

Lokakeppnin 2024

Bergur Snorrason

April 17, 2024

- ▶ Eftir viku er lokaprófið okkar.

- ▶ Eftir viku er lokaprófið okkar.
- ▶ Prófið er þrjár klukkustundir.

- ▶ Eftir viku er lokaprófið okkar.
- ▶ Prófið er þrjár klukkustundir.
- ▶ Það eru sex dæmi og þið eigið að leysa þrjú eða fleiri.

- ▶ Eftir viku er lokaprófið okkar.
- ▶ Prófið er þrjár klukkustundir.
- ▶ Það eru sex dæmi og þið eigið að leysa þrjú eða fleiri.
- ▶ Reglurnar verða strangari en þær hafa verið í vikukeppnunum.

- ▶ Þið megið nota allt kennsluefni námskeiðins (allt sem er á Canvas síðunni okkar).

- ▶ Þið megið nota allt kennsluefni námskeiðins (allt sem er á Canvas síðunni okkar).
- ▶ Þið megið nota kóðan sem þið hafið skrifað í námskeiðinu.

- ▶ Þið megið nota allt kennsluefni námskeiðins (allt sem er á Canvas síðunni okkar).
- ▶ Þið megið nota kóðan sem þið hafið skrifað í námskeiðinu.
- ▶ Einu samskiptin sem þið megið eiga eru við prófdómara:

- ▶ Þið megið nota allt kennsluefni námskeiðins (allt sem er á Canvas síðunni okkar).
- ▶ Þið megið nota kóðan sem þið hafið skrifað í námskeiðinu.
- ▶ Einu samskiptin sem þið megið eiga eru við prófdómara:
 - ▶ Þið megið ekki samskiptamiðla á netinu.

- ▶ Þið megið nota allt kennsluefni námskeiðins (allt sem er á Canvas síðunni okkar).
- ▶ Þið megið nota kóðan sem þið hafið skrifað í námskeiðinu.
- ▶ Einu samskiptin sem þið megið eiga eru við prófdómara:
 - ▶ Þið megið ekki samskiptamiðla á netinu.
 - ▶ Þið megið ekki nota Google.

- ▶ Þið megið nota allt kennsluefni námskeiðins (allt sem er á Canvas síðunni okkar).
- ▶ Þið megið nota kóðan sem þið hafið skrifað í námskeiðinu.
- ▶ Einu samskiptin sem þið megið eiga eru við prófdómara:
 - ▶ Þið megið ekki samskiptamiðla á netinu.
 - ▶ Þið megið ekki nota Google.
 - ▶ Þið megið ekki nota ykkur mállíkön.

- ▶ Þið megið nota allt kennsluefni námskeiðins (allt sem er á Canvas síðunni okkar).
- ▶ Þið megið nota kóðan sem þið hafið skrifað í námskeiðinu.
- ▶ Einu samskiptin sem þið megið eiga eru við prófdómara:
 - ▶ Þið megið ekki samskiptamiðla á netinu.
 - ▶ Þið megið ekki nota Google.
 - ▶ Þið megið ekki nota ykkur mállíkön.
- ▶ Sér í lagi megið þið ekki nota neina tækni sem byggir á mállíkönnum.

- ▶ Þið megið nota allt kennsluefni námskeiðins (allt sem er á Canvas síðunni okkar).
- ▶ Þið megið nota kóðan sem þið hafið skrifað í námskeiðinu.
- ▶ Einu samskiptin sem þið megið eiga eru við prófdómara:
 - ▶ Þið megið ekki samskiptamiðla á netinu.
 - ▶ Þið megið ekki nota Google.
 - ▶ Þið megið ekki nota ykkur mállíkön.
- ▶ Sér í lagi megið þið ekki nota neina tækni sem byggir á mállíkönnum.
- ▶ Þið megið því ekki nota neina ritla sem nýta sér gervigreind.

