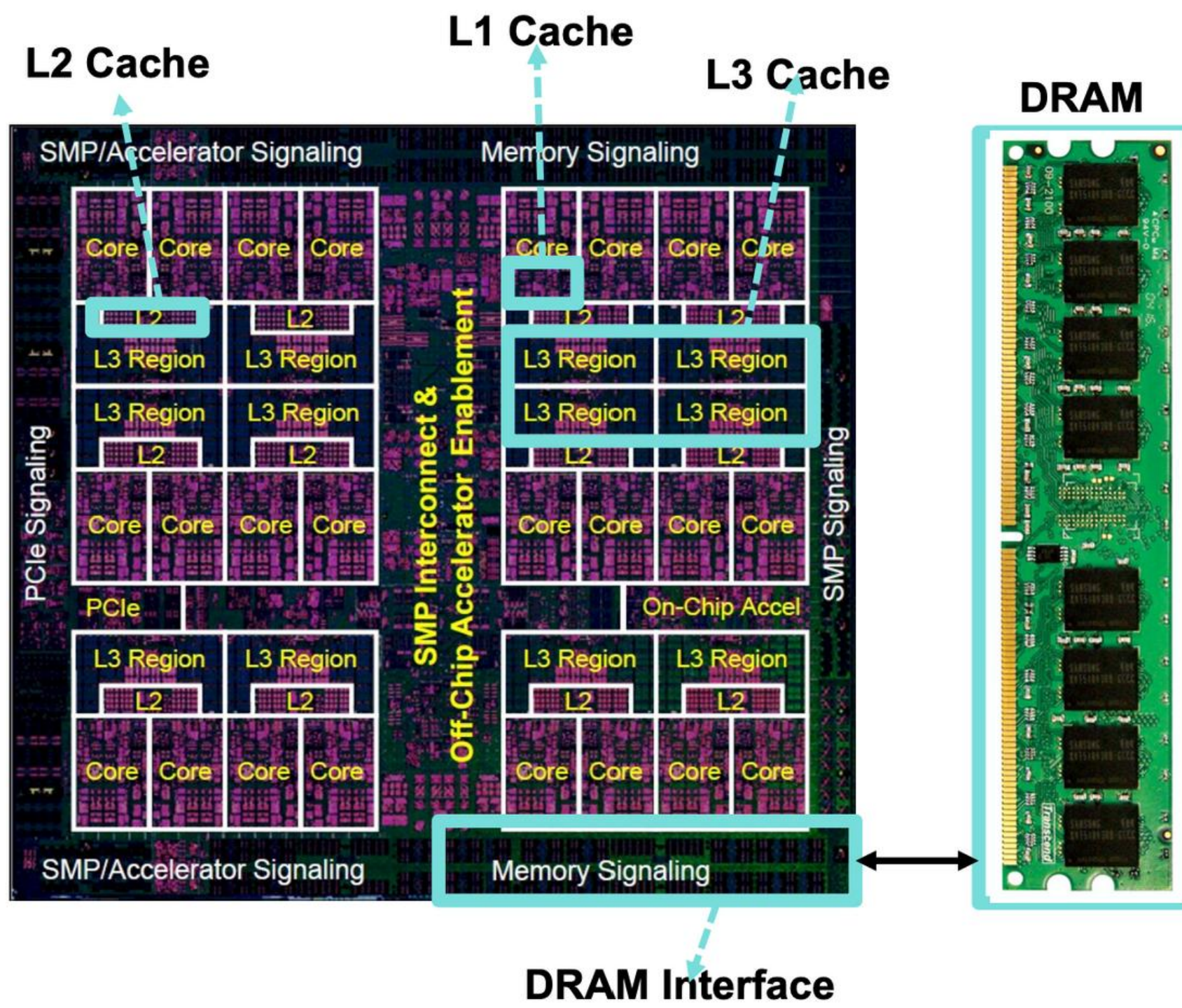


Aula 04 **Heurísticas e aleatoriedade**

Supercomputação



Recapitulando



Pipeline de Otimização

- Princípio da localidade temporal e espacial
- Hierarquia de memória (L1, L2, L3)
- Fatiamento dos dados em blocos para melhorar o aproveitamento da memória cache.
- Flags de Otimização

