

Классы при механико-математическом факультете МГУ

Школа 54

Записи лекций Летней Школы по Программированию

С. С. Князевский



Красновидово

10 — 24 августа, 2024 год

Программа школы

1 Линейные алгоритмы

1.1 Префиксные суммы

Задача 1. Дан массив $\{a_0, a_1, \dots, a_{n-1}\}$. На k -ом из m запросов даётся пара чисел (l_k, r_k) , т. ч. $0 \leq l_k \leq r_k < n$; нужно найти сумму $a_{l_k} + a_{l_k+1} + \dots + a_{r_k}$.

Определение 1. Массивом префиксных сумм массива $\{a_0, a_1, \dots, a_{n-1}\}$ называется массив (длины $n+1$) $\{p_0, p_1, \dots, p_n\}$, для которого $p_i := \sum_{j < i} a_j$.

Иными словами, $p_0 = 0$, $p_1 = a_0$, $p_2 = a_0 + a_1$ и т. д.

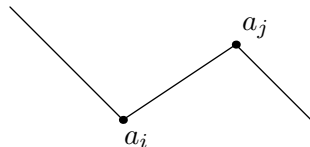
Нетрудно заметить, что $p_i = p_{i-1} + a_{i-1}$, поэтому массив префиксных сумм можно строить за линейное время. При этом, $\sum_{i=l_k}^{r_k} a_i = p_{r_k+1} - p_{l_k}$, т. е. ответ на каждый запрос даём за $O(1)$, поэтому итоговая сложность составляет $O(n + m)$.

```
1 vector<int> p(n + 1); p[0] = 0;
2 for (int i = 1; i <= n; ++i)
3     p[i] = p[i - 1] + a[i - 1]; // p_0 = 0, p_i = a_0 + ... + a_{i-1}.
4 int m; cin >> m;
5 while (m--)
6 {
7     int l, r;
8     cin >> l >> r;
9     cout << p[r + 1] - p[l] << '\n';
10 }
```

1.2 Поиск оптимальной пары

Задача 2. В массиве $\{a_0, a_1, \dots, a_{n-1}\}$ найти пару (i, j) такую, что $i < j$ и значение $a_j - a_i$ максимально возможное.

Будем идти по массиву слева направо, перебирая правый элемент пары, а левый каждый раз выбирать наилучшим образом. Если правый элемент на данном шаге имеет индекс j , то наилучшим левым для него является $\min\{a_0, a_1, \dots, a_{j-1}\}$, ведь разность тем больше, чем меньше вычитаемое. При этом,



на каждом новом шаге к рассмотрению добавляется ровно один элемент, поэтому для каждого правого элемента наилучший левый находим за $O(1)$, поэтому всё решение работает за $O(n)$.

```

1  int ibest = 0, jbest = 1;
2  int imin = 0;
3  for (int j = 2; j < n; ++j)
4  {
5      if (a[j - 1] < a[imin]) imin = j - 1;
6      if (a[j] - a[imin] > a[jbest] - a[ibest])
7          ibest = imin, jbest = j;
8  }
9  cout << ibest << ' ' << jbest << '\n';

```

Задача 3. Даны массив $\{a_0, a_1, \dots, a_{n-1}\}$ и натуральное число k . Нужно найти пару (i, j) такую, что $j - i \geq k$ и значение $a_i + a_j$ максимально возможное.

Здесь применяем ту же идею, что и в задаче о поиске оптимальной пары, но с некоторыми модификациями. Во-первых, начинаем перебирать элемент j не с начала, а с индекса k (ведь до этого мы очевидно не найдём подходящего индекса i). Во-вторых, лучшим элементом для j -го теперь является $\max\{a_0, a_1, \dots, a_{j-k}\}$.

1.3 Суммы на отрезках

Задача 4. В массиве $\{a_0, a_1, \dots, a_{n-1}\}$ нужно найти подотрезок $[a_l \dots a_r]$, сумма на котором максимально возможная.

Сразу отметим, что если данный массив состоит из неотрицательных чисел, то ответом всегда будет являться весь массив; сложности возникают, если разрешены отрицательные числа. Однако они разрешимы, если уметь решать первые две задачи в этой лекции. Для решения можно предположить массив префиксных сумм данного массива, а затем для него решить задачу о нахождении оптимальной пары.

Предположим теперь, что нам нужно найти лишь самую максимальную сумму, а не отрезок, на котором она достигается. У такой задачи есть очень изящное решение. Построим последовательность:

$$s_0 := 0, \quad s_i := \max\{s_{i-1} + a_{i-1}, 0\} \quad (1 \leq i \leq n).$$

Фактически, мы просто накапливаем префиксную сумму, но если она становится отрицательной, мы ставим её в 0.

Утверждение 1. Максимальная сумма на подотрезке данного массива равна $\max\{s_0, \dots, s_n\}$.

Доказательство. Точки i , в которых $s_i = 0$, назовём *критическими*. Заметим, что каждое s_i равно сумме на подотрезке от ближайшей слева критической точки до i (совпадение этих точек допускается в случае, если точка i сама является критической). Отметим, что для каждого i такая точка определена, т. к. $s_0 = 0$; обозначим её через i^* . Докажем, что максимальная сумма достигается на одном из таких отрезков. Рассмотрим произвольный отрезок $[a_l \dots a_r]$. Сумма на отрезке $[a_l^* \dots a_l]$ равна s_l и, как следствие, неотрицательна. Поэтому сумма на отрезке $[a_l^* \dots a_r]$ не меньше, чем на $[a_l \dots a_r]$, так что достаточно смотреть только на отрезки, начинающиеся в критических точках. ■

На самом деле, к описанному алгоритму тоже можно «прикрутить» нахождение отрезка, на котором достигается максимум. Искомый отрезок есть $[a_{j^*} \dots a_j]$, где j — индекс максимального члена последовательности $\{s_i\}$, а j^* — ближайшая к нему слева критическая точка.

Задача 5. В массиве $\{a_0, a_1, \dots, a_{n-1}\}$ неотрицательных чисел найти подотрезок $[a_l \dots a_r]$, сумма на котором равна заданному значению k .

