r) / 2.0) << endl;
    }

    return 0;
}

```

3.3 Busca binária na resposta

```

vll pipocas;
ll competidores, tempo, qtd;

```

```

bool eh_possivel(ll chute) {
    ll competidor_atual = 1, resta = chute * tempo;
    for(ll i = 0; i < sz(pipocas); i++) {
        if(resta >= pipocas[i]) resta -= pipocas[i];
        else {
            competidor_atual++;
            resta = chute * tempo;
            i--;
        }
        if(competidor_atual > competidores) return false;
    }

    return true;
}

int main()
{
    speed;
    cin >> qtd >> competidores >> tempo;
    pipocas.assign(qtd, 0);

    for(ll i = 0; i < qtd; i++) cin >> pipocas[i];

    ll l = 0, r = 1e9+1;
    while(l < r) {
        ll m = (l + r) / 2;

        if(!eh_possivel(m)) l = m + 1;
        else r = m;
    }

    cout << l << endl;

    return 0;
}

```

4. Guloso

- Aplicado a problemas de **otimização**.
- Independente do que possa acontecer mais tarde, nunca **reconsidera** a decisão.
- Não necessita avaliar alternativas, ou usar procedimentos sofisticados para desfazer decisões tomadas previamente.

4.1 Dicas

- Quando funciona corretamente, a primeira solução encontrada é sempre ótima.
- A função de seleção é geralmente relacionada com a função objetivo.
- Se o objetivo é:
 - Maximizar \Rightarrow provavelmente escolherá o candidato restante que proporcione o maior ganho individual.
 - Minimizar \Rightarrow então será escolhido o candidato restante de menor custo.
- O algoritmo **nunca** muda de ideia:
 - Um candidato escolhido e adicionado à solução passa a fazer parte dessa solução **permanentemente**.
 - Um candidato excluído do conjunto solução, não é mais **reconsiderado**

4.2 Propriedade

Solução global ótima pode ser obtida a partir de escolhas **locais ótimas**.

- Estratégia diferente de programação dinâmica (PD).
- Uma vez feita a escolha, resolve o problema a partir do “estado” em que se encontra.
- Escolha na técnica gulosa depende só do que foi feito e não do que será feito no futuro.
- Progride na forma *top-down*:
 - Através de iterações vai “transformando” uma instância do problema em uma outra menor.
- Estratégia da prova que a escolha gulosa leva a uma **solução global ótima**:
 - Examine a solução global ótima.
 - Mostre que a solução pode ser modificada de tal forma que uma escolha gulosa pode ser aplicada como primeiro passo.
 - Mostre que essa escolha reduz o problema a um similar mas menor.
 - Aplique indução para mostrar que uma escolha gulosa pode ser aplicada a cada passo.

4.3 Ordenação

Existe uma série de problemas gulosos que são baseados em ordenar os elementos, dependendo de como eles forem representados:

- Vetor de números: ordenar de forma crescente/decrescente e, sempre que possível, adicionando os valores na resposta.
- Vetor de palavras: ordenar lexicograficamente
- Vetor de pares: ordenar pela diferença (*second-first*), ordenar pelo primeiro/segundo elemento, ordenar por alguma fórmula $f(x, y)$.
- Aquilo que importa é deixar o seu vetor propício às suas escolhas gulosas funcionarem.

Problema dos Pedidos Compatíveis

Este problema deve escolher o maior número de pedidos com tempo de início e final, afim de ter o maior número de pedidos.

```
bool cmp(pair<int, int> a, pair<int, int> b)
{
    return a.second < b.second;
}

int main()
{
    int qtd;
    cin >> qtd;
```

```
vector<pair<int, int>> orders(qtd, {0, 0});

for (int i = 0; i < qtd; i++)
{
    pair<int, int> order;
    cin >> order.first;
    cin >> order.second;
    orders[i] = order;
}

sort(orders.begin(), orders.end(), cmp);

int ans = 0;
int fim = -1;
for (int i = 0; i < qtd; i++)
{
    if (orders[i].first > fim)
    {
        fim = orders[i].second;
        ans++;
    }
}

cout << ans << endl;

return 0;
}
```


5. Strings

5.1 KMP

Retorna os índices das ocorrências de **S** em **T**.

```
template<typename T> vector<int> pi(T s) {
    vector<int> p(s.size());
    for (int i = 1, j = 0; i < s.size(); i++) {
        while (j and s[j] != s[i]) j = p[j-1];
        if (s[j] == s[i]) j++;
        p[i] = j;
    }
    return p;
}

template<typename T> vector<int> matching(T& s, T& t) {
    vector<int> p = pi(s), match;
    for (int i = 0, j = 0; i < t.size(); i++) {
        while (j and s[j] != t[i]) j = p[j-1];
        if (s[j] == t[i]) j++;
        if (j == s.size()) match.push_back(i-j+1), j = p[j-1];
    }
    return match;
}

struct KMPaut : vector<vector<int>> {
    KMPaut() {}
    KMPaut (string& s) : vector<vector<int>>(26, vector<int>(s.size()+1)) {
        vector<int> p = pi(s);
        auto& aut = *this;
        aut[s[0]-'a'][0] = 1;
        for (char c = 0; c < 26; c++)
            for (int i = 1; i <= s.size(); i++)
                aut[c][i] = s[i]-'a' == c ? i+1 : aut[c][p[i-1]];
    }
};
```

Complexidades:

$pi - O(n)$ match - $O(n + m)$ construir o autômato - $O(|\Sigma| * n)$ $n = |\text{padrão}|$ e $m = |\text{texto}|$

5.2 Palíndromo

Palíndromo é uma sequência de caracteres que ao ser invertida mantém-se idêntica.

