

1 Task 1 设计汇总

- 组员设计一览
- 踩过的坑 belike

2 Task 2 设计汇总

- 组员设计一览
- 踩过的坑 belike

3 Task 3 设计汇总

- 组员设计一览
- 踩过的坑 belike

4 设计脑洞大赏

5 小组讨论：对图灵机的一些理解

1 Task 1 设计汇总

- 组员设计一览
- 踩过的坑 belike

2 Task 2 设计汇总

- 组员设计一览
- 踩过的坑 belike

3 Task 3 设计汇总

- 组员设计一览
- 踩过的坑 belike

4 设计脑洞大赏

5 小组讨论：对图灵机的一些理解

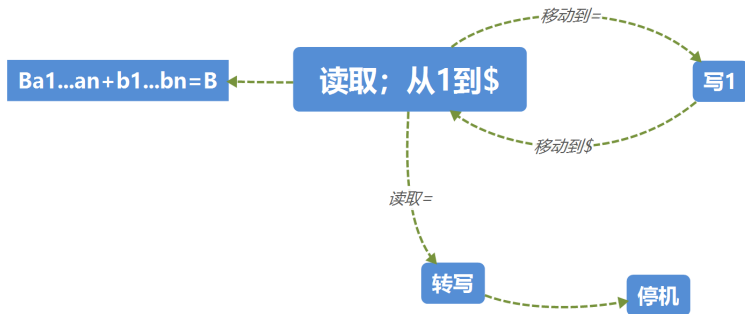
潘琦

是这样设计的：行数 11；得分 100



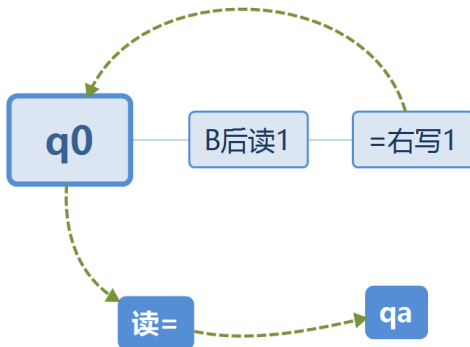
刘鋈

是这样设计的：行数 14；得分 100



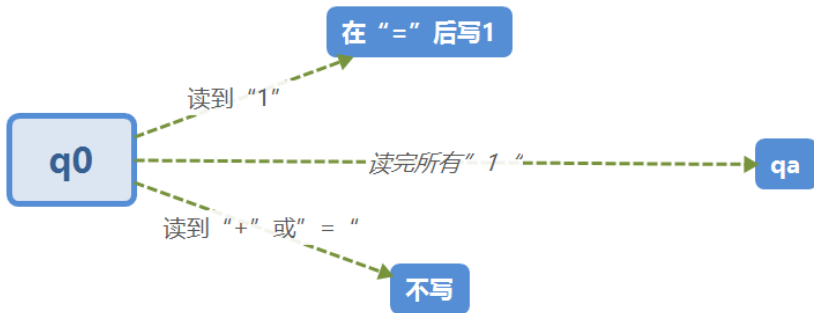
黄钰乔

是这样设计的：行数 12；得分 100



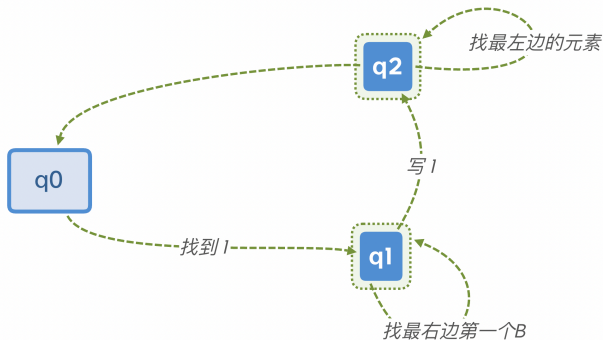
龙钰岚

是这样设计的：行数 15；得分 94



刘迅

是这样设计的：行数 12；得分 100



踩过的坑 belike

lyl 认为输入“+=”的输出是“0”，而不是直接停止



1 Task 1 设计汇总

- 组员设计一览
- 踩过的坑 belike

2 Task 2 设计汇总

- 组员设计一览
- 踩过的坑 belike

3 Task 3 设计汇总

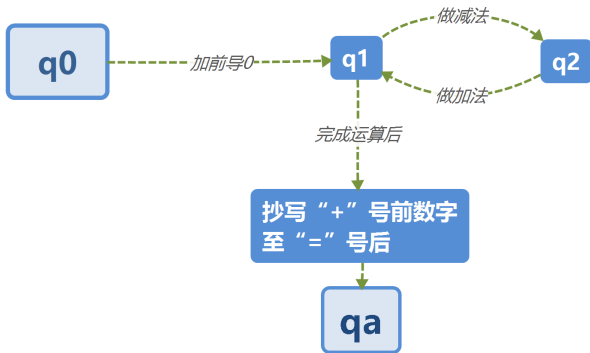
- 组员设计一览
- 踩过的坑 belike

4 设计脑洞大赏

5 小组讨论：对图灵机的一些理解

