

Pelstra di algoritmi

Marini Mattia

20 ottobre 2025

Palestra di algoritmi is licensed under [CC BY 4.0](#) .

© 2023 [Mattia Marini](#)

Indice

1 Introduzione	3
1.1 Basi cpp	3
1.1.1 Input metodo 1 (consigliato)	3
1.1.2 Input metodo 2	3
1.1.3 Ultra fast io	4
1.2 Complessità	5
1.2.1 Esempio 1	5
1.2.2 Esempio 2	6
1.3 Struttura problemi	7
2 Programmazione dinamica	8
2.1 Donimo	8
2.2 Hateville	8
2.3 Zaino	9
2.4 Zaino umbound	9
2.5 LCS	9
2.6 Occorrenza k approssimata	10
2.7 Prodotto di catena di matrici	11
2.8 Intervalli pesati	13
3 Esercizi dp	13
4 Feature importanti di cpp	26
4.1 Type inference - auto	26
4.2 Passaggio per riferimento	26
4.3 Range-based for (for-each loop)	27
4.4 Overloading degli operatori	27
4.4.1 Opzioni per eseguire l'overloading	27
4.4.2 Funzioni da saper "overloadare"	28
4.5 Structs	28
4.6 Inizializzatori di liste	29

5 Funzioni utili della std library	29
5.1 Sorting - <code>std::sort</code>	30
5.2 Pitov - <code>std::nth_element</code>	30
5.3 Binary search 1 - <code>std::lower_bound, std::upper_bound</code>	30
5.4 Binary search 2 - <code>std::binary_search</code>	31
5.5 Range elementi uguali - <code>std::equal_range</code>	31
5.6 Minimo e massimo in vettori - <code>std::min_element, std::max_element</code>	31
5.7 Somma e moltiplica - <code>std::accumulate</code>	32
5.8 Minimo e massimo - <code>std::minmax_element</code>	32
5.9 Conta elementi - <code>std::count</code>	32
5.10 Trova elementi - <code>std::find</code>	32
6 Strutture dati di cpp	33
6.1 Vector	33
6.2 Stack	33
6.3 Queue	34
6.4 Priority Queue	34
6.5 Set	34
6.6 Map	35
6.7 Unordered Map	35
7 Problemi sito oii consigliati	36
8 Soluzioni problemi sito OII	37
8.1 Figonacci (<code>figonacci</code>)	37
8.2 Discesa massima (<code>discesa</code>)	37
8.3 Police 3 (<code>police3</code>)	38
8.4 Piano degli studi (<code>pianostudi</code>)	38
8.5 Police 4 (<code>police4</code>)	39
8.6 Spiedini di frutta (<code>spiedini</code>)	39
8.7 K-step ancestor (<code>treeancestor</code>)	40
8.8 Taglialegna (<code>taglialegna</code>)	40
8.9 Ma chi è quel mona (<code>porte</code>)	46
8.10 Truffa al sushi (<code>sushi</code>)	47

1

Introduzione

Qui di seguito sono raccolte nozioni di base per affrontare ogni problema relativo alle OII

1.1 Basi cpp

In ogni problema è necessario effettuare input/output su file¹. Ci sono diversi modi per eseguire ciò.

1.1.1 Input metodo 1 (consigliato)

Vedi file [input1.cpp](#)

L'idea è di creare un oggetto `ifstream` e `ofstream` che poi potremmo utilizzare in maniera totalmente analoga a, rispettivamente, `cin` e `cout`

```
std::ifstream in("input.txt");
in >> a >> b;

std::ofstream out("output.txt");
out << a << b
```

Esiste un trucco per velocizzare notevolmente la velocità di input/output utilizzando questo metodo. In particolare, è sufficiente appendere le seguenti righe prima di scrivere o leggere su files:

```
ios_base::sync_with_stdio(false);
cin.tie(NULL);
```

Tuttavia se il problema sfora i limiti di tempo, con ogni probabilità è la soluzione a non essere corretta, non le operazioni di input/output. Queste righe possono essere utili per scalare la classifica sui siti di allenamento, non per altro

1.1.2 Input metodo 2

Vedi file [input2.cpp](#)

Questo metodo è più "vecchio" e meno consigliato. L'idea è di utilizzare le funzioni `freopen` per reindirizzare lo standard input/output su file:

```
FILE *in = fopen("input.txt", "r");
fscanf(in, "%d %d", &a, &b);

FILE *out = fopen("output.txt", "w");
fprintf(out, "%d %d\n", a, b);
```

dove le funzioni `fprintf` e `fscanf` prendono come argomenti:

- Il puntatore ad un file `FILE *`
- Una stringa `format`, contenente una serie di specificatori, preceduti da `"%"`

¹In realtà a volte è sufficiente implementare il body di una funzione oppure la parte relativa all'output viene fornita

- **d**: decimal, numero intero
 - **f**: float
 - **s**: stringa c-style, in particolare `char *`
- Una serie variabili che corrispondono a quanto indicato in `format`. Nel caso di `scanf` è richiesto l'indirizzo di memoria di queste

1.1.3 Ultra fast io

Ci sono infine alcuni metodi per velocizzare l'input al massimo, utili per sprecare la performance al massimo, per arrivare nei primi in classifica. In particolare, questi metodi si basano sull'uso delle funzioni `getchar_unlocked()` e `putchar_unlocked()`

```
inline static int scanInt(FILE *file = stdin) {
    int n = 0;
    int neg = 1;
    char c = getc_unlocked(file);
    if (c == '-')
        neg = -1;
    while (c < '0' || c > '9') {
        c = getc_unlocked(file);
        if (c == '-')
            neg = -1;
    }
    while (c >= '0' && c <= '9') {
        n = (n << 3) + (n << 1) + c - '0';
        c = getc_unlocked(file);
    }
    return n * neg;
}

inline static void writeInt(int v, FILE *file = stdout) {
    static char buf[14];
    int p = 0;
    if (v == 0) {
        putc_unlocked('0', file);
        return;
    }
    if (v < 0) {
        putc_unlocked('-', file);
        v = -v;
    }
    while (v) {
        buf[p++] = v % 10;
        v /= 10;
    }
    while (p--) {
        putc_unlocked(buf[p] + '0', file);
    }
}
```

```

inline static int getString(char *buf, FILE *file = stdin) {
    std::string s;
    int c = getc_unlocked(file);

    // Skip leading whitespace
    while (c != EOF && (c == ' ' || c == '\n' || c == '\t' || c == '\r'))
        c = getc_unlocked(file);

    // Read until next whitespace or EOF
    int index = 0;
    while (c != EOF && c != ' ' && c != '\n' && c != '\t' && c != '\r') {
        buf[index++] = static_cast<char>(c);
        c = getc_unlocked(file);
    }

    return index;
}

inline static void putString(const std::string &s, FILE *file = stdout) {
    for (size_t i = 0; i < s.size(); i++)
        putc_unlocked(s[i], file);
}

```

Nota che le funzioni `putc_unlocked` e `getc_unlocked` sono disponibili solo in sistemi operativi unix(MacOs e Linux). Si possono usare in tranquillità dato che i server che testano il nostro codice sono tutti linux, ma il codice potrebbe non compilare in locale

1.2 Complessità

Il punto focale delle olimpiadi di informatica è non solo quello di scrivere algoritmi funzionanti, bensì efficienti. Per questa ragione è importante fornire critesi secondo i quali valutare la velocità d'esecuzione degli algoritmi

La logica di base sta nel relazionare il *numero di iterazioni* che un algoritmo deve eseguire alla *dimensione dell'input*.

1.2.1 Esempio 1

Supponiamo di avere un algoritmo per trovare il massimo in un vettore di n elementi. L'algoritmo fa quanto segue:

- Inizializza una variabile `max` al primo elemento del vettore
- Per ogni elemento del vettore controlla se è maggiore di `max`. In caso affermativo aggiorna `max` all'elemento corrente
- Ritorna `max`

Algoritmo: Massimo vettore

```
int max(int v[]):  
    max ← v[0];  
    for i = 0 to v.size - 1 do  
        if v[i] > max then  
            max ← v[i];  
    return max;
```

In questo caso notiamo come siano necessarie n iterazioni perchè l'algoritmo termini (dove n è la dimensione del vettore v). Abbiamo quindi rapportato la dimensione dell'input alla complessità temporale dell'algoritmo

In questo caso, si dice che la complessità dell'algoritmo è $\Theta(n)$

1.2.2 Esempio 2

Supponiamo di avere un algoritmo che debba eseguire una moltiplicazione applicando la proprietà distributiva:

$$(a + b + c) \cdot (d + e + f)$$

secondo la proprietà distributiva questo diventa:

$$\underbrace{(ad + ae + af)}_A + \underbrace{(bd + be + bf)}_B + \underbrace{(cd + ce + cf)}_C$$

ritornare un vettore che contenga i coefficienti (A, B, C)

Algoritmo: Moltiplicazione distributiva

```
int mul(int v1[], int v2[]):  
    int rv = int[0...v1.size];  
    for i = 0 to v1.size - 1 do  
        rv[i] = 0;  
        for j = 0 to v2.size - 1 do  
            rv+ = v1[i] · v2[j];  
    return rv;
```

Siccome per ogni elemento di v_1 devo scorrere interamente v_2 , dovrò ripetere $v_2 * v_1$ volte il body del ciclo.

In questo caso, se i due vettori hanno dimensione n , si dice che la complessità dell'algoritmo è $\Theta(n^2)$

1.2.2 Notazione Ω , Θ , O

In generale, per valutare la complessità di un algoritmo siamo interessati a più scenari:

- Nel peggiore dei casi, l'algoritmo che complessità ha? → notazione O

- Nel migliore dei casi, l'algoritmo che complessità ha? → notazione Ω
- Nel "caso medio", l'algoritmo che complessità ha? → notazione Θ

Nota bene: nella maggior parte dei casi siamo interessati alla complessità nel caso pessimo O in quanto non possiamo escludere che questo si presenti nel dataset.

Per capire meglio la differenza fra caso ottimo e caso pessimo prendiamo in analisi l'algoritmo di *insertion sort*:

Algoritmo: *Insertion Sort*

```
int insertionSort(int v[]):
    for i = 1 to v.size - 1 do
        int key = v[i];
        int j = i - 1;
        while j ≥ 0 and v[j] > key do
            v[j + 1] = v[j];
            j = j - 1;
        v[j + 1] = key;
    return v;
```

In questo caso, dato un vettore lungo n , abbiamo due casi estremi:

- Il vettore è ordinato in modo crescente
- Il vettore è ordinato in modo decrescente

Nel primo caso l'algoritmo non entrerà mai nel ciclo while e dunque scorrerà il vettore una singola volta, originando una complessità di $\Omega(n)$.

Nel secondo caso l'algoritmo dovrà per ogni elemento del vettore scorrere (quasi) tutto il vettore stesso, originando una complessità di $O(n^2)$

1.3 Struttura problemi

Ogni problema delle OII e delle OIS ha una struttura simile e si compone come segue:

- Descrizione problema
- Descrizione dati di input
- Descrizione formato output
- Esempi
- Testcase

In particolare, il punteggio viene assegnato in base ai testcase che il nostro codice passa. Dobbiamo quindi scrivere un codice che risolva un dato problema stampando in output la soluzione. La correzione funziona come segue:

- I testcase sono raggruppati in un dato numero di *gruppi*
- Ad ogni gruppo di *testcase* è assegnato un punteggio e delle assunzioni. Ad esempio, ci può essere detto che i dati in input, in un dato gruppo non superano una certa dimensione o sono strutturati in un modo particolare
- Se all'interno di un gruppo i testcase sono tutti passati (output corretto), allora vengono assegnati i punti, altrimenti no

Si noti che per passare un testcase non è sufficiente che l'output sia corretto, ma il tempo di esecuzione e la memoria utilizzata devono essere entro i limiti previsti, specificati nel testo del problema

2

Programmazione dinamica

2.1

Donimo

Quanti modi ho di disporre tasselle di domino in una scacchiera $2 \times n$?

