意识 看得见的算法 读述 liuyubobobo



扫画流

	•	Mine Sweeper																		
		1					VA			7A										
		7		_														4	1	
	_	1		ш				1	1	1								1		1
	1	1						1		1						1	1	2		
	AR							1	1	1						1	_	2	_	4
A CEL			-			-		_	-										-	_
-51 1 K	M										,			1	1	2		1		
				1	1	1								1				2	1	
				4		-								4	4	3			1	
				_	щ	1								_	1	2				
				1	4	1		N								1	2	2	1	
			1	1	1	1										4				D
													4				W			
			1		1							1						2	Ĺ	
			1	1	1							1		1						
													1	1						
W 4	_													-				-	-	
																	1	1	1	
		1	1	1													1		1	
		4									4	4	4				4	4	7	
											1	1	1				1	1	_	
		1	11	1			1	1	1		1		1			1	1	1		
	1	7	1				2		2		1		1			1		1		
								-	_		_		-			-		-		
			1				2	_	2		1		1			1		1		
	1	1	1			1	2	2	1		1		1			1		1		
						1		1			1		1			1		1		
																	_			

扫雷游戏的核心算法

演示:最终完成的扫雷游戏

扫雷游戏的核心算法 演示:扫雷界面搭建筑 随机生成雷区算法

随机生成雷区算法 演示: 算法1,随机生成雷 问题: while(true)

随机生成雷逐算法

演示: 算法2, 规律生成雷后打乱盘面 问题: 需要决定swapTime

随机生成雷逐算法

演示: 算法3, 规律生成雷后,

依次对每一个格子随机生成一个格子,交换位置

问题: 公平?

随机生成雷逐算法

演示: 算法3, 规律生成雷后,

依次对每一个有类的格子随机生成一个格子,交换位置

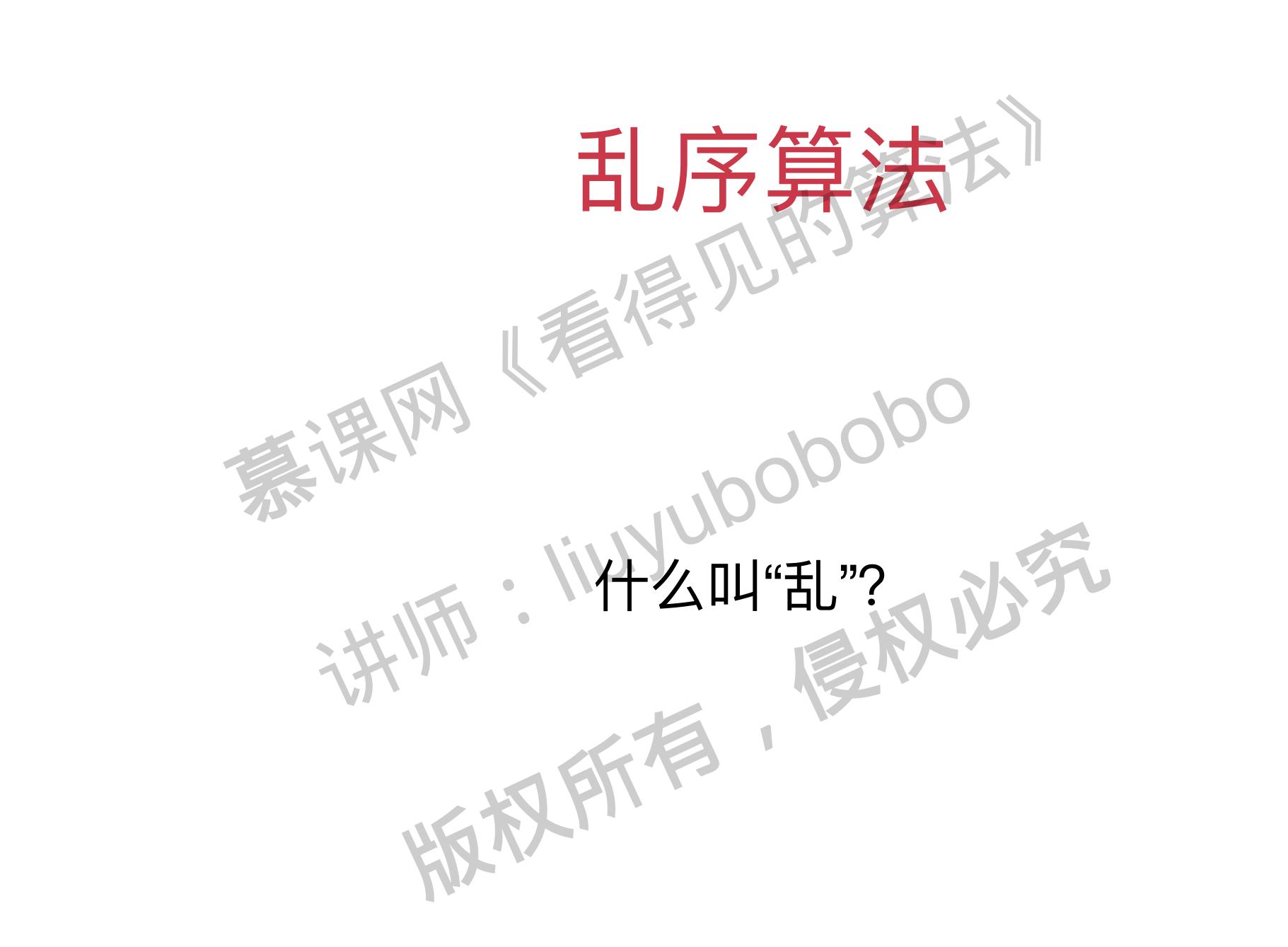
问题: 公平?

