

Índice

1. Estructuras	2
1.1. Fenwick Tree	2
1.2. Trie (Jonaz)	2
1.3. Segment Tree	2
2. Grafos	3
2.1. Dijkstra	3
2.2. TopoSort (Jonaz)	3
2.3. Kosaraju (Jonaz)	3
2.4. Puentes, Puntos de Articulacion y Biconexas (Jonaz)	4
2.5. SPFA	4
2.6. Ciclo Hamiltoniano Minimo	4
2.7. Dinic (aguanta multiejes y autoejes)	4
3. Arboles	6
3.1. Union-Find (Guty)	6
3.2. Binary Lifting (saltitos potencia de 2)	6
4. Strings	7
4.1. ToString/ToNumber	7
4.2. Tablita de Bordes (Jonaz)	7
4.3. Knuth-Morris-Pratt (KMP) (Jonaz)	7
4.4. Subsecuencia Comun mas larga (Guty o Jonaz)	7
4.5. Edit-Distance	7
4.6. Substring Palindromo (esPalindromo(s[i..j]))	8
5. Teoria de Numeros	9
5.1. PotLog	9
5.2. Criba	9
5.3. Euclides Extendido (Guty)	9
5.4. Rabin-Miller	9
5.5. Pollard-Rho	10
5.6. FFT	10
6. Geometria	12
6.1. Tipo PUNTO y Operaciones	12
6.2. Area de Poligono	12
6.3. Punto en Poligono	12
6.4. Interseccion de Segmentos	12
6.5. Angulo Entre Puntos y Distancia entre Segmentos	13
6.6. Convex-Hull (2D) (Jonaz)	13

6.7. Sweep Line Facil (Interseccion de Segmentos o Closest Pair)	13
6.8. Sweep Line Dificil (Union de Rectngulos)	13
7. Varios	14
7.1. Longest Incresing Subsequence (LIS)	14
7.2. Maximum Subarray Sum	14
7.3. Rotar 90 una matriz (sentido horario)	14
7.4. Random + Imprimir Doubles	14
7.5. Slding Window RMQ	14
7.6. Ternary Search	15

BGL-UBA - Reference

1. Estructuras

1.1. Fenwick Tree

```

1 // TRABAJAR CON UN VECTOR INDEXADO EN 1 EN "fenwick" (DE TAMAÑO N+1)
2 void add (tint k, tint x, vector<tint> &fenwick) // Suma x al índice k
3 {
4     tint n = fenwick.size() -1;
5     while (k <= n)
6     {
7         fenwick[k] += x;
8         k += (k & -k);
9     }
10 }                                     (inclusive)
11 tint sum (tint k, vector<tint> &fenwick) // Devuelve la suma en el rango [1..k]
12 {
13     tint s = 0;
14     while (k >= 1)
15     {
16         s += fenwick[k];
17         k -= (k & -k);
18     }
19     return s;
20 }
```

1.2. Trie (Jonaz)

1.3. Segment Tree

```

1 // Nodo del segment tree
2 struct Nodo
3 {
4     tint x;
5     Nodo (tint xx)
6     {
7         x = xx;
8     }
9 };
10 // Operacion del segment tree : tiene que ser ASOCIATIVA
11 Nodo op (Nodo n1, Nodo n2)
12 {
13     return Nodo(n1.x+n2.x);
14 }
```

```

15 vector<Nodo> buildSegTree (vector<Nodo> &v )
16 {
17     // Completa el tamaño
18     tint k = 4, n = v.size();
19     while (k < 2*n)
20         k <<= 1;
21     // Rellena las hojas
22     vector<Nodo> seg (k, Nodo(0));
23     forn(i,n)
24         seg[(k >> 1)+i] = v[i];
25     // Completa los padres
26     while (k > 0)
27     {
28         seg[(k-1) >> 1] = op(seg[k-1],seg[k-2]);
29         k -= 2;
30     }
31     return seg;
32 }
33 // i es el índice de [0,n) en el arreglo original
34 // Nodo es lo que queremos poner ahora como hoja
35 void update(tint i, Nodo nodo,vector<Nodo> &seg)
36 {
37     tint k = seg.size()/2 + i;
38     seg[k] = nodo;
39     while (k > 0)
40     {
41         seg[k >> 1] = op(seg[k],seg[k^1]);
42         k >>= 1;
43     }
44 }
45 Nodo queryAux(tint k, tint l, tint r, tint i, tint j, vector<Nodo> &seg)
46 {
47     if (i <= l && r <= j)
48         return seg[k];
49     if (r <= i or l >= j)
50         return Nodo(0); // Aca va el NEUTRO de la funcion "op"
51     Nodo a = queryAux(2*k,l,(l+r) >> 1,i,j,seg);
52     Nodo b = queryAux(2*k+1,(l+r) >> 1,r,i,j,seg);
53     return op(a,b);
54 }
55 // i,j son los índices del arreglo del que se hace la query
56 // la query se hace en [i,j)
57 Nodo query(tint i, tint j, vector<Nodo> &seg)
58 {
59     return queryAux(1,0,seg.size() >> 1,i,j,seg);
60 }
```

```

61 // USO:
62 int main()
63 {
64     tint n = 15;
65     vector<Nodo> v (n, Nodo(0));
66     forn(i,n)
67         v[i] = Nodo((3*(i+1))%7 - 9*(i-4)%13);
68     vector<Nodo> seg = buildSegTree(v);
69     forn(i,n)
70         cout << v[i].x << " "; // 13 7 7 14 1 -5 -5 2 -4 -4 3 -10 -3 -3 -9
71     cout << endl;
72     cout << query(3,11,seg).x << "\n"; // Devuelve 2
73     update(6,Nodo(0),seg);
74     cout << query(3,11,seg).x << "\n"; // Devuelve 7
75     return 0;
76 }

