به نام خدا

علی غفاری ثابت - ۹۸۲۳۹۰۳

توضیح کد:

- ۱- ابتدا فایل لغات را خوانده و کلمات را در یک دیکشنری ذخیره می کنیم.
- ۳- سپس رشته ورودی را از کاربر دریافت می کنیم و رشته و طول آن را به ترتیب در متغیر های string و n
 خخیره می کنیم.
- ۳- یک آرایه به نام path و به طول n+1 که تمام خانه هایش در ابتدا برابر منفی یک است را ایجاد می کنیم. این آرایه به شکل برنامه نویسی پویا پر می شود. خانه i ام این آرایه برابر i است که string[i:j] یک کلمه صحیح و string[j:i] یک رشته قابل تبدیل به تعدادی کلمه صحیح است. خانه i ام این آرایه برابر i است زیرا بازه ای که ایجاد می شود خارج از محدوده رشته است و فقط می تواند یک رشته خالی باشد. (اندیس آرایه از i شروه می شود و i i معنی خانه i ام تا خانه i ام رشته است که خانه i ام جزو خود بازه و خانه i ام خارج از بازه ای i است. i ام یک حلقه برای زهای و داریم. از رشته از خانه i ام تا خانه i ام تا آخر رشته.) بنابراین برای خانه i ام یک حلقه برای i رقی جارگتر از i نیاز داریم.

۳- در نهایت از خانه i=0 شروع می کنیم و تا زمانی که i مخالف n است string[i,path[i]] را به همراه یه فاصله در انتهای آن چاپ می کنیم و i را برابر path[i] قرار می دهیم.

پیچیدگی زمانی:

در این الگوریتم از دو حلقه تو در تو که در حلقه بیرونی i از n تا \cdot یکی یکی کم می شود و حلقه درونی از n تا $\theta(n^2)$ است و همچنین برای چاپ نتیجه $\theta(n^2)$ است و همچنین برای چاپ نتیجه متغیر i از $\theta(n^2)$ تا n زیاد می شود که در بدترین حالت (یکی یکی اضافه شدن) آن حلقه n بار تکرار می شود که پیچیدگی زمانی کل برنامه برابر $\theta(n)$ است. در نتیجه پیچیدگی زمانی کل برنامه برابر $\theta(n)$ است. $\theta(n)$ است. در نتیجه پیچیدگی زمانی کل برنامه برابر $\theta(n)$ است.

اگر پیچیدگی زمانی عمل قطعه بندی رشته $\theta(n)$ ار (string[i:j]) در نظر بگیریم پیچیدگی زمانی و $\theta(n^3)$ بازی در تو به دلیل اینکه داخل حلقه درونی یک عمل قطعه بندی رشته قرار دارد برابر $\theta(n^3)$ و خواهد بود.

پیچیدگی حافظه:

n) است. $\theta(n)$ است. $\theta(n)$ است. به جز طول رشته از یک آرایه path به طول $\theta(n)$ است. $\theta(n)$ است. طول رشته ورودی است.