Soluzione

- Salvo in $dp[i]$ il numero di combinazioni che ci sono per un rettangolo $2 \times i$
- Ho due opzioni:
 - Metto 2 tessere in orizzontale, allora $dp[i] = dp[i - 2]$
 - Metto 1 tessera in verticale, allora $dp[i] = dp[i - 1]$
- Quindi $dp[i] = dp[i - 1] + dp[i - 2]$
- La soluzione è $\text{Fib}(n)$

2.2

Hateville

Ho un vettore di prezzi. Se prendo un prezzo $v[i]$ non posso prendere $v[i - 1]$ e $v[i + 1]$. Trova prezzo massimo

Soluzione

- Salvo in $dp[i]$ il prezzo massimo che posso ottenere con i vicini $\leq i$
- Ho due opzioni:
 - Non prendo $v[i]$, allora il prezzo è $dp[i - 1]$
 - Prendo $v[i]$, allora il prezzo è $dp[i - 1] + v[i]$

2.3 Zaino

Zaino ha capacità C , ho n pezzi di peso $w[i]$ e profitto $p[i]$. Trova profitto massimo

Soluzione

- Crea matrice $n \times C$ in cui si salva $dp[i][j]$ il profitto massimo che si può ottenere con i pezzi $\leq i$ e capacità $\leq j$
- Ho due opzioni:
 - Prendo pezzo (i, j) , allora il prezzo migliore è $dp[i - 1][j - w[i]] + p[i]$
 - Non lo prendo, allora il prezzo è $dp[i - 1][j]$
- Posso ottimizzare lo spazio tenendo salvato solo due righe della matrice, la i e la $i - 1$

2.4 Zaino umbound

Vedi zaino, solo che non c'è limite al numero di oggetti che uno puo prendere

Soluzione

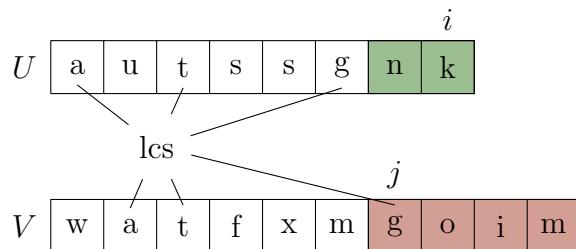
- Vettore dp in cui salvo in i il profitto massimo per uno zaino grande i
- Per ogni peso item x , il profitto massimo è $p[x] + dp[i - w[x]]$
- $dp[i]$ è il massimo fra tutti i valori trovati al punto 2

2.5 LCS

Date due stringhe U e T , trova la sottosequenza massimale. Una sottosequenza è una stringa che si ottiene da un'altra selezionandone solo alcuni caratteri (non necessariamente contigui, ma mantenendone l'ordine).

Soluzione

- Tabella dp con U su un lato e T sull'altro. In $dp[i][j]$ salvo la lunghezza della LCS fra la sottostringa $U[0, i]$ e $T[0, j]$
- Ho due opzioni:
 - $U[i] = T[j]$, allora $dp[i][j] = dp[i - 1][j - 1] + 1$ (aggiungo un carattere alla LCS più corta di 1)
 - $U[i] \neq T[j]$ allora $dp[i][j] = \max(dp[i - 1][j], dp[i][j - 1])$. Vedi immagine



Per migliorare la soluzione, se i caratteri sono diversi, devo aggiungere un carattere che sia nell'insieme dei caratteri dopo l'ultimo carattere comune. Quindi ho che

- A T , devo aggiungere un carattere che appartiene all'insieme rosso
- A U , devo aggiungere un carattere che appartiene all'insieme verde

Chiaramente la cosa è asimmetrica, per questo devo controllare $dp[i-1][j]$ e $dp[i][j-1]$

Dimostrazione formale: dobbiamo dimostrare che date due parole $U(u_1, \dots, u_i)$ e $V(v_1, \dots, v_j)$ e $X(x_1, \dots, x_k)$ allora

- Se $u_i = v_j$ allora

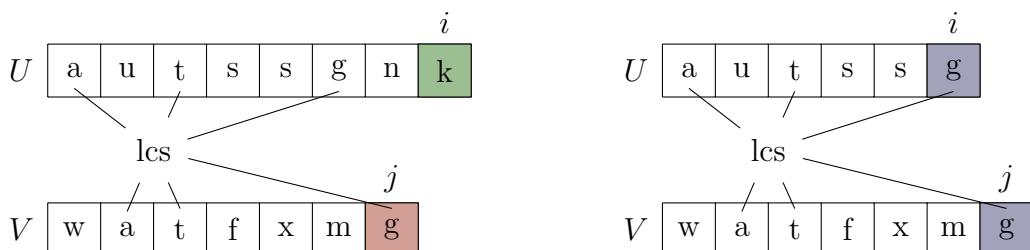
$$u_i = v_j = x_k \\ X(K-1) \in \mathcal{LCS}(U(i-1), V(j-1))$$

- Se $u_i \neq v_j$ e $x_k \neq u_i$ allora

$$X \in \mathcal{LCS}(U(i-1), V)$$

- Se $u_i \neq v_j$ e $x_k \neq v_j$ allora

$$X \in \mathcal{LCS}(U, V(j-1))$$



2.6 Occorrenza k approssimata

Data una stringa t e una p , diciamo che la distanza k di p da t è il numero minimo di *inserimenti, eliminazioni e scambi* che dobbiamo fare in t per far sì che $t == p$.

$$t = \text{"scempio"}, \quad p = \text{esempio} \rightarrow k = 2$$

ad esempio, scambiando la "s" e "c" di *scempio* in "e" ed "s" rispettivamente

Il problema sta nel trovare in un testo t , la distanza minima di un pattern p da una sua qualsiasi sottostringa.

Ciò equivale a trovare quanti inserimenti, rimozioni e scambi devo fare nel testo per far sì che il pattern diventi una sua sottostringa

Soluzione

- Inizializza matrice che ha p in verticale e t in orizzontale

- In $dp[i][j]$ si salva il minor valore di k per far sì che $p[0, i]$ sia sottostringa di $t[0, j]$ che finisce in j
 - Se $p[i] == t[j]$ allora non serviranno altre mosse per riportare la soluzione di $dp[i - 1][j - 1]$ alla soluzione corrente
 - Se $p[i] \neq t[j]$ allora posso fare 3 cose:

	a	b	a	b	a	g
b						
a						
b	→	?				

Fai coincidere $\overset{+1}{\text{bab}}$ con
e poi elimina a

	a	b	a	b	a	g
b						
a			↓			
b			?			

coincidere ba con
e poi aggiungi b

	a	b	a	b	a	g
b						
a						
b			?			

Fai coincidere b con ab
e poi cambia a in b

La soluzione migliore è data dal minimo valore nell'ultima riga della tabella

Nota che la prima riga e la prima colonna vanno riempite rispettivamente con $[0, \dots, 0]$ e $[1, 2, \dots, n-1, n]$. Questo ha senso in quanto:

- Per far sì che il pattern vuoto sia sottostringa di t non serve alcuna mossa ($[0, \dots, 0]$)
 - Per far sì che un pattern di lunghezza k sia sottostringa del testo vuoto è necessario aggiungere i k caratteri del pattern ($[1, 2, \dots, n-1, n]$)

2.7 Prodotto di catena di matrici

Si vuole fare il prodotto matriciale tra $[A_1, A_2, \dots, A_{n-1}, A_n]$. Il prodotto matriciale gode di proprietà associativa. Si trovi la parentizzazione che riduce al minimo il numero di moltiplicazioni scalari totali da compiere

Ad esempio, avendo $[A, B, C, D]$, posso parentizzare come segue:

$$[(A \cdot B) \cdot (C \cdot D)], \quad [A \cdot (B \cdot C) \cdot D], \quad [A \cdot (B \cdot (C \cdot D))]$$

e così via. Questo funziona in quanto per moltiplicare delle matrici bisogna assicurarsi che queste siano compatibili. Il numero di colonne della prima deve essere uguale al numero di righe della seconda. Ad esempio, indicando con [righe, colonne] una matrice, una serie che può essere moltiplicata è la seguente:

$$[4, 5] \cdot [5, 2] \cdot [2, 10] \cdot [10, 7] \rightarrow [4, 5, 2, 10, 7]$$

Nota che la dimensione di ogni matrice può essere salvata in un vettore c in cui c_i contiene il numero di colonne della matrice i , che corrisponde al numero di righe della matrice $i+1$. Quindi il numero di moltiplicazioni necessarie per eseguire $A_i \times A_j$ sarà:

$$c_i \cdot (\cdot c_{i-1} \cdot c_j)$$

- c_i : numero di moltiplicazioni per calcolare una cella

- o $(\cdot c_{i-1} \cdot c_j)$: dimensione della matrice risultante

Soluzione

- o Creo matrice dp come segue:

	1	2	3	4	5	6
1	0					
2	-	0				
3	-	-	0			
4	-	-	-	0		
5	-	-	-	-	0	
6	-	-	-	-	-	0

- o In $\text{dp}[i][j]$ salvo il minor numero di moltiplicazioni necessarie per moltiplicare le matrici fra i e j
- o Costruisco matrice scorrente in diagonale a partire dalla diagonale più vicina alla diagonale principale. Il numero minore è dato dal numero minore date due parentizzazioni, ad esempio se ho

$$[A_3, A_4, A_5, A_6]$$

dovro tentare con

$$[(A_3) \cdot (A_4, A_5, A_6)], \quad [(A_3, A_4) \cdot (A_5, A_6)], \quad [(A_3, A_4, A_5) \cdot (A_6)]$$

- o Il risultato finale si trova in $\text{dp}[1][n]$, dove n è il numero di matrici
- o Per ricostruire la parentizzazione, posso salvarmi in una tabella $\text{last}[i][j]$ l'indice a cui ho "spezzato la parentizzazione". Poi posso ricostruirla ricorsivamente come segue:

Algoritmo 1: Find minimum parenthesization

```

printPar(int last[][], int i, int j):
    if i == j then
        print "A["; print i; print "]";
    else
        print "(";
        printPar(last, i, last[i][j]);
        print ".";
        printPar(last, last[i][j] + 1, j);
        print ")";
    
```

Algorithm 1: Print optimal parenthesization

2.8 Intervalli pesati

Vengono dati n intervalli aperti $[a_1, b_1[$, $[a_2, b_2[$, ..., $[a_n, b_n[$. Ogni intervallo ha un valore w_i . Trovare il valore massimo che si può ottenere selezionando intervalli non sovrapposti.