Будем искать отрезок следующим образом. Начнём с отрезка $[a_0]$, состоящим из одного элемента. На каждом шаге если сумма на отрезке меньше k , будем двигать правую границу отрезка на 1 вправо (при этом сумма на отрезке не уменьшится), если меньше — сдвинем левую границу на 1 вправо (при этом сумма на отрезке не увеличится). Из принципа дискретной непрерывности, мы либо найдём искомый отрезок, либо правый конец отрезка начнёт указывать на индекс n .

```
1  int i = 0, j, s = a[0];
2  for (j = 0; j < n; )
3  {
4      if (s == k) break;
5      if (s < k)
6      {
7          ++j;
8          if (j < n) s += a[j];
9      }
10     else
11     {
12         s -= a[i];
13         ++i;
14     }
15 }
```

```

16
17 if (s == k)
18     cout << i << ' ' << j << '\n';
19 else
20     cout << "NO SOLUTION\n";

```

2 Корневые оптимизации

Иногда в задаче возникают ситуации, когда мы умеем решать её, когда для какой-то величины выполнено свойство, что она всегда либо меньше, либо больше, чем \sqrt{n} . Данный подход и называется корневой оптимизацией.

Примерами применения данной идеи могут служить: алгоритм проверки числа на простоту за $O(\sqrt{n})$ или факт, что если сумма неотрицательных чисел равна n , то различных среди них не более \sqrt{n} . Также можно вспомнить идею, что если $a \cdot b \leq n$, то одно из чисел a или b должно не превышать \sqrt{n} .

2.1 Корневая декомпозиция на массиве

Задача 1. Дан массив $\{a_0, a_1, \dots, a_n\}$. Нужно обрабатывать на нём два типа запросов:

1. Найти сумму на отрезке $[a_l \dots a_r]$;
2. Увеличить значение i -го элемента на x .

Разобьём массив на блоки размера $s = \lceil \sqrt{n} \rceil$ и в каждом блоке i предпосчитаем сумму b_i элементов в нём. Массив разбивается на блоки примерно так:

$$\underbrace{a_0, a_1, \dots, a_{s-1}}_{b_0}, \underbrace{a_s, a_{s+1}, \dots, a_{2 \cdot s-1}}_{b_1}, \dots, \underbrace{a_{(s-1) \cdot s}, a_{(s-1) \cdot s+1}, \dots, a_{n-1}}_{b_{s-1}}.$$

Последний блок может содержать меньше, чем s , элементов (если n не является полным квадратом), — это не существенно. Итак, на каждом блоке i мы знаем сумму на нём

$$b_i = \sum_{j=s \cdot i}^{\min\{n-1, (i+1) \cdot s-1\}} a_j.$$

Этот предпосчёт занял у нас $O(n)$ времени. Теперь чтобы посчитать сумму на отрезке $[a_l \dots a_r]$, нужно посчитать за $O(\sqrt{n})$ суммы на перфиксе

и суффиксе до ближайшего блока, а потом прибавить сумму чисел в этом блоке.

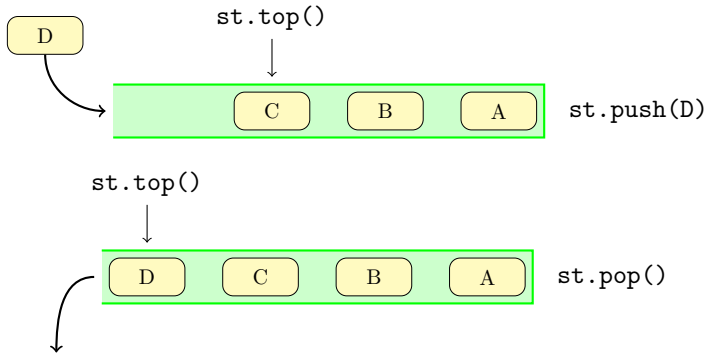
```
1  int n, m; // n - длина массива, m - число запросов
2  cin >> n >> m;
3  vector<int> a(n);
4  for (int i = 0; i < n; ++i)
5      cin >> a[i];
6
7  // Предпочтём
8  int s = (int)sqrt((ld)n) + 1;
9  vector<int> b(s, 0);
10 for (int i = 0; i < n; ++i)
11     b[i / s] += a[i];
12
13 while (m--)
14 {
15     int l, r;
16     cin >> l >> r;
17     int summ = 0;
18     for (int i = l; i <= r; )
19     {
20         if (!(i % s) && i + s - 1 <= r)
21         {
22             summ += b[i / s];
23             i += s;
24         }
25         else
26         {
27             summ += a[i];
28             ++i;
29         }
30     }
31 }
```

3 Структуры данных в линейных решениях

3.1 Стек и его применения в задачах

Определение 1. *Стек* — структура данных, представляющая из себя упорядоченный набор элементов, в которой добавление новых элементов

и удаление существующих производится с одного конца, называемого *вершиной стека*.



Задача 1. Для каждого элемента массива $\{a_1, a_2, \dots, a_n\}$ найти ближайший справа элемент, меньший него.

Если решать «в лоб», то максимальное количество операций равно

$$(n-1) + (n-2) + \dots + 1 = \frac{n(n-1)}{2} = O(n^2),$$

достигается при отсортированном по возрастанию массиве.

Для линейного решения предварительно добавим в массив граничные элементы $a_0 := -\infty$, $a_{n+1} := -\infty$ и создадим стек, положив в него индекс 0. Будем идти по массиву $\{a_1, a_2, \dots, a_{n+1}\}$ слева направо и сравнивать каждый элемент массива a_i с элементом массива, доступным по верхнему индексу стека. Пока a_i меньше верхнего элемента стека, будем удалять этот верхний элемент и записывать i в качестве ответа для него. Затем добавим i в стек.