```

2. Grafos

2.1. Dijkstra

```

1 const tint INFINITO = 1e15;
2
3 // parent : Inicializar (n,{}) : Guarda donde se realiza la minima distancia
4 // ladj : Por cada vertice, un par {indice,peso}
5
6 void dijkstra (tint comienzo, vector<vector<pair<tint,tint> > > &ladj,
7 vector<tint> &distance, vector<vector<tint> > &parent)
8 {
9     priority_queue <pair<tint,tint> > q; // {-peso,indice}
10    tint n = distance.size();
11    forn(i,n)
12        distance[i] = (i != comienzo)*INFINITO;
13    vector<tint> procesado (n,0);
14    q.push({0,comienzo});
15    while (!q.empty())
16    {
17        tint actual = q.top().second;
18        q.pop();
19        if (!procesado[actual])
20        {
21            procesado[actual] = 1;
22            for (auto vecino : ladj[actual])
23            {
24                if (distance[actual] + vecino.second < distance[vecino.first])
25                {
26                    distance[vecino.first] = distance[actual] + vecino.second;
27                    q.push({-distance[vecino.first],vecino.first});
28                    parent[vecino.first] = {actual};
29                }
30                else if (distance[actual] + vecino.second == distance[vecino.first])
31                    parent[vecino.first].push_back(actual);
32            }
33        }
34    }
35 }
36 // En distance quedan las minimas distancias desde comienzo

```

2.2. TopoSort (Jonaz)

2.3. Kosaraju (Jonaz)

2.4. Puentes, Puntos de Articulacion y Biconexas (Jonaz)

2.5. SPFA

```

1 const tint maxN = 16384; // cantidad de nodos
2 const tint INFINITO = 1e15; // suma de modulos de las aristas o algo asi
3
4 tint best[maxN];
5 bool adentro[maxN];
6 // ladj : {indice,peso}
7 void spfa (tint start, vector<vector<pair<tint,tint> > > &ladj)
8 {
9     tint n = ladj.size();
10    forn(i,n)
11        best[i] = (i != start)*INFINITO;
12    vector<tint> vecinos = {start}, nuevosVecinos;
13    while (!vecinos.empty())
14    {
15        tint actual = vecinos.back();
16        vecinos.pop_back();
17        adentro[actual] = false;
18        for (auto vecino : ladj[actual])
19        {
20            if (best[actual] + vecino.second < best[vecino.first])
21            {
22                best[vecino.first] = best[actual] + vecino.second;
23                if (!adentro[vecino.first])
24                {
25                    nuevosVecinos.push_back(vecino.first);
26                    adentro[vecino.first] = 1;
27                }
28            }
29        }
30        if (vecinos.empty())
31            vecinos.swap(nuevosVecinos);
32    }
33 }
```

2.6. Ciclo Hamiltoniano Minimo

```

1 const tint INFINITO = 1e15;
2
3 tint minimumHamiltonianCycle (vector<vector<tint> > &d)
4 {
5     tint r = d.size(), minHam = INFINITO;
6     if (r > 1)
```

```

7 {
8     vector<vector<tint> > dp ((1 << r), vector<tint> (r,INFINITO));
9     dp[1][0] = 0;
10    for(tint mask = 1; mask < (1 << r); mask += 2)
11        forn(i,r)
12            if ( (i > 0) && (mask & (1 << i)) && (mask & 1) )
13                forn(j,r)
14                    if ((i != j) && (mask & (1 << j)))
15                        dp[mask][i] = min(dp[mask][i],dp[mask ^ (1 << i)][j] + d[j][i]);
16
17    forsn(i,1,r)
18        minHam = min(minHam,dp[(1 << r) - 1][i] + d[i][0]);
19 }
20 else
21     minHam = d[0][0];
22 return minHam;
23 }
```

