

Domande orali ASD

- QuickSort randomizzato
- Dijkstra e Bellaman Ford
- Metodo di iterazione
- O-grande, Omega-grande, Theta-grande
- Caso medio, migliore, peggiore
- Problema della selezione (non fatto)
- Albero binomiale
- Heap binomiale
- Alberi AVL
- Rappresentazione di grafi
- Metodo di sostituzione
- Upper e lower bound (dimostrazione)
- Teorema master
- Tecniche di rappresentazione degli alberi in memoria
- Heapsort (costo e dimostrazione)
- Visita in profondità di un albero
- Ordinamento a bolle
- Tabelle hash
- Bucketsort
- Union find + vari costi
- Programmazione dinamica, costi vari
- Tecnica greedy
- Teorema master
- Mergesort
- Albero decisioni
- Alberi binari di ricerca
- Alberi AVL
- Differenza tra i due alberi precedenti
- Dimostrazione altezza AVL e binari
- QuickSort
- Algoritmo della "ristruttura"
- Algoritmi di visita in ampiezza e profondità con pseudocodice
- Metodo sostituzione [spiegazione logica del metodo(voleva spiegato il principio di induzione)]
- Quick sort generico e differenze con merge sort
- Quick sort non in loco
- funzione partition e il perché di tutti quanti i do-while al livello logico proprio($f \geq n$, etc..)
- d-heap generalità
- Operazioni ammissibili nel d-heap 'esercizio' di cancellazione del massimo e pseudocodice di quest'ultimo
- Distanza tra due righe con matrice