

Вводная лекция

Плотников Даннил Михайлович, Закарлюка Иван
Владимирович

Санкт-Петербургский государственный университет

Оглавление

Полезные материалы	4	Побитовые операции	24
Теория	5	Применения побитовых операций . . .	25
Задачи	7	Алгоритмы	26
Универсальные солдаты	8	Сканирующая прямая	27
Достойные упоминания	10	Задача	28
Теория	11	Метод двух указателей	29
Анализ сложности	12	Задача	30
О-нотация	14	Префиксные суммы	31
Небольшое упражнение	16	Задача	33
Ответы	17		
Связь с алгоритмами	18		
Упражнение побольше	19		
Ваще огромное упражнение	21		
Мастер-теорема	23		

Организационные вопросы

- Лекция во вторник пятой парой
- Контест в субботу 17:30 — 20:00
- Посещение свободное, в контесте можно участвовать из дома, но круче приходить на факультет
- Язык программирования — в целом любой, однако традиционно C++(и на то есть причины!)
- Все материалы лекций будут доступны в репозитории <https://github.com/kamenkremen/spbu-cp-materials>
- Читаем мы по методичке, ссылка в репозитории и телеге

Полезные материалы

Теория

e-maxx (<http://e-maxx.ru/algo/>)

- Большое количество алгоритмов
- Подробные объяснения с примерами, кодом, задачами(на других платформах)
- Проверен временем
- Иногда лежит 😬

Алгоритмика (<https://algorithmica.org/ru/>)

- Много алгоритмов и полезных статей, но все равно много чего нет
- Подробные объяснения с примерами, кодом
- Относительно свежий, поэтому написан более понятным языком и с нормально выглядящим сайтом

ИТМО вики (neerc.ifmo.ru/wiki/)

- Большое количество не только алгоритмов, но в целом конспектов по математике, компьютер саенсу
- Некоторые статьи написаны не очень понятно
- Некоторые статьи написаны не очень правильно
- Некоторые статьи недописаны

Задачи

CSES (<https://cses.fi/problemset/>)

- Много базовых, хороших задач
- Задачи собраны по темам

Timus (<https://acm.timus.ru/>)

- Огромное количество хороших задач
- Сайт прямиком из 2000 года 🙄

Универсальные солдаты

Leetcode (<https://leetcode.com/>)

- Большой архив задач
- Регулярные контесты
- Больше для подготовки к собесам

acmp (<https://acmp.ru/>)

- 1000 изначальных задач и ещё куча с разных соревнований
- Есть несколько курсов с теорией и задачами
- Устарел не только дизайн, но и теория местами

Codeforces (<https://codeforces.com/>)

- Огромный, все время пополняющийся архив задач
- Регулярные рейтинговые кон тесты различной сложности
- Вполне живое сообщество
- Хороший курс по некоторым темам, сейчас вроде делается второй
- Группа кружка в которой будут проходить субботние кон тесты именно здесь(<https://codeforces.com/group/RZ7bF4GcQY/>)

Достойные упоминания

- AtCoder (<https://atcoder.jp/>);
- TopCoder (<https://www.topcoder.com/>);
- Usaco (<https://usaco.org/>);
- SortMe (<https://sort-me.org/>).

Теория

Анализ сложности

- Для анализа алгоритмов нужно научиться их сравнивать
- Самые очевидные критерии — “скорость” выполнения и используемая память. Сейчас поговорим про скорость
- Конечно, можно просто запустить алгоритм. Но тогда
 - На разных компьютерах время работы будет отличаться
 - Не всегда заранее доступны именно те данные, на которых он в реальности будет запускаться.
 - Иногда приходится оценивать алгоритмы, которые будут работать очень долго
 - Хотелось бы уметь оценить алгоритм, до того как садиться его реализовывать. Иначе как вообще придумывать новые нетривиальные алгоритмы?

