Алгоритмы

Лекции

Савва Чубий, БПИ233

2024–2025

[1] a.k.a ДД, Treap, Дерамида, Пиво, Курево

2024-09-03

Введение

Игорь Борисович

$$\text{Накоп} = 0.25 \cdot \text{Кол} + 0.25 \cdot \text{КР} + 0.4 \cdot \text{ДЗ} + 0.1 \cdot \text{Сем}$$

$$\text{Итог} = \begin{cases} \lfloor \text{Накоп} \rceil, & \text{if НЕ идти на экзамен} \\ 0.5 \cdot \text{Накоп} + 0.5 \cdot \text{Экз}, & \text{if идти на экзамен} \end{cases}$$

Контесты на 1–2 недели

Структуры данных

Опр. Абстрактный тип данных — определяем, какие операции делает структура, но не определяем конкретную реализацию

Контейнеры:
- Последовательные (напр, вектор)
- Ассоциативные (напр, map)
- Адаптеры (не имеют итераторов)

Линейные структуры данных

Стек и очередь

Стек	Очередь
LIFO	FIFO

Реализации:
- Массив
- Список
- Deque
- (для очереди) на двух стеках

Список

Односвязный:
- `begin()` указывает на первый эл-т
- каждый элемент указывает на следующий
- `end()` указывает в пустоту

Двусвязный:
- каждый элемент указывает ещё и на прошлый эл-т

Список может быть зациклен

Зацикленный список может иметь незацикленное начало

Стек с минимумом

Помимо основного стека поддерживаем стек минимумов (на префиксе)

st	min_st
2	2
5	3
3	3
6	4
4	4

Минимум в стеке – `min_st.top()`

Очередь через два стека

Имеем два стека: `st1` и `st2`

Push:

```
st1.push(x)
```

Pop:

```
if st2 is empty:
    переложить весь st1 в st2
st2.pop()
```

Асимптотика

аморт. $O(1)$

Над каждым элементом совершается не более 3 операций:
1. Положить в `st1`
2. Переложить из `st1` в `st2`
3. Вытащить из `st2`

Вектор

1. Изначально выделяется память под несколько эл-в
2. Можем `push`-ить, пока `v.size() < v.capacity()`
3. Когда место кончается, вектор выделяет в два раза больше памяти и копирует туда элементы
4. При удалении `capacity()` не меняется

Асимптотика

аморт. $O(1)$

На n операций уходит $n + \frac{n}{2} + \frac{n}{4} + \ldots + 1 \to 2n = O(n)$ копирований

Метод потенциалов

Метод подсчета асимптотики

$$\varphi_0 \to \varphi_1 \to \ldots \to \varphi_n$$

Опр. Потенциал — функция от наших структур данных

Опр. Аморт. время работы — $a_i = t_i + \Delta\varphi$

$$\sum a_i = \sum (t_i + \Delta\varphi) = \sum t_i + (\varphi_n - \varphi_0)$$

$$\frac{\sum t_i}{n} = \frac{\varphi_0 - \varphi_n}{n} + \frac{\sum a_i}{n} \leq \frac{\varphi_0 - \varphi_n}{n} + \max(a_i)$$

Хотим минимизировать $\max(a_i)$ и $\frac{\varphi_0 - \varphi_n}{n}$

Для стека

$$\varphi_i := 2n_1$$

push	pop
$t_i = 1$	$t_i = 1$ или $2n_1 + 1$
$a_i = 1 + 2 = 3$	$a_i = 1$ или $2n_1 + 1 + (0 - 2n_1) = 1$

2024-09-10

Символы Ландау

Опр. $f(x) = O(g(x))$:

$$\exists C > 0 \exists x_0 \geq 0 : \forall x \geq x_0 : |f(x)| \leq C|g(x)|$$

Опр. $f(x) = o(g(x))$:

$$\forall \varepsilon > 0 \exists x_0 : \forall x \geq x_0 : |f(x)| \leq \varepsilon|g(x)|$$

Опр. $f(x) = \Theta(g(x))$:

$$\exists 0 < C_1 \leq C_2 \exists x_0 : C_1|g(x)| \leq |f(x)| \leq C_2|g(x)|$$

Примеры

1. $3n + 5\sqrt{n} = O(n)$
2. $n = O(n^2)$
3. $n! = O(n^n)$
4. $\log n^2 = O(\log n)$
5. $k \log k = n \Rightarrow k = O(?)$

Мастер-теорема

$T(n)$ – время работы (количество операций)

