意识 看得见的算法 读述 liuyubobobo



课程介绍

组合套餐

课程章节

课程咨询 44

用户评价 226

经典算法与数据结构的底层实现



课程介绍

组合套餐

课程章节

课程咨询 26

用户评价 45

以leetcode题库为基础,使用常见的算法设计思想解决算法问题



Implementation of Kruskal's algorithm

Enter the no. of vertices:6

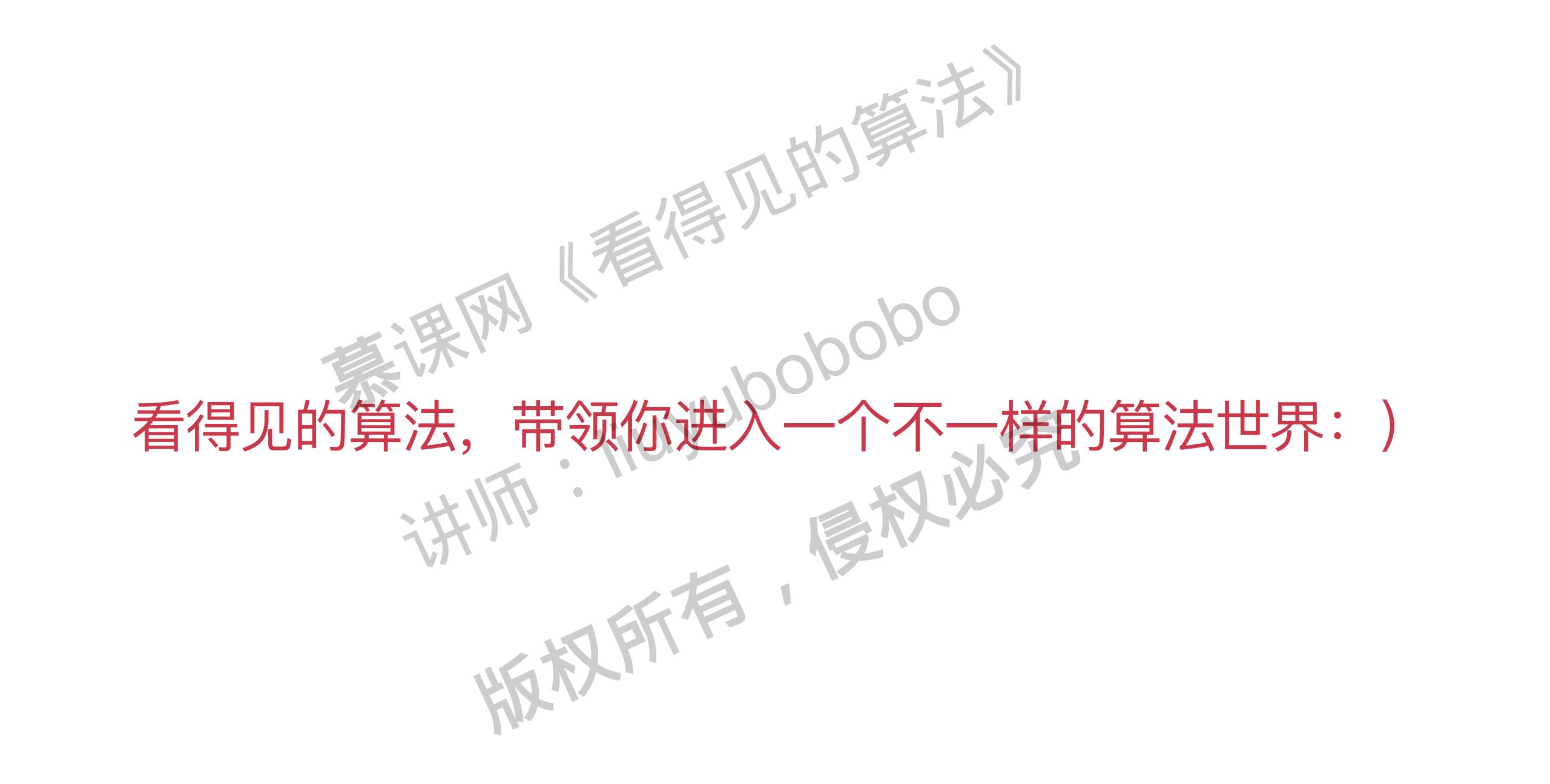
Enter the cost adjacency matrix:

