



ДИНАМИЧЕСКОЕ ПРОГРАММИРОВАНИЕ

АВТОР: ФИРСОВ КИРИЛЛ





ДИНАМИЧЕСКОЕ ПРОГРАММИРОВАНИЕ

способ решения сложных задач путём разбиения
их на более простые подзадачи.

Кузнечик

Кузнечик прыгает по цветам, расположенным на прямой. На каждой цветке находится пыльца. В начале пути кузнечик находится на земле.

Кузнечик может

- прыгнуть на следующий цветок
- перепрыгнуть один цветок

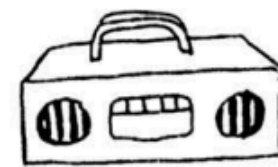
Как кузнечику добраться от земли до последнего цветка, запачкавшись меньшим количеством цветочной пыльцы.

Задача о рюкзаке

Вернемся к задаче о рюкзаке из главы 8. У вас есть рюкзак, в котором можно унести товары общим весом до 4 фунтов.



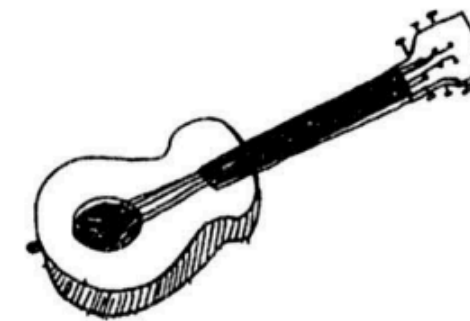
Задача о рюкзаке 207



МАГНИТОФОН
\$ 3000
4 ФУНТА



НОУТБУК
\$ 2000
3 ФУНТА



ГИТАРА
\$ 1500
1 ФУНТ

Есть три предмета, которые можно уложить в рюкзак.

Какие предметы следует положить в рюкзак, чтобы стоимость добычи была максимальной?

**СПАСИБО ЗА
ВНИМАНИЕ**