Теор. Пусть

$$a \in \mathbb{N}, b \in \mathbb{R}, b > 1, c \geq 0$$

$$T(n) = \begin{cases} O(1) & \text{if } n \leq n_0 \\ aT\left(\frac{n}{b}\right) + O(n^c) & \text{otherwise} \end{cases}$$

тогда:

$$T(n) = \begin{cases} O(n^c) & \text{if } c > \log_b a \\ O(n^c \log n) & \text{if } c = \log_b a \\ O(n^{\log_b a}) & \text{if } c < \log_b a \end{cases}$$

Доказательство

Max глубина $= \log_b n$

На i-ом слое: $a^i \cdot \left(\frac{n}{b^i}\right)^c$ операций

В листьях (слой $\log_b n$): $a^{\log_b n}$ операций

$$T(n) = \sum_{i=0}^{\log_b n} O\left(a^i \left(\frac{n}{b^i}\right)^c\right) = O\left(\sum_{i=0}^{\log_b n} a^i \left(\frac{n}{b^i}\right)^c\right) = O\left(n^c \sum_{i=0}^{\log_b n} \left(\frac{a}{b^c}\right)^i\right)$$

Пусть $q = \frac{a}{b^c}$

При $q < 1 \Leftrightarrow a < b^c \Leftrightarrow \log_b a < c :$

$$O\left(n^c \sum_i q^i\right) \le O\left(n^c \sum_i^{\infty} q^i\right) = O\left(n^c \cdot \frac{1}{1-q}\right) = O(n^c)$$

При $q = 1 :$

$$O(n^c \cdot \log_b n)$$

При $q > 1 :$

$$O\left(n^c \cdot \left(\frac{a}{b^c}\right)^{\log_b n}\right) = O\left(n^c \cdot \frac{a^{\log_b n}}{b^{c \cdot \log_b n}}\right) = O\left(n^c \cdot \frac{a^{\log_b n}}{n^c}\right) =$$
$$= O\left(a^{\log_b n}\right) = O\left(a^{\frac{\log_a n}{\log_a b}}\right) = O\left(n^{\frac{1}{\log_a b}}\right) = O\left(n^{\log_b a}\right)$$

Примеры

<u>Merge sort</u>

$$T(n) = 2 \cdot T\left(\frac{n}{2}\right) + O(n)$$
$$a = 2$$
$$b = 2$$
$$c = 1$$
$$\log_2 2 = 1 \Rightarrow T(n) = O(n^c \log n) = O(n \log n)$$

<u>Бинпоиск</u>

$$T(n) = T\left(\frac{n}{2}\right) + O(1)$$
$$a = 1$$
$$b = 2$$
$$c = 0$$
$$\log_2 1 = 0 \Rightarrow T(n) = O(n^c \log n) = O(\log n)$$

<u>Обход полного двоичного дерева</u>

$$T(n) = 2T\left(\frac{n}{2}\right) + O(1)$$

$$a = b = 2$$
$$c = 0$$

$$\log_2 2 > 0 \Rightarrow T(n) = O\left(n^{\log_b a}\right) = O\left(n^1\right) = O(n)$$

Обобщение

$$T(n) = aT\left(\frac{n}{b}\right) + O\left(n^c \cdot \log^k n\right)$$

$$c = \log_b a \Rightarrow T(n) = O\left(n^c \log^{k+1} n\right)$$

2024-09-17

Информация

Коллок предварительно в начале второго модуля (2 ноября, 1–4 пары)

Все задачи в контесте стоят одинокого

Алгоритм Карацубы

Алгоритм перемножения двух многочленов (или чисел)

$$A(x) = a_0 + a_1 x + ... + a_{n-1} x^{n-1}$$

$$B(x) = b_0 + b_1 x + ... + b_{n-1} x^{m-1}$$

$$C(x) = A(x)B(x) = c_0 + c_1 x + ... c_{n+m-2} x^{n+m-2}$$

bruteforce (в столбик) за $O\left(n^2\right)$:

$$c_k = \sum_{i=0}^{k} a_i \cdot b_{k-i}$$

В Карацубе лучше останавливаться при $\deg \approx 16$ и перемножать в столбик

Добиваем многочлены до одинаковой длины и до степени двойки.