- ▶ Þið megið nota allt kennsluefni námskeiðins (allt sem er á Canvas síðunni okkar).
- ▶ Þið megið nota kóðan sem þið hafið skrifað í námskeiðinu.
- ▶ Einu samskiptin sem þið megið eiga eru við prófdómara:
 - ▶ Þið megið ekki samskiptamiðla á netinu.
 - ▶ Þið megið ekki nota Google.
 - ▶ Þið megið ekki nota ykkur mállíkön.
- ▶ Sér í lagi megið þið ekki nota neina tækni sem byggir á mállíkönnum.
- ▶ Þið megið því ekki nota neina ritla sem nýta sér gervigreind.
- ▶ Til dæmis má ekki nota Visual Studio Code.

- ▶ Dæmi um ritil sem má nota er Notepad++ (Windows) og Notepadqq (Mac eða Linux).

- ▶ Dæmi um ritil sem má nota er Notepad++ (Windows) og Notepadqq (Mac eða Linux).
- ▶ Ef þið eru ekki viss hvort það megi nota eitthva þá má það örugglega ekki.

- ▶ Dæmi um ritil sem má nota er Notepad++ (Windows) og Notepadqq (Mac eða Linux).
- ▶ Ef þið eru ekki viss hvort það megi nota eitthva þá má það örugglega ekki.
- ▶ Prófið er samið með þetta í huga.

- ▶ Dæmi um ritil sem má nota er Notepad++ (Windows) og Notepadqq (Mac eða Linux).
- ▶ Ef þið eru ekki viss hvort það megi nota eitthva þá má það örugglega ekki.
- ▶ Prófið er samið með þetta í huga.
- ▶ Dæmin má leysa án þessa að skrifa mikinn og flókinn kóða, og byggja aðallega á að nýta þann kóða sem ég hef gefið ykkur á Canvas.

- ▶ Rifjum upp námsefnið.

Vika 03, 04 og 05 - Almennar lausnaraðferðir

- ▶ Hér ber helst að nefna kvika bestun, en einnig er gott að kunna að nota helmingunarleit til að umorða dæmi.

Vika 03, 04 og 05 - Almennar lausnaraðferðir

- ▶ Hér ber helst að nefna kvika bestun, en einnig er gott að kunna að nota helmingunarleit til að umorða dæmi.
- ▶ Helstu reikniritin til að kunna eru dæmin sem flokkast til bakpokaverkefnisins:

Vika 03, 04 og 05 - Almennar lausnaraðferðir

- ▶ Hér ber helst að nefna kvika bestun, en einnig er gott að kunna að nota helmingunarleit til að umorða dæmi.
- ▶ Helstu reikniritin til að kunna eru dæmin sem flokkast til bakpokaverkefnisins:
 - ▶ `knapsack.c` , `knapsack.py` , `knapsack.java`

Vika 03, 04 og 05 - Almennar lausnaraðferðir

- ▶ Hér ber helst að nefna kvika bestun, en einnig er gott að kunna að nota helmingunarleit til að umorða dæmi.
- ▶ Helstu reikniritin til að kunna eru dæmin sem flokkast til bakpokaverkefnisins:
 - ▶ `knapsack.c` , `knapsack.py` , `knapsack.java`
 - ▶ `subsetsum.c`

Vika 03, 04 og 05 - Almennar lausnaraðferðir

- ▶ Hér ber helst að nefna kvika bestun, en einnig er gott að kunna að nota helmingunarleit til að umorða dæmi.
- ▶ Helstu reikniritin til að kunna eru dæmin sem flokkast til bakpokaverkefnisins:
 - ▶ `knapsack.c` , `knapsack.py` , `knapsack.java`
 - ▶ `subsetsum.c`
 - ▶ `partition.c`

Vika 03, 04 og 05 - Almennar lausnaraðferðir

- ▶ Hér ber helst að nefna kvika bestun, en einnig er gott að kunna að nota helmingunarleit til að umorða dæmi.
- ▶ Helstu reikniritin til að kunna eru dæmin sem flokkast til bakpokaverkefnisins:
 - ▶ `knapsack.c` , `knapsack.py` , `knapsack.java`
 - ▶ `subsetsum.c`
 - ▶ `partition.c`
- ▶ Einnig fórum við í farandsölumannaverkefnið: `tsp.c` .

Vika 06 - Gagnagrindur

- ▶ Við fórum helst í sammengisleit og biltré.

Vika 06 - Gagnagrindur

- ▶ Við fórum helst í sammengisleit og biltré.
- ▶ Við útfærðum fimm biltré, í vaxandi flækjuröð, helst ber að skoða fyrstu þrjú dæmin.