```
bool isPalindrome(string S)
{
    // Iterate over the range [0, N/2]
    for (int i = 0; i < S.length() / 2; i++)
    {
        // If S[i] is not equal to
        // the S[N-i-1]
```

```

        if (S[i] != S[S.length() - i - 1])
        {
            return false;
        }

    return true;
}

```

Complexidade:

$O(n)$

5.3 Algoritmo de Manacher

Determina qual a maior substring palindrômica e também quantas substrings são palíndromos.

```

// manacher recebe um vetor de T e retorna o vetor com tamanho dos palindromos
template<typename T> vector<int> manacher(const T& s) {
    int l = 0, r = -1, n = s.size();
    vector<int> d1(n), d2(n);
    for (int i = 0; i < n; i++) {
        int k = i > r ? 1 : min(d1[l+r-i], r-i);
        while (i+k < n && i-k >= 0 && s[i+k] == s[i-k]) k++;
        d1[i] = k--;
        if (i+k > r) l = i-k, r = i+k;
    }
    l = 0, r = -1;
    for (int i = 0; i < n; i++) {
        int k = i > r ? 0 : min(d2[l+r-i+1], r-i+1); k++;
        while (i+k <= n && i-k >= 0 && s[i+k-1] == s[i-k]) k++;
        d2[i] = --k;
        if (i+k-1 > r) l = i-k, r = i+k-1;
    }
    vector<int> ret(2*n-1);
    for (int i = 0; i < n; i++) ret[2*i] = 2*d1[i]-1;
    for (int i = 0; i < n-1; i++) ret[2*i+1] = 2*d2[i+1];
    return ret;
}

// verifica se a string s[i..j] eh palindromo
template<typename T> struct palindrome {
    vector<int> man;

    palindrome(const T& s) : man(manacher(s)) {}
    bool query(int i, int j) {
        return man[i+j] >= j-i+1;
    }
};

// tamanho do maior palindromo que termina em cada posicao
template<typename T> vector<int> pal_end(const T& s) {
    vector<int> ret(s.size());
    palindrome<T> p(s);
    ret[0] = 1;
    for (int i = 1; i < s.size(); i++) {
        ret[i] = min(ret[i-1]+2, i+1);
    }
}

```

```

        while (!p.query(i-ret[i]+1, i)) ret[i]--;
    }
    return ret;
}

```

Complexidades:

manacher - $O(n)$ *palindrome* - $\langle O(n), O(1) \rangle$ *palend* - $_O(n)$

5.4 Trie

Um trie (derivado de recuperação) é uma estrutura de dados em árvore multidirecional usada para armazenar strings em um alfabeto. É usado para armazenar uma grande quantidade de strings. A correspondência de padrões pode ser feita de forma eficiente usando tentativas.

```

struct trie {
    vector<vector<int>> to;
    vector<int> end, pref;
    int sigma; char norm;
    trie(int sigma_=26, char norm_='a') : sigma(sigma_), norm(norm_) {
        to = {vector<int>(sigma)};
        end = {0}, pref = {0};
    }
    void insert(string s) {
        int x = 0;
        for(auto c : s) {
            int &nxt = to[x][c-norm];
            if(!nxt) {
                nxt = to.size();
                to.push_back(vector<int>(sigma));
                end.push_back(0), pref.push_back(0);
            }
            x = nxt, pref[x]++;
        }
        end[x]++;
    }
    void erase(string s) {
        int x = 0;
        for(char c : s) {
            int &nxt = to[x][c-norm];
            x = nxt, pref[x]--;
            if(!pref[x]) nxt = 0;
        }
        end[x]--;
    }

    // retorna a posicao, 0 se nao achar
    int find(string s) {
        int x = 0;
        for(auto c : s) {
            x = to[x][c-norm];
            if(!x) return 0;
        }
        return x;
    }

    // numero de strings que possuem s como prefixo
    int count_pref(string s) {

```

```

        return pref[find(s)];
    }
};

int main()
{
    trie t(26);
    t.insert("opa");
    t.insert("opa2");
    t.insert("opa3s");

    cout << t.count_pref("opa") << endl; // 3

    return 0;
}

```

Complexidades:

$T.insert(s) - O(|s| * \Sigma)$ $T.erase(s) - O(|s|)$ $T.find(s) - O(|s|)$ $T.count_pref(s) - O(|s|)$

5.5 Aho Corasick

O numero de ocorrências de alguma *string* do conjunto como **substring** de *s* e em tempo linear.

