

## Лекция Math [7]

Сегодня мы с вами продолжим разговор про математику. Рассмотрим простые формулы, которые у нас есть для целых чисел, поговорим о том, как быстро возводить числа в степень, делить в арифметике остатков, а также поверхностно про комбинаторику и теорию вероятностей.

### Формулы количества и суммы делителей

Из основной теоремы арифметики мы знаем, что всякое натуральное число представимо в виде (каноническое разложение):

$$n = p_1^{\alpha_1} \cdot \dots \cdot p_k^{\alpha_k}$$

Что мы можем получить из этого представления? Мы можем заметить, что количество делителей нашего числа  $n$  в точности равно

$$(\alpha_1 + 1) \cdot \dots \cdot (\alpha_k + 1),$$

так как все делители получаются из комбинаций всех возможных альф в разложении числа от 0 до  $\alpha_i$  для  $i$ -го множителя.

Хорошо, количество всех делителей мы умеем считать. А как насчёт их суммы? Давайте представим сумму всех делителей числа в виде следующего произведения:

$$(p_1^0 + p_1^1 + \dots + p_1^{\alpha_1}) \cdot (p_2^0 + p_2^1 + \dots + p_2^{\alpha_2}) \cdot \dots \cdot (p_k^0 + p_k^1 + \dots + p_k^{\alpha_k})$$

Оно действительно равно сумме всех делителей нашего числа. Чтобы убедиться в этом, достаточно перемножить все скобки. Там будет сумма:

$$p_1^0 \cdot p_2^0 \cdot \dots \cdot p_{k-1}^0 \cdot p_k^0 + p_1^0 \cdot p_2^0 \cdot \dots \cdot p_{k-1}^0 \cdot p_k^1 + \dots + p_1^0 \cdot p_2^0 \cdot \dots \cdot p_{k-1}^0 \cdot p_k^{\alpha_k} + \dots + p_1^{\alpha_1} \cdot p_2^{\alpha_2} \cdot \dots \cdot p_{k-1}^{\alpha_{k-1}} \cdot p_k^{\alpha_k}$$

После этого преобразуем то наше произведение, вспомнив формулку суммы геометрической прогрессии:

$$\frac{p_1^{\alpha_1+1} - 1}{p_1 - 1} \cdot \frac{p_2^{\alpha_2+1} - 1}{p_2 - 1} \cdot \dots \cdot \frac{p_k^{\alpha_k+1} - 1}{p_k - 1}$$

С помощью такого вида мы уже можем посчитать сумму всех делителей числа. Посмотрим, как это будет выглядеть в коде.

```
1 int sum_divs(int n) {  
2     int res = 1;  
3     for (int i = 2; i * i <= n; i++) {  
4         if (n % i != 0)  
5             continue;  
6         int al = 0;  
7         while (n > 0) {  
8             al++;  
9             n /= i;  
10        }  
11        res = res * (pow(i, al + 1) - 1) / (i - 1);  
12    }  
13    if (n > 1) {  
14        res = res * (pow(n, 2) - 1) / (n - 1);  
15    }  
16    return res;  
17 }
```

## Бинарное возведение в степень

Ладно, давайте перейдём к чему-то весёлому. Например, научимся быстро возводить числа в степени вроде 1000000 или больше. Посмотрим, на чём основывается наш метод.

Допустим мы хотим возвести  $a$  в степень 19. Представим 19 в двоичном виде:  $19 = 10011_2$ . Значит мы можем представить это число в виде суммы степеней двойки так:

$$19 = 1 \cdot 2^4 + 0 \cdot 2^3 + 0 \cdot 2^2 + 1 \cdot 2^1 + 1 \cdot 2^0$$

Получается,  $a^{19} = a^{16} \cdot a^2 \cdot a^1$ . Как мы можем это посчитать?

Будем хранить ответ в переменной  $res$ , которая сначала проинициализирована единицей.

1.  $19 \% 2 = 1$ , значит  $res = res \cdot a$ , после чего умножаем  $a$  на себя:  $a = a \cdot a$  и делим 19 на 2, чтобы получить следующий разряд бинарного представления.
2.  $9 \% 2 = 1$ , значит  $res = res \cdot a$ , затем  $a = a \cdot a$  и делим 9 на 2.
3.  $4 \% 2 = 0$ , значит  $res$  не меняется, затем  $a = a \cdot a$  и делим 4 на 2.
4.  $2 \% 2 = 0$ , значит  $res$  не меняется, затем  $a = a \cdot a$  и делим 2 на 2.
5.  $1 \% 2 = 1$ , значит  $res = res \cdot a$ , затем  $a = a \cdot a$  и делим 1 на 2.
6. Так как мы прошли все разряды бинарного представления числа, завершаем алгоритм.