Soluzione

- Ordina intervalli per tempo di fine
- Definisco la funzione `pred(i)`, che ritorna il *predecessore* di un intervallo, ossia il primo intervallo che ha tempo di fine minore del tempo di inizio di i
- Creo vettore `dp` che salva in i il valore massimo ottenibile con gli intervalli fino ad i compreso
- Itero su intervalli. Per ciascun intervallo i posso:
 - Selezionarlo: in questo il valore massimo ottenibile è dato da $dp[\text{pred}(i)] + w_i$
 - Non selezionarlo: in questo caso il valore massimo è uguale al precedente $dp[i-1]$

Complessità: $O(n \log n)$

3

Esercizi dp

Esercizio 1: Sottosequenza massima (Kadane's problem) ([link](#))

Dato in input un vettore v , contenente interi (anche negativi), si trovi la sottosequenza che abbia somma degli elementi massima. Si ritorni quest'ultima

Input

La dimensione n del vettore e sulla nuova riga gli elementi del vettore separati da uno spazio

Output

La somma degli elementi della sottosequenza con somma massima

Input	Output	Discussione
5 1 2 3 4 5	15	La sottosequenza è data dall'intero vettore
8 -2 -3 4 -1 -2 1 5 -3	7	La sottosequenza è data dall'intervallo [2, 6]
4 -2 -3 -1 -11	0	Si assume che la sottosequenza nulla abbia somma 0

Complessità ottimale: $O(v.size)$

^aUna sottosequenza è un insieme di elementi adiacenti all'interno del vettore

Un approccio naif sarebbe quello di generare tutte le sottosequenze possibili e confrontarne la somma, stampando quella massima. Questo approccio tuttavia sarebbe davvero inefficiente, tuttavia è molto semplice da implementare:

```
public static int subsequenceIneff(int v[]) {  
  
    int max = 0;  
  
    for (int i = 0; i < v.length; i++) {  
  
        int currSum = 0;  
        for (int j = i; j >= 0; j--) {  
            currSum += v[j];  
            if (currSum > max)  
                max = currSum;  
        }  
  
    }  
  
    return max;  
}
```

Complessità: $O(n^2)$

Un approccio più efficiente può essere implementato tramite programmazione dinamica. L'idea è la seguente:

- Salvo la sottosequenza con somma maggiore che finisce in posizione i -esima
- Calcolo la sottosequenza con somma maggiore che finisce in pos $i + 1$ utilizzando la sottosequenza con somma maggiore che finisce in pos i . Chiamiamo questo vettore dp

Immaginiamo di salvarci i risultati intermedi in un vettore: questo vettore avrà dimensione n e conterrà in posizione i il sottovettore di somma massima che finisce in posizione i . Notiamo innanzitutto che calcolare $dp[0]$ è scontato:

- Se $v[0] > 0$ allora il sottovettore è costituito da un singolo elemento, ovvero $v[0]$
- Se $v[0] \leq 0$ allora il sottovettore è il sottovettore nullo, il quale ha sempre somma 0

Per calcolare invece $dp[i]$, ragiono nel seguente modo:

- Se $dp[i-1] + v[i] > 0$ allora $dp[i] = dp[i-1] + v[i]$ (mi conviene prendere la miglior sottosequenza che termina nella posizione prima e sommarci $v[i]$, anche se questo è negativo)
- Se $dp[i-1] + v[i] \leq 0$ allora $dp[i] = 0$ (conviene "ripartire a formare il vettore", dato che concatenando la subsequence con somma maggiore che termina in $i - 1$ aggiungerei solo una quantità negativa)

Esercizio 2: Cuttinig rod

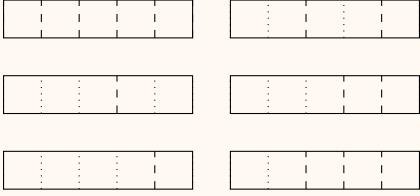
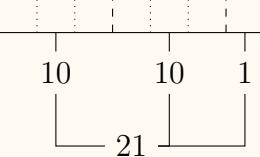
Dato un cilindro di lunghezza n e un vettore v di dimensione n , che in $v[i]$ contenga il prezzo di un cilindro lungo $i+1$, si stampi il prezzo massimo che posso ottenere tagliando il cilindro in quante parti voglio

Input

La dimensione n (la lunghezza del cilindro) e sulla nuova riga gli n interi positivi che costituiscono gli elementi di v (ossia i prezzi di ogni taglio di cilindro)

Output

Il prezzo massimo che posso ottenere suddividendo il cilindro

Input	Output	Discussione
5 1 2 3 4 5	5	Posso tagliare il cilindro in molti modi per ottenere il valore 5: 
7 1 4 10 8 5 10 13	21	In questo caso ciò che conviene fare è spezzare il cilindro in 2 pezzi di lunghezza 3 e 1 di lunghezza 1: 

Complessità ottimale: $O(n \cdot v.size())$

L'idea di base per risolvere il problema è la seguente:

- Creo un vettore dp all'interno del quale salvo nella i -esima cella il valore massimo che posso ottenere suddividendo un cilindro di lunghezza $i + 1$
- Costruisco il vettore dp partendo dal caso base: $dp[0] = \text{prezzi}[0]$, in quanto ho un solo modo di suddividere un cilindro lungo 1
- Contanto sul fatto che il vettore dp contenga il il prezzo maggiore che posso ottenere suddividendo il cilindro in un dato modo, calcolo $dp[i+1]$ sfruttando i dati contenuti nelle celle precedenti del vettore dp . In particolare, supponendo di dover calcolare la posizione i del vettore dp , devo:

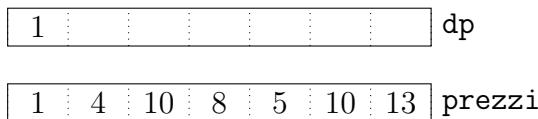
- Calcolare il prezzo che otterrei mettendo in posizione i un pezzo di ogni lunghezza, da 1 a i
 - Confrontare i prezzi ottenuti
 - $\text{dp}[i]$ è il valore massimo fra questi prezzi

Vediamo un esempio grafico. Supponiamo di avere in input il vettore `prezzi`, con valori:

1 4 10 8 5 10 13

Ripercorriamo gli step appena descritti.

- Creo un vettore `dp` all'interno del quale salvo nella *i-esima* cella il valore massimo che posso ottenere suddividendo un cilindro di lunghezza $i + 1$
 - Costruisco il vettore `dp` partendo dal caso base: `dp[0] = prezzi[0]`, in quanto ho un solo modo di suddividere un cilindro lungo 1. Quindi nel nostro caso:



Chiaramente, un cilindro di lunghezza 1 non può essere suddiviso, quindi l'unico prezzo possibile è il prezzo del cilindro lungo 1, ossia 1 nel nostro caso

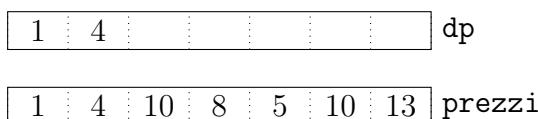
- Contanto sul fatto che il vettore `dp` contenga il il prezzo maggiore che posso ottenere suddividendo il cilindro in un dato modo, calcolo `dp[i+1]` sfruttando i dati contenuti nelle celle precedenti del vettore `dp`. In particolare, supponendo di dover calcolare la posizione i del vettore `dp`, devo:

- Calcolare il prezzo che otterrei mettendo in posizione i un pezzo di ogni lunghezza, da 1 a i
 - Confrontare i prezzi ottenuti
 - $\text{dp}[i]$ è il valore massimo fra questi prezzi

Iniziamo quindi calcolando $v[1]$. So di avere già calcolato il prezzo migliore per suddividere un cilindro di lunghezza 1. Quindi per arrivare ad avere un cilindro di lunghezza 2 ho due alternative:



Ora devo decidere se mi convenga prendere un solo cilindro da 2 oppure suddividerlo in due pezzi da 1. Mi basta però vedere quale delle opzioni ha prezzo maggiore. In questo caso conviene prendere un pezzo da 2 con costo 4. Dp diventa:



Ripetiamo il passaggio per $i = 3$

	dp [1]	1	10			
dp [0]		4				
		10				

1 4 10 dp

	dp [2]	1	10	4	1
dp [1]				4	
dp [0]				10	
				8	

1 4 10 11 dp

		dp [3]	1	10	4	1
		dp [2]		4		
	dp [1]			10		
dp [0]				8		
				5		

1 4 10 11 14 dp

			dp [4]	1	10	4	1
			dp [3]			10	
		dp [2]				8	
	dp [1]					5	
dp [0]						10	

1 4 10 11 14 20 dp

				dp [5]	1	10	4	1
				dp [4]			10	
			dp [3]				8	
		dp [2]					5	
	dp [1]						10	
dp [0]								

1 4 10 11 14 20 21 dp

Esercizio 3: Somma e media ([link](#))

Dati in input un numero N , e successivamente N interi, calcolare la media aritmetica e la somma di questi ultimi

Input:

Sulla prima riga l'intero N , sulla seconda riga N interi separati da uno spazio

Output:

Due interi: rispettivamente la somma degli N numeri e la loro media aritmetica

Input	Output	Discussione
1 12	12 12	Somma e media coincidono e hanno valore 12
7 1 2 34 -56 33 23 89	126 18	Somma e media coincidono e hanno valore 12

Complessità ottimale: $O(N)$

Esercizio 4: Majority element ([link](#))

Dato un array $nums$ di dimensione n , ritornare il *majority element*. Il *majority element* è l'elemento che appare di più di $\frac{n}{2}$ volte. Si può assumere che l'elemento esista sempre nell'array

Input:

Sulla prima riga l'intero n , sulla seconda riga n , ossia gli elementi di $nums$

Output:

Un intero, il majority element

Input	Output	Discussione
3 3 2 3	3	3 appare più di $3/2 = 1$ volta
7 2 2 1 1 1 2 2	2	2 appare più di $7/2 = 3$ volte

Complessità ottimale: $O(n)$

Esercizio 5: Longest Common Subsequence ([link](#))

Date in input due stringhe S_1 ed S_2 , si ritorni la lunghezza della *longest common subsequence*, ossia della ^asottosequenza più lunga comune ad entrambe le stringhe.

Input:

Due stringhe, una per riga, composte da caratteri maiuscoli compresi fra A e Z

Output:

Un intero, la lunghezza della più lunga sottosequenza comune ad entrambe le stringhe

Input	Output	Discussione
AGGTAB GXTXAYB	4	La sottosequenza comune con lunghezza maggiore è "GTAB", ed ha lunghezza pari a 4
AABBCCD AABBD	5	La sottosequenza comune con lunghezza maggiore è "AABBD", ed ha lunghezza pari a 5

Complessità ottimale: $O(s_1.length \cdot s_2.length)$

^aCon sottosequenza si intende la una stringa che si può ottenere da un'altra eliminando determinati caratteri: *bedbreakfast* è una sottosequenza di *bedandbreakfast*. A differenza di ciò che accade in un sottovettore, i caratteri non devono essere necessariamente contigui: *bedbreakfast* è sottosequenza ma non sottovettore; *breakfast* è sottosequenza e sottovettore

Per risolvere questo problema dobbiamo utilizzare una matrice di supporto, che salverà i valori intermedi e ci permetterà di utilizzare la programmazione dinamica. Prendiamo come esempio le stringhe "AGGTAB" e "GXTXAYB". La matrice di supporto deve avere la seguente forma:

		G	X	T	X	A	Y	B	s1, j
		0	0	0	0	0	0	0	0
		A							
		G							
		G							
		T							
		A							
		B							
s2, i									

Quindi la struttura della matrice è la seguente:

- Un orientamento rappresenta una stringa, l'altro l'altra (nota che le stringhe non sono salvate nella matrice, sono riportate in figura solo per rendere il procedimento più chiaro)
- La prima colonna e la prima riga sono riempite di zeri. Questo serve perché ci permette di evitare di incappare in indici negativi quando eseguiremo l'algoritmo

- Siano $s1$ e $s2$ le stringhe, nella cella di indice (i, j) , salveremo la lunghezza della longest common subsequence per $s1.substring(0, i)$ e $s2.substring(0, j)$

		G	X	T	X	A	Y	B	$s1, j$
		0	0	0	0	0	0	0	0
		A	0						
		G	0				(1,6)		
		G	0						
		T	0						
		A	0						
		B	0						
$s2, i$									

Ad esempio, nella cella evidenziata, con indice $(1, 6)$, va salvata la lunghezza della LCS delle stringhe "GXTXAY" e "AG"

Detto questo, possiamo riempire la tabella secondo i seguenti criteri:

- Se $s1[i-1] == s2[j-1]$ ciò significa che la soluzione ottimale per quel sottoproblema è data dalla soluzione ottimale per il sottoproblema con le medesime stringhe senza però questultimo carattere. La soluzione di questo problema si trova nella cella $(i - 2, j - 2)$
- Se $s1[i-1] != s2[j-1]$ allora non ho modo di migliorare la lunghezza della LCS aggiungendo un elemento alle sottostringhe dei problemi precedenti. La soluzione ottimale è quindi da calcolare confrontando le soluzioni ottimali precedenti, in particolare sia dp la matrice:

$$dp[i][j] = \text{Math.max}(dp[i-1][j], dp[i][j-1])$$

Volendo ad esempio calcolare il problema per le sottostringhe "GXT" e "AGGT" posso partire dalle soluzioni dei sottoproblemi per le stringhe "GX", "AGGT" e "GXT", "AGGT". Mi basta prendere la maggiore di queste due.