```

namespace aho
{
    int go(int v, char ch);
    const int K = 26; // tamanho do alfabeto
    struct trie
    {
        char me; // char correspondente ao no atual
        int go[K]; // proximo vertice que eu devo ir estando em um estado (v, c)
        int down[K]; // proximo vertice da trie
        int is_leaf = 0; // se o vertice atual da trie eh uma folha (fim de uma ou mais strings)
        int parent = -1; // no ancestral do no atual
        int link = -1; // link de sufixo do no atual (outro no com o maior matching de sufixo)
        int exit_link = -1; // folha mais proxima que pode ser alcancada a partir de v usando links de sufixo
        trie(int p = -1, char ch = '$') : parent(p), me(ch)
        {
            fill(begin(go), end(go), -1);
            fill(begin(down), end(down), -1);
        }
    };
    vector<trie> ac;
    void init() // criar a raiz da trie
    {
        ac.resize(1);
    }
    void add_string(string s) // adicionar string na trie
    {
        int v = 0;
        for (auto const &ch : s)
        {
            int c = ch - 'a';
            if (ac[v].down[c] == -1)
            {

```

```

        ac[v].down[c] = ac.size();
        ac.emplace_back(v, ch);
    }
    v = ac[v].down[c];
}
ac[v].is_leaf++;
}
int get_link(int v) // pegar o suffix link saindo de v
{
    if (ac[v].link == -1)
        ac[v].link = (!v || !ac[v].parent) ? 0 : go(get_link(ac[v].parent), ac[v].me);
    return ac[v].link;
}
int go(int v, char ch) // proximo estado saindo do estado(v, ch)
{
    int c = ch - 'a';
    if (ac[v].go[c] == -1)
    {
        if (ac[v].down[c] != -1)
            ac[v].go[c] = ac[v].down[c];
        else
            ac[v].go[c] = (!v) ? 0 : go(get_link(v), ch);
    }
    return ac[v].go[c];
}
int get_exit_link(int v) // suffix link mais proximo de v que seja uma folha
{
    if (ac[v].exit_link == -1)
    {
        int curr = get_link(v);
        if (!v || !curr)
            ac[v].exit_link = 0;
        else if (ac[curr].is_leaf)
            ac[v].exit_link = curr;
        else
            ac[v].exit_link = get_exit_link(curr);
    }
    return ac[v].exit_link;
}
int query(string s) // query O(n + ans)
{
    int ans = 0, curr = 0, at;
    for (auto const &i : s)
    {
        curr = go(curr, i);
        ans += ac[curr].is_leaf;
        at = get_exit_link(curr);
        while (at)
        {
            ans += ac[at].is_leaf;
            at = get_exit_link(at);
        }
    }
    return ans;
}
}

```

Utilização:

```
int main()
{
    int n, q;
    cin >> n >> q;
    aho::init();
    for (int i = 0; i < n; i++)
    {
        string s;
        cin >> s;
        aho::add_string(s);
    }
    while (q--)
    {
        string t;
        cin >> t;
        cout << aho::query(t) << endl;
    }
    return 0;
}
```

Matemática

Formulas matemáticas, volume, área, perímetro e etc.

Formulas Gerais

Progressão Aritmética

Fórmula do Termo Geral: $a_n = a_1 + (n - 1) \times r$

Soma dos termos da PA: $S_n = n \times (a_1 + a_n) / 2$

Progressão Geométrica

Fórmula do Termo Geral: $a_n = a_1 \times q^{(n-1)}$

Soma dos termos da PG: $S_n = a_1 \times (q^n - 1) / (q - 1)$

Número de áreas em um plano divididas por retas e suas intersecções

Fórmula: $A = N + I + 1$

Onde N é o número de retas e I é o número de intersecções. Cada reta horizontal tem uma intersecção com uma reta vertical, então sempre existem pelo menos $v \times h$ intersecções, onde v é o número de retas verticais e h horizontais.

Números Triangulares

Um número triangular é um número natural representado na forma de um triângulo equilátero. O n-ésimo número triangular pode ser visto como o número de pontos de uma forma triangular com lado formado por n pontos, o que equivale à soma dos primeiros n números naturais.

Em geral, o n-ésimo número triangular é dado por: $T_n = \sum_{k=1}^n k = 1 + 2 + 3 + \dots + (n - 2) + (n - 1) + n = n(n + 1) / 2$

A soma dos primeiros n números triangulares é o n-ésimo número tetraédrico, que tem a fórmula: $n(n + 1)(n + 2) / 6$

Raízes triangulares e teste de identificação (número de linhas triangulares que podem ser formadas com n elementos): $n = \sqrt{(8x + 1) - 1} / 2$

Múltiplos positivos de k num intervalo

O número de múltiplos positivos m(k) de k no intervalo [1,N] é igual a $m(k) = N / k$.

Número par ou ímpar de divisores

Números que são quadrados perfeitos têm um número ímpar de divisores, enquanto os outros têm um número par.

Número de quadrados perfeitos de A a B

$N = \text{floor}(\sqrt{B}) - \text{ceil}(\sqrt{A}) + 1$

Quadrados e retângulos em um Grid de N lados com K dimensões

Quadrados: $NK + (N - 1)K + (N - 2)K$ até 1

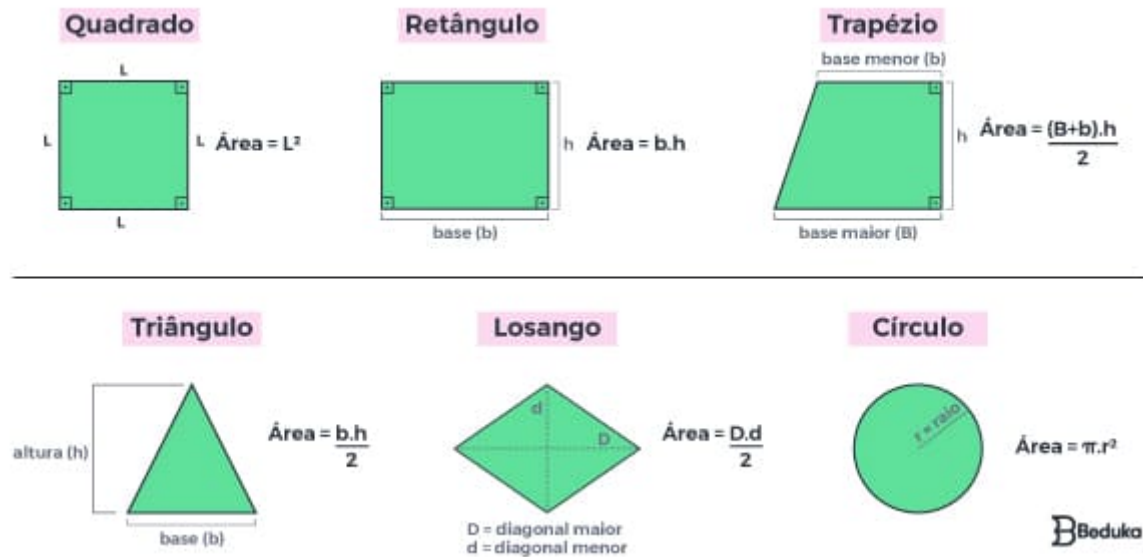
Retângulos: $(NK(N+1)K) / 2 - \text{Quadrados}^*$

Número de pares que podem ser formados combinando N elementos

$$P = (n \times (n - 1)) / 2$$

Geometria 2D

Formulas matemáticas de figuras em 2D.



- Retângulo:**

$$A (\text{retângulo}) = b \cdot h$$

- Quadrado:**

$$A (\text{quadrado}) = l^2$$

- Trapézios:** podem ser **divididos em triângulos e retângulos**, então basta guardar essas duas fórmulas, calcular e somar. **Porém, existe uma fórmula própria** dos trapézios que envolve a **base maior (B)** e **base menor (b)**:

$$A (\text{trapézio}) = \frac{(B + b) \cdot h}{2}$$

- Losango:** também **pode ser dividido em triângulos**, então basta calcular eles e somar. **Porém, existe uma fórmula própria** para losangos com base em sua **diagonal maior (D)** e **diagonal menor (d)**:

$$A = \frac{D \cdot d}{2}$$

- Triângulos:** também é dada pela multiplicação de área por altura, mas o valor é dividido na metade **porque o triângulo vai "afunilando"**:

$$A (\text{triângulo}) = \frac{b \cdot h}{2} \text{ ou } A (\text{t. equilátero}) = \frac{\sqrt{3} \cdot l^2}{4}$$

- Circunferência:**

$$A (\text{círculo}) = \pi \cdot r^2$$

Figuras

Quadrado

Área de um Quadrado (A): A área de um quadrado pode ser calculada multiplicando o comprimento de um dos lados pelo próprio lado:

$$A = \text{Lado} \times \text{Lado} = \text{Lado}^2$$

Perímetro de um Quadrado (P): O perímetro de um quadrado é a soma dos comprimentos dos quatro lados:

$$P = 4 \times \text{Lado}$$

Comprimento da Diagonal (d): A diagonal de um quadrado divide o quadrado em dois triângulos retângulos congruentes. O comprimento da diagonal pode ser calculado usando o teorema de Pitágoras, onde "Lado" é o comprimento dos lados do quadrado:

$$d = \text{Lado} \times \sqrt{2}$$

Raio da Circunferência Inscrita (r): A circunferência inscrita é uma circunferência que toca os quatro lados do quadrado. O raio dessa circunferência pode ser calculado como metade do lado do quadrado:

$$r = \text{Lado} / 2$$

Raio da Circunferência Circunscrita (R): A circunferência circunscrita é uma circunferência que passa pelos quatro vértices do quadrado. O raio dessa circunferência é igual à metade da diagonal do quadrado:

$$R = (\text{Lado} \times \sqrt{2}) / 2$$

Área do Quadrado em Função da Diagonal (d): A área do quadrado também pode ser expressa em termos do comprimento da diagonal:

$$A = (d^2) / 2$$

Triângulo

Claro! Aqui estão as fórmulas relacionadas ao triângulo formatadas em Markdown para você copiar e colar:

Área de um Triângulo (A) usando a base e a altura:

$$A = (\text{Base} \times \text{Altura}) / 2$$

Área de um Triângulo (A) usando os lados (Fórmula de Heron): Onde "s" é o semiperímetro do triângulo.

$$\begin{aligned} \text{Perímetro (s)} &= (a + b + c) / 2 \\ A &= \sqrt{(s \times (s - a) \times (s - b) \times (s - c))} \end{aligned}$$

Teorema de Pitágoras para Triângulos Retângulos:

$$a^2 + b^2 = c^2$$

Lei dos Senos:

$$a / \sin(A) = b / \sin(B) = c / \sin(C)$$

Lei dos Cossenos:

$$c^2 = a^2 + b^2 - 2ab \times \cos(C)$$

Altura de um Triângulo:

$$\text{Altura} = (2 \times \text{Área}) / \text{Base}$$

Mediana de um Triângulo: A mediana de um triângulo é o segmento que liga um vértice ao ponto médio do lado oposto. As medianas de um triângulo se encontram em um ponto chamado centroide.

Círculo

Claro! Aqui estão algumas fórmulas relacionadas ao círculo formatadas em Markdown para você copiar e colar:

Circunferência de um Círculo (C):

$$C = 2\pi r$$

Área de um Círculo (A):

$$A = \pi r^2$$

Diâmetro de um Círculo (d):

$$d = 2r$$

Relação entre o Diâmetro e a Circunferência:

$$C = \pi d$$

Comprimento da Circunferência de um Setor Circular: Se o ângulo central do setor circular é θ (em radianos) e o raio é r :

$$\text{Comprimento} = \theta r$$

Área de um Setor Circular: Se o ângulo central do setor circular é θ (em radianos) e o raio é r :

$$\text{Área} = (\theta/2) \times r^2$$

Comprimento do Arco de um Círculo: Se o ângulo central do arco é θ (em radianos) e o raio é r :

$$\text{Comprimento do Arco} = \theta r$$

Fórmula da Área do Círculo em Função do Diâmetro:

$$A = (\pi/4) \times d^2$$

Relação entre a Área do Círculo e o Comprimento da Circunferência:

$$A = (C^2) / (4\pi)$$

Comprimento da Corda de um Círculo: Se o ângulo central do setor circular é θ (em radianos) e o raio é r , e a corda é igual ao raio, a fórmula para o comprimento da corda é:

$$\text{Comprimento da Corda} = 2r \times \sin(\theta/2)$$

Essas são algumas das fórmulas matemáticas básicas relacionadas ao círculo, cada uma descrevendo diferentes propriedades e relações geométricas do círculo.