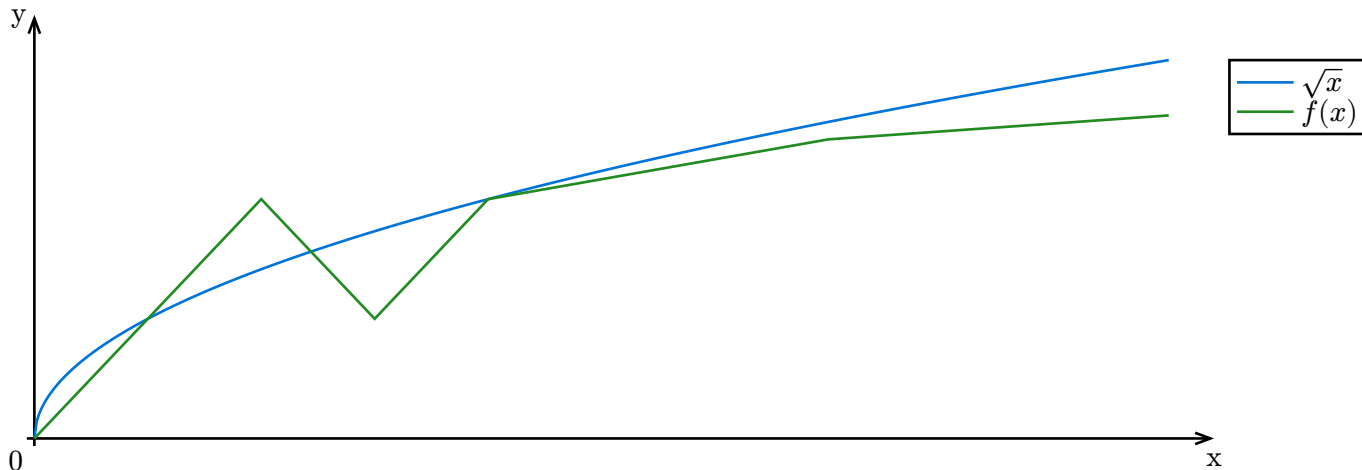


- Попробуем как-нибудь приблизиться к нашим целям. Например, давайте считать количество операций которое совершает алгоритм
- Причем нужно считать количество операций в зависимости от входных данных, ведь иначе алгоритм который принимает n целых чисел и обрабатывает их суммарно за 10 операций мы можем посчитать хуже алгоритма, который обрабатывает их за n операций(ведь при $n < 10$ это правда будет так!)
- Для этого мы возьмем уже существующую вещь из математики. Она называется О-нотация

О-нотация

$$g(x) = O(f(x)) \Rightarrow \exists C > 0 = \text{const} : \exists x_1 : \forall x \geq x_1 \Rightarrow g(x) \leq C f(x)$$

$$f(x) = O(\sqrt{x})$$



Следствия из определения:

- $O(Cf(x)) = O(f(x))$, например: $O(15x^2) = O(x^2)$
- $O(f(x) + C) = O(f(x))$, например: $O(x^2 + 15) = O(x^2)$
 - При решении задач нужно не забывать о существовании этих констант. Если она будет сильно большой, то алгоритм может не проходить по времени, хотя асимптотически должно выглядеть верным
- $g(x) = O(f(x)) \Rightarrow O(g(x) + f(x)) = O(f(x))$, например: $x = O(x^2) \Rightarrow O(x^2 + x) = O(x^2)$