2.7. Dinic (aguanta multiejes y autoejes)

```

1
2 const tint maxN = 512;
3 const tint INFINITO = 1e15;
4 struct Arista
5 {
6     tint start,end,capacity,flow;
7     Arista (tint ss, tint ee, tint cc, tint ff)
8     {
9         start = ss;
10        end = ee;
11        capacity = cc;
12        flow = ff;
13    }
14 };
15
16 vector<Arista> red; // Red residual
17 vector<tint> ladj [maxN]; // (guarda vecinos como indices en red)
18
19 tint n, s, t; // #Nodos, source, sink
20 tint ultimoVecino [maxN]; // ultimo vecino visitado en dfs
21 tint nivel [maxN]; // Nivel del bfs
22
23 void agregarArista (tint ss, tint ee, tint c)
24 {
25     ladj[ss].push_back( tint (red.size())); // guardamos el indice
26     red.push_back(Arista(ss,ee,c,0));
27     ladj[ee].push_back( tint (red.size()));
```

```

28     red.push_back(Arista(ee,ss,c,0));
29 }
30
31
32 bool bfs ()
33 {
34     forn(i,n+1)
35         nivel[i] = -1;
36     vector<tint> vecinos = {s}, nuevosVecinos;
37     nivel[s] = 0;
38     while (!vecinos.empty() && nivel[t] == -1)
39     {
40         tint actual = vecinos.back();
41         vecinos.pop_back();
42         for (auto iArista : ladj[actual])
43         {
44             tint vecino = red[iArista].end;
45             // Si bajo en uno el nivel y puedo mandar flujo en la red residual
46             if (nivel[vecino] == -1 && red[iArista].flow < red[iArista].capacity)
47             {
48                 nivel[vecino] = nivel[actual] + 1;
49                 nuevosVecinos.push_back(vecino);
50             }
51         }
52         if (vecinos.empty())
53         {
54             swap(vecinos,nuevosVecinos);
55             nuevosVecinos = {};
56         }
57     }
58     return (nivel[t] != -1);
59 }
60
61 tint dfs (tint actual, tint flujo)
62 {
63     if (flujo <= 0)
64         return 0;
65     else if (actual == t)
66         return flujo;
67     else
68     {
69         while (ultimoVecino[actual] < tint(ladj[actual].size()))
70         {
71             tint id = ladj[actual][ultimoVecino[actual]];
72             if (nivel[red[id].end] == nivel[actual] + 1)
73             {

```

```

74                 tint pushed = dfs(red[id].end,min(flujo,red[id].capacity-red[id].flow));
75                 if (pushed > 0)
76                 {
77                     red[id].flow += pushed;
78                     red[id^1].flow -= pushed;
79                     return pushed;
80                 }
81             }
82             ultimoVecino[actual]++;
83         }
84         return 0;
85     }
86 }
87
88 tint dinic ()
89 {
90     tint flujo = 0;
91     while (bfs())
92     {
93
94         forn(i,n+1)
95             ultimoVecino[i] = 0;
96         tint pushed = dfs(s,INFINITO);
97
98         while (pushed > 0)
99         {
100             flujo += pushed;
101             pushed = dfs(s,INFINITO);
102         }
103     }
104     return flujo;
105 }

```

3. Arboles

3.1. Union-Find (Guty)

```

1  const tint maxN = 131072;
2  vector<tint> caminito;
3  tint representante[maxN];
4  tint tamanho[maxN];
5
6  void inicializar (tint n)
7  {
8      forn(i,n)
9      {
10         representante[i] = i;
11         tamanho[i] = 1;
12     }
13 }
14
15 tint find (tint x)
16 {
17     caminito = {};
18     while (x != representante[x])
19     {
20         caminito.push_back(x);
21         x = representante[x];
22     }
23     for (auto z : caminito)
24         representante[z] = x;
25     return x;
26 }
27
28 bool same (tint a, tint b)
29 {
30     return (find(a) == find(b));
31 }
32
33 void unite (tint a, tint b)
34 {
35     a = find(a);
36     b = find(b);
37     if (tamanho[a] < tamanho[b])
38         swap(a,b);
39     tamanho[a] += tamanho[b];
40     representante[b] = a;
41 }