Обоснуем корректность этого алгоритма. Сначала заметим, что стек никогда не остаётся пустым и каждый элемент хоть раз будет в него добавлен (в силу того, что $a_0 = -\infty$). Также, для каждого элемента будет записан ответ (в силу того, что $a_{n+1} = -\infty$). Записанный ответ является правильным, т. к. для каждого числа записывается первое, меньшее него.

```

1  vector<int> ans(n + 2);
2  stack<int> st; st.push(0);
3  for (int i = 1; i < n + 2; ++i)
4  {
5      while (a[st.top()] > a[i])
6          ans[st.top()] = i, st.pop();

```



```

7   st.push(i);
8 }

```

Задача 2 (Гистограмма). Дан массив $\{h_1, h_2, \dots, h_n\}$, представленный в виде гистограммы. Требуется найти наибольшую площадь прямоугольника, вписанного в эту гистограмму.

Заметим, что искомый прямоугольник имеет высоту, совпадающую с высотой одного из столбцов. Действительно, если это не так, то можно увеличить его площадь, подняв до ближайшего столбца. Будем перебирать высоты прямоугольника и для каждой из них находить левую и правую границы с помощью предыдущей задачи. Для каждого столбца это можно сделать заранее и ответами заполнить массивы $\{l_1, l_2, \dots, l_n\}$ и $\{r_1, r_2, \dots, r_n\}$. Тогда площадь прямоугольника высотой h_i равна $S_i = h_i(r_i - l_i - 1)$.

Задача 3. В массиве $\{\overbrace{a_1, a_2, \dots, a_k}^{a_{k+1}}, \dots, a_n\}$ найти минимум в скользящем окне шириной k .

Решим задачу о нахождении ближайшего справа элемента меньше текущего и ответы запишем в массив $\{b_0, b_1, \dots, b_{n+1}\}$. Положим $i = 1$ (указывает на первый элемент первого окна), а затем будем делать замену $i \mapsto b_i$, пока b_i не выходит за границы окна. В конце i будет указывать на минимальный элемент в этом окне, т.к. a_i меньше всех элементов окна, стоящих левее него, а первый элемент правее и меньше него уже не попадает в окно. При переходе к новому окну если текущее значение i в него не попадает, то ставим i на позицию первого элемента нового окна.

Данный алгоритм работает за линейное время, т.к. $b_i > i$ для каждого индекса i . Таким образом, на каждом шаге мы двигаемся вперёд по массиву хотя бы на 1. Всего элементов в массиве n , значит, шагов алгоритма не более n . Худший случай — отсортированный по убыванию массив, на котором каждый раз мы двигаемся ровно на 1 шаг.

```

1  int i = 1;
2  vector<int> ans(n - k + 2);
3  for (int j = 1; j <= n - k + 1; ++j)
4  {
5      if (i < j) i = j;
6      while (b[i] < j + k) i = b[i];
7      ans[j] = i;
8  }

```

Определение 2. Скобочная последовательность s называется *правильной*, если s пуста или $s = (s')$, где s' — правильная скобочная последова-

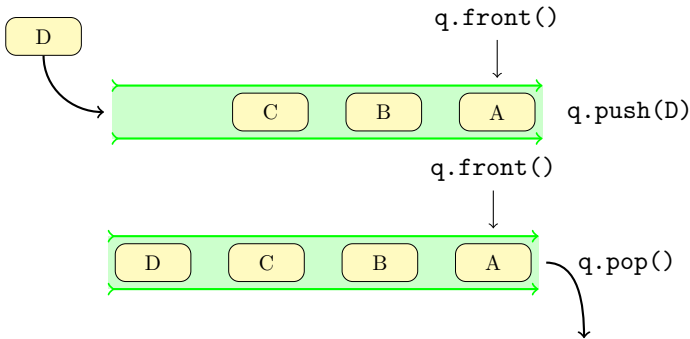
тельность, или $s = s_1 s_2$, где s_1 и s_2 — правильные скобочные последовательности.

Задача 4. По данной скобочной последовательности проверить, является ли она правильной.

Заведём стек, в который изначально добавим первый символ данной последовательности. Далее будем идти по символам этой строки и если встретили закрывающую скобку, то сверху стека должна быть открывающая (соответствующая этой закрывающей). Тогда удалим этот элемент стека, а иначе добавим новый символ в стек. Если по окончании стек пуст, то наша скобочная последовательность правильная, иначе — нет.

3.2 Очередь

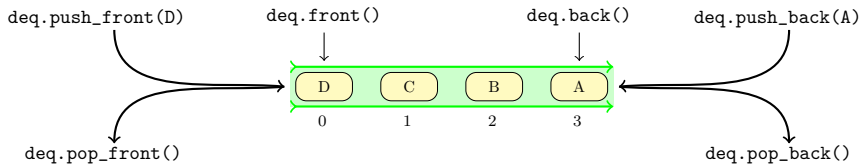
Определение 3. *Очередь* — это структура данных, добавление и удаление элементов в которой происходит так, что первым из очереди удаляется элемент, который был помещен туда первым. У очереди имеется *хвост*, куда добавляются элементы, и *голова*, откуда они удаляются.



Одним из основных применений очереди — является реализация поиска в ширину, про это будет рассказано больше.

3.3 Дек и второе решение задачи о минимуме в окне

Определение 4. *Дек* — структура данных, представляющая из себя список элементов, в которой добавление новых элементов и удаление существующих производится с обоих концов.



Отметим, что на дек бывает удобно смотреть как на двустороннюю очередь с индексацией.

Предложим другое решение задачи о поиске минимума в скользящем окне в массиве $\{a_0, a_1, \dots, a_{n-1}\}$ (в этот раз нам удобнее вести индексацию с 0). Назовём элемент *перспективным* для данного окна, если в этом окне нет элементов правее и не больше него. Это условие необходимо для того, чтобы какой-то элемент был минимумом в данном окне, поэтому этот минимум принадлежит множеству перспективных элементов. Заметим, что последовательность перспективных элементов неубывающая, а потому минимумом является первый элемент этой последовательности. Искать его будем так: заведём дек и сначала положим в него 0 (указывает на первый элемент первого окна), а каждый следующий элемент будем добавлять, предварительно удалив из дека все элементы, большие этого следующего. Для перехода к новому окну удалим из дека первый элемент предыдущего окна, если он там есть (при этом он всегда будет в начале дека), и добавим последний элемент нового указанным способом.

```

1  deque<int> deq;
2  for (int i = 0; i < n; ++i)
3  {
4      if (i >= k && deq.front() == i - k) deq.pop_front();
5      while (deq.size() && a[deq.back()] >= a[i]) deq.pop_back();
6      deq.push_back(i);
7      if (i >= k - 1)
8          ans.push_back(deq.front());
9  }
```

Для каждого из вышеперечисленных контейнеров определены методы `.size()`, возвращающий количество его элементов, и `.empty()`, проверяющий его на пустоту.

