Bước 1: tạo 1 mảng full số 1 có độ lớn bằng số số hạng nằm giữa 2 đầu mút(tính cả 2 đầu mút)

có các ô nhớ chạy từ a[0] đến a[r-l]

ta sẽ thao tác trên thứ tự của ô nhớ. Khoảng cách giữa các số nằm trong khoảng l-r sẽ được quy về khoảng cách giữa các ô nhớ.

VD: l là a0, l+1 là a1, .... j là a[j - l],... r là a[r-l]

Bước 2: chạy 1 vòng lặp i từ 2 đến căn r, tìm max giữa bình phương của i và bội nhỏ nhất >= l của i.

Chạy 1 vòng lặp con j từ max đến r, bước nhảy i. (j là các giá trị trong thế giới thực)

j sẽ là các hợp số, còn a[j-l] là giá trị trong thế giới ảo của j sẽ = 0.