- 031600
- 3 0 5 0 3 0
- 150564
- 605002
- 036006
- 0 0 4 2 6 0

The edges of Minimum Cost Spanning Tree are

- 1 edge (1,3) = 1
- 2 edge (4,6) = 2
- 3 edge (1,2) = 3
- 4 edge (2,5) = 3
- 5 edge (3,6) = 4

Minimum cost = 13



看得见的算法 · 训制: 假拟肝病



Implementation of Kruskal's algorithm

Enter the no. of vertices:6

Enter the cost adjacency matrix:

- 031600
- 3 0 5 0 3 0
- 150564
- 605002
- 036006
- 0 0 4 2 6 0

The edges of Minimum Cost Spanning Tree are

- 1 edge (1,3) = 1
- 2 edge (4,6) = 2
- 3 edge (1,2) = 3
- 4 edge (2,5) = 3
- 5 edge (3,6) = 4

Minimum cost = 13

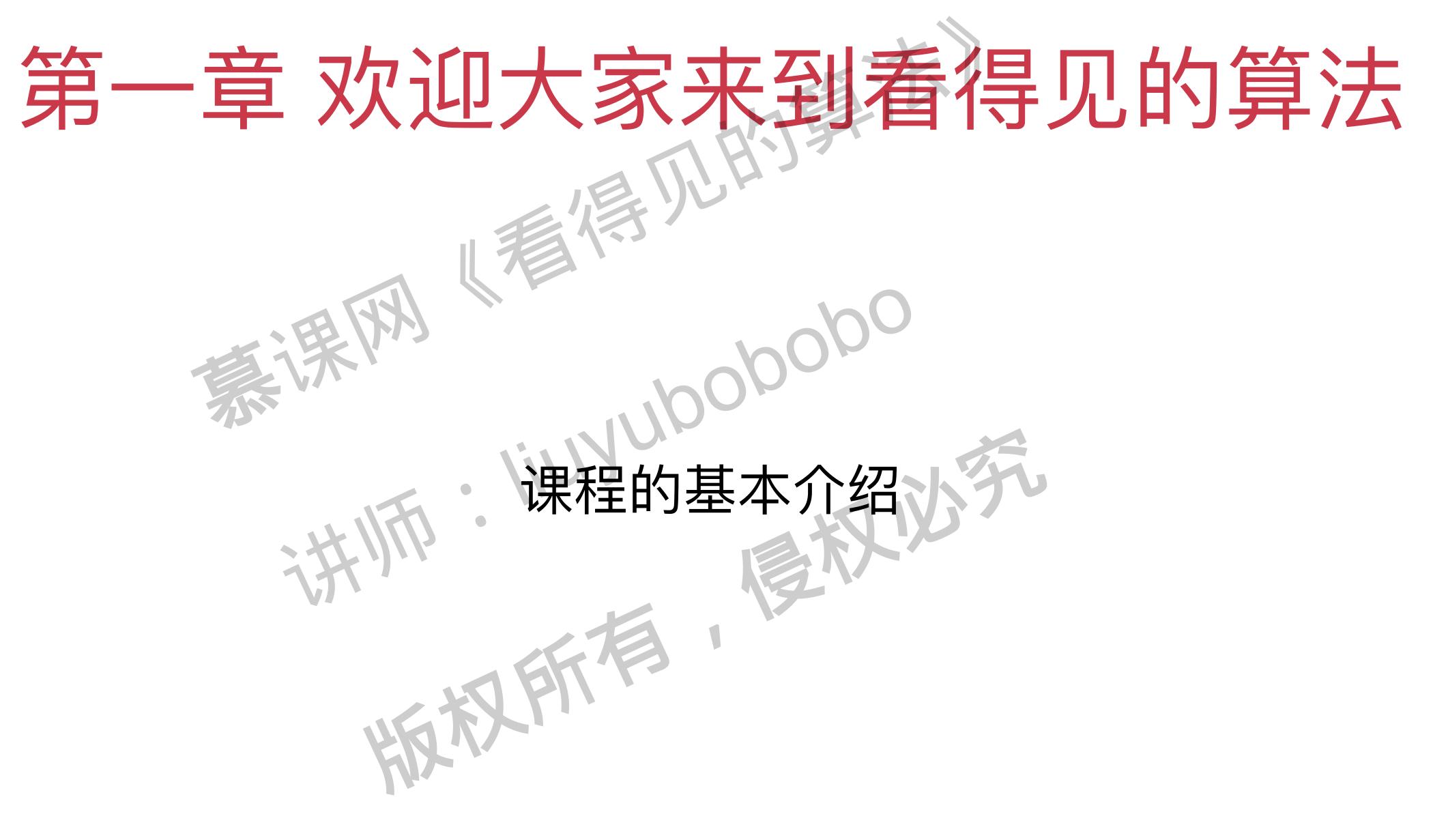
看得见的算法

算法有什么用?

练习算法,一定要"刷题"吗?

想找实习,想找工作,但是没有项目经验?