Nota anche che non mi serve controllare la soluzione del sottoproblema "GX", "AGGT" in quanto colonne e righe sono tutte ordinate in maniera crescente, quindi è impossibile che la cella $(i - 1, j - 1)$ abbia un valore maggiore della cella $(i, j - 1)$ o $(i - 1, j)$

Esercizio 6: Minimum coin ([link](#))

Vengono dati in input un array contenente un array `coins` (il quale rappresenta monete di diverso taglio) e un numero intero `amount` (il quale rappresenta il quantitativo totale di monete). Calcolare il numero minimo di monete che si possono utilizzare per arrivare alla somma `amount`. Si assuma di avere un numero infinito di monete per ogni taglio.

Input:

Due righe. Sulla prima gli interi `amount` e `n` (la dimensione di `coins`), mentre sulla seconda gli elementi di `coins` separati da uno spazio. Nota che gli elementi di `coins` non vengono necessariamente dati in ordine crescente

Output:

Un intero, il numero minimo necessario di monete per arrivare ad `amount`. Se la combinazione non fosse presente ritornare -1

Input	Output	Discussione
11 3 1 2 5	3	Per ottenere la somma 11 posso utilizzare 2 monete da 5 e 1 da 1
4 1 3	-1	Non è possibile ottenere una somma di 4 con sole monete da 3

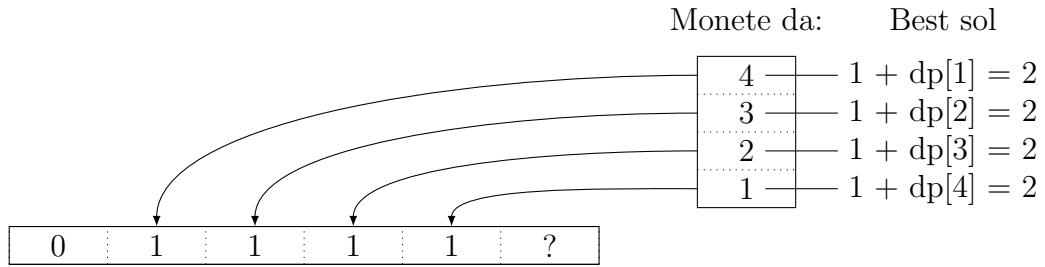
Complessità ottimale: $O(\text{coins.size} \cdot \text{amount})$

Approccio intuitivo (sbagliato): cerco di riempire la somma con monete quanto più grandi possibile. Ad esempio con questo input, tuttavia, non funziona: somma: 20, monete: 15 13 7 1

L'approccio corretto è molto simile al problema *cutting rod*. Di fatto è come se dovessimo "riempire" un cilindro lungo `amount` con pezzi di dimensioni contenute in `coins`.

Procediamo così:

- Creo vettore `dp` di dimensione `amount`, all'interno del quale salvo nella cella i il numero minore di monete per creare una somma pari ad i
- $\text{dp}[0]=0$, ossia ho modo di creare una somma pari a zero con zero monete
- Per calcolare la cella i -esima del vettore `dp`, devo ragionare nel seguente modo:
 - Per ogni moneta che abbia valore inferiore a i , calcoliamo il minor numero di monete che possiamo usare utilizzando il vettore `dp`, in analogia con il problema *cutting rod*. Supponiamo di avere `amount=5`, `coins=[1, 2, 3, 4]`



La miglior soluzione per una somma pari a 5 è quindi 2. Possiamo usare 2 monete in modi diversi ((3,2), (4,1)) per ottenere la somma 5

- Mettendo in ordine il concetto intuitivo dobbiamo creare $dp[i]$ mettendo nel seguente modo:
 - Per ogni elemento di `coins` che sia minore di i calcolo il numero minimo di monete che è necessario per arrivare ad una somma di i utilizzando dp . Supponendo di dover includere una moneta di valore `value`, allora il minor numero di monete per arrivare a i è dato da

$$dp[i-value] + 1$$

- Il valore minimo di monete per arrivare alla somma i è il valore minimo fra tutti quelli calcolati al punto precedente
- Occhio ai casi nei quali non è possibile ottenere una somma specifica tramite le monete a disposizione. In questi casi metteremo il valore -1 nel vettore dp

Esercizio 7: Unique paths ([link](#))

Un robot si muove su di una griglia $n \times m$. Il robot inizialmente è posizionato sulla cella $[0][0]$ e deve arrivare alla cella $[m-1][n-1]$. Il robot può muoversi solamente verso il basso e verso destra. Dati due interi n , m che indicano la dimensione della griglia, calcolare il numero di percorsi possibili

Input

Gli interi m e n

Output

Il numero di percorsi possibili

Input	Output	Discussione
2 2	2	I percorsi possibili sono $[(R \rightarrow D), (D \rightarrow R)]$
3 2	3	I percorsi possibili sono $(R \rightarrow D \rightarrow D), (D \rightarrow D \rightarrow R), (D \rightarrow R \rightarrow D)$

Complessità ottimale: $O(n \cdot m)$

L'idea di base è la seguente:

- Creo matrice dp che salva nella generica cella $[i][j]$ il numero di percorsi tramite i quali posso arrivare in $[i][j]$
- Inizializzo la prima colonna e la prima riga della matrice a 1: per raggiungere le celle della prima riga e colonna ho un solo modo, ossia rispettivamente spostarmi a destra o spostarmi in basso (non posso tornare indietro)
- Per ogni cella che avanza calcolo il valore come la somma della cella a sinistra e della cella a sopra: questo perche per arrivare nella cella $[i][j]$ posso passare per la cella $[i - 1][j]$ oppure per la cella $[i][j - 1]$. La somma dei modi che ho per arrivare nelle suddette celle è il numero di modi che ho per arrivare nella cella corrente
- Una volta generata l'intera tabella, nella ultima cella in basso a destra avro il risultato al problema

$$\begin{array}{c}
 \left[\begin{matrix} 1 & 1 & 1 & 1 & 1 & 1 & 1 \\ 1 & 2 & / & / & / & / & / \\ 1 & / & / & / & / & / & / \end{matrix} \right] \quad \left[\begin{matrix} 1 & 1 & 1 & 1 & 1 & 1 & 1 \\ 1 & 2 & 3 & / & / & / & / \\ 1 & / & / & / & / & / & / \end{matrix} \right] \quad \left[\begin{matrix} 1 & 1 & 1 & 1 & 1 & 1 & 1 \\ 1 & 2 & 3 & 4 & / & / & / \\ 1 & / & / & / & / & / & / \end{matrix} \right] \quad \left[\begin{matrix} 1 & 1 & 1 & 1 & 1 & 1 & 1 \\ 1 & 2 & 3 & 4 & 5 & / & / \\ 1 & / & / & / & / & / & / \end{matrix} \right] \\
 \left[\begin{matrix} 1 & 1 & 1 & 1 & 1 & 1 & 1 \\ 1 & 2 & 3 & 4 & 5 & 6 & / \end{matrix} \right] \quad \left[\begin{matrix} 1 & 1 & 1 & 1 & 1 & 1 & 1 \\ 1 & 2 & 3 & 4 & 5 & 6 & 7 \end{matrix} \right] \quad \left[\begin{matrix} 1 & 1 & 1 & 1 & 1 & 1 & 1 \\ 1 & 2 & / & / & / & / & / \end{matrix} \right] \quad \left[\begin{matrix} 1 & 1 & 1 & 1 & 1 & 1 & 1 \\ 1 & 2 & 3 & / & / & / & / \end{matrix} \right] \\
 \left[\begin{matrix} 1 & 1 & 1 & 1 & 1 & 1 & 1 \\ 1 & 2 & 3 & 4 & 5 & 6 & / \end{matrix} \right] \quad \left[\begin{matrix} 1 & 1 & 1 & 1 & 1 & 1 & 1 \\ 1 & / & / & / & / & / & / \end{matrix} \right] \quad \left[\begin{matrix} 1 & 1 & 1 & 1 & 1 & 1 & 1 \\ 1 & 3 & / & / & / & / & / \end{matrix} \right] \quad \left[\begin{matrix} 1 & 1 & 1 & 1 & 1 & 1 & 1 \\ 1 & 2 & 3 & / & / & / & / \end{matrix} \right] \\
 \left[\begin{matrix} 1 & 1 & 1 & 1 & 1 & 1 & 1 \\ 1 & 2 & 3 & 4 & / & / & / \end{matrix} \right] \quad \left[\begin{matrix} 1 & 1 & 1 & 1 & 1 & 1 & 1 \\ 1 & 2 & 3 & 4 & 5 & / & / \end{matrix} \right] \quad \left[\begin{matrix} 1 & 1 & 1 & 1 & 1 & 1 & 1 \\ 1 & 3 & 6 & 10 & / & / & / \end{matrix} \right] \quad \left[\begin{matrix} 1 & 1 & 1 & 1 & 1 & 1 & 1 \\ 1 & 2 & 3 & 4 & 5 & 6 & 7 \end{matrix} \right] \\
 \left[\begin{matrix} 1 & 1 & 1 & 1 & 1 & 1 & 1 \\ 1 & 2 & 3 & 4 & 5 & 6 & / \end{matrix} \right] \quad \left[\begin{matrix} 1 & 1 & 1 & 1 & 1 & 1 & 1 \\ 1 & 3 & 6 & 10 & 15 & 21 & / \end{matrix} \right] \quad \left[\begin{matrix} 1 & 1 & 1 & 1 & 1 & 1 & 1 \\ 1 & 3 & 6 & 10 & 15 & 21 & 28 \end{matrix} \right]
 \end{array}$$

Esercizio 8: Unique paths II ([link](#))

Un robot si muove su di una griglia $n \times m$. Il robot inizialmente è posizionato sulla cella $[0][0]$ e deve arrivare alla cella $[m - 1][n - 1]$. Il robot può muoversi solamente verso il basso e verso destra. Sulla griglia possono essere presenti degli ostacoli attraverso i quali il robot non può passare. Data una matrice `obstacles`, nella quale le celle con valore 1 indicano le celle con ostacoli, trovare il numero di percorsi possibili per arrivare nell'ultima cella in fondo a destra

Input

Gli interi m e n e nelle m righe successive gli elementi della matrice `obstacles`

Output

Il numero di percorsi possibili

Input	Output	Discussione
-------	--------	-------------

3 3

0 0 0

0 1 0

0 0 0

2

I percorsi possibili sono

$[(R \rightarrow R \rightarrow D \rightarrow D), (D \rightarrow D \rightarrow R \rightarrow R)]$

Complessità ottimale: $O(n \cdot m)$

L'idea è molto simile al problema [Unique paths](#), con l'unica differenza che dobbiamo tenere in considerazione i casi in cui una rotta è preclusa da un ostacolo. Inoltre, anzichè creare una nuova matrice `dp`, possiamo usare direttamente la matrice `obstacles` che ci viene data.

- Riempio la prima colonna e riga della matrice `obstacles` con valore 1 fino al primo ostacolo. Dal primo ostacolo in poi avrò solo celle irraggiungibili. Setto le celle irraggiungibili con valore -1, in quanto usando 1 rischierai di confondere le celle irraggiungibili con le celle raggiungibili da 1 solo cammino
- Calcolo le celle rimanenti con la stessa logica usata in [Unique paths](#), tenendo conto però che:
 - Nel caso ci sia un ostacolo nella cella a sinistra o in alto a quella corrente non posso arrivare da quella direzione. Se non rimane nemmeno una rotta possibile posso impostare il valore della cella a -1, in quanto non riesco a ragungerla in nessun modo
 - Nel caso ci sia un ostacolo nella cella corrente (`obstacles[i][j] == 1`) cambio il valore e metto -1, onde evitare ambiguità come spiegato precedentemente
- Ancora una volta, nella cella $[m - 1, n - 1]$ ci sarà la soluzione del problema

$$\begin{bmatrix} 0 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 0 \end{bmatrix} \xrightarrow{\text{riempio prima riga e colonna}} \begin{bmatrix} 1 & 1 & 1 \\ 1 & 1 & 0 \\ 1 & 0 & 0 \end{bmatrix} \xrightarrow{\text{cambio ostacolo in } -1} \begin{bmatrix} 1 & 1 & 1 \\ 1 & -1 & 0 \\ 1 & 0 & 0 \end{bmatrix}$$

$$\begin{bmatrix} 1 & 1 & 1 \\ 1 & -1 & 1 \\ 1 & 0 & 0 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 1 & 1 & 1 \\ 1 & -1 & 0 \\ 1 & 1 & 0 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 1 & 1 & 1 \\ 1 & -1 & 1 \\ 1 & 1 & 2 \end{bmatrix}$$

4

Feature importanti di cpp

Di seguito vediamo una scarrellata di feature un filo più avanzate di c++ e della standard library che possono tornare molto utili in programmazione competitiva.