Разобьем многочлен на два:

$$\begin{aligned} A(x) &= a_0 + a_1 x + ... + a_{n-1} x^{n-1} \\ &= \underbrace{\left[a_0 + a_1 x + ... + a_{\frac{n}{2}-1} x^{\frac{n}{2}-1}\right]}_{A_0(x)} + \underbrace{\left[a_{\frac{n}{2}} + ... + a_{n-1} x^{\frac{n}{2}-1}\right]}_{A_1(x)} x^{\frac{n}{2}} \\ &= A_0(x) + A_1(x) x^{\frac{n}{2}} \end{aligned}$$

$$B(x) = B_0(x) + B_1(x) x^{\frac{n}{2}}$$

Перемножим (складываем за линию, перемножаем рекурсивно):

$$A(x)B(x) = \left(A_0 + A_1 x^{\frac{n}{2}}\right)\left(B_0 + B_1 x^{\frac{n}{2}}\right) = A_0 B_0 + (A_1 B_0 + A_0 B_1) x^{\frac{n}{2}} + A_1 B_1 x^n$$

Найдем асимптотику:

$$T(n) = 4T\left(\frac{n}{2}\right) + O(n) \Rightarrow T(n) = O(n^2)$$

Так перемножать не выгодно. Проблема в четырех произведениях.

Сокращаем число произведений до трех:

$$(A_0 + A_1)(B_0 + B_1) = \underbrace{A_0B_0 + A_1B_1}_{\text{уже знаем}} + \underbrace{A_0B_1 + A_1B_0}_{\text{сможем найти}}$$

Найдем новую асимптотику:

$$T(n) = \underbrace{3T\left(\frac{n}{2}\right)}_{\text{на умножения}} + \underbrace{O(n)}_{\text{на сложения}} \Rightarrow T(n) = O\left(n^{\log_2 3}\right) \approx O(n^{1.585})$$

Так перемножать значительно быстрее.

Длинная арифметика

$$2105789 = 9 + 8x + 7x^2 + 5x^3 + x^5 + 2x^6 \mid_{x=10}$$

$$a, b < 10^{1000}$$

Нужно делать перенос разряда.

Можно сменить систему счисления для ускорения в константу раз. Удобно брать $x = 10^n$.

Алгоритм Штрассена

Обобщение Карацубы на матрицы

brutforce за $O(n^3)$: $C_{i_j} = \sum_{k=0}^{n-1} a_{ik}b_{kj}$

Размер матрицы: $n = 2^k$

Пилим матрицу на четыре куска. Куски будут перемножаться, как обычные матрицы.

$$\begin{pmatrix} a_{11} & a_{12} \\ a_{21} & a_{22} \end{pmatrix} \cdot \begin{pmatrix} b_{11} & b_{12} \\ b_{21} & b_{22} \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} a_{11}b_{11} + a_{12}b_{21} & a_{11}b_{12} + a_{12}b_{22} \\ a_{21}b_{11} + a_{22}b_{21} & a_{21}b_{12} + a_{22}b_{22} \end{pmatrix}$$

Можно посчитать не за 8, а за 7 умножений

Посчитаем сложность:

$$T(n) = 7T\left(\frac{n}{2}\right) + O(n^2) \Rightarrow T(n) = O\left(n^{\log_2 7}\right) \approx O(n^{2.81})$$

Выгодно только для очень больших матриц

Аналоги Штрассена

Год	**Название**	**Асимптотика**
1990	Коперсмита-Виноградова	$O(n^{2.3755})$
2020	Алмана-Вильямса	$O(n^{2.3728})$

Гипотеза Штрассена: $\forall \varepsilon > 0 : \exists$ алгоритм $: \forall n \geq N : O(n^{2+\varepsilon})$

Fast Fourier Transform (FFT)

Сложность $O(n \log n)$, но с большой константой

Основной принцип: храним многочлен, как список его значений в некоторых точках. Знаем $A(x_0), A(x_1), \ldots, A(x_{n-1})$

Коэффициенты при умножении меняются нетривиально, а значения в точках — намного проще, если удачно выбрать точки: $x_i = \omega^i$, где $\omega \in \mathbb{C}$ или $\omega \in \mathbb{Z}_p$.

Проблема: переход в `double`.

2024-09-24

Детерминированные и вероятностные алгоритмы

Детерминированные алгоритмы

Опр. Сложность — максимальное время работы на данных размера n.

Опр. Сложность в среднем — математическое ожидание количества действий.

Для конечномерных:

$$E = \sum_{x \in \chi} P(x) \cdot \operatorname{cut}(x)$$

Для бесконечномерных: *какой-то интеграл*

От бесконечномерного случая часто можно перейти к конечномерному. Например, в случае сортировок делать сжатие координат (превращать)

Вероятностные алгоритмы

Опр. Вероятностные алгоритмы — алгоритмы, которые при одних выходных данных могут иметь разное время работы или разный вывод. Используют генератор случайных чисел.