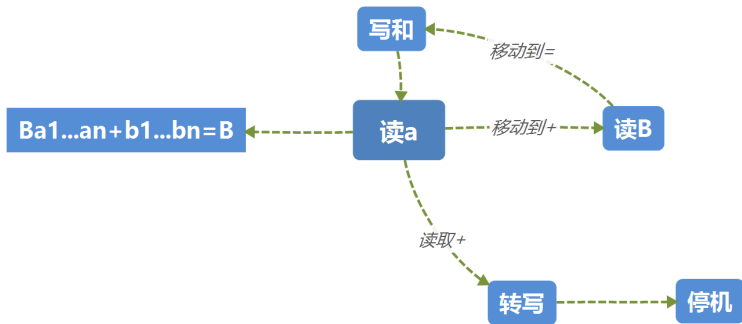
潘琦

是这样设计的：行数 41；得分 100



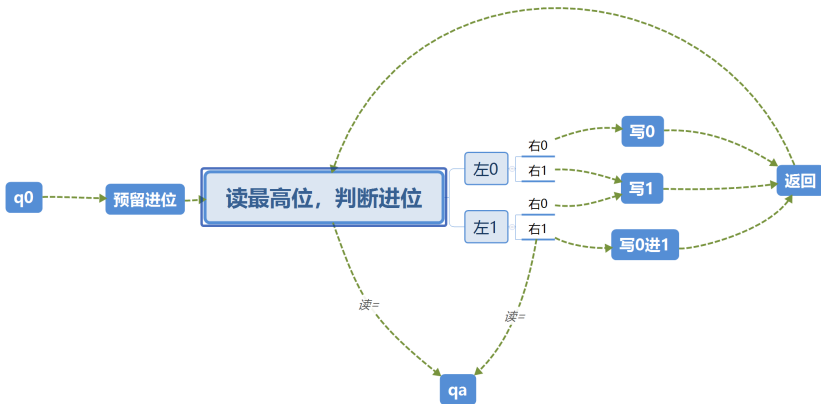
刘鋈

是这样设计的：行数 99/76；得分 54/100



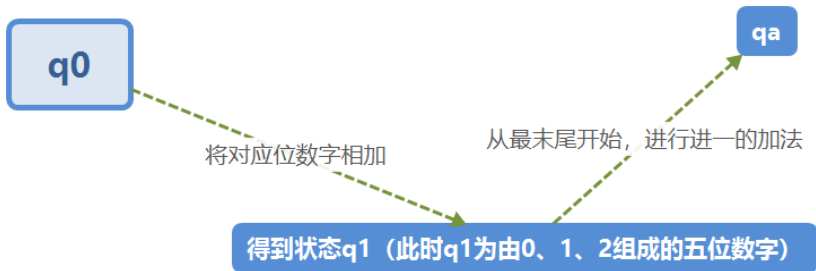
黄钰乔

是这样设计的：行数 42；得分 100



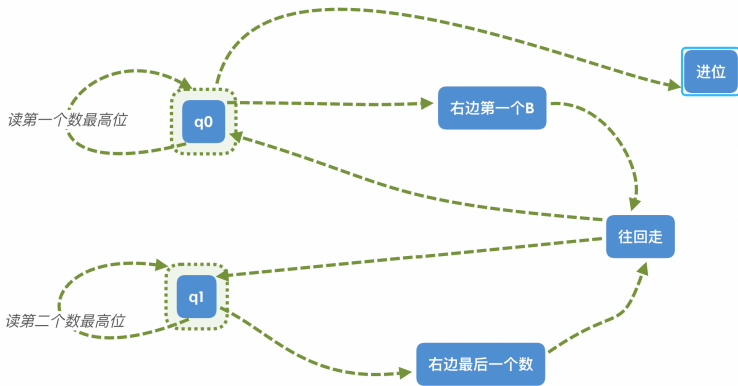
龙钰岚

是这样设计的：行数 78；得分 100



刘迅

是这样设计的：行数 69；得分 100



踩过的坑 belike

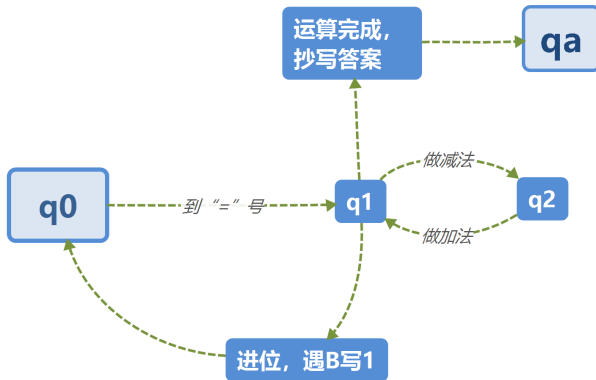
pq 首先想在“=”后先将一串数字抄写后再进行运算，后来被自己绕晕

pq 在实现“+”前后运算时的代码磨了很久

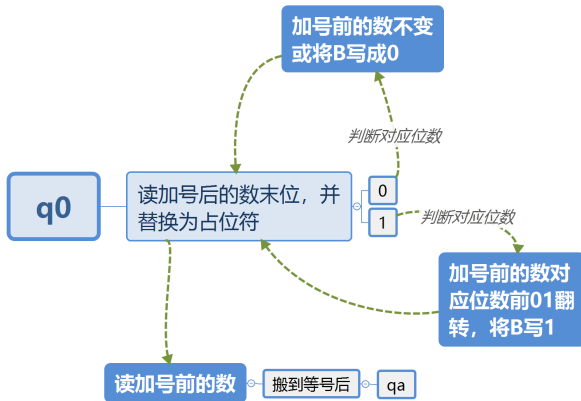
ly 数据打印过程错误

潘琦

是这样设计的：行数 39/41；得分 60/100

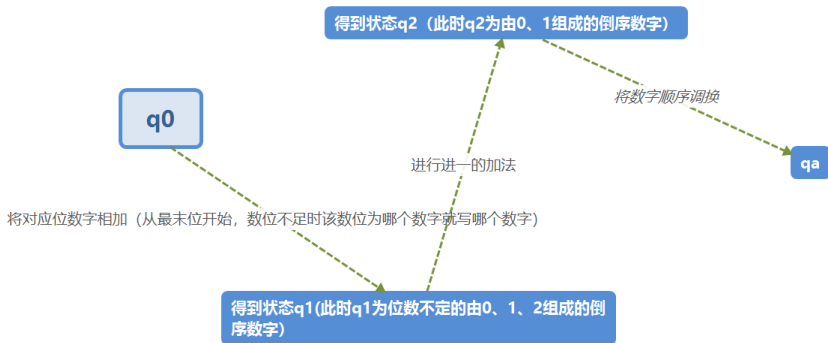


是这样设计的：行数 72；得分 90



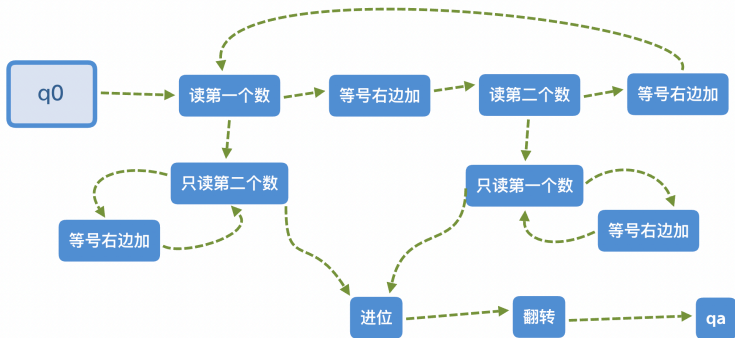
龙钰岚

是这样设计的：行数 117；得分 40



刘迅

是这样设计的：行数 154；得分 100



踩过的坑 belike

hyq 套用 2 题思路时没有检查修改导致修改不彻底，在第三题依然保留了前导 0

lyl 认为最多只输出五位数字

pq 第一次提交时只考虑到删除预先进位、没有考虑到无限制进位

ly 多次进位所需关键状态遗漏

lx 论 DDL 前一个半小时开始写是怎样一种体验

1 Task 1 设计汇总

- 组员设计一览
- 踩过的坑 belike