第二章 Java GU编程基础

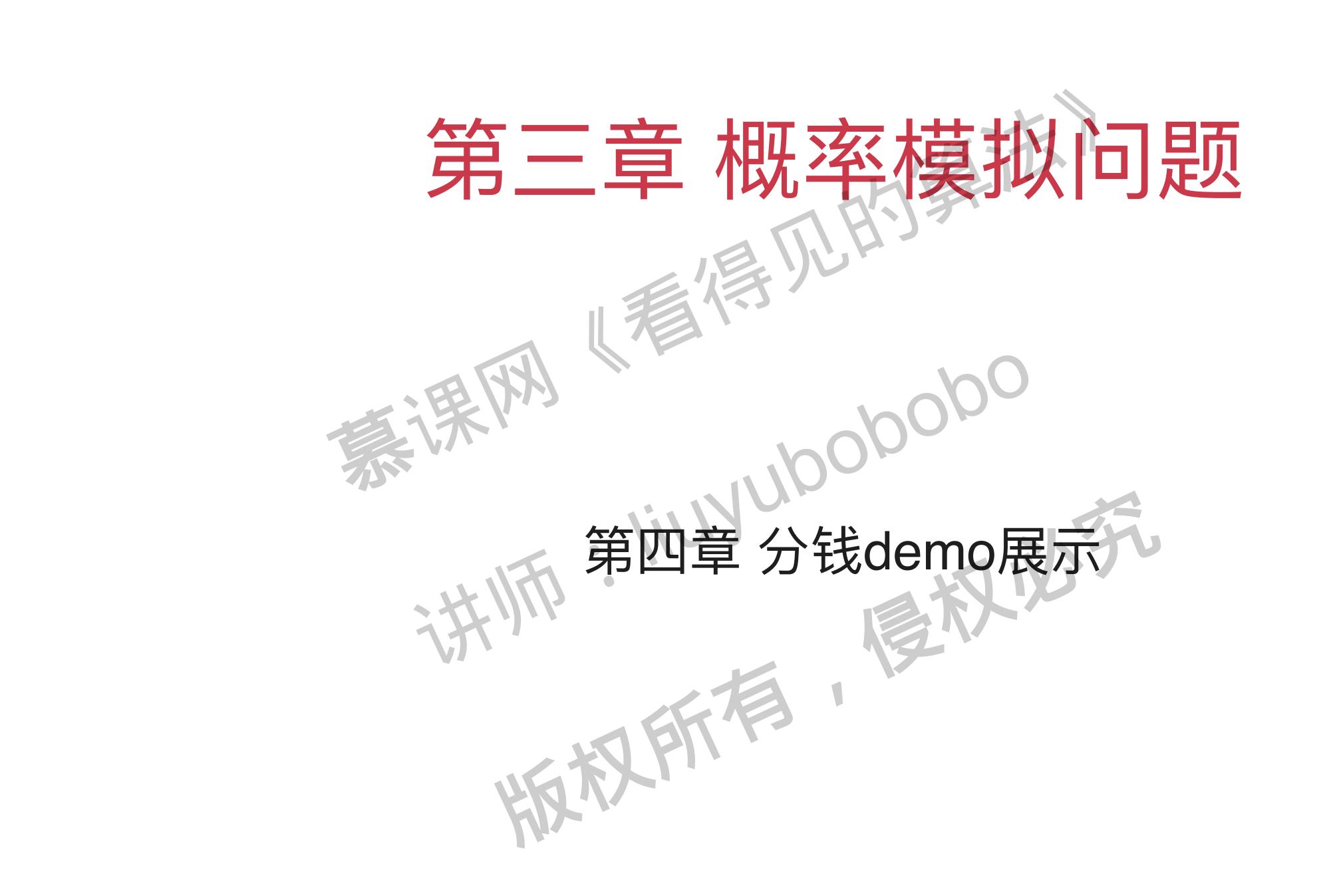
使用Java Swing进行图形编程

熟悉其他图形编程的同学(如iOS,Android,H5 Canvas,等等等),完全可以使用自己熟悉的工具完成图形化的过程。



第三章 概率模拟问题

房间内有 100 人,每人有 100 块钱,每分钟随机的一个人给另一个人 1 块钱,在一段时间后,这100个人的财富状况是怎样的?



第三章概率模拟问题

蒙特卡洛算法的应用:

求解PI求解积分面积

第三章概率模拟问题 第四章 蒙特卡洛demo展示

第三章 概率模拟问题

在游戏里,有一种宝箱,打开这个宝箱获得传奇武器的概率是 20%,现在你打开5个这样的宝箱,获得传奇武器的概率是多少?

第三章概率模拟问题

中,参赛者会看见三扇关闭的门,其中一扇的 后面有一辆汽车。当参赛者选定一扇门,但未开启它的时候,节目 主持人会开启剩下两扇门的一扇没有汽车的门。之后,主持人问参 赛者要不要换另外一扇门?问题是:换另外一扇门会否增加参赛者 赢得汽车的概率?