4 Дерево отрезков

Пусть дан массив $\{a_0, \dots, a_{n-1}\}$ и функция f , т. ч.

$$f(f([a_i \dots a_j]), f([a_{j+1} \dots a_k])) = f([a_i \dots a_k])$$

для любых i, j, k , т. ч. $0 < i \leq j < k < n$.

Мы научимся делать следующее:

1. Для любых l и r ($0 \leq l \leq r < n$) возвращать значение $f([a_l \dots a_r])$ за $O(\log n)$;
2. Для любых i ($0 \leq i < n$) и x заменять значение элемента a_i на x за $O(\log n)$;
3. Для любых l, r ($0 \leq l \leq r < n$) и x заменять значение каждого элемента на отрезке $[a_l \dots a_r]$ на x за $O(\log n)$.

Пример 1. В качестве f можно брать, например, \sum , \max или \min .

4.1 Основная идея

Для этого мы рассмотрим структуру данных, называемую *деревом отрезков*. Она представляет собой бинарное дерево, в котором в листьях хранятся элементы массива, а в каждой из остальных вершин — результат вычисления функции f от её сыновей.

Для вычисления функции на отрезке $[a_l \dots a_r]$ мы будем спускаться по дереву и рассматривать три случая:

1. Отрезок, значение функции f на котором хранится в текущей вершине, не пересекается с $[a_l \dots a_r]$. Тогда возвращаем нейтральный элемент (такой элемент e , что $f(x, e) = x$ для любого x).
2. Отрезок, значение функции f на котором хранится в текущей вершине, содержится (в нестрогом смысле) в $[a_l \dots a_r]$. Тогда возвращаем значение в вершине.
3. Отрезок, значение функции f на котором хранится в текущей вершине, пересекается с $[a_l \dots a_r]$. Тогда опускаемся на один уровень ниже в её сыновей.

Пример 2. Нейтральным элементом для суммы является 0, для максимума $-\infty$.

Теорема 1. Высота дерева отрезков равна $\lceil \log_2 n \rceil$.

Доказательство. На последнем уровне в дереве должно находиться (не менее) n вершин, вершин на i -ом слое 2^i (начиная с нуля). Наименьшее i , при котором $2^i \geq n$, равно $\lceil \log_2 n \rceil$. ■

Следствие 1. Дерево отрезков хранит не более $4n$ вершин.

Доказательство. Первый уровень содержит одну вершину (корень), второй — две, третий — четыре и так до n . Суммируя, получаем $1 + 2 + \dots + 2^{\lceil \log_2 n \rceil} = 2^{\lceil \log_2 n \rceil + 1} < 4n$. ■

Следствие 2. Время одной операции в дереве отрезков $O(\log n)$.

Доказательство. При выполнении операции мы посещаем не более двух листов (концов отрезка, на котором производится запрос), так что совершаем не более $2 \log_2 n$ действий. ■

Приступим к описанию реализации. Хранить дерево будем как массив, элементы которого отвечают за результат для текущей вершины в дереве. Из вершины с индексом v в данном массиве виден левый сын по индексу $2v$, а правый — по индексу $2v + 1$. Есть ещё некоторые приёмы, которые существенно упрощают написание:

1. Определиться заранее с нейтральным элементом;
2. Написать один раз функцию `combine`, которая комбинирует результаты левого и правого сыновей;
3. В качестве границ брать полуинтервалы вида $[l; r)$, а не отрезки.

Обозначения: v — некоторая вершина дерева отрезков, которая хранит результат вычисления функции f на полуинтервале $[t_l; t_r)$. Она является листом тогда и только тогда, когда $t_l + 1 = t_r$. Запросы будут подаваться на полуинтервалах $[q_l; q_r)$. Тогда отрезок, за который отвечает левый сын вершины v , есть $[t_l; \frac{t_l+t_r}{2})$, а правый — $[\frac{t_l+t_r}{2}; t_r)$.

4.2 Построение

```
1 void build(int v, int tl, int tr)
2 {
3     // Если v - лист, положить в него элемент массива
4     if (tl + 1 == tr)
5         t[v] = a[tl];
6     // Иначе положить в вершину комбинацию значений её сыновей
7     else
8     {
9         int tm = (tl + tr) / 2;
10        build(2 * v, tl, tm);
11        build(2 * v + 1, tm, tr);
12        t[v] = combine(t[2 * v], t[2 * v + 1]);
13    }
14 }
```

4.3 Модификация

Когда изменяется элемент массива, нужно изменить соответствующие вершины в дереве: нужно обновить лист, а также пересчитать значения, которые зависели от этого элемента. Такие вершины лежат по одной

на каждом уровне от корня до изменяемого листа. Значит, их количество не более $\log_2 n$.

Находясь в вершине, нам надо спуститься в того сына, который отвечает за отрезок, в котором произойдёт изменение.

```
1 void upd(int v, int tl, int tr, int pos, int val)
2 {
3     if (tl + 1 == tr)
4     {
5         t[v] = val;
6         return;
7     }
8
9     int tm = (tl + tr) / 2;
10    if (pos < tm)
11        upd(2 * v, tl, tm, pos, val);
12    else
13        upd(2 * v + 1, tm, tr, pos, val);
14    t[v] = combine(t[2 * v], t[2 * v + 1]);
15 }
```

4.4 Получение результата

```
1 int get(int v, int tl, int tr, int ql, int qr)
2 {
3     if (qr <= tl || tr <= ql)
4         return NEUTRAL; //  $[t_l; t_r]$  не пересекается с  $[q_l; q_r]$ 
5     if (ql <= tl && tr <= qr)
6         return t[v]; //  $[t_l; t_r]$  содержится в  $[q_l; q_r]$ 
7
8     // Иначе комбинируем результат сыновей
9     int tm = (tl + tr) / 2;
10    return combine(get(2 * v, tl, tm, ql, qr), \
11                  get(2 * v + 1, tm, tr, ql, qr));
12 }
```

4.5 Массовые операции

Теперь пусть запрос модификации представляет собой прибавление ко всем числам на некотором подотрезке $[a_l \dots a_r]$ некоторого числа x , а запрос чтения — считывание некоторого числа a_i .