```

3.2. Binary Lifting (saltitos potencia de 2)

```

1  const tint maxN = 32768; // cantidad de nodos
2  const tint maxK = 16; // lg(cantidadDeNodos)
3  const tint NEUTRO = 1e8; // neutro de la operacion (ejemplo: minimo)
4
5  tint d[maxN]; // profundidad
6  pair<tint,tint> p[maxN][maxK]; // {ancestro a distancia 2^k,
7                                     Lo que queremos entre los 2^k ancestros}
8
9  void dfs(tint actual, vector<vector<pair<tint,tint>>> &ladj, tint padre)
10 {
11     d[actual] = d[padre]+1;
12     for (auto x : ladj[actual])
13         if (x.first != padre)
14         {
15             p[x.first][0] = {actual,x.second};
16             dfs(x.first,ladj,actual);
17         }
18 }
19
20 tint subir(tint a, tint c, tint &ans, bool tomaMinimo)
21 {
22     tint k = 0;
23     while (c > 0)
24     {
25         if (c % 2)
26         {
27             if (tomaMinimo)
28                 ans = min(ans,p[a][k].second);
29             a = p[a][k].first;
30         }
31         k++;
32         c /= 2;
33     }
34     return a;
35 }
36
37
38 tint answer (tint a, tint b)
39 {
40     // IGUALAMOS LAS ALTURAS
41     if (d[a] < d[b])
42         swap(a,b);
43     tint w = d[a] - d[b], ans = NEUTRO;
44     a = subir(a,w,ans,true);
45 }

```

```

46 // HACEMOS LA BINARY PARA BUSCAR EL LCA
47 tint cInf = 0, cSup = maxN;
48 while (cSup - cInf > 1)
49 {
50     tint ra = a, rb = b;
51     tint c = (cSup+cInf)/2;
52     ra = subir(ra,c,ans,false);
53     rb = subir(rb,c,ans,false);
54     if (ra == rb)
55         cSup = c;
56     else
57         cInf = c;
58 }
59 // SUBIMOS LO QUE HAGA FALTA PARA LLEGAR AL LCA
60 cSup *= (a != b);
61 a = subir(a,cSup,ans,true);
62 b = subir(b,cSup,ans,true);
63 return ans;
64 }
65
66 // INICIALIZACION
67 int main()
68 {
69     forn(i,maxN)
70     forn(k,maxK)
71         p[i][k] = {-1,NEUTRO};
72     // HACEMOS EL PRIMER PASO EN FUNCION DEL GRAFO
73     vector<vector<pair<tint,tint>>> ladj (maxN); // listaDeAdyacencia del arbol
74     d[0] = -1;
75     dfs(0,ladj,0);
76     // LLENADO DE LA TABLA
77     forsn(k,1,maxK)
78     forn(i,maxN)
79     {
80         tint ancestro = p[i][k-1].first;
81         if (ancestro >= 0)
82             p[i][k] = {p[ancestro][k-1].first,
83                     min(p[i][k-1].second,p[ancestro][k-1].second) };
84     }
85 }

```

4. Strings

4.1. ToString/ToNumber

```

1 #include <iostream>
2 #include <string>
3 #include <sstream>
4
5 tint toNumber (string s)
6 {
7     tint Number;
8     if ( ! (istringstream(s) >> Number) )
9         Number = 0; // el string vacio lo manda al cero
10    return Number;
11 }
12
13 string toString (tint number)
14 {
15     ostringstream ostr;
16     ostr << number;
17     return ostr.str();
18 }

```

4.2. Tablita de Bordes (Jonaz)

4.3. Knuth-Morris-Pratt (KMP) (Jonaz)

4.4. Subsecuencia Comun mas larga (Guty o Jonaz)

4.5. Edit-Distance

```

1 // Minima distancia entre strings si lo que se puede es: INSERTAR, REMOVE,
   MODIFICAR, SWAPS ADYACENTES
2 const tint maxN = 1024; // maximo largo de los strings
3 const tint INFINITO = 1e15;
4 string s1,s2;
5 tint dist[maxN][maxN];
6
7 tint f(tint i, tint j)
8 {
9     // Si un string es vacio, hay que borrar todo el otro
10    if (i == -1 or j == -1)
11        return max(i,j)+1;
12    if (dist[i][j] == INFINITO)

```

```

13 {
14     tint mini = INFINITO;
15     // Lo mejor de borrar el i-esimo de s1 o insertar al final de s1 a s2[j]
16     mini = min(mini,min(f(i-1,j)+1,f(i,j-1)+1));
17     if (s1[i] == s2[j]) // Si coinciden, dejo como esta y resuelvo lo anterior
18         mini = min(mini,f(i-1,j-1));
19     else // Modificar s1[i] a s2[j] y resolver lo anterior
20         mini = min(mini,f(i-1,j-1)+1);
21
22     // Borrarnos los intermedios y swapeamos los ultimos 2 si funciona, lo hago y
23     // resuelvo lo anterior
24     forn(k,i)
25     {
26         if (i >= 1 && j >= 1 && s1[i] == s2[j-1] && s1[i-k-1] == s2[j])
27             mini = min(mini,f(i-k-2,j-2)+k+1);
28     }
29     dist[i][j] = mini;
30     return dist[i][j];
31 }
32 // USO:
33 int main()
34 {
35     tint n = s1.size(), m = s2.size();
36     forn(i,n)
37     forn(j,m)
38         dist[i][j] = INFINITO;
39     cout << f(n-1,m-1) << "\n";
40     return 0;
41 }