Vika 06 - Gagnagrindur

- ▶ Við fórum helst í sammengisleit og biltré.
- ▶ Við útfærðum fimm biltré, í vaxandi flækjuröð, helst ber að skoða fyrstu þrjú dæmin.
 - ▶ `biltre*.c` , `biltre.py` , `biltre.java`

Vika 06 - Gagnagrindur

- ▶ Við förum helst í sammengisleit og biltré.
- ▶ Við útfærðum fimm biltré, í vaxandi flækjuröð, helst ber að skoða fyrstu þrjú dæmin.
 - ▶ `biltre*.c` , `biltre.py` , `biltre.java`
 - ▶ `sammengisleit.c`

Vika 07 - Vaxandi hlutrunur

- ▶ Við förum meira í gagnagrindur, en helst fjölluðum við um vaxandi hlutrunur.

Vika 07 - Vaxandi hlutrunur

- ▶ Við förum meira í gagnagrindur, en helst fjölluðum við um vaxandi hlutrunur.
 - ▶ `lis.c`, `lis.py`, `lis.java`

Vika 08 og 09 - Netfræði

- ▶ Við förum í mörg af frægustu reikniritum í netafræði.

Vika 08 og 09 - Netfræði

- ▶ Við fórum í mörg af frægustu reikniritum í netafræði.
 - ▶ `bfs.cpp`, `dfs.cpp`

Vika 08 og 09 - Netfræði

- ▶ Við fórum í mörg af frægustu reikniritum í netafræði.
 - ▶ `bfs.cpp`, `dfs.cpp`
 - ▶ `samhengisthaettir*.cpp`, `lidhnutar-og-bryr.cpp`,
`stefndir-samhengisthaettir.cpp`

Vika 08 og 09 - Netfræði

- ▶ Við fórum í mörg af frægustu reikniritum í netafræði.
 - ▶ `bfs.cpp`, `dfs.cpp`
 - ▶ `samhengisthaettir*.cpp`, `lidhnutar-og-bryr.cpp`,
`stefndir-samhengisthaettir.cpp`
 - ▶ `grannrodun.cpp`

Vika 08 og 09 - Netfræði

- ▶ Við fórum í mörg af frægustu reikniritum í netafræði.
 - ▶ `bfs.cpp`, `dfs.cpp`
 - ▶ `samhengisthaettir*.cpp`, `lidhnutar-og-bryr.cpp`,
`stefndir-samhengisthaettir.cpp`
 - ▶ `grannrodun.cpp`
 - ▶ `dijkstra.cpp` `bellman-ford*.cpp`
`floyd-warshall.cpp`

Vika 08 og 09 - Netfræði

- ▶ Við fórum í mörg af frægustu reikniritum í netafræði.
 - ▶ `bfs.cpp`, `dfs.cpp`
 - ▶ `samhengisthaettir*.cpp`, `lidhnutar-og-bryr.cpp`,
`stefndir-samhengisthaettir.cpp`
 - ▶ `grannrodun.cpp`
 - ▶ `dijkstra.cpp` `bellman-ford*.cpp`
`floyd-warshall.cpp`
 - ▶ `kruskal.cpp`

Vika 10 - Talnafræði

- ▶ Við fjölluðum um mikilvægar undirstöðu niðurstöður í talnafærði.

Vika 10 - Talnafræði

- ▶ Við fjölluðum um mikilvægar undirstöðu niðurstöður í talnafærði.
- ▶ Þetta var aðallega gert sem undirbúningur fyrir reiknirit til að frumpátta tölur.