4.1 Type inference - auto

Spesso con l'aumentare della complessità delle strutture dati, il tipo di una variabile può diventare molto lungo e difficile da scrivere. Per ovviare a questo problema, C++ fornisce la keyword `auto`, che permette al compilatore di dedurre automaticamente il tipo della variabile in fase di compilazione. Ad esempio, per inizializzare un iteratore, anzichè scrivere:

```
std::vector<int>::iterator it = vec.begin();
```

possiamo scrivere:

```
auto it = vec.begin();
```

Questo meccanismo si chiama *type inference*. Di fatto affidiamo al compilatore il compito di dedurre il tipo della variabile in base al contesto

4.2 Passaggio per riferimento

Solitamente in C++ le variabili vengono passate per valore, ossia viene creata una copia della variabile originale. In alcuni casi, però, può essere utile passare la variabile per riferimento. Questo meccanismo è molto simile all'uso di un puntatore. Questo può essere desiderabile per due motivi principali:

- Per far sì che eventuali modifiche alla variabile all'interno della funzione si riflettono anche sulla variabile originale
- Per evitare il costo computazionale di copiare variabili di grandi dimensione

Per fare ciò, basta aggiungere il simbolo `&` al tipo della variabile nel prototipo della funzione. Ad esempio:

```
void by_ref(int& x){
    x += 10; // Modifica la variabile originale
}
void by_val(int x){
    x += 10; // Modifica solo la copia locale nella funzione
}
```

Tendenzialmente, questo viene particolarmente utile per passare strutture dati quali `vector`, i quali possono essere molto grandi:

```
void by_ref(std::vector<int>& vec){ } // Veloce
void by_val(std::vector<int> vec) { } // Lento
```

4.3 Range-based for (for-each loop)

Possiamo utilizzare dello zucchero sintattico per iterare su collezioni come array e vettori. Invece di scrivere:

```
for (int i = 0; i < vec.size(); ++i) {
    process(vec[i]);
}
```

possiamo scrivere:

```
for (auto &element : vec) {
    process(element);
}
```

Nota come qui si faccia uso del passaggio per riferimento (sezione 4.2) e dell'inferenza di tipo (sezione 4.1)

4.4 Overloading degli operatori

In C++, è possibile sovraccaricare gli operatori per definire comportamenti personalizzati per le classi (o struct) definite dall'utente. Questo permette di utilizzare operatori standard (come +, -, , ecc.) con oggetti delle proprie classi in modo intuitivo. Fra questi, quelli che a noi tornano più utili sono:

4.4.1 Opzioni per eseguire l'overloading

Saper eseguire l'overloading dell'operatore di confronto minore (<) è particolarmente utile quando si lavora con strutture dati che richiedono un ordinamento, come `std::set` (sezione 6.5) o `std::priority_queue` (sezione 6.4). Definendo questo operatore, possiamo specificare come gli oggetti della nostra classe devono essere confrontati tra loro.

Supponendo di avere la seguente struct:

```
struct Point {
    int x, y;
    Point(int x, int y) : x(x), y(y) { }
};
```

Abbiamo 2 modi per eseguire l'overloading dell'operatore

Metodo 1: Definire l'operatore all'interno della classe

```
struct Point {
    // Contenuto della struct
    bool operator<(const Point& other) const {
        return x < other.x;
    }
};
```

Metodo 2: Definire l'operatore come funzione esterna

```
// Funzione esterna alla struct Point
bool operator<(const Point& a, const Point& b) {
    return a.x < b.x;
}
```

4.4.2 Funzioni da saper "overloadare"

Le funzioni più comuni che possono essere utili da overloadare sono:

- Operatore minore (<): Utile per poter inserire oggetti in strutture che richiedano un ordinamento interno, come ad esempio (sezione 6.5) o `std::priority_queue` (sezione 6.4)

```
// All'interno della struct
bool operator<(const Point& other) const {}
// Oppure come funzione esterna
bool operator<(const Point& a, const Point& b) {}
```

La funzione deve restituire `true` se l'oggetto corrente/a sinistra è minore di `other` (o `b` nella versione esterna)

- Operatore di output (<<): Permette di stampare oggetti personalizzati tramite flussi di output come `std::cout`

```
// Come funzione esterna
std::ostream& operator<<(std::ostream& os, const Point& p) {
    return os << "(" << p.x << ", " << p.y << ")";
}
```

La funzione deve restituire un riferimento a `std::ostream` e permette di utilizzare `cout << punto;`

4.5 Structs

Talvolta risulta utile immagazzinare i dati in una struct o classe. In programmazione competitiva non è mai rischiesto l'utilizzo di funzioni avanzate, ma è bene sapere almeno la sintassi di base. Definiamo ad esempio una struttura `Point`:

```
struct Point {
    int x;
    int y;
    // Costruttore "standard"
    Point (int x, int y) {
        this->x = x;
        this->y = y;
    }
    // Costruttore con initializer list
    Point(int x, int y) : x(x), y(y) {}
};
```

Una feature specifica di cpp è l'initializer list, che fornisce una strategia efficace per inizializzare i campi di una struttura o classe. Invece di assegnare i valori ai membri all'interno del corpo del costruttore, possiamo utilizzare l'initializer list per inizializzare i membri direttamente al momento della creazione dell'oggetto. Questo può essere più efficiente, specialmente per tipi di dati complessi o costosi da copiare.

4.6 Inizializzatori di liste

In cpp si possono inizializzare liste e vettori in maniera efficace usando le graffe {}. Ad esempio:

```
// Inizializza un array di interi
int arr[] = {1, 2, 3, 4, 5};

// Inizializza un vettore di interi
vector<int> vec = {10, 20, 30};

// Inizializza una matrice 3x3
vector<vector<int>> matrix = {
    {1, 2, 3},
    {4, 5, 6},
    {7, 8, 9}
};
```

Una sintassi molto simile può essere usata per inizializzare le struct:

```
struct Point {
    int x;
    int y;
};

point p = {10, 20};           // Inizializza un oggetto Point con x=10 e y=20
point q = {.x=30, .y=40};   // Equivalente a quella sopra
```

Alcuni esempi più complessi possono essere:

```
vector<Point> points = { {1, 2}, {3, 4}, {5, 6} };
unordered_map<int, Point> pointMap = {
    {1, {10, 20}},
    {2, {30, 40}}
};
```

5 Funzioni utili della std library

La standard library di C++ offre una vasta gamma di funzioni e algoritmi che possono semplificare notevolmente il codice e migliorare le prestazioni. Di seguito sono elencate alcune delle funzioni più utili e comuni che possono essere impiegate in programmazione competitiva.

5.1 Sorting - `std::sort`

Indubbiamente, fra le funzioni più comuni e utili della standard library di C++ c'è la funzione `std::sort`, che permette di ordinare array e vettori in maniera molto efficiente. La funzione utilizza l'algoritmo di ordinamento Introsort, che combina Quicksort, Heapsort e Insertion Sort per garantire prestazioni ottimali nella maggior parte dei casi ($O(n \log n)$).

```
std::sort(begin_iterator, end_iterator);
```

ad esempio, per ordinare un vettore di interi:

```
// Con vector
std::vector<int> vec = {4, 2, 5, 1, 3};
std::sort(vec.begin(), vec.end());

// Con array
int v[] = {4, 2, 5, 1, 3};
std::sort(v, v + 5); // v + 5 punta alla fine dell'array
```

inoltre, è possibile specificare un criterio di ordinamento personalizzato passando un *functor*. In particolare possiamo specificare `std::less<type>()` per ordinare in ordine crescente e `std::greater<type>()` per ordinare in ordine decrescente:

```
std::vector<int> vec = {4, 2, 5, 1, 3};

// Ordina in ordine crescente, default
std::sort(vec.begin(), vec.end(), std::less<int>());
// Ordina in ordine decrescente
std::sort(vec.begin(), vec.end(), std::greater<int>());
```

5.2 Pitov - `std::nth_element`

La funzione `std::nth_element` riordina parzialmente un intervallo: dopo la chiamata, l'elemento in posizione `nth` conterrà il valore che avrebbe dopo un ordinamento completo, tutti gli elementi prima saranno minori o uguali e quelli dopo maggiori o uguali (ma la partizione non è ordinata). Tempo atteso $O(n)$.

```
std::nth_element(begin, nth, end);

std::vector<int> v = {4, 2, 8, 1, 5};
std::nth_element(v.begin(), v.begin() + 2, v.end());
// v[2] ora contiene il terzo elemento più piccolo
```

5.3 Binary search 1 - `std::lower_bound`, `std::upper_bound`

`std::lower_bound` restituisce l'iteratore al primo elemento \geq di un valore; `std::upper_bound` restituisce l'iteratore al primo elemento $>$ di un valore. Entrambe richiedono che l'intervallo sia ordinato e lavorano in $O(\log n)$.

```
std::lower_bound(begin, end, val);
```

```

        std::upper_bound(begin, end, val);

std::vector<int> v = {1, 2, 3, 5, 5, 8};
// Primo >= 5
auto it1 = std::lower_bound(v.begin(), v.end(), 5); // punta a v[3]
// Primo > 5
auto it2 = std::upper_bound(v.begin(), v.end(), 5); // punta a v[5]

```

5.4 Binary search 2 - `std::binary_search`

Controlla se un elemento è presente in un intervallo ordinato usando ricerca binaria, ritorna `true` o `false`. Complessità $O(\log n)$.

```

std::binary_search(begin, end, val);

std::vector<int> v = {1, 2, 3, 5, 8};
if (std::binary_search(v.begin(), v.end(), 3)) {
    // 3 è presente
}

```

5.5 Range elementi uguali - `std::equal_range`

Restituisce una coppia di iteratori: primo elemento $\geq val$, primo $> val$; utile per trovare il range di un certo valore in uno spazio ordinato.

```

auto range = std::equal_range(begin, end, val);

std::vector<int> v = {1, 2, 5, 5, 5, 8};
auto range = std::equal_range(v.begin(), v.end(), 5);
// range.first punta a v[2], range.second a v[5]

```

5.6 Minimo e massimo in vettori - `std::min_element`, `std::max_element`

Trovano l'iteratore all'elemento minimo o massimo in un intervallo.

```

std::min_element(begin, end);

std::max_element(begin, end);

std::vector<int> v = {4, 7, 2, 9, 1};
auto it_min = std::min_element(v.begin(), v.end()); // v[4] = 1
auto it_max = std::max_element(v.begin(), v.end()); // v[3] = 9

```

5.7 Somma e moltiplica - `std::accumulate`

La funzione `std::accumulate` calcola la somma (o un'operazione generica) degli elementi nell'intervallo. Necessita di #include `<numeric>`.

```
std::accumulate(begin, end, init);

std::vector<int> v = {1, 2, 3, 4};
int somma = std::accumulate(v.begin(), v.end(), 0); // somma = 10

// anche con operazione generica (ad esempio moltiplicazione)
int prodotto = std::accumulate(v.begin(), v.end(), 1,
    std::multiplies<int>());
```

5.8 Minimo e massimo - `std::minmax_element`

Restituisce una coppia di iteratori: primo al minimo, secondo al massimo. Unico ciclo su tutto l'intervallo.

```
auto [it_min, it_max] = std::minmax_element(begin, end);

std::vector<int> v = {4, 7, 2, 9, 1};
auto res = std::minmax_element(v.begin(), v.end()); // res.first verso il
minimo, res.second verso il massimo
```

5.9 Conta elementi - `std::count`

Conta quante volte un dato valore appare nell'intervallo.

```
std::count(begin, end, val);

std::vector<int> v = {1, 5, 2, 5, 5, 8};
int howMany = std::count(v.begin(), v.end(), 5); // howMany = 3
```

5.10 Trova elementi - `std::find`

Restituisce un iteratore al primo elemento uguale a quello cercato, oppure `end` se non trovato.

```
std::find(begin, end, val);

std::vector<int> v = {1, 3, 4, 6};
auto it = std::find(v.begin(), v.end(), 4); // it punta a v[2]
if (it == v.end()) {
    // valore non trovato
}
```

6

Strutture dati di cpp

Nella standard library di C++ sono presenti diverse strutture dati che possono essere utili per implementare algoritmi di programmazione dinamica. Di seguito una breve panoramica delle più comuni.

