

<<算法艺术与信息学竞赛>>

图书基本信息

书名：<<算法艺术与信息学竞赛>>

13位ISBN编号：9787302078005

10位ISBN编号：7302078009

出版时间：2004-1

出版时间：清华大学出版社

作者：刘汝佳

页数：428

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<算法艺术与信息学竞赛>>

内容概要

本书较为系统和全面地介绍了算法学最基本的知识。

这些知识和技巧既是高等院校“算法与数据结构”课程的主要内容，也是国际青少年信息学奥林匹克（IOI）竞赛和ACM/ICPC国际大学生程序设计竞赛中所需要的。

书中分析了相当数量的问题。

本书共3章。

第1章介绍算法与数据结构；第2章介绍数学知识和方法；第3章介绍计算机几何。

全书内容丰富，分析透彻，启发性强，既适合读者自学，也适合于课堂讲授。

本书适用于各个层次的信息学爱好者、参赛选手、辅导老师和高等院校计算机专业的师生。

本书既是信息学入门和提高的好帮手，也是一本内容丰富、新颖的资料集。

<<算法艺术与信息学竞赛>>

作者简介

刘汝佳，1982年12月生。

于2000年3月获得NOI2000全国青少年信息学奥林匹克竞赛一等奖第四名，进入国家集训队，并因此保送到清华大学计算机科学与技术系学习至今。

2000年9月建立个人网站“信息学初学者之家（OIBH）”，该网站现已成为国内最具影响力的信息学竞赛网站之一。

大一

<<算法艺术与信息学竞赛>>

书籍目录

第1章 算法与数据结构 1.1 编程的灵魂——数据结构+算法=程序 1.2 基本算法 1.3 数据结构(1)——入门 1.4 数据结构(2)——拓宽和应用举例 1.5 动态规划 1.6 状态空间搜索第2章 数学方法与常见模型 2.1 代数方法和模型 2.2 数论基础 2.3 组合数学初步 2.4 图论基本知识和算法 2.5 图论基本算法第3章 计算机几何初步 3.1 位置和方向的世界——计算机几何的基本问题 3.2 多边形和多面体的相关问题 3.3 打包裹与制造合金——凸包及其应用 3.4 几种常用的特殊算法参考文献索引A 例题索引B 练习题

<<算法艺术与信息学竞赛>>

编辑推荐

如果说信息科学与计算机技术为我们开辟了一片新的天地，程序设计是这片天地的灵魂居住的花园，那么程序设计竞赛则是点缀这个花园，使她充满灵气的塔宇。

计算机解题的核心是算法设计。

算法设计涉及许多先修的基础知识，包括数据结构、高级语言程序设计、离散数学、图论、组合数学、人工智能、计算几何等。

当然还包括除数学与信息学之外的其他学科知识，因为没有这些知识，往往连题目都会看不懂，这可能也是要求参加ACM大赛的选手应该具备全面科学素养的原因之一。

刘汝佳、黄亮两位作者都曾在高中时参加过信息学奥林匹克竞赛活动，他们在如何用计算机解难题方面投入过很大精力，有着比较丰富的经验。

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>