Виды вероятностных алгоритмов:

- **Без ошибки**: всегда выдает правильный ответ
- **С односторонней ошибкой**: ошибается только в одну сторону

  Пример: вероятностные алгоритмы проверки на простоту
- **С двусторонней ошибкой**: ошибается в обе стороны

Опр. Ожидаемое время работы — математическое ожидание времени работы (для конкретного набора входных данных)

Опр. Ожидаемая сложность — максимальное ожидаемое время на данных размера n.

k-ая порядковая статистика (вероятностный)

Выбрали случайный опорный элемент, разделили массив на две части по опорному:

$$\underbrace{\ldots}_{m-1 \text{ элемент}} \le x_i \le \underbrace{\ldots}_{n-m \text{ элементов}}$$

Медиана будет либо опорным элементом, либо элементов в бОльшем куске.

Оценим ожидаемое время работы. Если массив разбился на куски по $m - 1$ и $n - m$

$$T(n) = \underbrace{T(\max(m-1, n-m))}_{\text{в худшем случае ищем в большем куске}} + \underbrace{O(n)}_{\text{на разделение по опорному}}$$

Итого:

$$E(T(n)) = \sum_{m=1}^{n} P(n)E(T(\max(m-1, n-m))) + O(n) = \sum_{m=\frac{n}{2}}^{n} \frac{1}{n} \cdot 2E(T(m)) + O(n) =$$

$$= \frac{2}{n} \sum_{m=\frac{n}{2}}^{n-1} E(T(m)) + O(n) = \frac{2}{n}\left(O\left(\frac{n}{2}\right) + ... + O(n-1)\right) + O(n) =$$

$$= \frac{2}{n} O\left(\frac{3n^2}{8}\right) + O(n) = O\left(\frac{3}{4}n\right) + O(n) = O(n)$$

k-ая порядковая статистика (детерминированный)

1. Делим массив на чанки размера 5
2. Сортируем каждый чанк: $\frac{7}{5}n$ действий
3. Берем медиану каждого чанка: $m_1, ..., m_{\frac{n}{10}}$
4. Ищем медиану медиан рекурсивно
5. Используем найденное число в виде опорного элемента в прошлом алгоритме

$$T(n) = \underbrace{T\left(\frac{7n}{10}\right)}_{\text{прошлый алгоритм}} + \underbrace{T\left(\frac{n}{5}\right)}_{\text{рекурсия}} + \underbrace{O(n)}_{\text{разделение}} \to T(n) = O(n)$$

Алгоритм Фрейвалдса

Правда ли, что $A \cdot B = C$? (A, B и C даны)

Берем случайный вектор из 0 и 1: $v = \left(\begin{smallmatrix}1\\0\end{smallmatrix}, \begin{smallmatrix}1\\0\end{smallmatrix}, ..., \begin{smallmatrix}1\\0\end{smallmatrix}\right)$

Если $AB = C$, то $A \cdot (B \cdot v) = C \cdot v$

Алгоритм с односторонней ошибкой. Если получили равенство, то вероятность неудачи не больше одной второй

Можно повторит процедуру и улучшить вероятность. За k испытаний получаем вероятность $P_{\text{неуд}} \leq \frac{1}{2^k}$, а сложность $O(kn^2)$.

Лемма Шварца-Зиппеля

$f(x_1, ..., x_k)$ – многочлен степени n

Считаем, что умеем находить значение f в точке

Хотим проверить, является ли он тождественным нулем

1. Берем случайный набор данных $(y_1, ..., y_k) \in S^k$
2. Для ненулевого $f : P(f(y_1, ..., y_n) = 0) \leq \frac{n}{|S|}$

Дерандомизация

Превращение вероятностного алгоритма в детерминированный

Для леммы Шварца-Зиппеля и $k = 1$ достаточно проверить $n + 1$ разную точку

2024-10-01

Время работы QUICKSORT-а

Случайно выбираем опорный элемент x

Мысленно отсортируем массив:

$$a_1, a_2, ..., a_n \longrightarrow b_1, b_2, ..., b_n$$

Опорный элемент x сравнивается со всем и исключается из работы. Значит, два элемента никогда не сравниваются больше одного раза.

