# 分类

可以按照很多标准来给算法分类，例如：

1. 按实现方式划分

**递归算法与迭代算法**

**过程式算法与声明式（非过程式）算法**

**串行算法、并行算法、分布式算法**

**确定性算法与非确定性算法**

**精确算法与近似算法**

1. 按设计方式划分

**贪婪算法**

**分治算法**

**动态规划算法**

**线性规划算法**

**规约（转换并治理）算法**

1. 按其他方式划分

**按研究领域划分**

**按复杂度划分**

**随机化的算法**

**分支定界与回溯**

# 迭代法

迭代法是一种不断用旧值递推新值的过程，分精确迭代和近视迭代。是用来求方程和方程组近似根的方法。

迭代变量

迭代关系， 迭代关系选择不合理，会导致迭代失败

迭代过程控制，也就是迭代什么时候结束，不能无休止进行下去

# 递归

递归是一种设计和描述算法的有力工具。递归算法执行过程分递推和回归两个阶段

在递推阶段，将大的问题分解成小的问题在回归阶段，获得最简单问题的解后，逐级返回，依次得到稍微复杂情况的解，知道获得最终的结果

1）确定递归公式

2）确定边界条件

## 斐波那契数列

fib(n)=fib(n-1)+fib(n-2)

递归实现

非递归实现

## 其它案例

阶乘计算

梵塔问题 （三根针1，2，3表示，1号从小到大n个盘子，先要都移到3号上，不能出现大盘压小盘，找出移动次数最少的方案）

快速排序

递归运行效率较低，因为有函数调用的开销，递归多次也可能造成栈溢出。

# 穷举搜索法

或者叫蛮力法。对可能的解的众多候选按照某种顺序逐一枚举和检验。典型的问题如选择排序和冒泡排序。

## 背包问题

给定n个重量为 w1,w2,...,wn,定价为 v1,v2,...,vn 的物品，和一个沉重为W的背包，求这些物品中一个最有价值的子集，且能装入包中。

## 其它案例

选择排序

冒泡排序

# 动态规划

动态规划（Dynamic Programming，DP）技术通常与记忆化（memoization）技术结合起来使用。

## 思想

动态规划（DP）的基本思想和策略：将待求解的问题分解为若干个子问题，按顺序求解子阶段，前一子问题的解，为后一子问题的求解提供了有用的信息。

复杂问题不能分解成几个子问题，而分解成一系列子问题；动态规划（DP）通常基于一个递推公式及一个(或多个)初始状态，当前子问题解由上一次子问题解推出。

适合于用动态规划求解的问题，经分解后得到的子问题往往不是相互独立的。

状态 状态转移方程 递推关系

动态规划算法的关键在于解决冗余，以空间换时间的技术，需要存储过程中的各种状态。可以看着是分治算法+解决冗余使用动态规划算法的问题的特征是子问题的重叠性，否则动态规划算法不具备优势。

**动态规划VS分治**

动态规划与分治的区别在于，分治法所要处理的那些子问题之间并没有依赖关系，而动态规划所要处理的子问题却是有所重叠的，因此，可以把已经解决的子问题保存到表格里，这就是记忆化技术。运用这种技术，算法可以把很多问题的复杂度由指数级别降至O(n2)、O(n3)这样的多项式级别。

**动态规划VS递归计数**

动态规划技术与（分治算法中的）递归计数相比，其区别在于，它会把已经解决的子问题放在表格中，以免去重复的计算；而分治算法所要递归解决的那些子问题，彼此之间不重复。由此可见，并非所有的问题都适合用动态规划技术来解决。

## 条件

动态规划不能解决所有问题，需要满足下面的条件：

1. 具备最优的子结构：整个问题的最佳解法可以由各个子问题的最佳解法所构成；
2. 具备相互重叠的子问题：在运用递归来解决问题的过程中，有几个问题会反复出现。

另外一种描述，能采用动态规划求解的问题一般具有三个性质：

1. 最优化原理：问题最优解包含的子问题的解也是最优解，称为最优子结构
2. 无后效性：某个阶段的状态一旦确定，就不再受该状态以后决策的影响，只与当前状态相关
3. 有重叠子问题：子问题之间不相互独立，一个子问题可能在后续的决策中多次被使用