Чтобы обрабатывать запрос прибавления эффективно, будем хранить в каждой вершине дерева отрезков, сколько нужно прибавить к каждому числу этого отрезка. Тем самым мы сможем обрабатывать запрос прибавления на любом подотрезке эффективно за $O(\log n)$ вместо того, чтобы на каждом запросе менять все $O(n)$ значений.

Чтобы обработать запрос чтения значения a_i , достаточно спуститься по дереву, просуммировав все встреченные по пути значения, записанные в вершинах дерева. Сложность этого решения составляет $O(\log n)$ из-за высоты дерева.

```

1 void upd(int v, int tl, int tr, int ql, int qr, int x)
2 {
3     if (ql >= qr)
4         return;
5     if (ql == tl && qr == tr)
6         t[v] += x;
7     else
8     {
9         int tm = (tl + tr) / 2;
10        upd(2 * v, tl, tm, ql, min(qr, tm), x);
11        upd(2 * v + 1, tm, tr, max(ql, tm), qr, x);
12    }
13 }
14
15 int get(int v, int tl, int tr, int pos)
16 {
17     if (tl + 1 == tr)
18         return t[v];
19     int tm = (tl + tr) / 2;
20     if (pos < tm)
21         return t[v] + get(2 * v, tl, tm, pos);
22     else
23         return t[v] + get(2 * v + 1, tm, tr, pos);
24 }

```

Попробуем обобщить эту идею для произвольной операции и посмотрим, в какие ограничения мы упираемся. Пусть \otimes — некоторая операция. Рассмотрим, что будет происходить со значением a_i при запросах x и y , которые его изменяли.

Спускаясь по дереву от корня до листа, мы пересчитываем значение не в том порядке, как мы их должны применить, следуя запросам, так что $(a_i \otimes x) \otimes y = a_i \otimes (x \otimes y)$, т. е. операция \otimes должна быть ассоциативна.

Также значение a_i не должно зависеть от порядка запросов над ним, так что $a_i \otimes x \otimes y = a_i \otimes y \otimes x$ — это коммутативность.

4.6 Некоммутативные операции и присвоение на отрезке

Научимся работать с некоммутативными операциями на примере присвоения, ведь его можно рассматривать как операцию $x \otimes y = y$.

Примечание. Заметим, что присвоение является ассоциативной операцией: $(x \otimes y) \otimes z = z$, $x \otimes (y \otimes z) = x \otimes z = z$.

Рассмотрим задачу, в которой запрос чтения — получение значения массива a_i , а модификации есть присвоение всем элементам некоторого отрезка $[a_l \dots a_r]$ некоторого значения p . При этом будем говорить, что мы красим отрезок $[a_l \dots a_r]$ в цвет p .

Чтобы делать модификацию на целом отрезке, разобьём его на набор подотрезков, каждый из которых покрывается какой-то вершиной дерева. Разбиение мы делаем спуском, как и до этого. Мы будем красить не каждый элемент массива на интересующем нас отрезке, а только вершины полученного разбиения. То же самое мы делали, когда решали задачу о прибавлении на отрезке.

Итак, после выполнения запроса модификации дерево отрезков становится, вообще говоря, неактуальным — в нём остались невыполненные некоторые модификации.

Теперь предположим, что после покраски отрезка $[a_l \dots a_r]$ в какое-то число нам пришёл запрос модификации некоторого его подотрезка $[a_{l'} \dots a_{r'}]$ в другое число. Мы хотим покрасить вершины разбиения этого подотрезка (которые являются, возможно, непрямыми, потомками ранее покрашенных вершин). Проблема в том, что до покраски этих вершин мы должны разобраться с изначальными вершинами разбиения, при этом утратится информация о покраске для вершин из нашего отрезка, не входящих в $[a_{l'} \dots a_{r'}]$.

Выход в том, чтобы произвести *проталкивание* информации из корня, т. е. если корень поддерева был покрашен в какое-либо число, то покрасить в это число его правого и левого сына, а из корня эту отметку убрать. После этого мы можем красить сыновей корня, не теряя никакой важной информации.

Асимптотика такого решения есть $O(\log n)$, что доказывается аналогично следствию 2.

Для реализации нам нужно написать дополнительную функцию, которая будет производить проталкивание информации из вершины в её

сыновей, и вызывать эту функцию в самом начале обработки запросов (не не из листьев).

```
1 void push(int v)
2 {
3     if (t[v] >= 0)
4     {
5         t[2 * v] = t[2 * v + 1] = t[v];
6         t[v] = -1;
7     }
8 }
9
10 void upd(int v, int tl, int tr, int ql, int qr, int p)
11 {
12     if (ql >= qr)
13         return;
14     if (ql == tl && qr == tr)
15         t[v] = p;
16     else
17     {
18         push(v);
19         int tm = (tl + tr) / 2;
20         upd(2 * v, tl, tm, ql, min(qr, tm), p);
21         upd(2 * v + 1, tm, tr, max(ql, tm), qr, p);
22     }
23 }
24
25 int get(int v, int tl, int tr, int pos)
26 {
27     if (tl + 1 == tr)
28         return t[v];
29     push(v);
30     int tm = (tl + tr) / 2;
31     if (pos < tm)
32         return get(2 * v, tl, tm, pos);
33     else
34         return get(2 * v + 1, tm, tr, pos);
35 }
```

Примечание. Функцию `get` можно было реализовывать и по-другому: не делать в ней запаздывающих обновлений, а сразу возвращать ответ, как только мы попадаем в вершину дерева, целиком покрашенную в тот или иной цвет.