```

4.6. Substring Palindromo (esPalindromo(s[i..j]))

```

1 // Asumo i < j
2 bool esPalindromo (tint i, tint j, vector<vector<tint> > &r, tint n)
3 {
4     if (i+j >= n)
5         return (r[i+j][n-i] - r[i+j][n-j-1]) == j-i+1;
6     else
7         return (r[i+j][j+1] - r[i+j][i]) == j-i+1;
8 }
9 // USO:
10 int main()
11 {
12     tint n = s.size(); // s nuestro string
13     vector<vector<tint> > v (n, vector<tint> (n,0));
14     forn(i,n)

```

```

15     forn(j,n)
16         v[i][j] = (s[i] == s[j]);
17     vector<vector<tint> > r (2*n-1,vector<tint> (n+1,0));
18
19     forn(i,2*n-1)
20     {
21         tint sum = 0, x = min(i,n-1), y = 0;
22         if (i >= n)
23             y = i-n+1;
24         forn(j,n)
25         {
26             if (x >= 0 && y < n)
27                 sum += v[x--][y++];
28             r[i][j+1] = sum;
29         }
30     }
31     // Ahora podemos preguntar si es palindromo s[i..j]
32 }

```


5. Teoria de Numeros

5.1. PotLog

```

1  const tint nmod = 1000000007; // o el primo que deseamos
2  tint potLogMod (tint x, tint y) // Calcula: (x^y) mod nmod
3  {
4      tint ans = 1;
5      while (y > 0)
6      {
7          if (y % 2)
8              ans = (x * ans) % nmod;
9          x = (x * x) % nmod;
10         y /= 2;
11     }
12     return ans;
13 }
14 tint invMod(tint a) // nmod PRIMO. Devuelve b tal que: (a*b) = 1 (mod nmod)
15 {
16     return potLogMod(a, nmod-2);
17 }

```

5.2. Criba

```

1  const tint maxN = 1000500;
2  tint p[maxN + 1] = {1, 1};
3  tint phi[maxN];
4
5  map<tint, tint> factorizar (tint n)
6  {
7      map<tint, tint> f;
8      while (n > 1)
9      {
10         f[p[n]]++;
11         n /= p[n];
12     }
13     return f;
14 }
15 // USO:
16 int main()
17 {
18     // CRIBA COMUN : (p[n] = mayor primo que divide a n (n >= 2) )
19     for (tint i = 1; i <= maxN; ++i)
20         if (p[i] == 1)
21             for (tint j = i; j <= maxN; j += i)
22                 //if (p[j] == 1 or i == 1) // Con esta linea da el menor primo
23                 p[j] = i;

```

```

24 // CALCULA PHI(N): #Coprímos con N
25 for (tint i = 0; i < maxN; i++)
26     phi[i] = i;
27 for (tint i = 1; i < maxN; i++)
28     for (tint j = 2 * i; j < maxN; j += i)
29         phi[j] -= phi[i];
30 return 0;
31 }

```

5.3. Euclides Extendido (Guty)

5.4. Rabin-Miller

```

1
2 // USA: "PotLog", pero pasandole el modulo como parametro
3 #include <random>
4 const tint semilla = 38532164;
5 mt19937 gen(semilla);
6
7 tint mult(tint a, tint b, tint m)
8 {
9     int largestBit = 0;
10    while( (b >> largestBit) != 0)
11        largestBit++;
12    tint ans = 0;
13    for(tint currentBit = largestBit - 1; currentBit >= 0; currentBit--)
14    {
15        ans = (ans + ans);
16        if (ans >= m)
17            ans -= m;
18
19        if ( (b >> currentBit) & 1)
20        {
21            ans += a;
22            if (ans >= m)
23                ans -= m;
24        }
25    }
26    return ans;
27 }
28
29 bool esPrimoRM (tint n)
30 {
31     if (n <= 1)
32         return false;
33     else if (n <= 3)

```

```

34     return true;
35 else if (n % 2 == 0)
36     return false;
37 else
38 {
39     uniform_int_distribution<tint> dis(2, n-2);
40     tint kOrig = 0, m = n-1;
41     while (m % 2 == 0)
42     {
43         kOrig++;
44         m /= 2;
45     }
46     bool esPrimo = true;
47     vector<tint> testigos = {2,3,5,7,11,13,17,19,23,29,31,37};
48     for (auto a : testigos)
49     {
50         if (a < n)
51         {
52             tint b = potLogMod(a,m,n), k = kOrig;
53             if (b == 1 or b == n-1)
54                 continue;
55             else
56             {
57                 forn(j,k)
58                 {
59                     b = mult(b,b,n);
60                     if (b == n-1)
61                         break;
62                     else if (b == 1)
63                     {
64                         esPrimo = false;
65                         break;
66                     }
67                 }
68                 if (b != n-1)
69                 {
70                     esPrimo = false;
71                     break;
72                 }
73             }
74         }
75     }
76     return esPrimo;
77 }
78 }