Пусть $\delta_{ij} = \operatorname{int}(b_i \text{ сравнивали с } b_j)$. Для времени работы считаем количество сравнений:

$$E(T(n)) = E\left(\sum_{i=0}^{n-1} \sum_{j=i+1}^{n} \delta_{ij}\right) = \sum \sum E(\delta_{ij}) = \sum \sum P(b_i \text{ сравнивали с } b_j)$$

Два элемента b_i и b_j НЕ будут сравниваться, если между ними когда-то выбирался опорный. Они будут сравниваться только, если среди элементов $b_i, ..., b_j$ первым был выбран i-ый или j-ый.

$$E(T(n)) = \sum_{i=0}^{n-1} \sum_{j=i+1}^{n} \frac{2}{j-i+1} = \sum_{i=0}^{n-1} \sum_{k=1}^{n-i} \frac{2}{k+1} = \sum_{i=0}^{n-1} 2 \underbrace{\left(\frac{1}{2} + \frac{1}{3} + ... + (n-i+1)\right)}_{O(\log n)} = O(n \log n)$$

Skip List

Вероятностная структура данных на основе list-а и операциями, как у дерева поиска

Элементы лежат по возрастанию. Есть фиктивные элементы $-\infty$ и ∞ в начале и конце.

$$-\infty \to -4 \to 0 \to 1 \to 3 \to 7 \to 12 \to 15 \to +\infty$$

Хотим прыгать по списку большими шагами, а не только шагами по 1.

Делаем новый список («уровень»), в который включаем элементы данного с вероятностью $P = \frac{1}{2}$. Бесконечности всегда переходят на новый уровень.

В каждом элементе храним указатель направо и вниз. Отдельно храним указатель на $-\infty$ верхнего уровня.

Таблица 4. Структура списка

	$\downarrow$																
Уровень 2:	$-\infty$	$\to$	-4	$\to$							7	$\to$					$+\infty$
Уровень 1:	$-\infty$	$\to$	-4	$\to$					3	$\to$	7	$\to$			15	$\to$	$+\infty$
Уровень 0:	$-\infty$	$\to$	-4	$\to$	0	$\to$	1	$\to$	3	$\to$	7	$\to$	12	$\to$	15	$\to$	$+\infty$

Операции:
- Поиск: спускаемся по дереву
- Удаление: удаляем из всех слоев
- Добавление: случайно выбираем в каких слоях элемент будет, а в каких — нет (количество слоев может увеличиться), потом добавляем.

Способы реализации:

- multiple nodes: несколько уровней с node-ами
- fat nodes: один уровень, но в каждой node-е несколько указателей

Преимущество перед деревом:
- Легко пишется
- Легко распараллеливается (можно вставлять несколько элементов одновременно)
- Легко печатается

$$P(\text{есть i-ый уровень}) = 1 - \left(1 - \frac{1}{2^i}\right)^n \underbrace{\leq}_{\text{неравенство бернули}} 1 - \left(1 - \frac{n}{2^i}\right) = \frac{n}{2^i}$$

$$i = 4\log_2 n : P(i) \leq \frac{n}{2^{4\log n}} = \frac{n}{n^4} = \frac{1}{n^3}$$

Модификации Skip List-а

- $p \neq \frac{1}{2}$.
  - количество слоев: $\log_{\frac{1}{p}} n$
  - $O\left(\frac{1}{p}\log_{\frac{1}{p}} n\right)$
  - Лучший вариант $p = \frac{1}{e}$, но на практике, вероятно, бесполезно.
- Можно сделать только два слоя: получим корневую декомпозицию

Метод имитации отжига

Пытаемся минимизировать некоторую величину – функционал качества (например, какой-нибудь путь в графе, расставить на доску ферзей, которые друг друга не бьют).

Будем пытаться улучшить значение функционала: $Q_0 \to Q_1 \to \dots$

Плохой способ

Будем рандомно генерировать новое состояние и переходить на него только, если оно лучше.

Не работает, так как можно попасть в локальный минимум, а не глобальный.

Вводим понятие температуры T_i, функции, которая как-то убывает с каждой итерацией.

Делаем случайное, небольшое изменение. Если функционал стал меньше, то переходим, иначе переходим с вероятностью:

$$P = e^{-\frac{Q_{i+1} - Q_i}{T_i}}$$

Идея в том, что изначально (когда T_i большое) у нас плохое состояние и не страшно его «потерять», перепрыгнув в другое. Потом (когда T_i маленькое), состояние более хорошее и перепрыгивать мы хотим меньше.

2024-10-08

Численное интегрирование

Дана функция $y = f(x)$. Хотим посчитать $\int_a^b f(x)$.

Метод Монте-Карло

Работает, но сходится медленно

Возьмем $\sin(x), x \in [0, \pi]$.

Будем генерировать точки в прямоугольнике $x \in [0, \pi]; y \in [0, \pi]$ и смотреть, сколько попало под график.