Vika 10 - Talnafræði

- ▶ Við fjölluðum um mikilvægar undirstöðu niðurstöður í talnafærði.
- ▶ Þetta var aðallega gert sem undirbúningur fyrir reiknirit til að frumpátta tölur.
 - ▶ `eratosthenes*.c`

Vika 10 - Talnafræði

- ▶ Við fjölluðum um mikilvægar undirstöðu niðurstöður í talnafærði.
- ▶ Þetta var aðallega gert sem undirbúningur fyrir reiknirit til að frumpátta tölur.
 - ▶ `eratosthenes*.c`
 - ▶ `miller-rabin.c` `miller-rabin.py`
`miller_rabin.java`

Vika 10 - Talnafræði

- ▶ Við fjölluðum um mikilvægar undirstöðu niðurstöður í talnafærði.
- ▶ Þetta var aðallega gert sem undirbúningur fyrir reiknirit til að frumpátta tölur.
 - ▶ `eratosthenes*.c`
 - ▶ `miller-rabin.c` `miller-rabin.py`
`miller_rabin.java`
 - ▶ `pollar-rho.c` `pollar-rho.py` `pollar_rho.java`

Vika 11 - Talningarfræði

- ▶ Helst skoðuðum við hvernig reikna má upp úr línulega rakningarvenslum og hvernig telja meggi umhverfingar í lista.

Vika 11 - Talningarfræði

- ▶ Helst skoðuðum við hvernig reikna má upp úr línulega rakningarvenslum og hvernig telja megi umhverfingar í lista.
 - ▶ `fibonacci.c` `fibonacci.py` `fibonacci.java`

Vika 11 - Talningarfræði

- ▶ Helst skoðuðum við hvernig reikna má upp úr línulega rakningarvenslum og hvernig telja megi umhverfingar í lista.
 - ▶ `fibonacci.c` `fibonacci.py` `fibonacci.java`
 - ▶ `umhverfingar.c` `umhverfingar.py`
`umhverfingar.java`

Vika 11 - Talningarfræði

- ▶ Helst skoðuðum við hvernig reikna má upp úr línulega rakningarvenslum og hvernig telja megi umhverfingar í lista.
 - ▶ `fibonacci.c` `fibonacci.py` `fibonacci.java`
 - ▶ `umhverfingar.c` `umhverfingar.py`
`umhverfingar.java`
- ▶ Einnig er gott að kunna að nota kvika bestun til að leysa talningarfræði dæmi.

- ▶ Ásamt því að fjalla um reiknirit fyrir marghyrninga sáum við hvernig væri hægt að finn nálægustu punkta í punktasetni.

Vika 12 - Rúmfræði

- ▶ Ásamt því að fjalla um reiknirit fyrir marghyrninga sáum við hvernig væri hægt að finn nálægustu punkta í punktasetni.
 - ▶ `flatarmal-og-ummal.c`

Vika 12 - Rúmfræði

- ▶ Ásamt því að fjalla um reiknirit fyrir marghyrninga sáum við hvernig væri hægt að finn nálægustu punkta í punktasetni.
 - ▶ `flatarmal-og-ummal.c`
 - ▶ `punktur-i-marghyrningi.c`

Vika 12 - Rúmfræði

- ▶ Ásamt því að fjalla um reiknirit fyrir marghyrninga sáum við hvernig væri hægt að finn nálægustu punkta í punktasetni.
 - ▶ `flatarmal-og-ummal.c`
 - ▶ `punktur-i-marghyrningi.c`
 - ▶ `kuptur-hjupur.c` `kuptur-hjupur.cpp`

Vika 12 - Rúmfræði

- ▶ Ásamt því að fjalla um reiknirit fyrir marghyrninga sáum við hvernig væri hægt að finn nálægustu punkta í punktasetni.
 - ▶ `flatarmal-og-ummal.c`
 - ▶ `punktur-i-marghyrningi.c`
 - ▶ `kuptur-hjupur.c` `kuptur-hjupur.cpp`
 - ▶ `nalaegustu-punktar.c`

Vika 13 - Samansóþ

- ▶ Í lokinn tóku við saman efni sem passaði ekki inn í neina aðra viku.

Vika 13 - Samansóp

- ▶ Í lokinn tóku við saman efni sem passaði ekki inn í neina aðra viku.
 - ▶ `kmp.c`

Vika 13 - Samansóð

- ▶ Í lokinn tóku við saman efni sem passaði ekki inn í neina aðra viku.

- ▶ `kmp.c`

- ▶ `naesta-staerra-stak.c`

Vika 13 - Samansóp

- ▶ Í lokinn tóku við saman efni sem passaði ekki inn í neina aðra viku.

- ▶ `kmp.c`

- ▶ `naesta-staerra-stak.c`

- ▶ `naesti-sameiginlegi-forfadir*.c`