```

5.5. Pollard-Rho

```

1 // USA: Rabin-Miller
2 tint gcd (tint a, tint b)
3 {
4     if (a == 0)
5         return b;
6     return gcd (b % a, a);
7 }
8 void factorizar (tint n, map<tint,tint> &f)
9 {
10     while (n > 1)
11     {
12         if (esPrimoRM(n))
13         {
14             f[n]++;
15             n /= n;
16         }
17         else
18         {
19             uniform_int_distribution<tint> dis(1, n-1);
20             tint a = dis(gen), b = dis(gen), x = 2, y = 2, d;
21             do
22             {
23                 x = (mult(x,x,n) + mult(a,x,n) + b) % n;
24                 y = (mult(y,y,n) + mult(a,y,n) + b) % n;
25                 y = (mult(y,y,n) + mult(a,y,n) + b) % n;
26                 d = gcd(abs(x-y),n);
27             }
28             while (d == 1);
29             if (d != n)
30             {
31                 factorizar(d,f);
32                 n /= d;
33             }
34         }
35     }
36 }
37 }

```

5.6. FFT

```

1 // USA : "PotLog" e "InvMod" con nmod = mod
2 const tint mod = (1 << 21)*11 + 1 ; // es re primo
3 const tint root = 38;
4 const tint root_1 = 21247462;
5 const tint root_pw = 1 << 21 ; // largo del arreglo

```

```

6  /*
7   * const tint mod = 7340033;
8   * const tint root = 5 ;
9   * const tint root_1 = 4404020 ;
10  * const tint root_pw = 1 << 20 ;
11  */
12
13 tint modulo (tint n)
14 {
15     return ((n % mod) + mod) % mod;
16 }
17 void fft (vector <tint> &a, bool invert )
18 {
19     tint n = a. size();
20     for (tint i = 1 , j = 0 ; i < n ; ++ i )
21     {
22         tint bit = n >> 1 ;
23         while(j >= bit)
24         {
25             j -= bit ;
26             bit >>= 1;
27         }
28         j += bit ;
29         if ( i < j )
30             swap (a[i],a[j]);
31     }
32     for (tint len = 2 ; len <= n ; len <= 1)
33     {
34         tint wlen = root;
35         if (invert)
36             wlen = root_1;
37         for (tint i = len ; i < root_pw ; i <= 1)
38             wlen = modulo(wlen * wlen);
39         for (tint i = 0 ; i < n ; i += len )
40         {
41             tint w = 1 ;
42             forn(j,len/2)
43             {
44                 tint u = a[i+j], v = modulo(a[i+j+len/2] * w) ;
45                 a[i+j] = modulo(u+v);
46                 a[i+j + len/2] = modulo(u - v);
47                 w = modulo(w * wlen) ;
48             }
49         }
50     }
51 }

```

```

52     if (invert)
53     {
54         tint nrev = invMod(n);
55         forn(i,n)
56             a[i] = modulo(a[i] * nrev) ;
57     }
58 }
59
60 void multiply (const vector<tint> &a, const vector<tint> &b, vector<tint> &res)
61 {
62     vector<tint> fa(a.begin(), a.end() ), fb(b.begin(), b.end() );
63     tint n = 1 ;
64     while (n < max(tint(a.size()), tint(b.size())))
65         n <= 1;
66     n <= 1 ;
67     fa.resize(n), fb.resize(n);
68     fft (fa, false) , fft(fb, false);
69     forn(i,n)
70         fa[i] *= fb[i];
71     fft(fa, true);
72     res = fa;
73 }
74 // USO:
75 int main()
76 {
77     vector<tint> a = {1,0,0,1};
78     vector<tint> b = {1,0,0,1};
79     vector<tint> res;
80     multiply(a,b,res);
81     for (auto x : res)
82         cout << x << " " ; // 1 0 0 2 0 0 1 0
83     cout << endl;
84     return 0;
85 }

```

6. Geometria

6.1. Tipo PUNTO y Operaciones

```

1  const ldouble epsilon = 1e-10;
2  const ldouble pi = acos(-1);
3
4  struct Punto
5  {
6      ldouble x,y;
7      Punto (ldouble xx, ldouble yy)
8      {
9          x = xx;
10         y = yy;
11     }
12     Punto()
13     {
14         x = 0.0;
15         y = 0.0;
16     }
17 };
18 Punto operator + (Punto p1, Punto p2)
19 {
20     return Punto(p1.x+p2.x,p1.y+p2.y);
21 }
22 Punto operator - (Punto p1, Punto p2)
23 {
24     return Punto(p1.x-p2.x,p1.y-p2.y);
25 }
26 Punto operator * (ldouble lambda, Punto p)
27 {
28     return Punto(lambda*p.x, lambda*p.y);
29 }
30 ldouble operator * (Punto p1, Punto p2)
31 {
32     return p1.x*p2.x+p1.y*p2.y;
33 }
34 ldouble operator ^ (Punto p1, Punto p2)
35 {
36     return p1.x*p2.y - p1.y*p2.x;
37 }
38 Punto operator ~ (Punto p)
39 {
40     return Punto(-p.y,p.x);
41 }
42 ldouble norma (Punto p)