В итоге  $res = a^1 \cdot a^2 \cdot a^{16}$ , что и требовалось.

**Сложность.** Сложность этого алгоритма (если полагать сложность умножения равной  $O(1)$ ) равна количеству цифр в двоичном представлении степени  $n$ , а оно, в свою очередь, равно  $\log n$ . Значит, сложность равна  $O(\log n)$ .

Если вам не понятно это объяснение, можете почитать другое объяснение на E-maxx: [https://e-maxx.ru/algo/binary\\_pow](https://e-maxx.ru/algo/binary_pow).

Давайте напишем функцию для бинарного возведения в степень:

```
1 int bin_pow(int a, int n) {  
2     int res = 1;  
3     while (n > 0) {  
4         if (n % 2 == 1)  
5             res = res * a;  
6         a = a * a;  
7         n /= 2;  
8     }  
9     return res;  
10 }
```

Что здесь можно ещё добавить? Предположим, мы правда хотим возводить в очень большие степени, например 1000000. В *long long* числа в такой степени точно не влезут. Значит, скорее всего, нам нужно будет возводить числа по модулю какого-то числа. Добавим это в функцию.

```
1 int bin_pow(int a, int n, int mod) {  
2     int res = 1;  
3     while (n > 0) {  
4         if (n % 2 == 1)  
5             res = (res * a) % mod;  
6         a = (a * a) % mod;  
7         n /= 2;  
8     }  
9     return res;  
10 }
```

Такой вот прикольный простой алгоритм.

## Малая теорема Ферма и обратный элемент в кольце по простому модулю

Давайте теперь вспомним, что мы хотели делить числа в арифметике остатков.

Пусть мы умножили 2 на 4 по модулю 5:

$$2 \cdot 4 \equiv 3 \pmod{5}$$

Тогда, наверное, мы хотели бы при делении 3 на 2 получить 4:

$$3 / 2 \equiv 4 \pmod{5}$$

Вспомним, что  $\frac{1}{a} = a^{-1}$ . То есть обратный к  $a$ . А что мы знаем про обратные значения чисел? При умножении числа на обратное ему, мы получим единицу:  $a \cdot a^{-1} = 1$ .

В нашем примере выходит:

$$\begin{cases} 3 \cdot 2^{-1} \equiv 4 \pmod{5} \\ 2 \cdot 2^{-1} \equiv 1 \pmod{5} \end{cases}$$

Но чему равно обратное значение двойки по модулю 5? Здесь можно просто подобрать, так как значения маленькие, так мы получим ответ 3. Но если у нас были бы большие числа?

Можно ограничиться модулями, являющимися простыми числами, и воспользоваться теоремой Ферма:

**Теорема.** Если  $p$  простое и  $a$  не делится на  $p$ , то  $a^{p-1} \equiv 1 \pmod{p}$ .

Доказывать я здесь её не буду, так как это затянется. Кто хочет, можете почитать элементарное доказательство в википедии, оно понятное, если разобраться.

Что это нам даёт? Мы просто разобьём значение в левой части:  $a^{p-1} = a \cdot a^{p-2} \equiv 1 \pmod{p}$ . Что значит, обратный элемент по простому модулю от  $a$  равен  $a^{p-2}$ .

Либо мы ещё можем это получить, домножив в левой и правой части на  $a^{-1}$ :  $a^{p-1} \cdot a^{-1} \equiv a^{p-2} \equiv a^{-1} \pmod{p}$

Значит, в программе обратный элемент по простому модулю можно найти, используя бинарное возведение в степень!

## Расширенный алгоритм Евклида и обратный элемент в кольце по модулю

Давайте теперь подумаем теперь, как нам действовать в случае, если модуль  $m$  не является простым числом.

У нас есть уравнение  $a \cdot a^{-1} \equiv 1 \pmod{m}$ . Его ещё можно записать так:

$$a \cdot a^{-1} = m \cdot y' + 1$$

Обозначим искомый обратный элемент  $a^{-1}$  за  $x$ . Перенеся всё, кроме единицы, в левую часть, и приняв  $y = -y'$ , получим:

$$a \cdot x + m \cdot y = 1$$

А это уже знакомое нам диофантово уравнение, которое мы научились решать с помощью расширенного алгоритма Евклида! Также из такого представления можно заключить, что обратный элемент имеют только числа  $a \perp m$ , то есть взаимно простые с модулем. Иначе если  $\gcd(a, m) = d > 1$ , то левая часть делится на  $d$ , тогда и правая должна делиться. А там единица — противоречие.