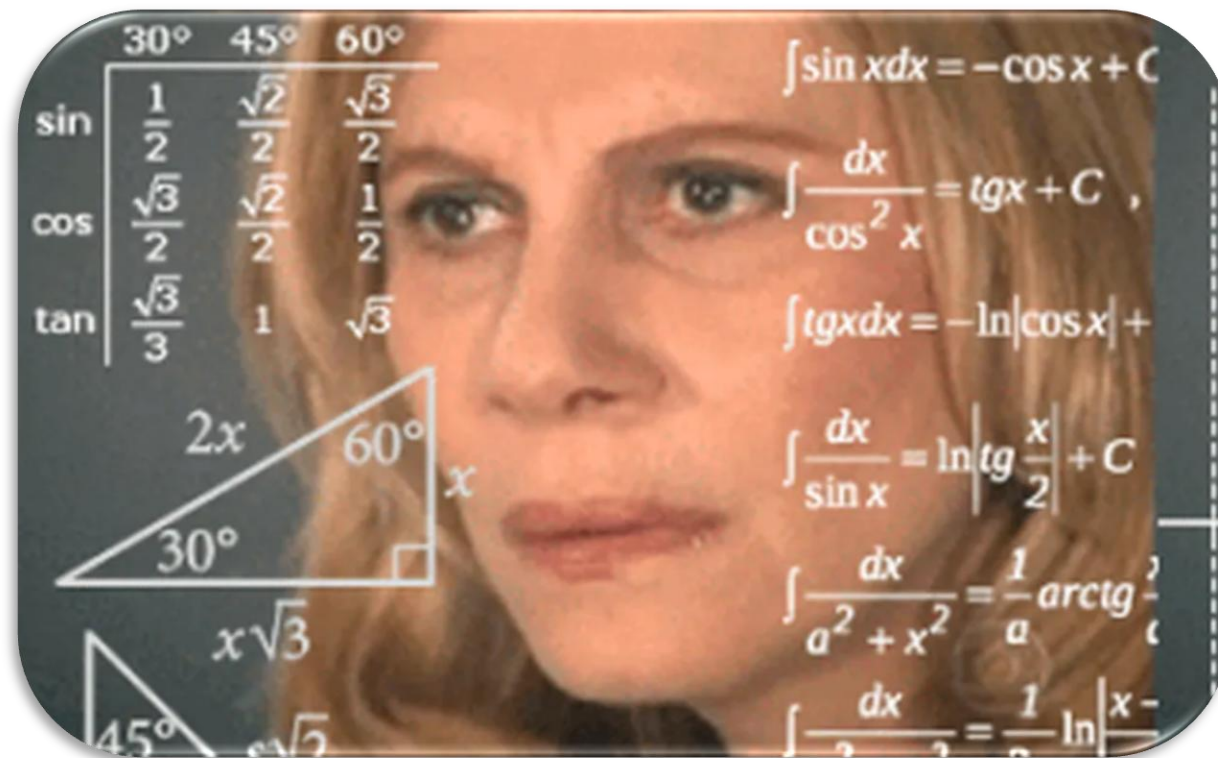


Hora de olhar para a estratégia



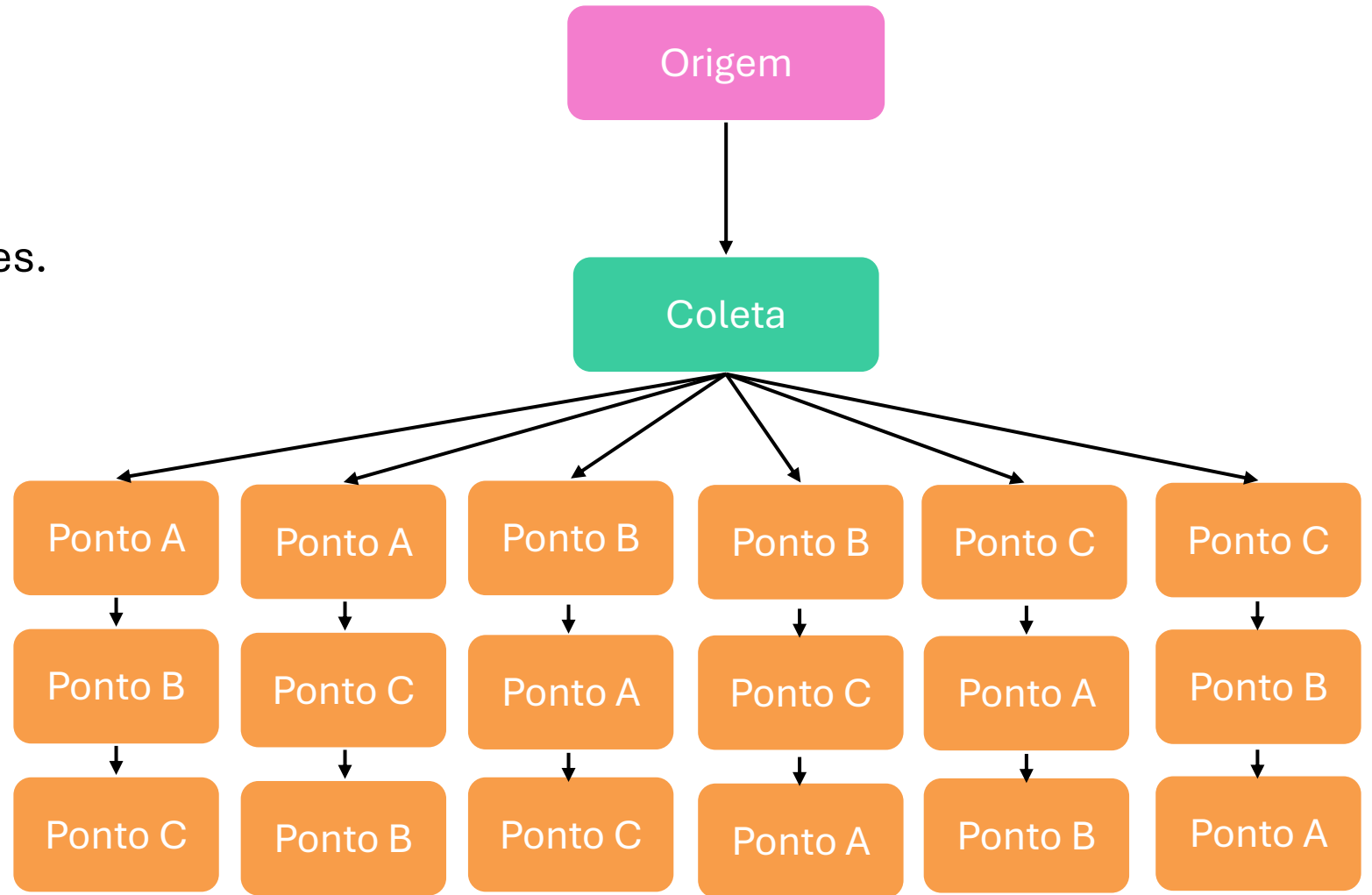
Lembra de heurística?

Uma heurística é uma regra usada para resolver problemas de forma mais rápida, mesmo que não garanta a melhor solução.



Busca Exaustiva

- **Força Bruta**
- Testa todas as possibilidades.
- Sempre encontra o ótimo
- Escala muito mal



BRACE YOURSELF

**PRACTICE QUESTIONS ARE
COMING**

makeameme.org