Детерминированный метод

Разбиваем отрезок на равные кусочки:

$$a = x_0 < x_1 < \ldots < x_n = b$$

$$x_{i+1} - x_i = h = \frac{b-a}{n}$$

Один кусок ($x \in [x_i, x_{i+1}]$) — криволинейная трапеция. Её можно приближать разными фигурами:

- Прямоугольником:
  - $S = h \cdot f(x_i)$ — метод левых прямоугольников
  - $S = h \cdot f(x_{i+1})$ — метод правых прямоугольников
  - $S = h \cdot f\left(\frac{x_i + x_{i+1}}{2}\right)$ — метод средних прямоугольников
- Трапецией:
  - $S = \frac{h}{2}(f(x_i) + f(x_{i+1}))$
- Криволинейной трапецией (с параболой сверху):
  - $S = \frac{h}{6}(f(x_i) + 4f\left(\frac{x_i + x_{i+1}}{2}\right) + f(x_{i+1})$ — формула Симпсона

У формулы Симпсона сходимость на два порядка выше

<u>Пример</u>

Ищем площадь круга:

$$(x-1)^2 + (y-5)^2 = 9$$

Разбиваем на две полуокружности: верхнюю ($f_1(x)$) и нижнюю ($f_2(x)$)

$$S = \int_{-2}^{4} (f_1(x) - f_2(x)) dx$$

Сетки переменной плотности

Интегрируем верхнюю половину окружности. Будем использовать метод левых прямоугольников. Если разрезать на четыре части, то два центральные кусочка дают хорошее приближение, а два крайних — очень плохое.

Вывод: сетка с постоянным шагом — часто плохой вариант.

Алгоритм:

- Делим на несколько частей
- Проверяем, на каких кусках получили хорошее приближение, а на каких плохое.

  Для этого всё же измельчаем сетку в этом месте и проверяем, сильно ли изменилось приближение. Если слабо, то приближение хорошее:

  $$|S_1 - S_2| < \varepsilon$$
- Там, где получили плохое приближение, запускается от него рекурсивно.

Метод хорошо сходится, но мы плохо можем оценивать приближение.

Задача (похожая на 2-ую и 3-ю из контеста)

Есть набор фигур на экране. Найти площадь объединения

Методы решения (по увеличению эффективности):

1. **Монте-Карло**: плохо сходится
2. **Сетка**:

   Разрежем на сеточку (по вертикали и горизонтали). Смотрим на центр: считаем, что если входит центр, то входит весь прямоугольник
3. **Квадродерево**:
   - Режем на сетку. Смотрим на каждый квадратик.
   - Если квадратик заполнен полностью или полностью пустой, то сразу добавляем его в ответ
   - Иначе (если заполнен частично), то продолжаем рекурсивно.
   - Останавливаемся, если получили квадратик площади меньше ε
4. **Вертикальные полосы переменной плотности + Сканлайн**
   - Режем на полоски, которые дают элементарные огибающие. Можно порезать и сильнее.
   - Каждая фигура идет от начала до конца полосы (то есть по горизонтали начинается и заканчивается либо на границе полосы, либо вне её).
   - Внутри каждой полосы, заменяем каждую фигуру на прямоугольник, дальше сканлайном ищем площадь пересечения.
   - Потом делим вертикальную линию пополам, проверяем хорошее ли получилось приближение, если плохое, запускаемся дальше

2024-10-15

Декартово дерево[2]

Хотим реализовать set.

Каждая вершина дерева хранит пару (x, y) – (ключ, приоритет).

Приоритет — внутренняя информация для балансировки.

Предполагаем, что x-ы и y-и уникальны.

- По ключам (x) — двоичное дерево поиска
- По приоритетам (y) — куча (с максимумом вверху)

Версия 1980 (offline)

В этой версии приоритетов нет

Вставка (как в простом бинарном дереве) в порядке случайной перестановки

Версия 1996

Вставка в произвольном порядке, но с приоритетами

[2] a.k.a ДД, Treap, Дерамида, Пиво, Курево

Берем y из равномерного распределения: $y \in U[0, 1]$ — получаем нулевую вероятность совпадения приоритетов

Характеристики:
- Глубина вершины: $E(\text{dep}[v]) = O(\log n)$
- Высота вершины: $E(h[v]) = O(1)$
- Размер поддерева вершины: $E(\text{sz}[v]) = O(\log n)$

Есть два способа реализации:
- с поворотами
- через split-merge

Split-Merge

Split

«Режем» дерево вертикальной прямой: `pair<T, T> split(T tree, int line_x)`.

Все ключи левого дерева меньше прямой, все ключи правого — больше

Merge

Есть два дерева такие, что у левого все ключи меньше, чем у правого.

Merge объединяет их в одно дерево: `T split(T left, T right)`.