Небольшое упражнение

$$f_1(n) = 2n$$

$$f_1(n) = O(?)$$

$$f_2(n) = n^2 + 3n$$

$$f_2(n) = O(?)$$

$$f_3(n) = \frac{n}{10^{100}}$$

$$f_3(n) = O(?)$$

$$f_4(n) = \sum_{k=1}^n \left(\sum_{i=1}^k i \right)$$

$$f_4(n) = O(?)$$

$$f_5(n) = \frac{n}{3}$$

$$f_5(n) = O(?)$$

$$f_6(n) = \log_2 n + 30$$

$$f_6(n) = O(?)$$

$$f_7(n) = n^3 + 2^n - 100$$

$$f_7(n) = O(?)$$

$$f_8(n) = 10^{10^{10}}$$

$$f_8(n) = O(?)$$

Ответы

$$f_1(n) = 2n$$

$$f_2(n) = n^2 + 3n$$

$$f_3(n) = \frac{n}{10^{100}}$$

$$f_4(n) = \sum_{k=1}^n (\sum_{i=1}^k i)$$

$$f_5(n) = \frac{n}{3}$$

$$f_6(n) = \log_2 n + 30$$

$$f_7(n) = n^3 + 2^n - 100$$

$$f_8(n) = 10^{10^{10}}$$

$$f_1(n) = O(n)$$

$$f_2(n) = O(n^2)$$

$$f_3(n) = O(n)$$

$$f_4(n) = O(n^2)$$

$$f_5(n) = O(n)$$

$$f_6(n) = O(\log_2 n)$$

$$f_7(n) = O(2^n)$$

$$f_8(n) = O(1)$$



Связь с алгоритмами

Самые часто встречающиеся асимптотики:

Асимптотика	Возможный вход	Пример алгоритма
$O(1)$	Любой	Формула
$O(\log n)$	Огромный	Двоичный поиск
$O(n)$	$\leq 10^8$	Поиск максимума
$O(n \log n)$	$\leq 10^6$	Сортировка
$O(n^2)$	$\leq 10^4$	Перебор пар
$O(n^3)$	$\leq 10^3$	Алгоритм Флойда-Уоршелла
$O(2^n)$	≤ 30	Перебор подмножеств
$O(n!)$	≤ 10	Перебор перестановок
$O(n^n)$	Никакой	Прям полный перебор

Упражнение побольше

Какова асимптотика этого алгоритма?

```
for j in 1..n-1
  for i in 0..n-1-j
    if a[i] > a[i+1]:
      swap(a[i], a[i + 1])
```

Какова асимптотика этого алгоритма?

```
for j in 1..n-1
  for i in 0..n-1-j
    if a[i] > a[i+1]:
      swap(a[i], a[i + 1])
```

$O(n^2)$

Ваше огромное упражнение

Какова асимптотика этого алгоритма?

```
for i = 0 to k
    C[i] = 0;
for i = 0 to n - 1
    C[A[i]] = C[A[i]] + 1;
b = 0;
for j = 0 to k + 1
    for i = 0 to C[j]
        A[b] = j;
        b = b + 1;
```



Какова асимптотика этого алгоритма?

```
for i = 0 to k
    C[i] = 0;
for i = 0 to n - 1
    C[A[i]] = C[A[i]] + 1;
b = 0;
for j = 0 to k + 1
    for i = 0 to C[j]
        A[b] = j;
        b = b + 1;
```

$$O(k + n + kn) = O(kn)$$

Мастер-теорема

Когда дело доходит до рекурсии, может быть проблематично посчитать время работы алгоритма. Для этого есть мастер-теорема для задачи размера n , которая разделяется на a задач в b раз меньшего размера с их объединением за $\Theta(n^c)$

$$\text{Пусть } T(n) = \begin{cases} aT(\frac{n}{b}) + \Theta(n^c) & \text{при } n > n_0 \\ \Theta(1) & \text{при } n \leq n_0 \end{cases}$$

Тогда

- Если $c > \log_b a$, то $T(n) = \Theta(n^c)$
- Если $c = \log_b a$, то $T(n) = \Theta(n^c \log n)$
- Если $c < \log_b a$, то $T(n) = \Theta(n^{\log_b a})$

Побитовые операции

Любое число(и не только) на самом деле хранится в виде нулей и единиц, то есть в двоичной системе счисления. Поскольку можно трактовать 0 как false а 1 как true, то к ним применимы логические операции(которые применяются к каждому биту, поэтому называются побитовые). Самые часто встречающиеся:

- И(&)
- Или(|)
- Не(~)
- Исключающее или(^), чаще xor

Так же такое представление позволяет, например, пользоваться сдвигами

- << — побитовый сдвиг влево
- >> — побитовый сдвиг вправо

Применения побитовых операций

- \ll — По сути, эквивалентен умножению на два
- \gg — По сути, эквивалентен делению на два без остатка
- $x \& 1$ - эквивалентно $x \% 2$
- $x \& -x$ — взятие последнего ненулевого бита числа
- $v \&\& !(v \& (v - 1))$ — проверка является ли число степенью 2
- `__builtin_clz(x)` — посчитать количество ведущих нулей
- `__builtin_ctz(x)` — посчитать количество конечных нулей
- `__builtin_popcount(x)` — посчитать количество единиц в двоичной записи числа

Алгоритмы



Сканирующая прямая

Дан набор из n отрезков на числовой прямой. Нужно найти какую-нибудь точку, которая покрыта наибольшим количеством отрезков

Как вариант, можно перебирать все точки и считать перебором для каждой, сколько отрезков её покрывает

- Однако какова будет асимптотика такого решения?
- Можно попробовать улучшить этот вариант, например, не считать сколько отрезков покрывают точку в лоб
 - Давайте запомним в каких точках сколько отрезков начинаются и кончаются
 - Можем во время прохода по прямой поддерживать сколько сейчас отрезков покрывают точку
- А если рассматривать только точки в которых отрезок кончается/начинается?

Задача

Дан набор из n отрезков на числовой прямой. Дано q точек. Нужно для каждой точки вывести количество отрезков, которому она принадлежит



Метод двух указателей

Метод, а не алгоритм, поскольку намного менее конкретный

Дан массив чисел a , число k . Нужно найти максимальный по длине отрезок, такой, что сумма элементов на нем равна k

- Начнем искать с $l = 0, r = 0$
- Увеличиваем r пока сумма $\leq n$
- Если сумма равна n , то возможно ответ найден
- Пока сумма $> n$, увеличиваем l

К схожей задаче можно применить метод двух указателей

- если отрезок $[l, r]$ хороший, то любой вложенный в него отрезок также хороший
- или если отрезок $[l, r]$ хороший, то любой отрезок, который его содержит также хороший
- если зная ответ для $[l, r]$ можно быстро считать ответ для $[l - 1, r]$ и $[l, r + 1]$



Задача

Автобус представляет собой ряд из n мест, пронумерованных от 1 до n . Пассажиры садятся в автобус по следующим правилам:

- Если в автобусе нет занятых мест, пассажир может сесть на любое свободное место;
- Иначе пассажиру следует сесть на любое свободное место, рядом с которым есть занятое место. Другими словами, пассажир должен садиться на место с индексом i ($1 \leq i \leq n$), только если существует хотя бы одно из мест с индексами $i - 1$ или $i + 1$, и при этом хотя бы одно из этих мест занято.

У вас есть список длины n того, как рассаживались пассажиры. Определите, правильно ли они расселись.



Префиксные суммы

Дан массив целых чисел a , и приходят запросы вида «найти сумму на отрезке с позиции l до позиции r ».

- Можно отвечать в лоб, но это долго

Заведем массив, который назовем массивом префиксных сумм(далее p) и определим его так:

- $p_0 = 0$
- $p_1 = a_0$
- $p_2 = a_0 + a_1$
- ...
- $p_k = \sum_{i=0}^{k-1} a_i$

Посчитать его можно за $O(n)$



Теперь рассмотрим отрезок $[l, r]$:

- Сумму на отрезке $[0, r]$ мы знаем (она равна p_{r+1})
- Сумму на отрезке $[0, l - 1]$ мы знаем (она равна p_l)
- Сумма на отрезке $[l, r]$ это $\Sigma[0, r] - \Sigma[0, l - 1]$

Поскольку все эти значения у нас уже посчитаны, мы можем ответить на любой запрос за $O(1)$.

Задача

Дан массив целых чисел a , и приходят запросы вида «найти хог чисел на отрезке с позиции l до позиции r ».