## 特点

## 基本步骤

1、划分问题

2、确定状态和状态变量

3、确定决策并写出状态转移方程

4、写出规划方程/寻找边界条件

## 使用场合

字符串问题：寻找最长的共同子序/字符串解码

路径数目&最小路径和

最大子数组乘积

链式矩阵乘法

子集和问题

0/1背包问题

旅行推销员问题

### 字符串解码

题目要求：一个包含字母的消息被加密之后变成了一个只包含数字的字符串，但是我们现在知道加密的规则：

‘A’🡪1

‘B’🡪2

……

‘Z’🡪26

现在给定一个已经被加密的只包含数字的字符串，求出该字符串有多少种被解密的方法。例如“12”🡪AB或者12🡪L。

代码：

#include <iostream>

#include <string>

#include <vector>

using namespace std;

/\*

思路：

这是一个典型的DP问题，假设定义一个数组，dp[i]为到第i个字符所能够组成的所有编码方式的个数。那么对于dp[i+1]来说，肯定至少和dp[i]一样多，如果第i个字符和i+1个字符可以合成一个字符，那么dp[i+1] += dp[i-1].

\*/

int Decode\_num(string& str)

{

vector<int> vec(str.size(),1);

if(str.size() <2)

return 1;

if(str[0]=='1'||(str[0]=='2'&& str[1]<='6'))

vec[1] =2;

int i;

int tmp;

for(i=2;i<str.size();i++)

{

if(str[i] >= '0' && str[i] <= '9')//判断是合法的字符

vec[i] = vec[i-1];

else

return 0;

tmp = str[i-1] -'0';

tmp = tmp\*10 + str[i]-'0';

if(str[i-1]!='0' && tmp <=26)

vec[i] += vec[i-2];

else

vec[i] = vec[i-1];

}

return vec[str.size()-1];

}

int main()

{

string str("1231725");

cout<<Decode\_num(str)<<endl;

return 0;

}

### 路径数目&最小路径和

题目：求矩阵中从左上角到右下角的路径数目

求矩阵中左上角到右下角最小路径和

代码：

#include <iostream>

#include <vector>

#include <limits>

using namespace std;

/\*

思路：对于某一点dp[i][j]的路径数目，是该点正上方和正左方路径数目之和

dp[i][j] = dp[i][j-1] + dp[i-1][j]; 但是对于特殊地方需要特殊考虑

\*/

int Unique\_path(int m,int n,int first,int second)

{

vector<vector<int> > dp(m);

int i,j;

for(i=0;i<dp.size();i++)

dp[i].assign(n,0);

dp[0][0] =1;

for(i=0;i<dp.size();i++)

{

for(j=0;j<dp[0].size();j++)

{

if(i!=0 || j!=0)

{

if(i == first && j == second)

dp[i][j] =0;

else

{

if(i == 0)

dp[i][j] = dp[i][j-1];

else if(j== 0)

dp[i][j] = dp[i-1][j];

else

dp[i][j] = dp[i][j-1]+dp[i-1][j];

}

}

}

}

return dp[m-1][n-1];

}

/\*

第二个问题，从左上角到右下角，寻找代价最小的路径

典型的动态规划问题，和上个问题类似

\*/

int MinPathSum(vector<vector<int> >& vec)

{

vector<vector<int> > dp(vec.size());

int i,j;

for(i=0;i<vec.size();i++)

dp[i].assign(vec[i].size(),numeric\_limits<int>::max());

dp[0][0] = vec[0][0];

for(i=1;i<vec.size();i++)

dp[i][0] = vec[i][0]+dp[i-1][0];

for(j=1;j<vec[0].size();j++)

dp[0][j] = vec[0][j] + dp[0][j-1];

int tmp;

for(i=1;i<vec.size();i++)