6.1

Vector

Il vector fornisce un array dinamico, che può quindi cambiare la sua dimensione dinamicamente in maniera efficiente. Le operazioni principali che ci fornisce consistono nell'inserimento di elementi in fondo e accesso tramite indice in tempo costante

```
std::vector<type> v(size, initial_value);
```

Funzione	Complessità	Descrizione
v.size()	$O(1)$	Restituisce il numero di elementi contenuti
v.empty()	$O(1)$	Ritorna <code>true</code> se il vettore è vuoto
v.push_back(x)	$O(1)^*$	Aggiunge un elemento in fondo; può riallocare
v.pop_back()	$O(1)$	Rimuove l'ultimo elemento
v[i]	$O(1)$	Accesso diretto senza controlli
v.at(i)	$O(1)$	Accesso controllato con verifica dell'indice
v.front()	$O(1)$	Ritorna riferimento al primo elemento
v.back()	$O(1)$	Ritorna riferimento all'ultimo elemento
v.begin(), v.end()	$O(1)$	Ritorna iteratori di inizio e fine
v.insert(pos, x)	$O(n)$	Inserisce un elemento nell'indice specificato
v.erase(pos)	$O(n)$	Rimuove un elemento all'indice specificato
v.clear()	$O(n)$	Rimuove tutti gli elementi
v.resize(n)	$O(n)$	Cambia la dimensione logica del vettore

Con * si indica la complessità ammortizzata. Detta "stringi stringi", significa che l'operazione singola può avere complessità superiore a quella indicata, ma su una successione di operazioni possiamo essere sicuri che il costo medio sia quello indicato

6.2

Stack

Lo stack implementa una struttura LIFO (Last In, First Out), in cui l'ultimo elemento inserito è il primo a essere rimosso. È molto efficiente e tipicamente utilizzato per gestire operazioni annidate, backtracking e funzioni ricorsive.

```
std::stack<type> s;
```

Funzione	Complessità	Descrizione
s.size()	$O(1)$	Restituisce il numero di elementi
s.empty()	$O(1)$	Ritorna <code>true</code> se lo stack è vuoto
s.push(x)	$O(1)$	Inserisce un elemento in cima
s.pop()	$O(1)$	Rimuove l'elemento in cima
s.top()	$O(1)$	Ritorna riferimento all'elemento in cima

6.3 Queue

La `queue` implementa una struttura FIFO (First In, First Out), in cui il primo elemento inserito è il primo a uscire. È ideale per modellare code, buffer circolari o processi di scheduling.

```
std::queue<type> q;
```

Funzione	Complessità	Descrizione
<code>q.size()</code>	$O(1)$	Restituisce il numero di elementi
<code>q.empty()</code>	$O(1)$	Ritorna <code>true</code> se la queue è vuota
<code>q.push(x)</code>	$O(1)$	Inserisce un elemento in fondo
<code>q.pop()</code>	$O(1)$	Rimuove l'elemento frontale
<code>q.front()</code>	$O(1)$	Riferimento al primo elemento
<code>q.back()</code>	$O(1)$	Riferimento all'ultimo elemento

6.4 Priority Queue

La `priority_queue` è una coda con priorità implementata solitamente tramite *heap*. Permette di estrarre sempre l'elemento con valore massimo (o minimo, se configurata come min-heap) in maniera efficiente (tempo costante).

```
std::priority_queue<type> pq;
```

Funzione	Complessità	Descrizione
<code>pq.size()</code>	$O(1)$	Numero di elementi
<code>pq.empty()</code>	$O(1)$	<code>true</code> se vuota
<code>pq.top()</code>	$O(1)$	Ritorna l'elemento con priorità più alta
<code>pq.push(x)</code>	$O(\log n)$	Inserisce un elemento preservando l'heap
<code>pq.pop()</code>	$O(\log n)$	Rimuove l'elemento con priorità più alta

Questa struttura dati, a differenza di vettori, stack, queue e altre ha bisogno che il tipo di elemento contenuto implementi l'operatore `<` (dal punto di vista logico risulta impossibile creare questa struttura dati se non esiste un criterio secondo il quale possiamo ordinare gli elementi)

6.5 Set

Il `set` è una struttura che contiene elementi unici, ordinati secondo un comparatore (`std::less<>` di default). Utile quando abbiamo bisogno di tenere una collezione di dati che risulta ordinata ad ogni momento. Internamente è implementato come un albero bilanciato Red-Black, che garantisce prestazioni logaritmiche.

```
std::set<type> s;
```

Funzione	Complessità	Descrizione
<code>s.size()</code>	$O(1)$	Numero di elementi
<code>s.empty()</code>	$O(1)$	<code>true</code> se vuoto
<code>s.insert(x)</code>	$O(\log n)$	Inserisce un elemento (se non presente)
<code>s.erase(x)</code>	$O(\log n)$	Rimuove un elemento
<code>s.find(x)</code>	$O(\log n)$	Ritorna iteratore all'elemento, se presente
<code>s.count(x)</code>	$O(\log n)$	Ritorna 1 se presente, 0 altrimenti
<code>s.begin(), s.end()</code>	$O(1)$	Iteratori inizio/fine
<code>s.lower_bound(x)</code>	$O(\log n)$	Primo elemento $\geq x$

Nota che a differenza della priority queue (sezione 6.4), *ogni* elemento del set è ordinato, mentre la priority queue garantisce l'accesso solo al maggiore/minore

6.6 Map

La `map` è una struttura associativa che conserva coppie chiave–valore, ordinate secondo un comparatore sulla chiave. Anche qui l'implementazione è basata su un albero Red-Black.

```
std::map<key_type, value_type> m;
```

Funzione	Complessità	Descrizione
<code>m.size()</code>	$O(1)$	Numero di elementi
<code>m.empty()</code>	$O(1)$	True se vuota
<code>m.insert(kv)</code>	$O(\log n)$	Inserisce una coppia chiave–valore
<code>m.erase(k)</code>	$O(\log n)$	Rimuove la chiave
<code>m.find(k)</code>	$O(\log n)$	Trova la chiave
<code>m.count(k)</code>	$O(\log n)$	1 se presente, 0 altrimenti
<code>m[k]</code>	$O(\log n)$	Accesso/creazione valore associato alla chiave
<code>m.at(k)</code>	$O(\log n)$	Accesso con controllo (senza creare)

6.7 Unordered Map

La `unordered_map` implementa una tabella hash, che permette operazioni di accesso e inserimento in tempo medio costante. L'ordine degli elementi non è definito.

```
std::unordered_map<key_type, value_type> um;
```

Funzione	Complessità	Descrizione
<code>um.size()</code>	$O(1)$	Numero di elementi
<code>um.empty()</code>	$O(1)$	True se vuota
<code>um.insert(k, v)</code>	Medio $O(1)$ / Worst $O(n)$	Inserisce o aggiorna un elemento
<code>um.erase(k)</code>	Medio $O(1)$ / Worst $O(n)$	Rimuove la chiave
<code>um.find(k)</code>	Medio $O(1)$ / Worst $O(n)$	Trova la chiave
<code>um.count(k)</code>	Medio $O(1)$ / Worst $O(n)$	True se presente
<code>um[k]</code>	Medio $O(1)$ / Worst $O(n)$	Accesso/creazione valore
<code>um.at(k)</code>	$O(1)$	Accesso con controllo

Nota come dal punto di vista della performance, la `unordered_map` sia preferibile alla `map`. Quindi va preferita la `texttmap` solo nel caso in cui sia necessario avere le chiavi *sempre* ordinate

7

Problemi sito oii consigliati

Di seguito una raccolta di problemi provenienti dal sito degli allenamenti della OII. Sono proposte delle soluzioni in sezione sezione 8

Problema	Tecniche	Difficoltà	Soluzione
Figonacci (figonacci)	dp	★ ☆ ☆ ☆ ☆	sezione 8.1
Discesa massima (discesa)	dp	★ ☆ ☆ ☆ ☆	sezione 8.2
Police 3 (police3)	dp	★ ☆ ☆ ☆ ☆	sezione 8.3
Piano degli studi (pianostudi)	dp, binary search	★ ★ ★ ☆ ☆	sezione 8.4
Police 4 (police4)	dp	★ ★ ☆ ☆ ☆	sezione 8.5
Spiedini di frutta (spiedini)	dp	★ ★ ☆ ☆ ☆	sezione 8.6
K-step ancestor (treeancestor)	dp, graph	★ ★ ☆ ☆ ☆	sezione 8.7
Taglialegna (taglialegna)	dp, amortized analysis	★ ★ ★ ★ ★	sezione 8.8
Ma chi è quel mona (porte)	dp	★ ★ ☆ ☆ ☆	sezione 8.9
Truffa al sushi (sushi)	dp, binary search, math	★ ★ ★ ★ ★	sezione 8.10

8

Soluzioni problemi sito OII

Di seguito una raccolta di soluzioni per i problemi proposti in sezione 7. Per ogni problema è riportato il link alla pagina del problema e il link alla soluzione proposta in questa dispensa.

8.1 Figonacci ([figonacci](#))

Problema sito OII

https://training.olinfo.it/task/ois_figonacci_files/esercizi/figonacci

Soluzione proposta

L'idea qui è di "srotolare" la sommatoria, rendendosi conto che

$$\begin{aligned}
 G_n &= \sum_{i=0}^{i=n-2} G_{n-1} - G_i \\
 &= (G_{n-1} - G_{n-2}) + (G_{n-1} - G_{n-3}) + \dots + (G_{n-1} - G_1) + (G_{n-1} - G_0) \\
 &= (n-1) G_{n-1} - \sum_{i=0}^{i=n-2} G_i \\
 &= (n-1) G_{n-1} + G_{n-1} - (n-2) G_{n-2} - G_{n-2} \\
 &= (n-1) G_{n-1} - (n-1) f(n-2) + G_{n-1} \\
 &= (n-1) (G_{n-1} - G_{n-2}) + G_{n-1}
 \end{aligned}$$

abbiamo così ottenuto a tutti gli effetti una formula che possiamo applicare direttamente in forma ricorsiva (con *memoization*) o iterativa:

$$dp[i] = (i-1)(dp[i-1]*dp[i-2]) + dp[i-1]$$

8.2 Discesa massima ([discesa](#))

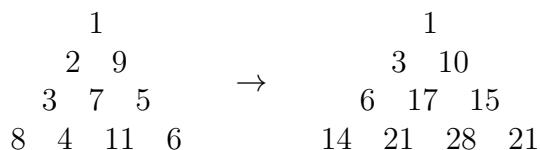
Problema sito OII

https://training.olinfo.it/task/discesa_files/esercizi/discesa

Soluzione proposta

L'idea in questo caso è di creare un albero di discesa in cui in ogni posizione $[i][j]$ salviamo il maggior peso di una discesa che termina nella posizione $[i][j]$.

