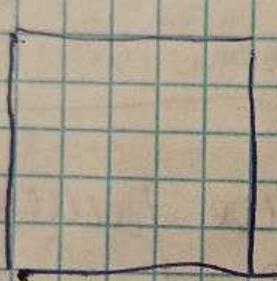


Backtracking

$N \times N$ $O(1)$

↗ Ищемые числа опред. по
шагу роста входных данных



$N \times N$

Мах кол-во ферзей,
которые друг друга
не обивают

N -ферзей $\left[\frac{C_N^N}{N^2} \right]$ поиск с перебором
 $\approx 4,4 \cdot 10^9$ для $N=8$

1. Начало пустой доски
2. Ставим в \forall пустую кл.
за. Если фигура стоит \Rightarrow перебор
3. Если ферзей N - решение
4. Если $\phi < N$, вернемся

while (не все решено)

while (иш-то не нустро)

збираем впред

if (решение)

else

Оптимизируя - не ставим ферзей,
если налож

1. Кубика - $O(C_n^2) \sim 4,4 \cdot 10^9$

2. Не ставим на смежные $(n^n) \sim$
 $\sim 1,7 \cdot 10^7$

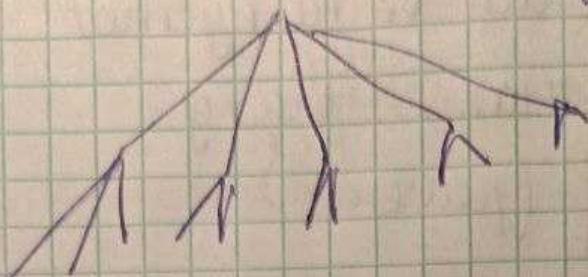
+ 3. Не ставим 8 my же Спеку :
 $O(n!) \sim 4 \cdot 10^4$

+ 4. Не ставим на диагональ :
 $O(mn) \sim 56$

**

исследование

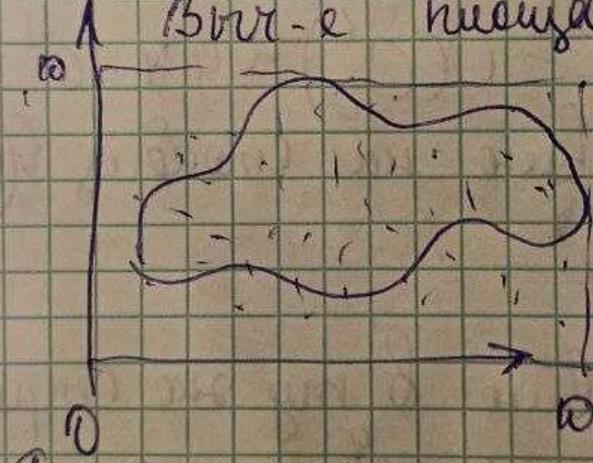
бенчи и гранитов



Метод Монте-
Карло

1. Внр-е исслед.

Пример:



$$11 - \text{максимум}$$

$$12 - \text{средн.}$$

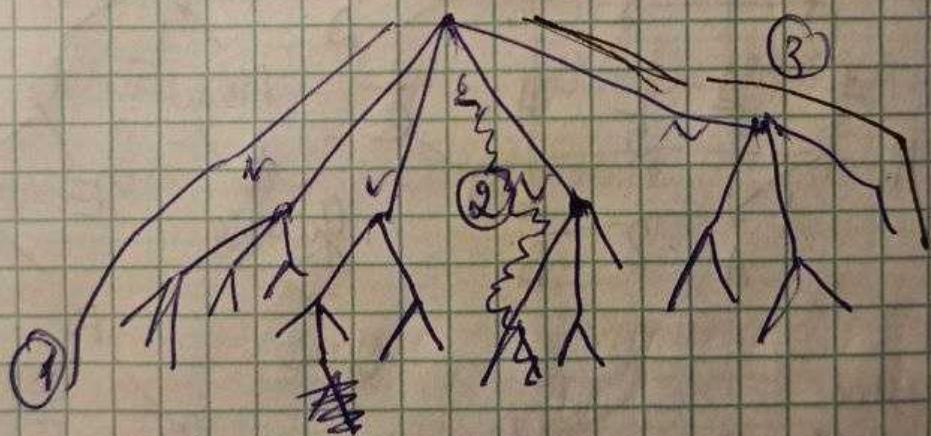
$$12 \sim \frac{1}{2}$$

Распределяющее сужающее
влияние при распространении
и суммации проектов непод-
вергнувших