Inscrito e circunscrito

Círculo Circunscrito: Um círculo circunscrito é aquele que passa por todos os vértices de uma figura geométrica, geralmente um polígono. No caso de triângulos, por exemplo, um círculo circunscrito passa pelos três vértices do triângulo, tocando cada vértice. A posição do centro do círculo

circunscrito é tal que os raios a partir do centro até os vértices do polígono têm o mesmo comprimento, que é o raio da circunferência.

Círculo Inscrito: Um círculo inscrito é aquele que está inteiramente contido dentro de uma figura geométrica, geralmente um polígono. No caso de triângulos, um círculo inscrito está inscrito no interior do triângulo, tangenciando os lados do triângulo em pontos específicos. A posição do centro do círculo inscrito é tal que as linhas que ligam o centro aos pontos de tangência nos lados do polígono são perpendiculares aos lados.

Fórmulas

Triângulo:

Círculo Circunscrito:

- Raio R do círculo circunscrito:

$$R = (a * b * c) / (4 * \text{Área})$$

- Verificação: Se $a^2 + b^2 = c^2$, o triângulo é retângulo e está circunscrito a uma circunferência.

Círculo Inscrito:

- Raio r do círculo inscrito:

$$r = \text{Área} / s$$

- Verificação: Se $a + b > c$, $a + c > b$ e $b + c > a$, o triângulo tem uma circunferência inscrita.

Quadrado:

Círculo Circunscrito:

- Raio R do círculo circunscrito:

$$R = \text{lado} / 2$$

Círculo Inscrito:

- Raio r do círculo inscrito:

$$r = \text{lado} / 2$$

Hexágono Regular:

Círculo Circunscrito:

- Raio R do círculo circunscrito:

$$R = \text{lado}$$

Círculo Inscrito:

- Raio r do círculo inscrito:

$$r = (\text{lado} * \sqrt{3}) / 2$$

Pentágono Regular:

Círculo Circunscrito:

- Raio R do círculo circunscrito:

$$R = (\text{lado} / 2) * \sqrt{5 + 2\sqrt{5}}$$

Círculo Inscrito:

- Raio r do círculo inscrito:

$$r = (\text{lado} / 4) * \sqrt{5 - 2\sqrt{5}}$$

Lembrando que nas fórmulas acima, 'lado' representa o comprimento do lado do polígono, 'Área' é a área do polígono e 's' é o semiperímetro do triângulo. Além disso, as verificações mencionadas são critérios para a existência de círculos inscritos ou circunscritos com base nas propriedades dos polígonos.

Geometria 3D

Cubo

Área da superfície do cubo: A área total da superfície de um cubo é dada por:

$$\text{Área} = 6 * (\text{lado})^2$$

Volume do cubo: O volume de um cubo é calculado através da fórmula:

$$\text{Volume} = (\text{lado})^3$$

Diagonal do cubo: A diagonal de um cubo pode ser encontrada usando o teorema de Pitágoras em três dimensões:

$$\text{Diagonal} = \sqrt{3} * \text{lado}$$

Cilindro

Área da superfície do cilindro: A área total da superfície de um cilindro é a soma da área lateral e das áreas das bases:

$$\text{Área} = 2 * \pi * \text{raio} * \text{altura} + 2 * \pi * (\text{raio})^2$$

Volume do cilindro: O volume de um cilindro é dado por:

$$\text{Volume} = \pi * (\text{raio})^2 * \text{altura}$$

Diagonal do cilindro: A diagonal de um cilindro retangular pode ser calculada usando o teorema de Pitágoras:

$$\text{Diagonal} = \sqrt{(\text{altura})^2 + (2 * \text{raio})^2}$$

Prisma

Área da superfície do prisma: A área total da superfície de um prisma é a soma da área lateral e das áreas das bases:

$$\text{Área} = 2 * (\text{área da base}) + (\text{perímetro da base}) * \text{altura}$$

Volume do prisma: O volume de um prisma é dado por:

$$\text{Volume} = (\text{área da base}) * \text{altura}$$

Diagonal do prisma: A diagonal de um prisma retangular pode ser calculada usando o teorema de Pitágoras:

$$\text{Diagonal} = \sqrt{(\text{altura})^2 + (\text{diagonal da base})^2}$$

Pirâmide

Área da superfície da pirâmide: A área total da superfície de uma pirâmide é a soma da área da base e da área lateral:

$$\text{Área} = (\text{área da base}) + (1/2) * (\text{perímetro da base}) * \text{apótema} + (\text{área lateral})$$

Volume da pirâmide: O volume de uma pirâmide é dado por:

$$\text{Volume} = (1/3) * (\text{área da base}) * \text{altura}$$

Relação entre altura da pirâmide e altura da pirâmide truncada: Se uma pirâmide é truncada paralelamente à base para formar outra pirâmide, a relação entre as alturas é proporcional à relação das áreas das bases:

$$\text{Altura_truncada} = (\text{área da base truncada}) / (\text{área da base original}) * \text{Altura_original}$$

A "apótema" de uma figura geométrica é a distância entre o centro da figura e o ponto médio de um dos lados. Em muitos casos, é usada para representar a distância do centro até o ponto médio de um lado de um polígono regular, como um triângulo, quadrado, pentágono, hexágono, etc.

Cone

Área da superfície do cone: A área total da superfície de um cone é a soma da área lateral e da área da base:

$$\text{Área} = \pi * \text{raio} * \text{geratriz} + \pi * (\text{raio})^2$$

onde a "geratriz" é o comprimento da linha reta que liga o vértice do cone até um ponto qualquer na circunferência da base.

Volume do cone: O volume de um cone é dado por:

$$\text{Volume} = (1/3) * \pi * (\text{raio})^2 * \text{altura}$$

Relação entre cones semelhantes: Se você tem dois cones com alturas proporcionais, a razão dos volumes é igual ao cubo da razão dos raios:

$$\text{Volume_cone1} / \text{Volume_cone2} = (\text{raio1} / \text{raio2})^3$$

Paralelepípedo

Área da superfície do paralelepípedo: A área total da superfície de um paralelepípedo é a soma das áreas de suas faces:

$$\text{Área} = 2 * (\text{comprimento} * \text{largura} + \text{comprimento} * \text{altura} + \text{largura} * \text{altura})$$

Volume do paralelepípedo: O volume de um paralelepípedo é dado por:

$$\text{Volume} = \text{comprimento} * \text{largura} * \text{altura}$$

Diagonais do paralelepípedo: As diagonais de um paralelepípedo podem ser calculadas usando o teorema de Pitágoras:

$$\begin{aligned} \text{Diagonal1} &= \sqrt{(\text{comprimento}^2 + \text{largura}^2 + \text{altura}^2)} \\ \text{Diagonal2} &= \sqrt{(\text{comprimento}^2 + \text{largura}^2 + \text{altura}^2)} \\ \text{Diagonal3} &= \sqrt{(\text{comprimento}^2 + \text{largura}^2 + \text{altura}^2)} \end{aligned}$$

Esfera

Área da superfície da esfera: A área total da superfície de uma esfera é dada por:

$$\text{Área} = 4 * \pi * (\text{raio})^2$$

Volume da esfera: O volume de uma esfera é calculado através da fórmula:

$$\text{Volume} = (4/3) * \pi * (\text{raio})^3$$

Diâmetro da esfera: O diâmetro de uma esfera é duas vezes o raio:

$$\text{Diâmetro} = 2 * \text{raio}$$

Programação dinâmica

Problema do Troco

Given an integer array of coins[] of size N representing different types of denominations and an integer sum, the task is to find the number of ways to make sum by using different denominations.

Bottom-Up

Time complexity : $O(N \cdot \text{sum})$

Auxiliary Space : $O(\text{sum})$

