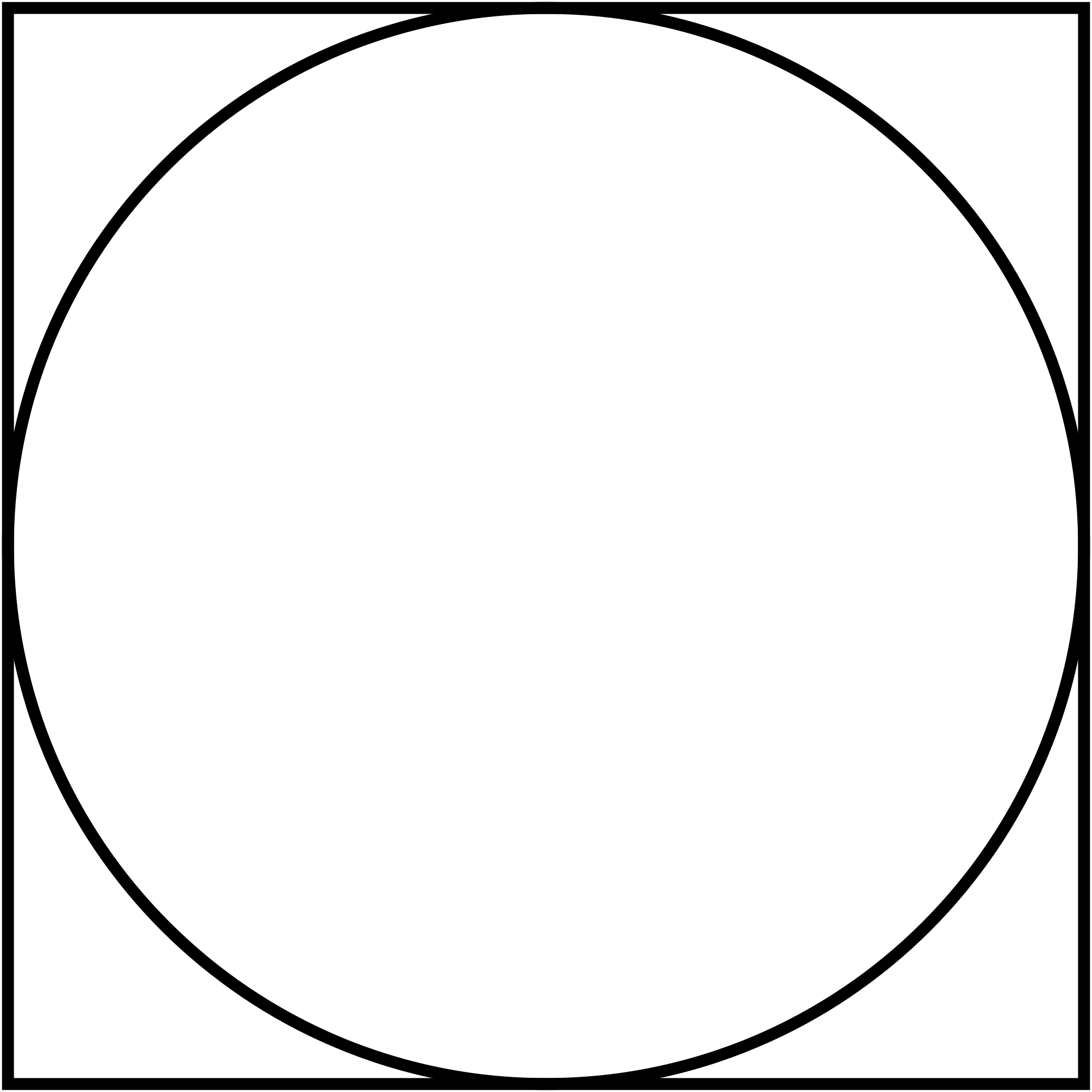
Algoritmi probabilisti:

Algoritmi Las Vegas: furnizeaza mereu raspuns corect in timp “probabil” rapid. Ex: quicksort.

Monte Carlo: Algoritmi care furnieaza un raspuns “probabil”corect in timp rapid. De o bicei asta implica o repteare a algorimtului de un anumit numar de ori. Ex: Verificarea produsului unor matrici.

Ex: un algoritm simplu pentru aproximarea valorii lui pi

* fie un patrat cu colturile pe coordonatele (0,0), (0,1), (1,1), (1,0)
* fie cercul inscris in patrat:
  + centru: (½, ½ )
  + raza: 1/2

Generam aleator *n* puncte in patrat. Numaram cate dintre acestea sunt si in cerc. Facem raportul dintre numarul punctelor din cerc si numarul total de puncte, acesta va tinde catre ra[prtul dintre suprafetele cercului si a patratului: pi/4

algoritmul tb sa faca urmatoarele:  
 creaza o structura de punct

generaza aleator de n ori cate un punct in interiorul patratului

verifica daca acel punct generat este in cerc, in caz afirmativ incrementam un contor.

facem raportul dintre contor si *n*. Il inmultim cu 4.