Осталось только учесть, что полученный  $x$  мы должны взять по модулю, а он может быть отрицательным:

```
1 int x, y;  
2 int g = extended_gcd(a, m, x, y);  
3 if (g != 1)  
4     cout << "no solution";  
5 else {  
6     x = (x % m + m) % m;  
7     cout << x;  
8 }
```

**Сложность.** Вспомним, что сложность расширенного алгоритма Евклида равна  $O(\log \min(a, m))$ , а так как  $a < m$ , здесь сложность будет равной  $O(\log m)$ .

## Теорема Эйлера и обратный элемент в кольце по модулю

Конечно, можно находить обратный по любому модулю с помощью предыдущего метода. Но если нам не хочется реализовывать расширенный алгоритм Евклида, мы можем воспользоваться теоремой Эйлера.

Но перед тем, как написать её, введём понятие функции Эйлера.

## Функция Эйлера

$\varphi(m)$  — это так называемая функция Эйлера, которая равна количеству натуральных чисел, меньших  $m$ , взаимнопростых с ним.

Посмотрим на несколько первых значений этой функции:

$$\varphi(1) = 1$$

$$\varphi(2) = 1$$

$$\varphi(3) = 2$$

$$\varphi(4) = 2$$

$$\varphi(5) = 4$$

$$\varphi(6) = 2$$

Но как её вычислять? Просматривать все числа до  $m$  звучит как плохой план. Тогда рассмотрим функцию Эйлера поглубже.

### Свойства.

1. Если  $p$  — простое число  $\varphi(p) = p - 1$ .
2. Если  $p$  — простое,  $\alpha$  — натуральное число,  $\varphi(p^\alpha) = p^\alpha - p^{\alpha-1}$ .  
(Поскольку с числом  $p^\alpha$  не взаимно просты только числа вида  $pk$  ( $k \in \mathbb{N}$ ), которых  $p^\alpha/p = p^{\alpha-1}$  штук)
3. Мультипликативность: если  $a \perp b$ , то  $\varphi(a \cdot b) = \varphi(a)\varphi(b)$ . (Доказательство можете почитать, например, на википедии)

Снова вспомним каноническое разложение числа на простые множители:

$$n = p_1^{\alpha_1} \cdot \dots \cdot p_k^{\alpha_k}$$

Из Него следует:

$$\begin{aligned}\varphi(n) &= \varphi(p_1^{\alpha_1}) \cdot \dots \cdot \varphi(p_k^{\alpha_k}) = (p_1^{\alpha_1} - p_1^{\alpha_1-1}) \cdot \dots \cdot (p_k^{\alpha_k} - p_k^{\alpha_k-1}) = \\ &= n \cdot \left(1 - \frac{1}{p_1}\right) \cdot \dots \cdot \left(1 - \frac{1}{p_k}\right)\end{aligned}$$

Ура, теперь мы знаем формулку для вычисления функции Эйлера! А как это может выглядеть в коде? Идея — находить простые делители и поочерёдно вносить  $n$  в скобки полученной формулы.

```

1  int euler(int n) {
2      int res = n;
3      for (int i = 2; i * i <= n; i++) {
4          if (n % i != 0)
5              continue;
6          while (n % i == 0) {
7              n /= i;
8          }
9          res = (res - res / i);
10     }
11     if (n > 1) {
12         res = (res - res / n);
13     }
14     return res;
15 }

```

**Сложность.** Помним, что такая факторизация имеет сложность  $O(\sqrt{n})$ . Но если потребуется много раз производить факторизацию, мы можем воспользоваться решето Эратосфена.

## Теорема Эйлера

**Теорема.** Если  $a \perp m$ , то  $a^{\varphi(m)} \equiv 1 \pmod{m}$ .

Доказывать мы с вами, опять же не будем. Когда будете проходить теорию групп на дискретной математике, попросите преподавателя доказать это.

Умножим обе части на  $a^{-1}$ :

$$a^{\varphi(m)} \cdot a^{-1} \equiv a^{\varphi(m)-1} \equiv a^{-1} \pmod{m}$$

Так как мы уже умеем находить значение функции Эйлера и быстро возводить числа в степень по модулю, посчитать обратный элемент не представляет большую сложность.

```

1  int inv_a = bin_pow(a, euler(mod) - 1, mod);

```



## Базовая комбинаторика

Вот мы и закончили со сложной частью. Теперь в основном повторим то, что вы уже знаете.

Что наверное самое простое из комбинаторики?

### Правило сложения.

Если элемент  $A$  можно выбрать  $n$  способами, а элемент  $B$  можно выбрать  $m$ , то выбрать  $A$  или  $B$  можно  $n + m$  способами.

### Правило умножения.

Если элемент  $A$  можно выбрать  $n$  способами, и при любом выборе  $A$  элемент  $B$  можно выбрать  $m$  способами, то пару  $(A, B)$  можно выбрать  $n \cdot m$  способами.

