

剪枝

初级搜索

1. 朴素搜索

2. 优化方式：不重复 (fibonacci)、剪枝 (生成括号问题)

3. 搜索方向：

DFS: depth first search 深度优先搜索

BFS: breadth first search 广度优先搜索

双向搜索、启发式搜索

对斐波那契来说, 递归肯定会有很多重复计算

- 可通过数组保存中间值
- 可顺推避免中间的重复状态

对括号生成来说, 我们会对整个状态树的没有必要的分支进行剪掉 (没有必要来自重复、或每次找最优解)

Game
complexity

[https://en.wikipedia.org/wiki/
Game_complexity](https://en.wikipedia.org/wiki/Game_complexity)

- 八皇后的 撇捺 就是用来简剪枝的
- 括号生成的 生成条件, 也是剪枝