Ad esempio, qui sotto è riportato a destra l'albero dp per l'albero in input di sinistra



rimane da capire come calcolare i valori nella file i esima basandosi sui precedenti. In particolare abbiamo 3 casi:

- *Primo elemento*: posso arrivare solo da destra, quindi:

$$dp[i][0] = dp[i-1][0] + w[i][0]$$

- *Ultimo elemento*: posso arrivare *solo da sinistra*, quindi

$$dp[i][size] = dp[i-1][size-1] + w[i][size]$$

- *Elemento in mezzo*: posso arrivare sia da sinistra che da destra, quindi dovrò prendere la strada che fra le due ha peso maggiore:

$$dp[i][j] = w[i][j] + \max(dp[i][j], dp[i][j+1])$$

Chiaramente il caso base è quello riguardante il primo elemento, per cui il peso massimo è dato dal peso dell'elemento stesso.

Occorre ragionare un filo meglio sugli indici ma la logica rimane inalterata. Nota bene: *è veramente necessario salvare l'intera matrice dp?*

8.3 Police 3 ([police3](#))

Problema sito OII

https://training.olinfo.it/task/ois_police3

Soluzione proposta

[files/esercizi/police3](#)

L'idea qui è, per quanto banale possa sembrare, ad ogni semaforo abbiamo due opzioni: fermarsi o meno. Per questa ragione possiamo salvare informazioni in due vettori dp , per ciascuno dei due casi:

- $ts[i]$: salva in i il minor tempo per superare il semaforo i fermandosi a quest'ultimo
- $tr[i]$: salva in i il minor tempo per superare il semaforo i , scappando

possiamo costruire i valori dei due vettori basandoci sui precedenti secondo la seguente logica

- Se *mi fermo* al semaforo i -esimo, il tempo ideale sarà dato dall'attesa al semaforo + il tempo migliore ottenuto fermandosi o meno a quello precedente (posso scegliere di fermarmi oppure no, siccome non violo nessun vincolo in ogni caso)

$$ts[i] = T[i] + \min(tr[i - 1], ts[i - 1]);$$

- Se *non mi fermo* al semaforo i -esimo, il tempo ideale sarà dato dal tempo ideale per arrivare al semaforo $i - 1$, fermandoci (in questo caso devo assicurarmi di fermarmi al semaforo precedente per non violare alcun vincolo)

$$tr[i] = ts[i - 1];$$

Anche in questo caso, è davvero necessario salvare l'interi vettori in memoria?

8.4 Piano degli studi ([pianostudi](#))

Problema sito OII

https://training.olinfo.it/task/ois_pianostudi

Soluzione proposta

[files/esercizi/pianostudi](#)

8.5 Police 4 ([police4](#))

Problema sito OII
Soluzione proposta

https://training.olinfo.it/task/ois_police4
[files/esercizi/police4](#)

L'idea in questo caso è di salvare di volta il tempo minimo per arrivare al semaforo i avendone saltati al più j . Questa informazione può essere mantenuta in una matrice $n \times r$, dove n è il numero di *semafori* e r il numero massimo di semafori che *possono essere saltati*.

La i -esima colonna/riga della matrice può essere calcolata usando la precedente. In particolare, supponiamo di voler calcolare il tempo minore per arrivare al semaforo i saltandone al più j . Allora ho due opzioni:

- Arrivo al semaforo $i - 1$ saltandone al massimo $j - 1$. In questo caso il tempo ideale è quello ottenuto saltando il semaforo $i - 1$
- Arrivo al semaforo $i - 1$ saltandone al più j . In questo caso devo controllare se devo aspettare o meno. In caso affermativo devo aggiungere il tempo di attesa alla soluzione

La soluzione ottimale è data dalla migliore delle due. Formalmente dati T e X , rispettivamente l'intervalli dei semafori e il vettore delle posizioni, posso calcolare dp come segue:

```
t1 = dp[i-1][j-1];
t2 = dp[i-1][j] + (can_pass ? 0 : T-dp[i-1][j] % T);
dp[i][j] = min(t1, t2) + X[i] - X[i-1];
```

8.6 Spiedini di frutta ([spiedini](#))

Problema sito OII
Soluzione proposta

https://training.olinfo.it/task/oii_spiedini
[files/esercizi/spiedini](#)

L'idea è che una volta che uno spiedino è stato mangiato fino ad un certo punto da una parte, allora la soluzione ideale è prefissata e consiste nel mangiarlo dalla parte opposta finché è possibile. La chiave sta tuttavia nel comprendere che non è necessario calcolare tutta la somma da capo ad ogni iterazione, ma possiamo seguire questa logica:

- Mangio lo spiedino *da sinistra* fino all'ultima fragola che permette di *non* superare la soglia. Tengo sempre traccia della soglia corrente
- Partendo *da destra* mangio lo spiedino fino a quando la soglia lo permette
- Tengo traccia del numero di fragole mangiate i

Dopodichè, ripeto questi step fino a quanto non raggiungo l'estremità sinistra dello spiedino:

- Da sinistra, scorro fino alla fragola precedente, abbassando la soglia
- Da destra scorro fino all'ultima fragola che riesco ad includere, aggiornando soglia e quantità di fragole mangiate

La soluzione migliore ottenuta in ogni step dell'iterazione precedente è la soluzione ottimale al problema

8.7 K-step ancestor ([treeancestor](#))

Problema sito OII	https://training.olinfo.it/task/ois_treeancestor
Soluzione proposta	files/esercizi/treeancestor

La soluzione sta nell'esplorare l'albero tenendo traccia della profondità corrente e del tragitto che ha portato fino al nodo che stiamo attualmente visitato. Possiamo fare ciò tramite 2 variabili `depth` e `path[n]`

Dato che il grado in questo caso è semplicemente un albero, possiamo sfruttare anche una semplice [DFS](#), dato che possiamo essere sicuri che il path che ci porta a ciascun nodo è unico.

Per ciascun nodo, controlliamo se la `depth` è maggiore o minore di K . Nel primo caso sfruttiamo l'array contenente il path per assegnare il valore del k -ancestor, nel secondo semplicemente assegnamo -1. Formalmente:

```
if (depth >= K) {
    ancestor[node] = path[depth - K];
} else {
    ancestor[node] = -1;
}
```

nella DFS chiamiamo ricorsivamente la funzione con un valore di `depth` incrementato di 1 ogni volta

8.8 Taglialegna ([taglialegna](#))

Problema sito OII	https://training.olinfo.it/task/oiitaglialegna
Soluzione proposta	files/esercizi/taglialegna

Il problema è piuttosto avanzato, per questo è necessario fare delle osservazioni preliminari che torneranno utili dopo.

1. In una soluzione ottima ho 3 opzioni:
 - L'ultimo albero a destra viene tagliato e fatto cadere a *sinistra*
 - L'ultimo albero a destra viene tagliato e fatto cadere a *destra*
 - L'ultimo albero a destra *non* viene tagliato ma fatto cadere a *destra* per "effetto domino"

L'idea importante è che in una soluzione ottima l'ultimo albero a destra, se cade a sinistra è perchè è stato tagliato e fatto cadere a sinistra. Per quanto sia ovvio è molto importante per capire gli step successivi

2. Gli unici punti in cui si può interrompere l'effetto domino sono i punti in cui vi sono alberi di altezza 1
3. Per quanto detto al punto precedente, possiamo vedere il problema come una serie di intervalli che errano fatti cadere in una delle due direzioni. Agli estremi di questi intervalli ci sono alberi di altezza 1
4. Quando avviene un effetto domino, non tutti gli alberi partecipano nella catena della caduta. In particolare un albero può essere abbattuto da un albero che non è quello precedente nella catena. Chiameremo questo albero **ff**(first-falling) di *i*. Possiamo quindi considerare l'effetto domino solo per gli alberi abbattitori, nel modo seguente:

$$i \rightarrow \text{ff}[i] \rightarrow \text{ff}[\text{ff}[i]] \rightarrow \dots$$

Detto questo, individuiamo il sotto-problema di programmazione dinamica e il caso base. In particolare sappiamo che:

- Il sotto-problema consiste nel calcolare il *il numero minore di tagli* per abbattere gli alberi da 0 a *i*
- Il caso base è quanto $n = 1$, ossia quando ho un solo albero. In questo caso la soluzione è fare un unico taglio

Rimane ora capire come utilizzare le soluzioni ottime da 0 a $i - 1$ per calcolare la *i*-esima soluzione ideale. Possiamo ragionare così per calcolare la soluzione ottimale *i*-esima:

- Se l'albero viene *tagliato a sinistra*, allora simulo l'effetto domino e verifico dove questo si interrompe. Supponendo che la catena abbia fatto cadere k alberi, allora

$$\text{solution}[i] = 1 + \text{solution}[i-k-1]$$

- Se l'albero viene *tagliato a destra*, allora non rimane che pulire in maniera ottimale gli alberi da 0 a $i - 1$, quindi:

$$\text{solution}[i] = 1 + \text{solution}[i-1]$$

- Se l'albero viene *fatto cadere a destra*, allora all'interno della *catena dei first-fall* devo capire quale albero è più conveniente tagliare per innescare l'effetto domino. Chiamando questo albero **opt**, allora la soluzione ottimale è data da

$$\text{solution}[i] = 1 + \text{solution}[opt-1]$$

Andiamo ora ad elencare le strutture dati che ci aiuteranno nel calcolo progressivo del vettore **solution**

- **lb[i]**: *left-bound*, contiene nella posizione *i* l'indice fino al quali gli alberi cadono se l'albero *i* viene tagliato a *sinistra*
- **rb[i]**: *right-bound*, contiene nella posizione *i* l'indice fino al quali gli alberi cadono se l'albero *i* viene tagliato a *destra*

- `ff[i]`: *first-fall*, come descritto precedentemente, il primo albero alla sinistra di i che in un effetto a catena colpisce i

Come vedremo, possiamo calcolare tutti questi vettori in tempo $O(n)$

- `solution[i]`: il vettore dp principale. Salva la soluzione ottimale per il range $[0, i]$
- `dir[i]`: il vettore che contiene la direzione in cui va tagliato il primo albero per ottenere la soluzione ottimale
- `opt_split[i]`: *optimal-split*, salva la posizione ottimale per dare inizio all'effetto domino nella soluzione migliore in cui l'ultimo albero cade a destra
- `first_cut[i]`: salva l'indice del primo albero da tagliare nella i -esima sotto soluzione ottimale

Parte 1: calcolo `1b`, `rb`

Partiamo dal calcolo dei vettori `1b` e `rb`. L'idea è proprio quella di simulare a tutti gli effetti l'effetto domino. In particolare, pensiamo di avere una serie di intervalli che cadono per effetto domino e un albero che viene fatto cadere a sinistra:

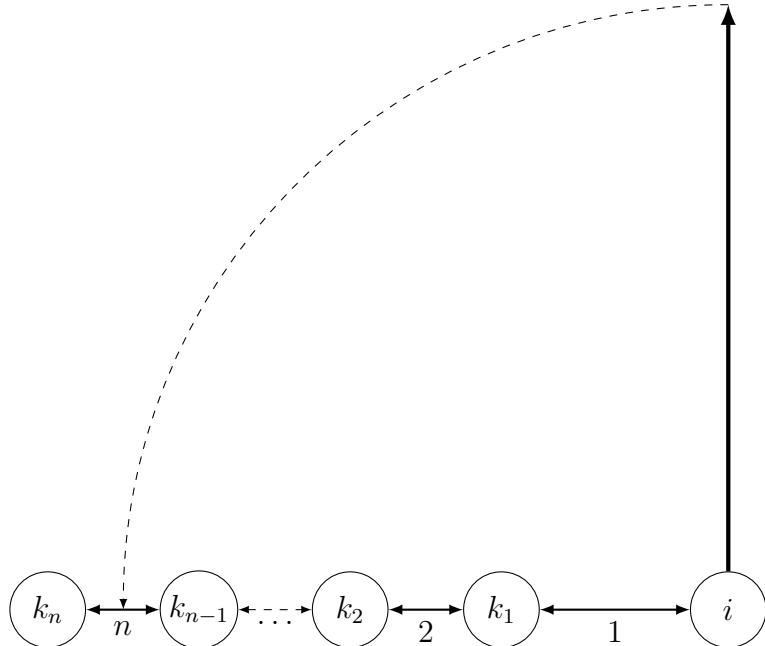


Figura 1: Calcolo left-bound

In questa figura, sappiamo già che gli intervalli da 1 a n cadono a sinistra per effetto domino, interrompendosi nei punti k_2, \dots, k_n . `1b[i]` sarà quindi dato da valore più basso fra i `1b` degli intervalli che l'albero abbattere sicuramente, ossia tutti gli intervalli il cui albero più a destra viene abbattuto dall'albero i . In figura, questi sono precisamente gli intervalli $1, \dots, n$. Più formalmente

Algoritmo: Calcolo left-bound

```

int [] compute_left_bound(n, h):
    int lb ← new int [0 ... n - 1];
    for i ← 0 to n - 1 do
        lb[i] ← i;
        while lb[i] > 0 ∧ lb[i] > i - h[i] + 1 do
            lb[i] ← lb[lb[i] - 1];
    return lb;

```

Il calcolo del vettore **rb** è speculare, ma segue la medesima logica.