2 Task 2 设计汇总

- 组员设计一览
- 踩过的坑 belike

3 Task 3 设计汇总

- 组员设计一览
- 踩过的坑 belike

4 设计脑洞大赏

5 小组讨论：对图灵机的一些理解

设计脑洞大赏

hyq None. 'Cause I just use the a natural and simple algorithm, imitating the usual formula mode...

lyl 二进制不进位加法

lyl 统一处理进位

pq 这个男人的代码真的短小精悍

pq +1,-1 的处理方式，代码复杂度低

ly 在纸带上完整保留了输入数据

ly 进位加法的处理方式，步数要求较少

lx 利用数据位奇偶次翻转的状态，实现条件判断

lx 区间翻转操作

1 Task 1 设计汇总

- 组员设计一览
- 踩过的坑 belike

2 Task 2 设计汇总

- 组员设计一览
- 踩过的坑 belike

3 Task 3 设计汇总

- 组员设计一览
- 踩过的坑 belike

4 设计脑洞大赏

5 小组讨论：对图灵机的一些理解

以带字符集大小换状态复杂度

无论是带字符集，还是图灵机设定的状态，本质都是对信息编码
于是类似的，我们可以考虑增加带字符集的大小来减少状态设置的复杂度

小组成员的一些思考

尽管图灵机非常原始、复杂和不智能，但它的价值在于它虽然结构简单，但却可以描述任何人类能够完成的逻辑推理和计算过程。换句话说，图灵机的计算能力是人类能够完成的所有计算的全集，只要一个问题是可判定的，它的计算过程可以被符号和算法所表达出来，它就可以使用图灵机来完成计算。这让我们思考计算机和数学的关系：人类为了解决数学问题而发明了计算机，但计算机只能基于数学，而不能逃离数学的限制。

更进一步？未完待续的故事

- 设计图灵机算法时没有很好得利用向左扫描的步骤？
- 如何减少占位符的使用？