```
int count(int coins[], int n, int sum)
{
    // table[i] will be storing the number of solutions for
    // value i. We need sum+1 rows as the dp is
    // constructed in bottom up manner using the base case
    // (sum = 0)
    int dp[sum + 1];

    // Initialize all table values as 0
    memset(dp, 0, sizeof(dp));

    // Base case (If given value is 0)
    dp[0] = 1;

    // Pick all coins one by one and update the table[]
    // values after the index greater than or equal to the
    // value of the picked coin
    for (int i = 0; i < n; i++)
        for (int j = coins[i]; j <= sum; j++)
            dp[j] += dp[j - coins[i]];
    return dp[sum];
}

int coins[] = { 1, 2, 3 };
int n = sizeof(coins) / sizeof(coins[0]);
int sum = 5;
cout << count(coins, n, sum); // 5
```

Top-Down

```
int count(vector<int>& coins, int n, int sum,
          vector<vector<int>> & dp)
{
    // Base Case
    if (sum == 0)
        return dp[n][sum] = 1;

    // If number of coins is 0 or sum is less than 0 then
    // there is no way to make the sum.
    if (n == 0 || sum < 0)
        return 0;
```



```

// If the subproblem is previously calculated then
// simply return the result
if (dp[n][sum] != -1)
    return dp[n][sum];

// Two options for the current coin
return dp[n][sum]
    = count(coins, n, sum - coins[n - 1], dp)
    + count(coins, n - 1, sum, dp);
}

int n, sum;
n = 3, sum = 5;
vector<int> coins = { 1, 2, 3 };
// 2d dp array to store previously calculated
// results
vector<vector<int> > dp(n + 1,
    vector<int>(sum + 1, -1));

int res = count(coins, n, sum, dp);
cout << res << endl; // 5

```

Cortando canos

Dada uma relação de comprimentos de cano e seus respectivos valores de venda, determine o maior valor total que possa ser obtido com o corte de um cano de comprimento inicial determinado.