5 Введение в графы. Обход в ширину

Будем рассматривать граф G с множеством вершин $V := \{0, 1, \dots, n - 1\}$ и множеством рёбер E .

5.1 Способы хранения графов

Есть несколько способов хранения графов, каждый из которых удобен в разных ситуациях.

1. **Список рёбер.** Название говорит само за себя: заводится массив, в котором хранятся пары инцидентных вершин. Применяется, например, в алгоритме Краскала (см. лекцию по СНМ).
2. **Матрица смежности.** Заведём двумерный массив a размера $n \times n$, заполненный следующим образом:

$$a_{ij} = \begin{cases} 1, & \text{если } (i, j) \in E, \\ 0, & \text{иначе.} \end{cases}$$

Отметим, что для неориентированного графа матрица смежности является симметрической.

3. **Список смежности.** Заведём двумерный массив a длины n , в котором по индексу i хранится массив вершин, инцидентных i . Этот способ обычно удобнее всего, т. к. так проще всего хранить список соседних вершин.

5.2 Идея поиска в ширину

При обходе в ширину мы идём по вершинам в порядке, в котором они бы сгорали, если поджечь начальную (каждую секунду огонь распространяется на соседние вершины). Моделируем данный процесс, пока не сгорит весь граф. Важно помнить, что мы не поджигаем уже горящие вершины. Т. к. огонь распространяется равномерно по кратчайшим путям, секунда, на которой сгорела i -я вершина — это и есть расстояние до неё. Часто в задачах граф бывает задан неявно (например, в виде шахматной доски).

5.3 Реализация

```
1 // Список смежности графа G размера n
2 vector<vector<int>> adj;
```

```

3 // Векторы для хранения расстояний до каждой вершины и её предков
4 vector<int> dist, parent;
5
6 void bfs(int start)
7 {
8     queue<int> q; // Очередь для хранения горящих вершин
9     dist.assign(n, INF);
10    parent.assign(n, -1);
11    q.push(start);
12    dist[start] = 0;
13    while (!q.empty())
14    {
15        int v = q.front();
16        q.pop();
17        for (auto u : adj[v])
18        {
19            if (dist[u] == INF)
20            {
21                dist[u] = dist[v] + 1;
22                parent[u] = v;
23                q.push(u);
24            }
25        }
26    }
27 }

```

6 Система непересекающихся множеств

Задача 1. Дан неориентированный граф. По двум вершинам нужно понимать, находятся ли они в одной компоненте связности. Имеется два типа запросов:

1. Объединение — построить ребро между двумя вершинами;
2. Связность — по двум вершинам проверить, находятся ли они в одной компоненте.

Наивное решение (с помощью обхода в ширину) имеет асимптотическую сложность $O((n + m) \cdot q)$. Это будет упирается в ограничения по времени при вполне разумных ограничениях по типу $n, q \leq 10^5$.

Ещё можно пробовать красить компоненты в отдельные цвета. Проблема в том, что тогда при объединении двух компонент, нужно хотя бы одну из них полностью перекрасить (в цвет другой), и каждое обновление

будет происходить за $O(n)$.

6.1 Основная идея

Для каждой компоненты связности создаём ориентированное остовное дерево, в котором каждое ребро направлено от листьев к корню. Тогда для любых двух вершин будем подниматься, и если они совпали, то они находятся в одном множестве.

Для оптимизации при подвешивании деревьев друг к другу (объединении множества) будем так: корень меньшего дерева будем подвешивать к корню большего. Тогда мы будем получать самые неглубокие деревья, чтобы меньше по ним ходить.

Теорема 1. Высота каждого дерева растёт как $O(\log n)$.

Доказательство. Проведём индукцию по размеру деревьев v .

База ($v = 1$). На графе без рёбер размер деревьев равен $1 = \log_2 0$.

Шаг ($v = v_1 + v_2$). Пусть имеем два дерева с v_1 и v_2 вершинами соответственно. Не ограничивая общности, считаем, что $v_1 \leq v_2$. Обозначим через h_1 и h_2 высоты соответствующих деревьев, а через $h_{1 \cup 2}$ обозначим высоту объединения деревьев. По предположению индукции $h_i \leq \log_2 v_i$ ($i = 1, 2$). Рассмотрим два случая:

1. $h_1 \neq h_2$. Тогда $h_{1 \cup 2} = \max\{h_1, h_2\}$. Отсюда,

$$h_{1 \cup 2} = \max\{h_1, h_2\} \leq \max\{\log_2 v_1, \log_2 v_2\} \leq \log_2(v_1 + v_2),$$

где последнее неравенство выполнено в силу монотонности функции логарифма.

2. $h_1 = h_2 (= h)$. Тогда $h_{1 \cup 2} = h + 1$, причём по предположению индукции $h \leq \min\{\log_2 v_1, \log_2 v_2\} = \log_2 v_1$ (опять же в силу монотонности). Теперь

$$h_{1 \cup 2} = h + 1 \leq \log_2 v_1 + 1 = \log_2(2 \cdot v_1) \leq \log_2(v_1 + v_2).$$

Таким образом, высота любого дерева в СНМ есть $O(\log n)$. ■

Следствие 1. Время выполнения одной операции в СНМ есть $O(\log n)$.

Доказательство. Для проверки мы поднимаемся от вершин к их корням, делая не более $2 \log_2 n = O(\log n)$ шагов. ■

6.2 Реализация

```
1 vector<int> link; // ссылка на корень, по умолчанию храним -1
2 vector<int> h_set; // высота поддерева вершины, сначала равна 1
```

```

3
4 // По вершине находит корень её дерева
5 int find(int v)
6 {
7     if (link[v] == -1)
8         return v;
9     return find(link[v]);
10 }
11
12 // По 2 вершинам объединяет деревья, в которых она находится
13 void unite(int u, int v)
14 {
15     u = find(u), v = find(v);
16
17     if (u == v) return;
18
19     if (h_set[u] > h_set[v])
20         swap(u, v);
21
22     link[u] = v;
23     h_set[v] += (h_set[u] == h_set[v]);
24 }
25
26 bool check(int u, int v)
27 {
28     u = find(u), v = find(v);
29
30     return u == v;
31 }

```

Как уже было доказано выше, каждая операция в СНМ работает за $O(\log n)$. Этот алгоритм можно ещё улучшить. Если имеем поддерево $i \leftarrow j \leftarrow k$, то можно его переподвесить $i \leftarrow k$. Для этого в функции `find` нахождения корня вместо `return find(link[v]);` нужно писать `return (link[v] = find(link[v]));`, тогда все вершины переподвешиваются за один корень. Однако так нельзя делать в задачах, где нужно помнить, в какие моменты времени мы объединяли деревья, т. к. при таком подходе эта информация теряется.

