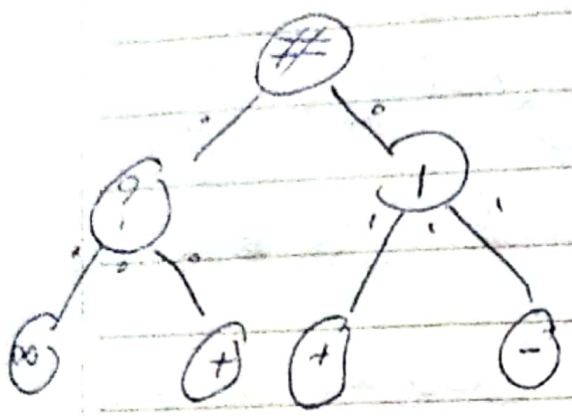


بندهای خردی داریم - برای که تو کیورد داریم ، را نگه داری که

همون ASCII code



داده ها را یا به همون می دین یا خود همون بدست می داریم
مثلاً 1, 3, 4

رنگ گذاری کردن مثل همون درخت بالا.

توی حروف و علائم چه کار ترتیب قائلاً می کنیم!

آمر عددی با 2 مثلاً 5, 18, 3, 1 چون عدد

دست می داریم چه کار ترتیب قائلاً می کنیم چون داده است
ولی توی علائم ما کرامتی می کنیم که مثلاً اول

با 2 در 3 (؟) با 2 در 3 ... 9, 8, ...

پس مشکل درخت در درختی این است که ما نمی توانیم از

داده مان را نمی توانیم در اینجا ادیت مرتب کنیم مثلاً
اینکه خودمان تفاوت قائلاً می کنیم.

مثلاً وقتی ما اثر انگشت خود را / روی سکه

جک می بینیم چگونه

اوس دیتای اصلی، یک دیتای هرس شده ا

دیتای های اثر انگشت است و مثل سال هرس

درخت چند صفت پیرامون مثلاً ما اثر انگشت داریم

و حجم کلکشن در داده 16 لایه بایت است!

و حتی هرس می شه مثلاً 3 سی سی

مثلاً نوی تسخیر صفره رنگ صفر و نویل از

داده های دیگه را ignore با حذف می کنه

و داده های مثل نامیده ی دو صفر، فاصله

کوچک های لب و ...

چیز تا چاره و ... براسی مهم است و اینفلواری

بهره و ما را با فرد دیگر متمایز می دهه

توی خیلی وقتی به عنوان توی keyboard به توانی

اسلام و قرآن د ايم جلا جلا په ډول

تجربہ حاصل کرنا (بہ سہولت حاصل کرنا) کہیں

کریاں اور صحت بہ اعلیٰ coding اور صحت

تربیتی ندامت

112.

امتیاز یاد کرد یاد دادن ها را بیشتر می یاد و سرعت یاد داری
داده کمتر یا همش بیشتر.

gray ^{خاک} خاکستری

۲. رتلی. سر هم روی سیاه سفید بپزاید و جوش

دیزلیات نوی بیا، سفید کرات، نوی ۱۹۶۷

۲) رنگی پیسے : رنگی (gray) سیاہ پیسے

عجیبی مواقع ہوں، مگر کہ جس کی نیکی



مثلاً الان در گراف مقابل

۵ یال های دور ۵ یالی زیاد

است یعنی جزئیاتی خیلی زیاد است. مثلاً در صفحه

اشکالیت چند صفحه قبل این گراف هم

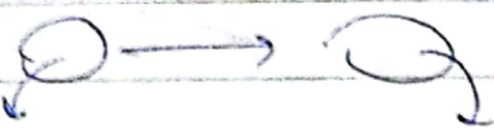
می شود اینفلوئنس می باشد:



ولی الان که این دو هم در دسترس دیگر می توانیم

بازسازی کنیم یعنی رابطه برکشی وجود ندارد

دو طرح نیست



گراف اصلی

در همساز شده

ص ۱۱۶ ^{الله اعلم} Sollin

مثلاً دون ^{احمر hat} ما در مورد یک چیز

سوال می کردیم جواب می داد در مورد یک چیز خوب

جواب نمی ده. حالا تو همی که خوب جواب می ده

در موردی با هاسی حرف می زد (در واقع برای)

داده generate می کنی و درست بزرگ می کنی

در نوع سرچ مارا در می بینیم

صفحه ۱۱۹

بهت هریمانه یا کمرنگال و

در همون در مقدماتی شماره و این چیزی که

این مقصود گفت کو استی ۰ سیار

~~مشت ها~~ ۴

merge sort - Quick sort

الگوریتم هریمانه - کمرنگال - ضرب و تقسیم

مشت ده بازی ~~ها~~ ها فم

Diijkstra

~~مشت ها~~ ها مینیدل

مشت

مشت ها فم

کو که یستی - ضرب اعداد بزرگ

الگوریتم استر استی و بکد سی دت

زمان بندی

3.6.4 E 3.6.1
↑

3.6 نقد

درجہ

مفصل 3 :

↑

حجج درجہ درخت
درجہ بہ دلیل یکدخت
حدت از یک درخت

مفصل 2 :

2.5 مرتب سازی

↓
6 تا 1000 درخت

2.5 (نقد) 2.5

↓

2.5.7 ثبت

↓ 4 6 10

Handwritten notes in Urdu script.

Handwritten notes in Urdu script.

Handwritten notes in Urdu script.

2. 2. 4

merge
Sort

3. 2. 4

Quick
Sort

~~X 10 1 10~~

از کارایی سیستم RAM با CPU

```
for (int i = 1; i <= n; i++)
    if (a[i] == k;
```

ن تا n

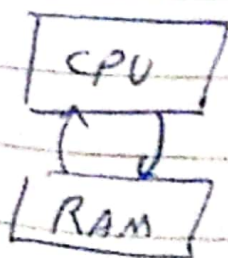
دسترسی به حافظه
آیا درون $a[i]$ بیشتر است؟
یا درون حافظه مستقیم تر است؟

میانگین

$n \times \text{process}$

که در بیشتر موارد

$n \times \text{Read time}$



Process cycle

این 2 تا به نام اتفاق می افتد

process