Zedevie:

Dane jest drewo o n < 5.10; many szybko

odponiedzier ne q < 5.105 zepaten postaci:

La Padej nr. wierzchotke, który leży ne ścieżce 2 vienchothe · do vienzhothe (r.

Kozwigzanie:

Stronging teblice up[V][k], letore de laidege

wierrchothe V tryme nr. wierrchothe, ktory lezy ne scierce 2 komenie do v ovez jest oddelony

od V o doktadnie 2 krawedzi. Zesti nie me tahiego wierzuhothe to up[v][k] = 0.

Prodkiem wierchotke v jest wierchotele, lettry lezy ne écicque 2 konenie direne do U.

Zetsziny, że meny już wypetnionę teblicz up.

Terez 2 dowolnego wierzchotke v jesteśmy w stevie w czesie O(log n) wyznoczyć jego przodke w donolnej odlegtości od v.

// dla każdego wierzchołka obliczamy kolejnych przodków w odegłości 2^k

Sale wyeneczyć tablice up:

for (int i=1; i<=n; i++)
 if (up[i][0] == 0)
 dfs(i, i);</pre>

for (int k=1; k<LOG; k++) for (int x=1; x<=n; x++)

up[x][k] = up[up[x][k-1]][k-1];

Sele znejdoweć LCA?

```
int lca(int a, int b)
   // zakładamy, że a jest na większym poziomie (dalej od korzenia / niżej)
   if (lvl[a] < lvl[b])</pre>
       swap(a, b);
   // wyrównujemy poziomy a i b
   for (int i=LOG-1; i>=0; i--)
       if (lvl[a] - (1<<i) >= lvl[b])
          a = up[a][i];
   // jeśli a i b są tym samym wierzchołkiem to LCA(a, b) = a
   if (a == b)
       return a;
   // teraz kiedy a i b są na tym samym poziomie, to możemy skakać tak długo, aż ich ojcowie będą
   for (int i=LOG-1; i>=0; i--)
       if (up[a][i] != up[b][i])
       {
          a = up[a][i];
          b = up[b][i];
       }
   // zwracamy ojca a, który jest LCA(a, b)
   return up[a][0];
}
```

```
Zedevie do prerobievie:

Nomiwojezer Bejtezer (IX 01, etap I)

Rendle (XIX 01, I etap)
```