{

for(j=1;j<vec[0].size();j++)

{

tmp = min(vec[i][j]+dp[i][j-1],vec[i][j]+dp[i-1][j]);

dp[i][j] = min(dp[i][j],tmp);

}

}

return dp[vec.size()-1][vec[0].size()-1];

}

int main()

{

// cout << Unique\_path(3,7,2,3)<<endl;

vector<vector<int> > vec(3);

int i,j;

int array[]={2,4,3,7};

int array1[]={5,3,2,1};

int array2[]={4,8,6,2};

vec[0].assign(array,array+4);

vec[1].assign(array1,array1+4);

vec[2].assign(array2,array2+4);

cout<<MinPathSum(vec)<<endl;

return 0;

}

### 最大子数组乘积

题目：给定一个整数数组，求乘积最大的子数组的值。

代码：

#include <iostream>

#include <vector>

#include <string>

using namespace std;

/\*

最大子串乘积，由于可能出现负数。也是DP问题，也是局部最优和全局最优问题。

这里需要记录最小值，假设有两个数组，分别记录包括当前元素在内的子串所能构成的最大和最小值，然后根据这个再更新全局最大，至于当前最大，可能是之前最大乘以当前元素，也可能是前一个元素最小乘以当前元素，也可能是当前元素

\*/

int maxProduct(vector<int>& vec)

{

if(vec.size()==0)

return 0;

vector<int> maxcur(vec.size(),0);

vector<int> mincur(vec.size(),0);

maxcur[0]=vec[0];

mincur[0]=vec[0];

int maxproduct = vec[0];

int i,temp;

for(i=1;i<vec.size();i++)

{

maxcur[i] = max(vec[i],max(maxcur[i-1]\*vec[i],mincur[i-1]\*vec[i]));

mincur[i] = min(vec[i],min(mincur[i-1]\*vec[i],maxcur[i-1]\*vec[i]));

maxproduct = max(maxcur[i],maxproduct);

}

return maxproduct;

}

int main()

{

int array[] ={2,3,-2,4};

vector<int> vec(array,array+sizeof(array)/sizeof(int));

cout<<maxProduct(vec)<<endl;

return 0;

}

## 最长递增子序列

最长递增子序列（LIS Longest Increasing Subsequence）

## 其它案例

最短路径

# 贪心算法

贪心算法（greedy algorithm，贪婪算法）是分阶段执行的，每一个阶段都根据当前的情况来判断，而不考虑后续的发展。

一般来说，这种算法选出的解是局部最佳（local best）解。该算法预设了这样一个前提，就是认为全局最优解可以由局部最优解所推出。

即，贪心算法不追求最优解，只找到满意解。

## 条件

有待处理的问题必须满足下列两项条件，才能用贪婪算法求出最优的解：

1. 具备贪心选择性质（greedy choice property）
2. 具备最优子结构（optimal substructure）

贪心选择性质：该性质意味着全局最优解可以由局部最优解（也就是在贪心策略下所选出的解）所推出。贪婪算法在针对当前这一步做决定时，可以参考前面几步的决定，但是不会依赖后续的步骤。它总是会选出局部最优的解，并将原问题约简为更小的问题，然后在更小的问题上继续寻找其局部最优解，并继续约简。