```

ll lucro_maximo(vector<pll>& canos, ll sizeCano) {
    vll memo(1e4 + 10, 0);
    rep(i, sizeCano + 1) {
        foreach (cano, canos) {
            if (i < cano.f) continue;
            memo[i] = max(memo[i], cano.s + memo[i - cano.f]);
        }
    }
    return memo[sizeCano];
}

```

Problema da Mochila

Suponha dado um conjunto de objetos, cada um com um certo peso e um certo valor. Quais dos objetos devo colocar na minha mochila para que o valor total seja o maior possível? Minha mochila tem capacidade para 15 kg apenas.

Bottom-Up

```

// Function to find the maximum profit
int knapSack(int W, int wt[], int val[], int n)
{
    // Making and initializing dp array
    int dp[W + 1];
    memset(dp, 0, sizeof(dp));

    for (int i = 1; i < n + 1; i++) {
        for (int w = W; w >= 0; w--) {

```

```

        if (wt[i - 1] <= w)

            // Finding the maximum value
            dp[w] = max(dp[w],
                       dp[w - wt[i - 1]] + val[i - 1]);
        }
    }
    // Returning the maximum value of knapsack
    return dp[W];
}
int profit[] = { 60, 100, 120 };
int weight[] = { 10, 20, 30 };
int W = 50;
int n = sizeof(profit) / sizeof(profit[0]);
cout << knapSack(W, weight, profit, n);

```

Top-Down

```

class Item {
public:
    int peso;
    ll valor;
};

vector<vector<ll>> memo(100, vector<ll>(100005, -1));

ll valor_maximo(int item_atual, int capacidade_disponivel, vector<Item>& itens) {
    if (capacidade_disponivel < 0) return -LONG_MAX / 2;
    if (capacidade_disponivel == 0 || item_atual == itens.size()) return 0;

    if (memo[item_atual][capacidade_disponivel] != -1) return memo[item_atual][capacidade_disponivel];

    return memo[item_atual][capacidade_disponivel] = max(
        // Caso a capacidade se torne negativa o retorno será -LONG_MAX, dessa forma assumimos que o
        valor
        // retornado é tão pequeno que será desconsiderado pelo MAX()
        itens[item_atual].valor + valor_maximo(item_atual + 1, capacidade_disponivel -
        itens[item_atual].peso, itens),
        valor_maximo(item_atual + 1, capacidade_disponivel, itens));
}
cout << valor_maximo(0, capacidade, itens) << "\n";

```

Com tracking de itens

```

void printknapSack(int W, int wt[], int val[], int n)
{
    int i, w;
    int K[n + 1][W + 1];

    // Build table K[][] in bottom up manner
    for (i = 0; i <= n; i++) {
        for (w = 0; w <= W; w++) {
            if (i == 0 || w == 0)
                K[i][w] = 0;

```

```

        else if (wt[i - 1] <= w)
            K[i][w] = max(val[i - 1] +
                          K[i - 1][w - wt[i - 1]], K[i - 1][w]);
        else
            K[i][w] = K[i - 1][w];
    }
}

// stores the result of Knapsack
int res = K[n][W];
cout<< res << endl;

w = W;
for (i = n; i > 0 && res > 0; i--) {

    // either the result comes from the top
    // (K[i-1][w]) or from (val[i-1] + K[i-1]
    // [w-wt[i-1]]) as in Knapsack table. If
    // it comes from the latter one/ it means
    // the item is included.
    if (res == K[i - 1][w])
        continue;
    else {

        // This item is included.
        cout<<" "<<wt[i - 1] ;

        // Since this weight is included its
        // value is deducted
        res = res - val[i - 1];
        w = w - wt[i - 1];
    }
}

}

int val[] = { 60, 100, 120 };
int wt[] = { 10, 20, 30 };
int W = 50;
int n = sizeof(val) / sizeof(val[0]);

printknapSack(W, wt, val, n);

```

Com repetição de itens

```

// Returns the maximum value with knapsack of
// W capacity
int unboundedKnapsack(int W, int n,
                     int val[], int wt[])
{
    // dp[i] is going to store maximum value
    // with knapsack capacity i.
    int dp[W+1];
    memset(dp, 0, sizeof(dp));

    // Fill dp[] using above recursive formula

```

```

for (int i=0; i<=W; i++)
    for (int j=0; j<n; j++)
        if (wt[j] <= i)
            dp[i] = max(dp[i], dp[i-wt[j]] + val[j]);

return dp[W];
}

int W = 100;
int val[] = {10, 30, 20};
int wt[] = {5, 10, 15};
int n = sizeof(val)/sizeof(val[0]);

cout << unboundedKnapsack(W, n, val, wt); // 300

```

Com repetição e tracking dos itens

```

class UnboundedKnapsack {
public:
    vector<ll> knapsack;
    vector<vector<ll>> selectedElements;
    ll maximumCapacity;

    vector<ll> knapsack_unbounded(vector<ll>& pesos, vector<ll>& valores, ll num_itens, ll capacidade) {
        // Stores the maximum value which can be reached with a certain capacity
        knapsack.clear();
        knapsack.resize(capacidade + 1);

        maximumCapacity = capacidade + 1;

        // Stores selected elements with a certain capacity
        selectedElements.resize(capacidade + 1);

        // Initializes maximum value vector with zero
        for (ll i = 0; i < capacidade + 1; i++) {
            knapsack[i] = 0;
        }