```

```

43 {
44     return sqrt(p.x*p.x+p.y*p.y);
45 }
46 bool operator < (Punto p1, Punto p2)
47 {
48     return make_pair(p1.x,p1.y) < make_pair(p2.x,p2.y);
49 }
50 bool operator == (Punto p1, Punto p2)
51 {
52     return ((abs(p1.x-p2.x) < epsilon) && (abs(p1.y-p2.y) < epsilon));
53 }

```

6.2. Area de Poligono

```

1  ldouble areaTriangulo (Punto p1, Punto p2, Punto p3)
2  {
3      return abs((p1-p3)^(p1-p2))/2.0;
4  }
5
6  ldouble areaPoligono(vector<Punto> &polygon)
7  {
8      ldouble area = 0.0;
9      tint n = polygon.size();
10     forn(i,n)
11         area += polygon[i]^polygon[(i+1)%n];
12     return abs(area)/2.0;
13 }

```

6.3. Punto en Poligono

```

1  bool adentroPoligono(vector<Punto> &polygon, Punto p) // polygon EN EL SENTIDO
   DE LAS AGUJAS
2  {
3      bool adentro = true;
4      tint n = polygon.size();
5      forn(i,n)
6          adentro &= (((p-polygon[i])^(p-polygon[(i+1)%n])) < 0);
7      return adentro;
8  }

```

6.4. Interseccion de Segmentos

```

1  struct Segmento
2  {
3      Punto start,end,dir;
4      Segmento (Punto ss, Punto ee)
5      {

```

```

6   start = ss;
7   end = ee;
8   dir = ee-ss;
9   }
10  };
11  // res.second == 0 -> NO HAY INTERSECCION
12  // res.second == 1 -> INTERSECAN EN UN PUNTO (que esta en res.first)
13  // res.second == 2 -> SON COLINEALES E INTERSECAN EN TODO UN SEGMENTO (Da un
    extremo, si queremos el otro, correr otra vez con "otroExtremo" = true)
14  pair<Punto,tint> interSeg (Segmento s1, Segmento s2, bool otroExtremo )
15  {
16      if ((abs(s1.dir ^ s2.dir)) < epsilon) // son colineales
17      {
18          vector<pair<Punto,tint> > aux = {{s1.start - epsilon*s1.dir,1},
19                                           {s1.end   + epsilon*s1.dir,1},
20                                           {s2.start - epsilon*s2.dir,2},
21                                           {s2.end   + epsilon*s2.dir,2}};
22
23          sort(aux.begin(),aux.end());
24          if (aux[0].second != aux[1].second)
25              return make_pair(aux[1+otroExtremo].first,2);
26          else
27              return make_pair(Punto(),0);
28      }
29      else
30      {
31          ldouble alfa = ((s2.start-s1.start)^s2.dir) / (s1.dir^s2.dir);
32          if (0 <= alfa && alfa <= 1)
33              return make_pair(s1.start+alfa*s1.dir,1);
34          else
35              return make_pair(Punto(),0);
36      }
37  }

```

6.5. Angulo Entre Puntos y Distancia entre Segmentos

```

1  ldouble angEntre (Punto p1, Punto p2, Punto p3) // P1^P2P3
2  {
3      ldouble a = norma(p2-p3);
4      ldouble b = norma(p1-p3);
5      ldouble c = norma(p2-p1);
6      return acos((a*a+c*c-b*b)/(2*a*c));
7  }
8
9  ldouble dPuntoSeg (Punto p, Segmento s)
10 {
11     if (angEntre(p,s.start,s.end) > pi/2 or angEntre(p,s.end,s.start) > pi/2)
12         return min(norma(p-s.start),norma(p-s.end));

```

```

13     else
14         return abs( ((s.start-p)^(s.end-p)) / (norma(s.dir)) );
15 }
16
17 ldouble dEntreSeg(Segmento s1, Segmento s2)
18 {
19     ldouble a = min(dPuntoSeg(s1.start,s2),dPuntoSeg(s1.end,s2));
20     ldouble b = min(dPuntoSeg(s2.start,s1),dPuntoSeg(s2.end,s1));
21     return (interSeg(s1,s2,false).second == 0) * min(a,b);
22 }