Insert

```
tl, tr = split(t, x)
merge(tl, merge(T({x, y}), tr))
```

Delete

- Двумя `split`-ами отрезаем все элементы меньше x и все элементы больше x.
- `merge`-им два эти дерева

Повороты

- y
  - x
    - A
    - B
  - C

$\overrightarrow{\text{right}(x)}$

$\overleftarrow{\text{left}(y)}$

- x
  - A
  - y
    - B
    - C

Insert

- Вставка до листа
- Подъем поворотами

Delete

- Поворотами опускаем в лист
- Удаляем лист

Split

Делаем `split(a)`

- `insert({a, +inf})` — новый элемент окажется в корне
- Левое и правое поддерево корня — нужные деревья

Merge (Join)

- Подвесим деревья к `{a, +inf}`
- Сделаем `delete(a)`

Теоремы

Теорема 1

Пусть ключи отсортированы: $x_1 < ... < x_n$

Хотим узнать $\text{dep}[x_l] = \sum_{i=1}^{n} A_{i,l}$ — где $A_{i,l} = \text{int}(x_i \text{ - предок } x_l)$

$\text{sz}[x_l] = \sum_{j=1}^{n} A_{l,j}$

Следствие
$a_{i,l} = P(x_i \text{ - предок } x_j)$
$E(\text{dep}[x_l]) = \sum_{i=1}^{n} a_{i,l} = E(\text{sz}[x_l]) = \sum_{i=1}^{n} a_{l,i}$

Лемма
Пусть все приоритеты разные (это происходит с вероятностью $= 1$)

$$x_i \text{ - предок } x_j \Leftrightarrow \text{prior}(x_i) = \max_{\min(i,j) \le k \le \max(i,j)} \text{prior}(x_k)$$

$$a_{i,j} = \frac{1}{|i - j| + 1}$$

Теорема

$$\ln n \coloneqq \log_e n$$

$$\lg n \coloneqq \log_2 n$$

$$E(\text{dep}[x_l]) = \frac{1}{|l-1|+1} + \frac{1}{|l-2|+1} + ... + \frac{1}{1+1} + \frac{1}{1} + \frac{1}{1+1} + ... + \frac{1}{|n-l|+1} =$$
$$= \{H_l \text{ - сумма гармонического ряда до } l\} =$$
$$= H_l + H_{n-l+1} - 1 < \{\ln(n) < H_n < \ln(n) + 1\} < 1 + 2\ln n$$

$$E(\text{sz}[x_l]) < 1 + 2\ln n$$

$$\frac{H_n}{\ln n} \to \gamma, n \to +\infty, \text{где } \gamma \approx 4.311$$

Zip-дерево

Цель создания — чтобы ранг (приоритет) занимал меньше бит. В zip-дереве он имеет значение от 1 до $\lg n$ (т.е. столько же, сколько и слоев) и занимает $\lg \lg n$ бит.

Берем не равномерное распределение, а геометрическое. Это логично т.к. количество вершин на соседних уровнях различается примерно в два раза.

$$P(\text{rank} = 0) = \frac{1}{2}, P(\text{rank} = 1) = \frac{1}{4}, ..., P(\text{rank} = k) = \frac{1}{2^{k+1}}$$

Теперь многие приоритеты совпадают.

Пусть у v есть два сына l и r:

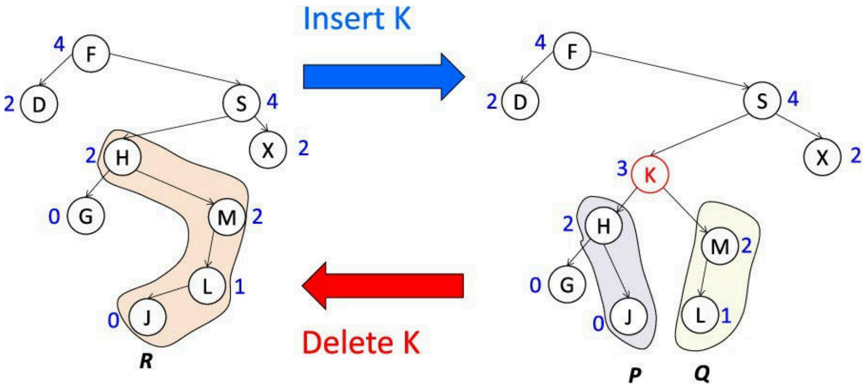
- $\text{rank}(l) < \text{rank}(v)$
- $\text{rank}(r) \geq \text{rank}(v)$

Дерево будет перекошено влево.