Ora è fondamentale discutere la complessità di questa funzione. Potremmo in un primo momento pensare *erroneamente* che la funzione abbia complessità di $O(n^2)$, dato che il ciclo esterno scorre l'interno vettore e, nel caso peggiore, anche quello interno scorre tutti gli elementi da i a 0. Tuttavia, il ragionamento è un filo più sottile.

Diciamo che un albero viene *saltato da i* se all'interno del ciclo while che calcola **lb[i]** viene utilizzato per aggiornare il valore di *lower-bound*

$$lb[i] \leftarrow \underbrace{lb[lb[i] - 1]}_{\text{saltato}}$$

Aiutandoci con la figura 1, possiamo intuire che gli alberi saltati, nel calcolo di **lb[i]**, sono dati da k_1, k_2, \dots, k_{n-1} . La chiave sta nel capire che ogni albero può essere saltato una volta sola. Questo avviene in quanto, supponendo che gli alberi k_1, \dots, k_{n-1} vengano saltati dall'albero i , allora nelle iterazioni successive questi non possono più essere saltati, in quanto al più verrà saltato prima l'albero i , il quale avrà un *left-bound* minore di k_{n-1} , quindi tutto il range in cui stanno gli alberi k_1, \dots, k_{n-1} non verrà considerato nella computazione.

Quindi, ancora una volta, siccome ogni albero viene saltato una e una sola volta, la riga $lb[i] \leftarrow lb[lb[i] - 1]$ del ciclo while viene eseguita al più n volte, portando ad una complessità totale di $O(n)$

Parte 2: calcolo **ff**

Il calcolo di **ff** può implementato in maniera piuttosto semplice con piccolissime modifiche alla funzione che calcola **rb**. Sempre riferendoci a fig. 1, possiamo notare che il primo albero ad abbattere gli alberi k_1, \dots, k_{n-1} in una catena di abbattitori è i . Per questo motivo ogni volta che calcoliamo **rb[i]** possiamo anche aggiornare il valore per **ff** degli alberi k_1, \dots, k_{n-1} . Formalmente:

Algoritmo: Calcolo right-bound e first-fall

```

int [] compute_rb_ff(n, h):
    int rb ← new int [0...n - 1];
    int ff ← new int [0...n - 1];
    for i ← n - 1 downto 0 do
        rb[i] ← i;
        ff[i] ← -1;
        while rb[i] < n - 1 and rb[i] < i + h[i] - 1 do
            ff[rb[i] + 1] ← i;
            rb[i] ← rb[rb[i] + 1];
    return rb, ff;

```

La complessità rimane sempre $O(n)$

Parte 3: calcolo solution

Innanzitutto, ci appoggeremo alle strutture dati dp descritte [qui](#). Per calcolare il vettore `solution`, gli step sono, dal punto di vista logico, quelli descritti [qui](#). Descriviamo più nel dettaglio le 2 casistiche:

- Taglio a sinistra:

```

solution[i] = 1 + (lb[i] > 0 ? solution[lb[i] - 1] : 0);
opt_cut[i] = i;
dir[i] = 0;

```

- Albero cade a destra:

- Taglio a destra:

```
solution[i] = 1 + (idx2 > 0 ? solution[i - 1] : 0);
```

- Albero abbattuto a destra per effetto domino:

```

split_index = opt_split[ff[i]]; // Optimal index to cut the tree
solution[i] = 1 + (idx1 > 0 ? solution[split_index - 1] : 0);

```

Ora ci rimane solo da aggiornare il vettore `opt_cut`, così da rendere l'intero algoritmo efficiente. Anche qui la programmazione dinamica viene in nostro soccorso. Più in particolare, so che supponendo che la catena di k first fall che abbattono i sia composta dagli alberi $1, 2, \dots, k-1, i$. Allora so già che fra i primi $k-1$ il migliore è dato da `opt_split[k-1]`, non rimane che testare l'ultimo, ossia il caso in cui i è abbattuto a destra. Nel caso la soluzione migliore si ottenesse con la prima opzione, allora `opt_split[i]=opt_split[ff[i]]`, altrimenti `opt_split[i] = i`

Chiaramente, scorrendo ogni elemento del vettore una sola volta, la funzione ha complessità $O(n)$

Algoritmo: Calcolo soluzione

```

compute_solution(n, lb, rb, ff):
    solution[0]  $\leftarrow$  1;
    dir[0]  $\leftarrow$  1;
    opt_split[0]  $\leftarrow$  0;
    first_cut[0]  $\leftarrow$  0;

    for i  $\leftarrow$  1 to n do
         $\triangleright$  Case 1: last tree is cut to the left
        sol1  $\leftarrow$  1 + if lb[i] > 0 then solution[lb[i] - 1] else 0;
        cut1  $\leftarrow$  i;
        dir1  $\leftarrow$  false;

         $\triangleright$  Case 2: last tree falls to the right
        if ff[i]  $\neq$  -1 then
             $\triangleright$  Case 2.1: tree falls by domino effect
            idx1  $\leftarrow$  opt_split[ff[i]];
            sol21  $\leftarrow$  1 + if idx1 > 0 then solution[idx1 - 1] else 0;

             $\triangleright$  Case 2.2: tree is cut to the right
            idx2  $\leftarrow$  i;
            sol22  $\leftarrow$  1 + if idx2 > 0 then solution[idx2 - 1] else 0;
            opt_split[i]  $\leftarrow$  if sol21 < sol22 then idx1 else idx2;
        else
            opt_split[i]  $\leftarrow$  i;

        sol2  $\leftarrow$  1 + if opt_split[i] > 0 then solution[opt_split[i] - 1] else 0;
        cut2  $\leftarrow$  opt_split[i];
        dir2  $\leftarrow$  true;

        if sol1 < sol2 then
            solution[i]  $\leftarrow$  sol1;
            first_cut[i]  $\leftarrow$  cut1;
            dir[i]  $\leftarrow$  dir1;
        else
            solution[i]  $\leftarrow$  sol2;
            first_cut[i]  $\leftarrow$  cut2;
            dir[i]  $\leftarrow$  dir2;

    return solution, first_cut, dir;

```

Parte 4: ricostruire la soluzione

Una volta calcolati i vettori `solution`, `first_cut` e `dir` è piuttosto immediato ricostruire la soluzione "risalendo" al contrario i tagli che sono stati fatti:

Algoritmo 2: Ricostruzione soluzione

```

reconstruct_solution(n, first_cut, dir):
    pos  $\leftarrow n - 1$ ;
    while pos  $\geq 0$  do
        abbatti(first_cut[pos], dir[pos]);
        if dir[pos] = false then
            pos  $\leftarrow lb[\iota] - 1$ ;
        else
            pos  $\leftarrow first\_cut[\iota] - 1$ ;

```

Complessivamente, abbiamo che

Step	task	complessità
Step 1	calcolo lb , rb	$O(n)$
Step 2	calcolo ff	$O(n)$
Step 3	calcolo solution , dir , best_cut	$O(n)$
Step 4	ricostruisco soluzione	$O(n)$

Complessità totale: $O(n)$

8.9 Ma chi è quel mona (porte)

Problema sito OII
Soluzione proposta

[https://training.olinfo.it/task/roiti_porte
files/esercizi/porte](https://training.olinfo.it/task/roiti_porte/files/esercizi/porte)

L'idea chiave qui sta in un'assunzione implicita del testo del problema:

”Gaetano inizia sbattendo la porta 0 e *deve terminare sbattendo l'ultima, la N – 1*”

quindi ci viene detto che per forza l'ultima porta della sequenza verrà sbattuta.

Possiamo procedere definendo la struttura **dp**: **dp**[*i*] conterrà il numero di sequenze armoniche distinte possibili utilizzando le prime *i* porte

Ora sappiamo che se sbattiamo la porta *i*-esima, allora possiamo sbattere le porte *i* – 1, *i* – 2, *i* – 4, *i* – 8 e così via, più in generale tutte le porte *i* – 2^j . Dobbiamo quindi considerare ciascuna delle seguenti opzioni e sommare il numero di combinazioni possibili. Per ciascuna di queste combinazioni, tuttavia, abbiamo già salvato il numero di sequenze armoniche possibile nel vettore **dp**[*i* – 2^j]. E' necessario tuttavia considerare che il numero di sequenze armoniche va incrementato solo se vale la condizione specificata nel testo del problema, ossia che *la somma delle loro frequenze deve essere divisibile per la loro distanza*, formalmente:

$$\text{Incremento} \Leftrightarrow (A[i] + A[i - 2^j]) \bmod 2^j == 0$$

Il caso base è dato da **dp**[0] = 1, in quanto c'è una sola sequenza armonica possibile con una sola porta

Algoritmo 3: Porte

```
int compute_sequences(N, A):
    dp ← new int [0 … N – 1] = [0, …, 0] ;           ▷ dp[i]=0
    dp[0] ← 1;
    foreach i in 0 … N – 1 do
        foreach j such that  $i - 2^j \geq 0$  do
            if  $(A[i] + A[i - 2^j]) \text{ mod } 2^j = 0$  then
                dp[i] ← dp[i] + dp[i - 2^j];
    return dp[N – 1] mod MOD
```

Detto questo, è possibile implementare l'algoritmo con qualche accortezza riguardante i moduli, applicandolo ogni volta che incrementiamo $dp[i]$, e salvandoci la potenza di 2 di volta in volta, evitando di doverla ricalcolare ad ogni iterazione:

Algoritmo 4: Porte 2

```
int compute_sequences_2(N, A):
    dp ← new int [0 … N – 1] = [0, …, 0] ;           ▷ dp[i]=0
    dp[0] ← 1;
    for i ← 1 to N – 1 do
        pow ← 1;
        while pow ≤ i do
            if  $(A[i] + A[i - pow]) \text{ mod } pow = 0$  then
                dp[i] ← dp[i] + dp[i - pow];
                dp[i] ← dp[i] mod MOD;
            pow ← pow · 2;
    return dp[N – 1] mod MOD
```

Ad ogni iterazione del ciclo esterno, il ciclo interno viene eseguito al più $O(\log N)$ volte.

Complessità totale: $O(N \log N)$

8.10 Truffa al sushi (sushi)

Problema sito OII

https://training.olinfo.it/task/preoii_sushi

Soluzione proposta

[files/esercizi/sushi](#)

Il problema è chiaramente di programmazione dinamica e presenta delle soluzioni naïf che tuttavia risultano troppo pesanti dal punto di vista computazionale. Per vedere come possiamo arrivare ad una soluzione efficiente partiamo esplorando le più naive. Nel nostro caso partiremo da una soluzione "ad hoc" piuttosto semplice dal punto di vista intuitivo che comunque porta ad un discreto punteggio ed esploreremo poi diverse ottimizzazioni

Soluzione	Punteggio	Descrizione
files/esercizi/sushi/v2	55	Knapsack e ricerca lineare
files/esercizi/sushi/v1	84	Soluzione "ad hoc" naive
files/esercizi/sushi/v3	94	Knapsack e ricerca esponenziale/binaria
files/esercizi/sushi/v4	100	Knapsack, ricerca esponenziale/binaria e bitset