第四章排序可视化 HIM · IiUYUbobobo 最权利用

第四章排序可视化 第三章demo展示人子

第四章 排序可视化

重点放在可视化的过程上。

通过可视化,更深刻的理解各种排序算法的优缺点。



第五章。走迷宫 第五章 demo展示。第

第五章。走迷宫

通过走迷宫的程序,深入理解DFS,非递归的DFS以及BFS

第六章随机迷宫生成 · liulyupopopo 版拟肝制



第六章随机迷寓生成

运用并不复杂的算法思想,就能完成看起来非常复杂的任务

创建属于自己的数据结构





第七章揭露。 游戏逻辑编写中算法的应用





第八章 Move the box自动求解

人工智能的基础就是算法

• 传统的人工智能方法: 搜索技术

• 机器学习: 算法+统计学

第八章 Move the box自动求解

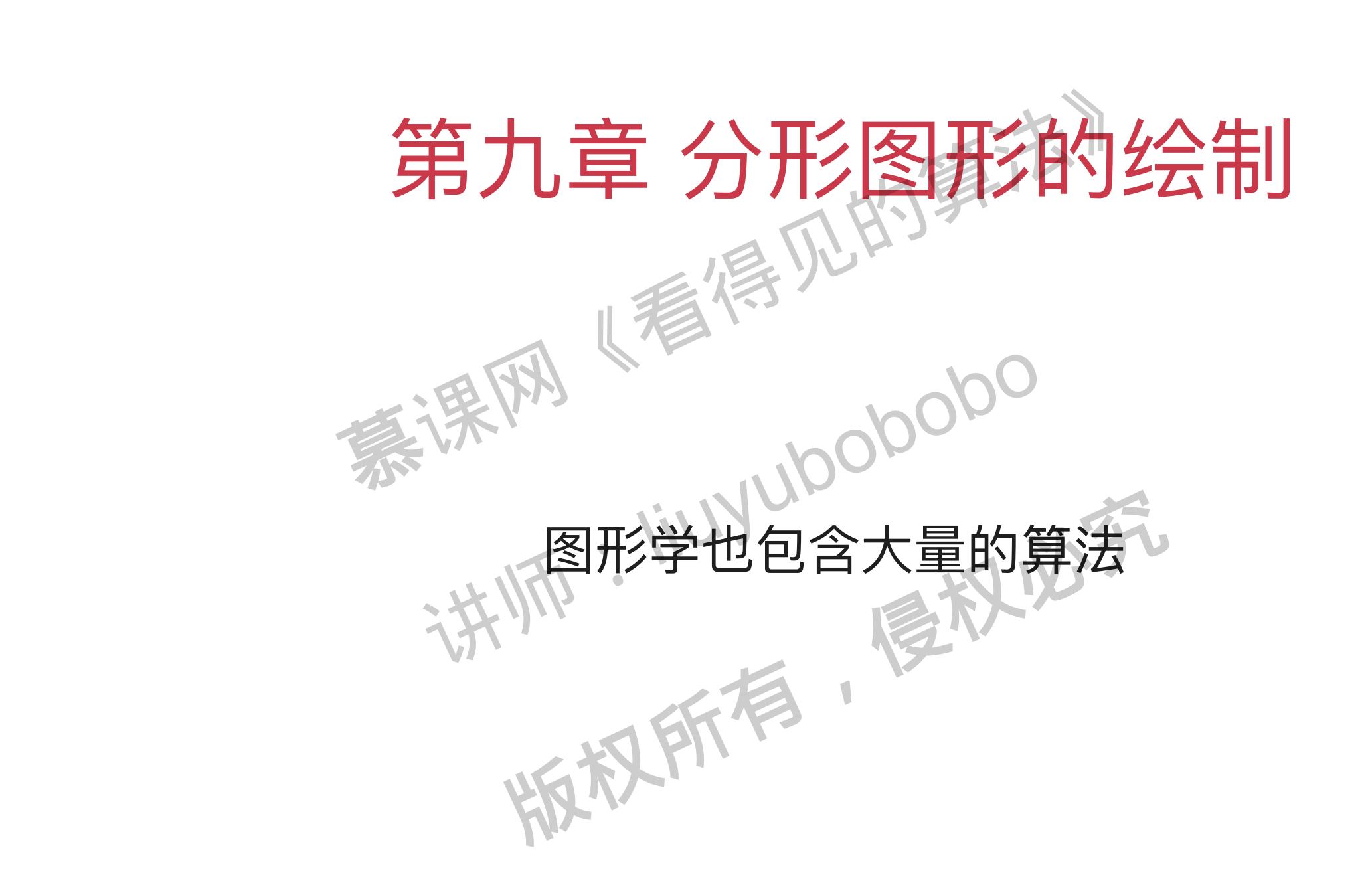
人工智能的基础就是算法

• 传统的人工智能方法: 搜索技术入门

• 机器学习: 算法+统计学







计算机科学的每一个分支领域,都是算法

游戏编程

图形学

人工智能

编译器

操作系统

文件压缩

搜索引擎

网络安全

虚拟现实

电子货币

让我们一起进入,看得见的算法

课程语言环境简介版权所有

使用的语語

Java 语言;