        // Computes the maximum value that can be reached for each capacity
        for (ll capacity = 0; capacity < capacidade + 1; capacity++) {
            // Goes through all the elements
            for (ll n = 0; n < num_itens; n++) {
                if (pesos[n] <= capacity) {
                    if (knapsack[capacity] <= knapsack[capacity - pesos[n]] + valores[n]) {
                        knapsack[capacity] = knapsack[capacity - pesos[n]] + valores[n];

                        // Stores selected elements
                        selectedElements[capacity].clear();
                        selectedElements[capacity].push_back(n + 1);

                        for (ll elem : selectedElements[capacity - pesos[n]]) {
                            selectedElements[capacity].push_back(elem);
                        }
                    }
                }
            }
        }
    }
}

```

```

    }

    return this->selectedElements[capacidade];
}

};

UnboundedKnapsack mochila;
vll index_itens_escolhidos = mochila.knapsack_unbounded(pesos, valores, num_itens, capacidade);

ll sum = 0;
foreach (i, index_itens_escolhidos) {
    sum += valores[i - 1];
}

log(sum);

```

Problema da mochila fracionado

Given the weights and profits of N items, in the form of {profit, weight} put these items in a knapsack of capacity W to get the maximum total profit in the knapsack. In Fractional Knapsack, we can break items for maximizing the total value of the knapsack.

```

struct Item {
    int profit, weight;

    // Constructor
    Item(int profit, int weight)
    {
        this->profit = profit;
        this->weight = weight;
    }
};

// Comparison function to sort Item
// according to profit/weight ratio
static bool cmp(struct Item a, struct Item b)
{
    double r1 = (double)a.profit / (double)a.weight;
    double r2 = (double)b.profit / (double)b.weight;
    return r1 > r2;
}

// Main greedy function to solve problem
double fractionalKnapsack(int W, struct Item arr[], int N)
{
    // Sorting Item on basis of ratio
    sort(arr, arr + N, cmp);

    double finalvalue = 0.0;

    // Looping through all items
    for (int i = 0; i < N; i++) {

        // If adding Item won't overflow,
        // add it completely
        if (arr[i].weight <= W) {
            W -= arr[i].weight;

```

```

        finalvalue += arr[i].profit;
    }

    // If we can't add current Item,
    // add fractional part of it
    else {
        finalvalue
            += arr[i].profit
               * ((double)W / (double)arr[i].weight);
        break;
    }
}

// Returning final value
return finalvalue;
}

int W = 50;
Item arr[] = { { 60, 10 }, { 100, 20 }, { 120, 30 } };
int N = sizeof(arr) / sizeof(arr[0]);

cout << fractionalKnapsack(W, arr, N); // 240

```

LCS

Given two strings, S1 and S2, the task is to find the length of the Longest Common Subsequence, i.e. longest subsequence present in both of the strings.

A longest common subsequence (LCS) is defined as the longest subsequence which is common in all given input sequences.

Bottom-Up

Time Complexity: $O(m * n)$ which remains the same.

Auxiliary Space: $O(m)$ because the algorithm uses two arrays of size m .

```

int longestCommonSubsequence(string& text1, string& text2)
{
    int n = text1.size();
    int m = text2.size();

    // initializing 2 vectors of size m
    vector<int> prev(m + 1, 0), cur(m + 1, 0);

    for (int idx2 = 0; idx2 < m + 1; idx2++)
        cur[idx2] = 0;

    for (int idx1 = 1; idx1 < n + 1; idx1++) {
        for (int idx2 = 1; idx2 < m + 1; idx2++) {
            // if matching
            if (text1[idx1 - 1] == text2[idx2 - 1])
                cur[idx2] = 1 + prev[idx2 - 1];

            // not matching
            else
                cur[idx2]
                    = 0 + max(cur[idx2 - 1], prev[idx2]);
        }
    }
}

```

```

    }
    prev = cur;
}

return cur[m];
}
longestCommonSubsequence(S1, S2);

```

Top-Dowm

Time Complexity: $O(m * n)$ where m and n are the string lengths.

Auxiliary Space: $O(m * n)$ Here the recursive stack space is ignored.

```

int lcs(string& X, string& Y, int m, int n, vector<vector<int>>& dp) {
    if (m == 0 || n == 0)
        return 0;
    if (X[m - 1] == Y[n - 1])
        return dp[m][n] = 1 + lcs(X, Y, m - 1, n - 1, dp);

    if (dp[m][n] != -1) {
        return dp[m][n];
    }
    return dp[m][n] = max(lcs(X, Y, m, n - 1, dp),
                          lcs(X, Y, m - 1, n, dp));
}

vector<vector<int>> dp(s1.size() + 1, vector<int>(s2.size() + 1, -1));
ll resp = lcs(s1, s2, s1.size(), s2.size(), dp);

```

LIS

Longest Increasing Subsequence

```

int lis(int arr[], int n)
{
    int lis[n];

    lis[0] = 1;

    // Compute optimized LIS values in
    // bottom up manner
    for (int i = 1; i < n; i++) {
        lis[i] = 1;
        for (int j = 0; j < i; j++)
            if (arr[i] > arr[j] && lis[i] < lis[j] + 1)
                lis[i] = lis[j] + 1;
    }

    // Return maximum value in lis[]
    return *max_element(lis, lis + n);
}

int arr[] = { 10, 22, 9, 33, 21, 50, 41, 60 };

```

```
int n = sizeof(arr) / sizeof(arr[0]);  
lis(arr, n); // 5
```