最优子结构：如果某个问题的最优解可以由其各个子问题的最优解所构成，那么该问题就具备最优子结构。这意味着把子问题的解法拼合起来可以解决最初所要求解的那个大问题。

## 特点

优点：直观、易懂，实现简单。算法一旦做出决定，就不用回过头来去重新检查前面计算过的那些值。

缺点：并非所有问题都能那么解决，对于很多问题，在某个小范围内所做的最优决策，未必是整个问题的最优决策。

## 适用场合

排序：选择排序、拓扑排序

优先级队列：堆排序

霍夫曼编码压缩算法

Prim算法与Kruskal算法

加权图中的最短路径算法（Dijkstra算法）

用零钱换整钱的问题

分数背包（fractional knapsack）问题

按照大小及权重（或者说级别）来合并不相交的集合（disjoint set）

找零钱问题

作业调度算法

把贪婪算法当成一种近似算法，来解决某些复杂的问题

## 赫夫曼编码

## 其它案例

找回零钱问题

装箱问题

# 回溯法

也叫试探法。是一种选优搜索法，按照选优条件搜索，当搜索到某一步，发现原先选择并不优或达不到目标，就退回重新选择。

## 一般步骤

1、针对问题，定义解空间（ 这时候解空间是一个集合，且包含我们要找的最优解）

2、组织解空间，确定易于搜索的解空间结构，通常组织成树结构 或 图结构

3、深度优先搜索解空间，搜索过程中用剪枝函数避免无效搜索

回溯法求解问题时，一般是一边建树，一边遍历该树；且采用非递归方法。

## 八皇后问题

8x8的国际象棋棋盘上放置8个皇后，使得任何一个皇后都无法直接吃掉其他的皇后。任意2个皇后都不能处于同一个 横线，纵线，斜线上。

分析

任意2个皇后不能同一行，也就是每个皇后占据一行，通用的，每个皇后也要占据一列

一个斜线上也只有一个皇后

## 其它案例

### 迷宫问题

### 求一个序列中和为特定值的组合

题目要求：求一个序列元素之和等于固定值的特定组合。

代码：

#include <iostream>

#include <vector>

#include <string>

using namespace std;

/\*

求一个序列中元素之和等于固定值的特定组合

\*/

void Combination\_helper(vector<int>& vec,int begin,int target,int& cur,vector<int>& path)

{

if(begin >=vec.size())

return ;

cur += vec[begin];

path.push\_back(vec[begin]);

if(cur == target)

{

for(int i=0;i<path.size();i++)

cout<<path[i]<<endl;

cout<<"=========="<<endl;

}

Combination\_helper(vec,begin+1,target,cur,path);

path.pop\_back();

cur -= vec[begin];

int j;

for(j=begin+1;j<vec.size();)

{

if(vec[j] == vec[begin])

j++;

else

break;

}

Combination\_helper(vec,j,target,cur,path);

}

void Combination(vector<int>& vec,int target)

{

vector<int> path;

int cur = 0;

if(vec.size() == 0)

return ;

Combination\_helper(vec,0,target,cur,path);

}

int main()

{

vector<int> path;

int array[]={1,1,2,5,6,7,10};

int cur =0;

vector<int> vec(array,array+sizeof(array)/sizeof(int));

Combination(vec,8);

return 0;

}

### 求括号正确的组合方式

### 求九宫格中字符和数字的组合

# 分治算法

分治（divide and conquer，D&C）算法将一个难以直接解决的大问题，分割成一些规模较小的相同问题，各个击破，分而治之。

分治算法常用递归实现：

1）问题缩小的小规模可以很容易解决

2) 问题可以分解为规模较小相同问题

3）子问题的解可以合并为该问题的解

4）各个子问题相互独立，(如果这条不满足,转为动态规划求解）

## 条件

分治技术不能解决所有的问题

## 特点

优点：

解决困难的问题

实现并行计算

有效利用缓存

缺点：

递归调用的速度比较慢

比迭代法更复杂

## 步骤

分治法的步骤：

1、划分（divide）：把问题划分成多个子问题，这些子问题和原问题同属一类，但规模较小

2、递归（recursion）：递归地解决这些子问题

3、治理（conquer）：将子问题的答案适当地合并起来

## 适用场合

二分搜索

归并排序

快速排序

找中位数

查找最小值与最大值

做矩阵乘法

查找各点中距离最近的两个点（closest pair problem，最接近的点对问题）

## 大整数乘法

如 26542123532213598\*345987342245553677884

## 其它案例

快速排序

归并排序

最大子数组和

二叉搜索算法

# 总结

贪心法、分治法、动态规划都是将问题归纳为根小的、相似的子问题，通过求解子问题产生全局最优解。

贪心法

分治法

动态规划