Асимптотика такого решения составляет $O(\alpha(n, m))$ (n — число вершин в графе, m — число запросов), где α — обратная функция Аккермана. Отметим, что при любых значениях n и m , возникающих в практических задачах, $\alpha(n, m) \leq 4$, так что можно считать, что функция `find` выполняется за константное время.

6.3 Поиск минимального остова

Определение 1. *Остовом* графа называется поддерево, содержащее все его вершины. *Минимальным остовом* ориентированного графа называется его остов с минимальным суммарным весом рёбер.

Алгоритм Краскала. Заведём список рёбер графа Γ и отсортируем его по увеличению веса и будем идти по этому списку. Для каждого ребра посмотрим, находятся ли его вершины в одном множестве. Если нет — связываем эти множества (проводим ребро в остове). Асимптотика составляет $O(m \log n + m\alpha(n, m))$.

7 Обход в глубину

7.1 Идея обхода в глубину

Из каждой вершины идём в любую свободную и красим её как посещённую. Идём так, пока есть непосещённые вершины. Если «зашли в тупик» (все соседние вершины покрашены), возвращаемся назад. Делаем так, пока все вершины не будут покрашенными. Асимптотика $O(n + m)$.

Пример простейшей задачи, которую можно решить с помощью обхода в глубину — поиск числа компонент связности в графе. Для этого можно из каждой непосещённой вершины запускать обход в глубину, пока все вершины не будут посещены. Количество запусков, которое пришлось сделать, и есть число компонент.

7.2 Реализация

```
1 // Вектор размера n для раскраски посещённых вершин
2 vector<int> used;
3 // Список смежности графа G размера n
4 vector<vector<int>> adj;
5
6 void dfs(int v)
7 {
8     used[v] = 1; // отмечаем текущую вершину
9     // обрабатываем текущую вершину, если нужно
10    for (auto u : adj[v])
11        if (!visited[u]) dfs(u);
12 }
```

7.3 Поиск циклов и покраска в три цвета

Задача 1. Найти цикл в данном графе.

Ребро к посещённой вершине, не являющейся предком текущей при обходе в глубину, будем называть *обратным*.

Ясно, что в данной компоненте связности графа есть цикл если и только если при обходе из какой-то вершины из этой компоненты мы нашли обратное ребро. Для восстановления ответа (т. е. для нахождения самого цикла) можно хранить массив предков и при нахождении обратного ребра с какой-то вершиной начинать подниматься по нему до того момента, как опять придём в эту же вершину.

Есть проблема — такой способ не работает на ориентированных графах. В качестве простого контрпримера можно рассмотреть цикл на трёх вершинах с одним развёрнутым ребром. При рассмотрении этого примера видно, как решить проблему. Нам нужно отделять вершины, из которых мы уже вышли, от тех, которые ещё в обработке, для этого можно завести отдельный цвет.

7.4 Ещё задачи

Задача 2. Проверить данный граф на двудольность.

Будем красить вершины в три цвета — непосещённые и отдельно две доли. Если граф не связный, нужно проверить на двудольность каждую компоненту. Иначе начинаем обход из любой вершины и красим следующую вершину не в тот цвет, в который покрасили предыдущую.

Задача 3. У профессора записаны все пары студентов, которые списывали или давали списывать. Требуется определить, сможет ли он разделить студентов на две группы так, чтобы любой обмен записками осуществлялся от студента одной группы студенту другой группы.

По сути, задача заключается в проверке графа на двудольность с данными долями.

Задача 4. Дан связный граф, в котором n вершин и m ребер, требуется удалить наименьшее количество ребер так, чтобы получившийся граф стал деревом.

8 Перебор и динамика по подотрезкам, под-деревьям, подмножествам, подмаскам, ...

8.1 Линейная динамика

Напомним, что мы называем *линейным динамическим программированием* и рассмотрим пример задачи, которую оно решает.

Задача 1. Есть дорожка из n клеток (нумеруем с 0), Марио стоит в нулевой. Известно, что некоторые клетки залиты лавой, на них наступать нельзя. Они указаны в массиве отметок $\{a_0, a_1, \dots, a_{n-1}\}$ ($a_i = 1$, если i -я клетка залита лавой, иначе $a_i = 0$). Марио умеет прыгать на одну или две клетки вперёд. Сколькими способами он может попасть из нулевой клетки в $(n-1)$ -ю?

Пусть d_i — число способов попасть из нулевой клетки в i -ю ($0 \leq i < n$). В качестве базы возьмём $d_0 = 1$ (попасть из нулевой клетки в себя можно только одним способом — пустым путём) и $d_1 = 1 - a_1$. Здесь мы учитываем, что клетка с номером 1 может быть залита лавой. Тогда имеем рекуррентную формулу

$$d_i = (1 - a_{i-1}) \cdot d_{i-1} + (1 - a_{i-2}) \cdot d_{i-2}.$$

Результат хранится в d_{n-1} , и его вычисление заняло $O(n)$ времени.

8.2 Динамика по подотрезкам

Задача 2. Дана строка s длины n . Найти количество её подстрок, являющихся палиндромами.