Что есть из более сложных вещей? Всякие числа перестановок, размещений и сочетаний. Последнее нам будет нужнее всего, поэтому первые два просто напомним, а на числе сочетаний остановимся подробнее.

### Число перестановок.

Перестановка из  $n$  элементов — это упорядоченный набор из  $n$  различных чисел от 1 до  $n$ .

Количество различных перестановок из  $n$  элементов равно факториалу от  $n$ :  $n! = 1 \cdot 2 \cdot 3 \cdot \dots \cdot n$ . Также отдельно указывается, что  $0! = 1$ .

### Число размещений.

Сколькими способами можно разместить  $k$  элементов из последовательности  $1, 2, \dots, n$ . При этом размещения, в которых будут одинаковые элементы, стоящие в разном порядке, считаются разными. Формула для вычисления этого дела не является секретом.

$$A_n^k = \frac{n!}{(n-k)!}$$

### Число сочетаний

Под числом сочетаний понимается количество вариантов выбрать  $k$  элементов из некоторого множества, состоящего из  $n$  элементов. Формулку тоже, наверное, все знают. А кто не знает, откуда она берётся, почитайте где-нибудь. Важно понимание.

$$C_n^k = \frac{n!}{(n-k)! k!}$$

Какие важные свойства есть у числа сочетаний?

1. Правило симметрии:

$$C_n^k = C_n^{n-k}$$

2. Бином Ньютона:

$$(a + b)^n = C_n^0 a^0 b^n + C_n^1 a^1 b^{n-1} + \dots + C_n^k a^k b^{n-k} + \dots + C_n^n a^n b^0$$

3. Из бинома Ньютона следует:

$$2^n = (1 + 1)^n = C_n^0 + C_n^1 + \dots + C_n^k + \dots + C_n^n$$

4. Свойство из элемента из треугольника Паскаля:

$$C_n^k = C_{n-1}^{k-1} + C_{n-1}^k$$

Давайте посмотрим, как можно считать число сочетаний в коде:

```
1 int C(int n, int k) {  
2     int res = 1;  
3     for (int i = k + 1; i < n; i++)  
4         res = res * i;  
5     for (int i = 2; i <= n - k; i++)  
6         res = res / i;  
7     return res;  
8 }
```

Это наивное решение работает за  $O(n)$ . Его можно немного улучшить, до  $O(\min(k, n - k))$ , используя даблы. Добавляем 0.1, на случай округления вниз.

```
1 int C(int n, int k) {  
2     double res = 1;  
3     k = min(k, n - k);  
4     for (int i = 1; i <= k; i++) {  
5         res = res * (n - k + i) / i;  
6     }  
7     return int(res + 0.1);  
8 }
```

Но вдруг нам нужно много раз считать число сочетаний для не очень больших  $n$  и  $k$ ? Тогда мы можем воспользоваться связью с треугольником Паскаля!

```

1  const int maxn = 1000; // для примера
2  vector<vector<int>> C(maxn + 1, vector<int>(maxn + 1));
3  for (int n = 0; n <= maxn; n++) {
4      C[n][0] = C[n][n] = 1;
5      for (int k = 1; k < n; k++) {
6          C[n][k] = C[n - 1][k - 1] + C[n - 1][k];
7      }
8  }

```

Сложность построения такого треугольника равна  $O(\max n^2)$ , зато ответ потом можно давать за  $O(1)$ .

## Базовая теория вероятностей

Из теории вероятностей вы знаете, что вероятность какого-то события  $A$  равна количеству исходов, когда это событие происходит к количеству всех исходов в данном опыте.

$$P(A) = \frac{N_A}{N}$$

Это просто и понятно. Теперь давайте введём понятие математического ожидания, хоть оно и проходится не во всех школах, но в олимпиадных задачах встречается.

Пусть у нас есть какой-то опыт  $A$  из  $k$  событий  $A_1, \dots, A_k$ . Значение каждого события — это какая-то чиселка. Математическим ожиданием называется следующая величина:

$$M[A] = A_1 \cdot P(A_1) + \dots + A_k \cdot P(A_k) = \sum_{i=1}^k A_i \cdot P(A_i)$$

Грубо говоря, она означает следующее: если проводить опыт много раз, то средним значением в нём будет  $M[A]$ .

Заметим, что мат. ожидание линейно:  $M[a \cdot A + b] =$

Примером является выпадение числа при броске кубика.  $A = \{\text{бросок кубика}\}$ .

$$M[A] = 1 \cdot \frac{1}{6} + 2 \cdot \frac{1}{6} + \dots + 6 \cdot \frac{1}{6} = 3.5$$