활동 보고서 (6주차)

작성일 : 2018년11월 19일

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 팀명 | 알고리즘 | 장 소 | 이공관 312호 |
| 보고기간 | 2018년 11월 15일 ~ 11월 21일 | 작성자 | 황 상 두 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 참여멘티 | 날짜 | 이름 | 역 할 | 비고 |
| 11월 19일 | 황 상 두 | **알고리즘 문제풀이**  **알고리즘 문제 선정** |  |
| 11월 19일 | 김 창 환 | **알고리즘 문제풀이**  **문서 작성** |
| 11월 19일 | 오 창 선 | **알고리즘 문제풀이**  **소스 코드 관리** |
| 사진 첨부  (전원) |  | | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **활동 보고** | | |
| **활동 사항**  **(진행과정)** | 다이나믹 프로그래밍에 대한 분석 및 문제 선정  문제 해결 및 토론  문제 링크 :  1. [https://www.acmicpc.net/problem/1463] 3가지 연산  2. [ https://www.acmicpc.net/problem/1027 ] 고층 빌딩 | |
| **예상결과 산출물** | 결과물: [　https://github.com/ckdtjs505/algorithm/tree/master/report6 ]  문제링크, 실행결과, 실행소스로 구성되어 있습니다. | |
| **설명** | 체스 및 바둑에 적용되는 알고리즘 중 하나인 다이나믹 프로그래밍을 공부했습니다. 다이나믹 프로그래밍은 메모리를 희생하여 속도를 향상시키는 방법의 일종으로 알고리즘 대회에서 가장 많이 나오는 유형 중 하나입니다. | |
| **소감** | 황 상 두 | 다이나믹 프로그래밍 문제는 문제 풀이 방법을 알아도 풀기 쉽지 않습니다. 발견적 추론법(일명 노가다)를 하면서 규칙을 찾아내 수열로 표현하고 프로그래밍을 하고 나면 머리가 지끈합니다. 2문제를 푸는데 2일이 걸렸습니다. 버스 안에서 화장실에 있을 때도 머릿속에서 떠나가지 않아서 계속 고민하고서 풀었을 때 희열은 잊을 수 없을 것 같습니다. |