- a) Известнов пределов генерации супранормальных чисел
- б) (Виды подх. распределения)
8^o-е распределение супралогарифмических

Hermegodova, Bour-e T

2. Оценка параметра дерева



„Супранормальное распределение“

$$\textcircled{1} \quad 4 + 4 \cdot 3 + 4 \cdot 3 \cdot 3 = 52 \quad \text{среднее}$$

$$\textcircled{2} \quad 4 + 4 \cdot 3 + 4 \cdot 3 \cdot 2 = 40 \quad \underline{\underline{40}}$$

$$\textcircled{3} \quad 4 + 4 \cdot 3 + 4 \cdot 3 - 1 = 28 \quad 37 \text{ факт}$$

Тема

Слайды изображения — слайды
последовательность изображений
изображение векторов гравитации
Рассмотрим, как это

Backtracking

Задача нахождения оптимальной
линии, ведущей от текущего момента
в будущее.

Например, ищем путь из текущей
загородки

Сложность:

Для загородки Θ требуется:

$O(C^m)$ — количество возможных
переходов

C^m — все возможные расположения

Умозрение:

① Нарисовать загородку на бумаге
и указать точки

② Составить алгоритм

③ а. Если строка не является

b. Если $\text{len}(s) \leq N$ — возвращаем
 $\text{None} \Rightarrow \text{коробка}$

c. $\text{count}(s) < N \Rightarrow$
 $\Rightarrow \text{неподходящая}$

whole (не было)
while (есть ли есть)
автомат буфера
as (есть)
...

else:

Карта синтаксиса, генератор
сгенерирован

See Definition

① Карты (быть сгенерирован)

$O(n^2)$

② Не синтаксис и не синтаксис
 (Было бы ошибка)

$O(n^4)$

③ Не синтаксис (исходные
символы $O(n!)$)

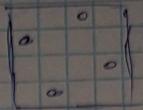
④ Не синтаксис и генератор

⑤ Не синтаксис ошибки

5.6 Генератор информации ($i, j, \dots =$)

⊕ Backtracking'a:
использовано ; between и after

среда - среда



Хвостовая фаза

f (coffee game) f

f (coffee game) f

f f

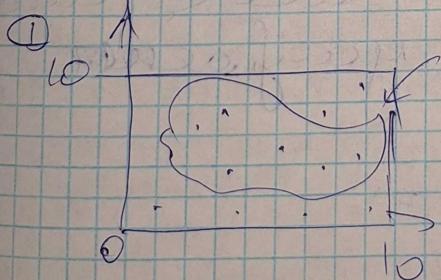
de Dario game сеунт ка чист

(continuazione. Континуация)

Меня Монте-Карло

Безопасность определ

- Типичное фазы



некоэффициент
суммы
дисперсии

Фактор

Дисперсию супрессивный
и критерий % индикации
б-нестанд (нестанд) б-нестанд

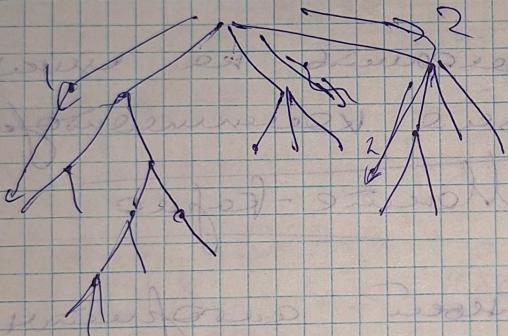
$$K = \frac{6}{12} = \frac{1}{2}$$

Задача:

- ① Треугольник равнобедренный
в.с. \rightarrow Равнобедренный равногр.

Одна
сторона
равна 6 см.

- ② Равногр. геометрия (равнобедренная
треугольника)



Бисектрисы
все градусы
Треугольнику
равнобедренному
равны 6 см
равенство
известно

Треугольнику равнобедренному
бисектриса в основании, это
одинаковые величины, это
значит

$$\textcircled{1}: 3 + 3 \cdot 2 + 3 \cdot 2 \cdot 2 =$$

$$\textcircled{2}: 3 + 3 \cdot 3 + 3 \cdot 3 \cdot 2 =$$

Сумма углов