Заведём двумерный массив d размера $(n+1) \times (n+1)$; пусть $d_{l,r} = 1$, если подстрока $[s_l \dots s_r]$ является палиндромом, иначе $d_{l,r} = 0$. Тогда условия $d_{i,i} = 1$ ($0 \leq i \leq n$) и $d_{i,i+1} = 1$ ($0 \leq i < n$) можно взять за базу (все подстроки длины 0 и 1 являются палиндромами). Тогда при $r > l+1$ имеем

$$d_{l,r} = \begin{cases} 1, & \text{если } s_l = s_{r-1} \text{ и } d_{l+1,r-1} = 1, \\ 0, & \text{иначе.} \end{cases}$$

Можем вести цикл по левым и правым границам, заполняя наш массив за $O(n^2)$ по указанной формуле.

Примечание. Заметим, что быстрее было бы вести динамику не по левым и правым границам, а по левым границам и длинам. Это связано с тем, что каждая строка массива d заполнялась бы последовательно, а доступ к памяти в таком случае предоставляется быстрее.

8.3 Динамика по поддеревьям

Задача 3. Дано дерево G . Найти сумму всех путей в нём.

Наивное решение: перебираем вершины и любым обходом ищем путь из неё во все остальные. Асимптотика составляет $O(n \cdot (n + m))$, где $m = n - 1$ (т. к. G — дерево), т. е. $O(n^2)$.

Подвесим дерево за какую-то вершину. Обозначим через d_v число вершин в поддереве v . Тогда число путей, содержащих ребро (u, v) (где v — непосредственный сын u при подвешивании) равно $d_v \cdot (n - d_v)$. Тогда ответом будет

$$\sum_{(u,v) \in E} d_v \cdot (n - d_v).$$

```
1 vector<vector<int>> adj; // список смежности дерева G
2 vector<int> d;
3 vector<int> p; // храним предков
4 vector<int> cnt_sons; // храним число сыновей
5
6 queue<int> q;
7 q.push(0);
8 while (!q.empty())
9 {
10     int u = q.front(); q.pop();
11     for (int v : adj[v])
12     {
13         if (v != p[u])
14         {
15             p[v] = u;
16             ++cnt_sons;
17         }
18     }
19 }
20
21 for (int u = 0; u < n; ++u)
22 {
23     if (!cnt_sons[u]) // тогда u - лист
24         q.push(u);
25     d[u] = 1; // пока в поддереве u одна вершина - u
26 }
27
28 int ans = 0;
29 while (!q.empty())
```

```

30 {
31     int v = q.front(); q.pop();
32     u = p[v];
33     ans += d[v] * (n - d[v]);
34     d[u] += d[v];
35     if (!(--cnt_sons[u]))
36         q.push(u);
37 }

```

8.4 Динамика по подмножествам или подмаскам

Определение 1. Путь в графе G называется *гамильтоновым*, если он проходит через все вершины ровно по одному разу.

Задача 4. В данном взвешенном графе G найти минимальный по весу гамильтонов путь (если он существует).

Обозначим через $w_{u,v}$ вес ребра (u, v) (удобно считать $w_{u,v} = +\infty$, если ребра (u, v) не существует). Пусть $d_{\{v_0, v_1, \dots, v_{k-1}\}, v_j}$ ($0 \leq j < k$) хранит вес минимального гамильтонова пути, проходящего через все вершины $\{v_0, v_1, \dots, v_{k-1}\}$, оканчивающегося в вершине v_i .

Тогда база выглядит как $d_{\{u\}, u} = 0$ для всех u , а рекуррентная формула имеет вид

$$\begin{aligned}
 d_{\{v_0, v_1, \dots, v_{k-1}\}, v_j} = \min \{ & d_{\{v_1, v_2, \dots, v_k\}, v_0} + w_{v_j, v_0}, \\
 & d_{v_0, v_2, \dots, v_{k-1}} + w_{v_j, v_1}, \dots, d_{\{v_0, v_1, \dots, \widehat{v_{j-1}}, v_j, \dots, v_{k-1}\}, v_{j-1}} + w_{v_j, v_{j-1}}, \\
 & d_{\{v_0, v_1, \dots, v_j, \widehat{v_{j+1}}, \dots, v_{k-1}\}, v_{j-1}} + w_{v_j, v_{j+1}}, \dots, d_{\{v_0, v_1, \dots, v_{k-2}\}, v_{k-1}} + w_{v_j, v_{k-1}} \}
 \end{aligned}$$

Перебор подмножеств будем реализовывать с помощью *масок*. Идея в том, что любое подмножество $\mathcal{S} \subseteq \mathcal{M} := \{1, 2, \dots, n\}$ мощности n задаётся битовым числом $b(\mathcal{S}) := \overline{b_n} \dots b_2 b_1$, где

$$b_i = \begin{cases} 1, & \text{если } i \in \mathcal{S}, \\ 0, & \text{иначе.} \end{cases}$$

```

1 for (unsigned int mask = 1; mask < (1 << n); ++mask)
2 {
3     for (int i = 0; i < n; ++i)
4     {
5         if (mask & (1 << i)) // содержит ли i-й элемент
6         {
7             if (mask == (1 << i))

```

```

8         d[mask][i] = 0;
9     else
10    {
11        for (int j = 0; j < n; ++j)
12            if (j != i && mask & (1 << j))
13                d[mask][i] = min(d[mask][i], \
14                    d[mask & (1 << j)][j] + w[i][j]);
15    }
16 }
17 }
18 }

```

Асимптотика этого алгоритма есть $O(2^n \cdot n^2)$, так что укладываться в одну секунду он будет (примерно) лишь на $n \leq 18$.

9 Битовые операции

9.1 Логические операции

1. Конъюнкция(Умножение) $A \& B$
2. Дизъюнкция(Сложение) $A | B$
3. XOR $A \oplus B$
4. Отрицание
5. Сдвиг вправо $A \gg k$
6. Сдвиг влево $A \ll k$

Тут A,B — операнды, k — дистанция сдвига

Отметим, что все логические операции выполняются с двумя битами из двух массивов с одинаковым порядковым номером.

9.2 Использование

Задача 1. Определить значение i -ого бита числа $\triangleright n \& (1 \ll i)$

Задача 2. Инвертировать i -ый бит числа $\triangleright (A \oplus (1 \ll i))$