```

6.6. Convex-Hull (2D) (Jonaz)

6.7. Sweep Line Facil (Interseccion de Segmentos o Closest Pair)

6.8. Sweep Line Dificil (Union de Rectngulos)

7. Varios

7.1. Longest Increasing Subsequence (LIS)

```

1 tint LIS(vector<tint> &v) {
2     if (v.empty()) return 0;
3
4     tint l = 0;           // ultimo lugar de tails hasta ahora
5     vi tails(v.size(), 0); // candidatos de final de sub secuencias
6     tails[l] = v[0];
7
8     forsn(i,1,v.size()) {
9         // con upper_bound es no-decreciente
10        tint me = lower_bound(tails.begin(),tails.begin()+l+1, v[i])-tails.begin();
11        tails[me] = v[i];
12        if (me > l) l = me;
13    }
14    return l + 1;
15 }
```

7.2. Maximum Subarray Sum

```

1 tint maximumSum (vector<tint> &a) // a no vacio
2 {
3     tint maxTotal = a[0], maxAca = a[0], n = a.size();
4     forsn(i,1,n)
5     {
6         maxAca = max(a[i],maxAca + a[i]);
7         maxTotal = max(maxTotal,maxAca);
8     }
9     return maxTotal;
10 }
11 }
```

7.3. Rotar 90 una matriz (sentido horario)

```

1 void rotar (vector<string> &origi)
2 {
3     tint n = origi.size();
4     string aux (n,'x');
5     vector<string> rotado (n,aux);
6     forn(i,n)
7     forn(j,n)
8         rotado[j][n-i-1] = origi[i][j];
9     origi = rotado;
10 }
```

7.4. Random + Imprimir Doubles

```

1 #include <iostream>
2 #include <random>
3 #include <iomanip>
4
5 using namespace std;
6
7 random_device rd;
8 mt19937 gen(rd());
9 uniform_int_distribution<int> dis1(1, 10000);
10 uniform_real_distribution<long double> dis2(1, 10000);
11
12 int main()
13 {
14     cout << dis1(gen) << "\n";
15     cout << fixed << showpoint << setprecision(16) << dis2(gen) << "\n";
16     return 0;
17 }
```

7.5. Sliding Window RMQ

```

1 void agrandarVentana (tint &r, deque<pair<tint,tint> > &rmq, vector<tint> &v)
2 {
3     while (!rmq.empty() && rmq.back().first >= v[r])
4         rmq.pop_back();
5     rmq.push_back({v[r],r});
6     r++;
7 }
8
9 void achicarVentana (tint &l, deque<pair<tint,tint> > &rmq)
10 {
11     if (l == rmq.front().second)
12         rmq.pop_front();
13     l++;
14 }
15
16 pair<tint,tint> minimoVentana (deque<pair<tint,tint> > &rmq)
17 {
18     return rmq.front();
19 }
20
21 // USO: En todo momento tenemos el minimo entre [l,r)
22 int main()
23 {
24     deque<pair<tint,tint> > rmq; // {numero,indice}
25 }
```

```

26 | tint l = 0, r = 0; // l . r
27 | vector<tint> v = {1,2,3,4,3,2,2,3,4};
28 | agrandarVentana(r,rmq,v);
29 | agrandarVentana(r,rmq,v);
30 | agrandarVentana(r,rmq,v);
31 | agrandarVentana(r,rmq,v);
32 | agrandarVentana(r,rmq,v);
33 | achicarVentana(l,rmq);
34 | achicarVentana(l,rmq);
35 | cout << minimoVentana(rmq).first << endl; // {3,4}
36 | return 0;
37 | }

```

7.6. Ternary Search

```

1 | // Ternary en ENTEROS
2 | tint miniTernarySearch (tint a, tint b) // En [a,b] esta el minimo
3 | {
4 |     tint l = a, r = b;
5 |     while (abs(r - l) > 5)
6 |     {
7 |         tint al = (2*l + r)/3;
8 |         tint br = (l + 2*r)/3;
9 |         if (f(al) > f(br)) // cambiar a "<" para maximo
10 |             l = al;
11 |         else
12 |             r = br;
13 |     }
14 |     tint ans = 1e16;
15 |     forsn(k,l,r+1)
16 |         ans = min(ans,f(k)); // cambiar por "max" para maximo
17 |     return ans;
18 | }
19 | //Ternary en FLOATING POINT
20 | ldouble miniTernarySearch (ldouble tL, ldouble tR) // En [tL, tR] esta el minimo
21 | {
22 |     while (abs(tR - tL) > epsilon)
23 |     {
24 |         ldouble tLThird = (2.0*tL + tR)/3.0;
25 |         ldouble tRThird = (tL + 2.0*tR)/3.0;
26 |         if (f(tLeftThird) > f(tRightThird)) // cambiar a "<" para maximo
27 |             tLeft = tLeftThird;
28 |         else
29 |             tRight = tRightThird;
30 |     }
31 |     return f((tLeft+tRight)/2.0);
32 | }

```