$$E(\text{rank}) = 0 \cdot \frac{1}{2} + 1 \cdot \frac{1}{4} + \ldots \Rightarrow 2E = E + 1 \Rightarrow E = 1$$

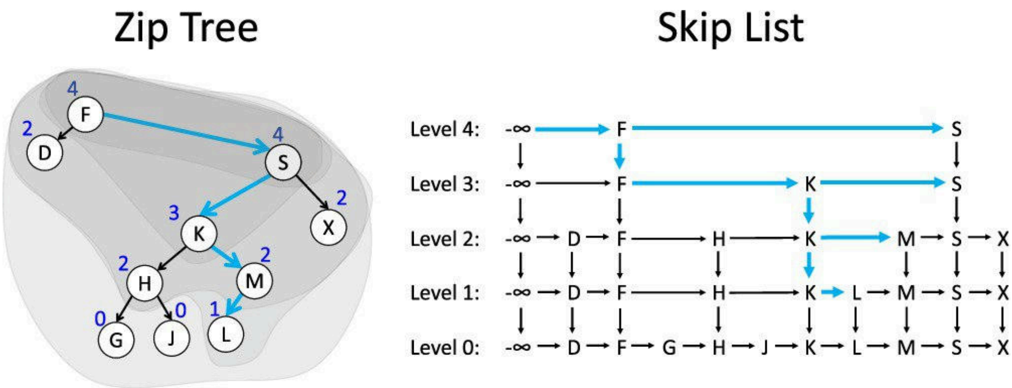
Операции `unzip` и `zip` — аналоги `split` и `merge`

Рис. 1. Вставка и удаление в `zip`-дереве



`zip-tree` имеет естественный изоморфизм со `skip-list`: Вершина, которая лежит в k-ом уровне, но не лежит в $(k+1)$-ом в `skip-list`-е имеет `rank = k`.

Рис. 2. Изоморфизм `zip-tree` и `skip-list`



`zip-tree` с данными ключами и приоритетам единственно.

—— Теоремы ——

Формулки

$$r_i := \text{rank}(i)$$

$$\text{rr} := \text{rank}(\text{root})$$

$$P(r_i = k) = \frac{1}{2^{k+1}} \Rightarrow P(r_i < k) = \frac{1}{2} + \ldots + \frac{1}{2^k} = 1 - \frac{1}{2^k}$$

$$P(r_i > k) = \frac{1}{2^k} \Rightarrow P\left(\max_i r_i < k\right) = \left(1 - \frac{1}{2^k}\right)^n \underbrace{\geq}_{\text{по н-ву Бернули}} 1 - \frac{n}{2^k}$$

$$P(\max r_i \geq k) \leq \frac{n}{2^k}$$

$$P(\text{rr} \geq \ln n + C) \leq \frac{n}{2^{\ln n + C}} = \frac{1}{2^C}$$

$$P(\text{rr} \geq (c+1)\ln n) \leq \frac{1}{n^C}$$

Теорема

$$E(\text{rr}) = 0 \cdot P(\text{rr} = 0) + 1 \cdot P(\text{rr} = 1) + ... =$$
$$= 0 \cdot P_0 + 1 \cdot P_1 + ... + \lceil \lg n \rceil P_{\lceil \lg n \rceil} + (\lceil \lg n \rceil + 1) P_{\lceil \lg n \rceil + 1} + ... \leq$$
$$\leq \lceil \lg n \rceil \cdot \sum_{i=1}^{\infty} P_i + 1 \cdot \frac{1}{2} + 2 \cdot \frac{1}{4} + 3 \cdot \frac{1}{8} + ... = \lceil \lg n \rceil + 2 < \lg n + 3$$

Лемма

- `low` — предки x-а с ключом, **меньше** чем у x-а
- `high` — предки x-а с ключом, **больше** чем у x-а

y_l — самый высокий из `low`

y_h — самый высокий из `high`

$E(\#\text{ low}) = 1 + (\text{rank}(y_e) - \text{rank}(x)) \leq 1 + \text{rank}(y_l) \leq \lg n + 4$

$$E(\#\text{ high}) \leq \frac{1 + \text{rank}(y_h)}{2}$$

Теорема

Из прошлых лемм:

$$E(\text{dep}[v]) = \frac{3}{2} \lg n + O(1)$$

Теорема (без доказательства)

$$E(\text{sz}[v], \text{rank}(v) == k) \leq 3 \cdot 2^k - 1$$

$$E(\text{sz}[v]) \leq \frac{3}{2} \lg n + 2$$

Сравнение с ДД

	ДД	**Zip**
глубина	$2 \ln n = 1.3863 \lg n$	$1.5 \ln n$