Java Swing

熟悉其他GUI编程的同学(如iOS, Android, H5 Canvas, 等等等)、完全可以使用自己熟悉的工具完成图形化的过程。













课程其他注意事项

关于答题

由于这个课程的每一个工程的代码量较大

很遗憾,我不可能给大家调代码:-(

慕课网官网将包含这个课程的全部代码

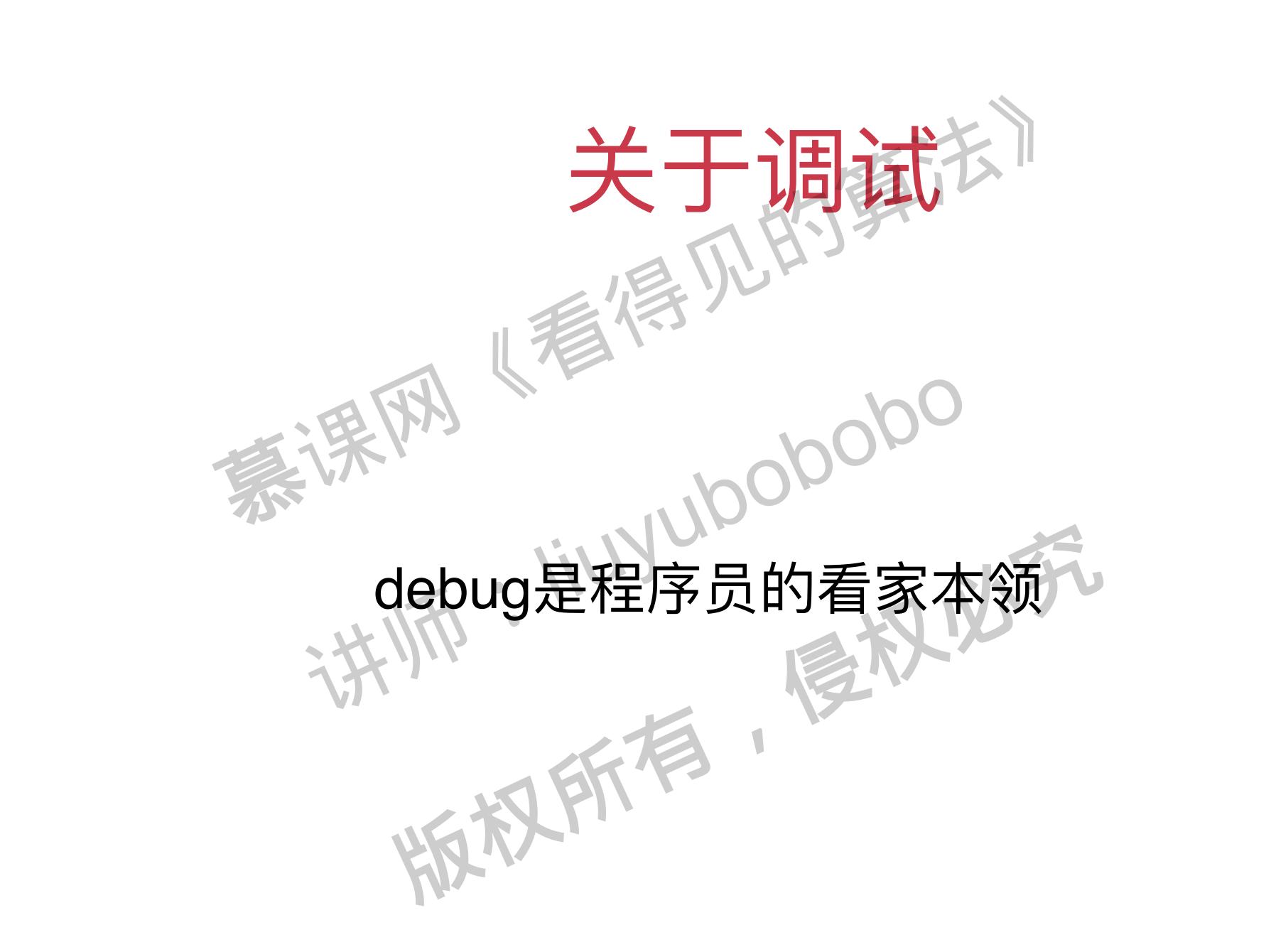


https://github.com/liuyubobobo/Play-with-Algorithm-Visualization

关于调试

分拆代码,单元测试:

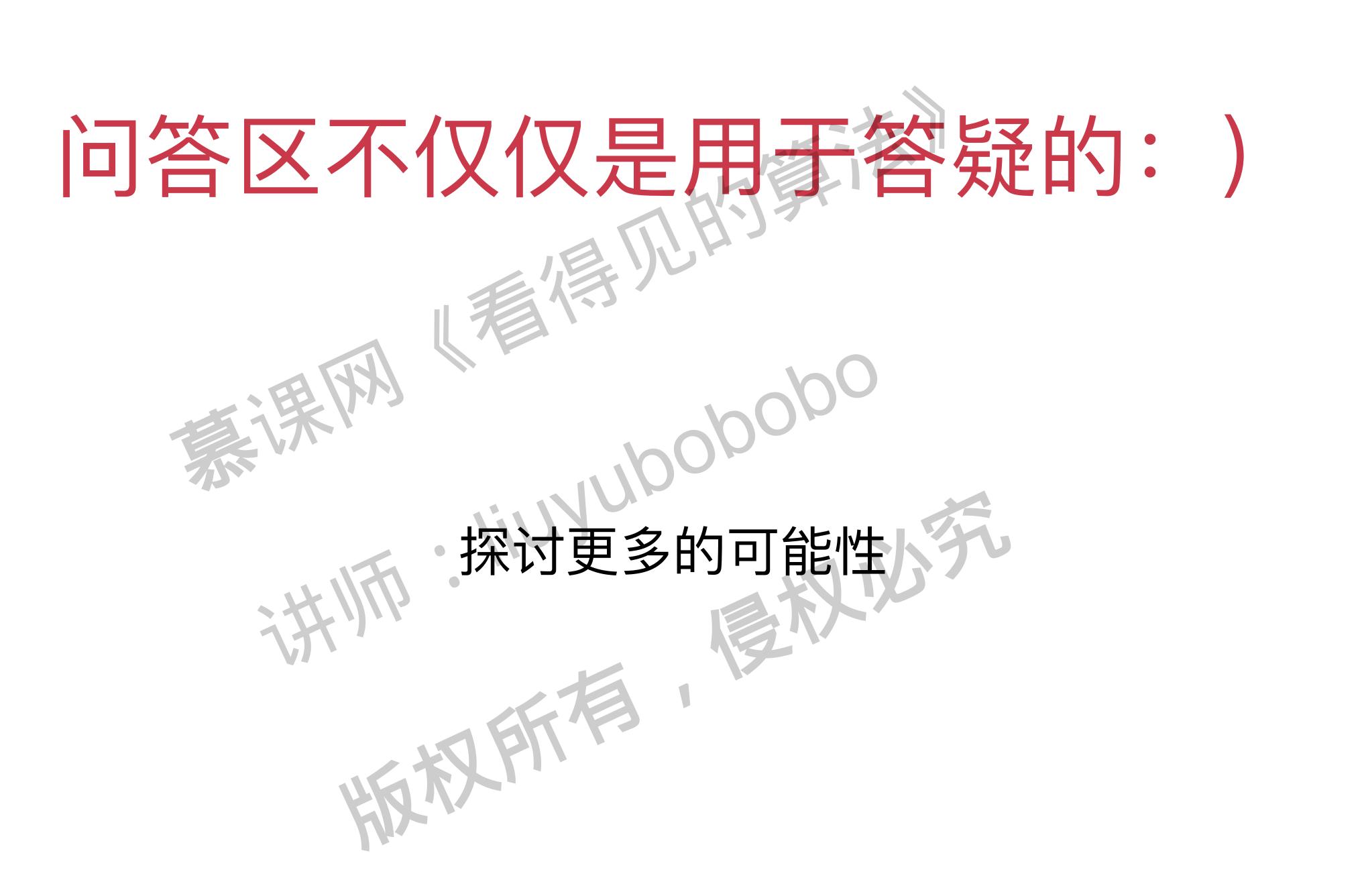
- · 归并排序为例: 先测试merge, 再测试mergeSort
- 逐步完成程序
- 使用小数据量调试
- 打印输出关键结果
- 尝试各种测试用例



关于答题的

正确提出问题:

• 在某一个代码片段,我认为我的这段逻辑应该得到什么结果,可是却得到的是另外的结果。附代码片段。



让我们一起进入,看得见的算法

其他点法

欢迎大家关注我的个人公众号:是不是很酷



看得见的算法 脚和單法