標深深 乱序算法 版权所有

面试题

给定一副扑克牌,设计一个洗牌算法?

你的洗牌算法得到的结果够不够乱?



乱序算法

以扑克牌为例,54张牌,可以得到54!种最终结果。

一个"好"的洗牌算法可以等概率的获得这54!种结果之一。



乱字算法 数学证明大样本模拟

乱字算法制 演示: 之前的两种乱序算法不够乱

等概率的洗牌算法









MENTAL M

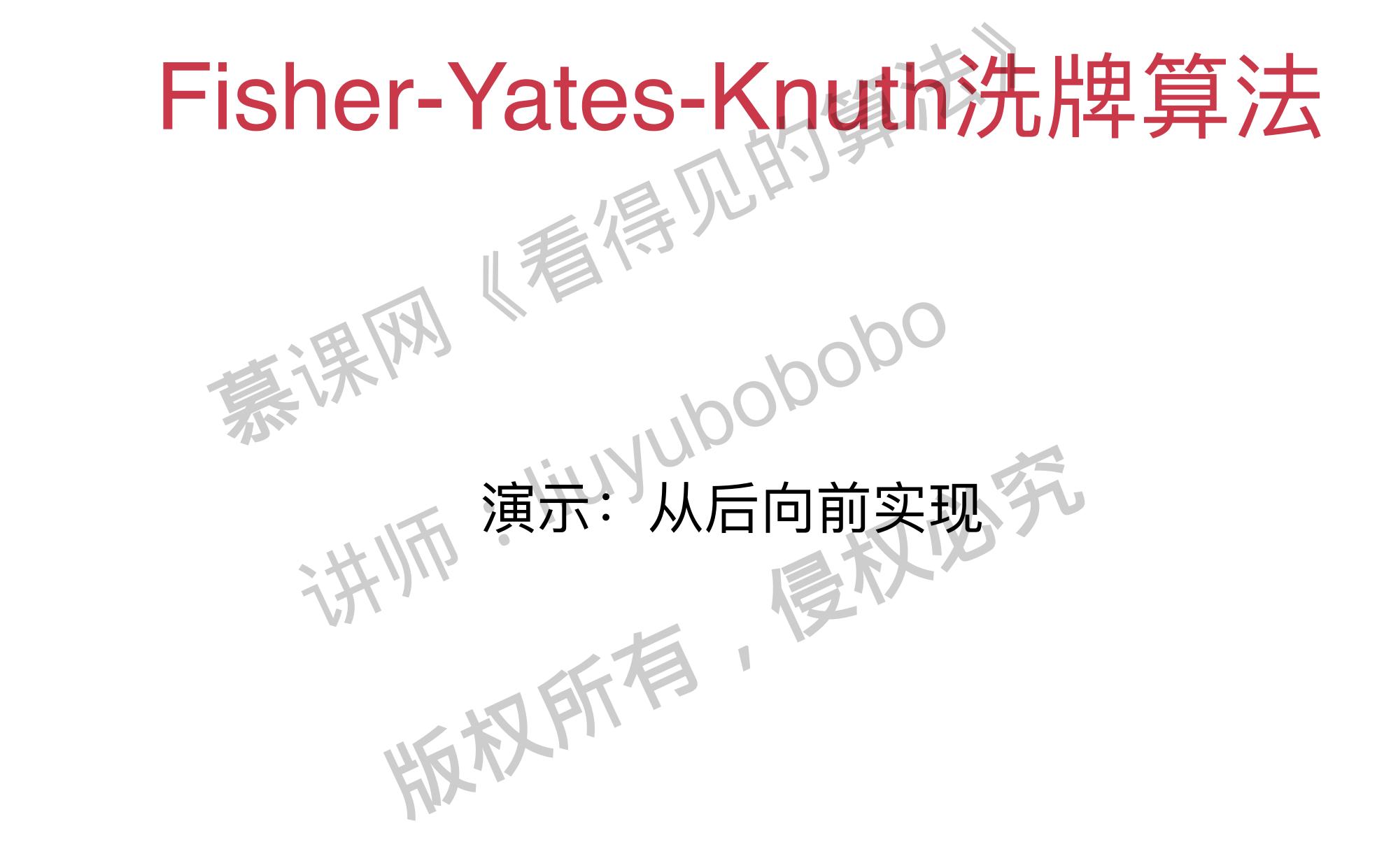
















为扫電应用添加交互

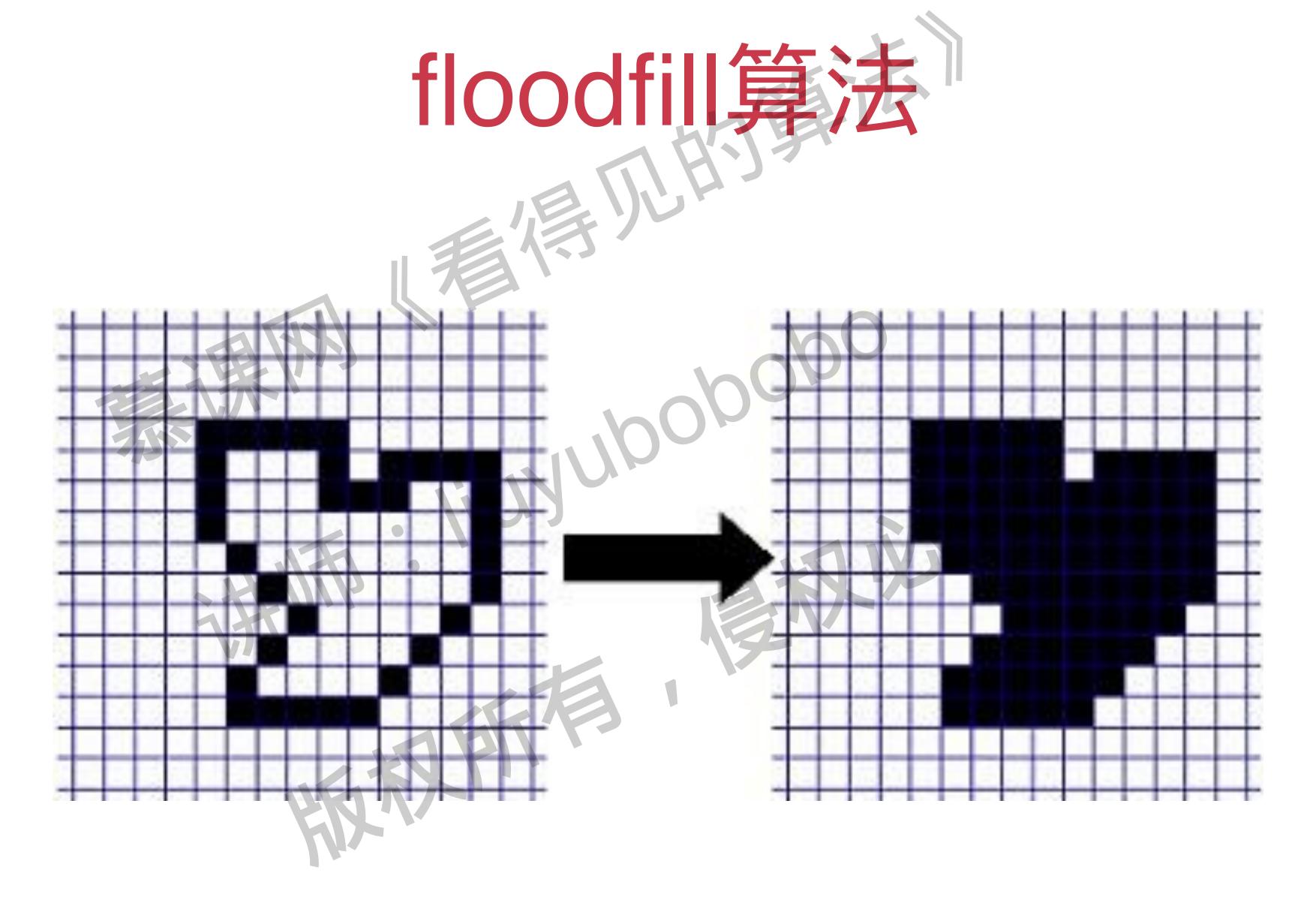
为扫雷应用添加交互

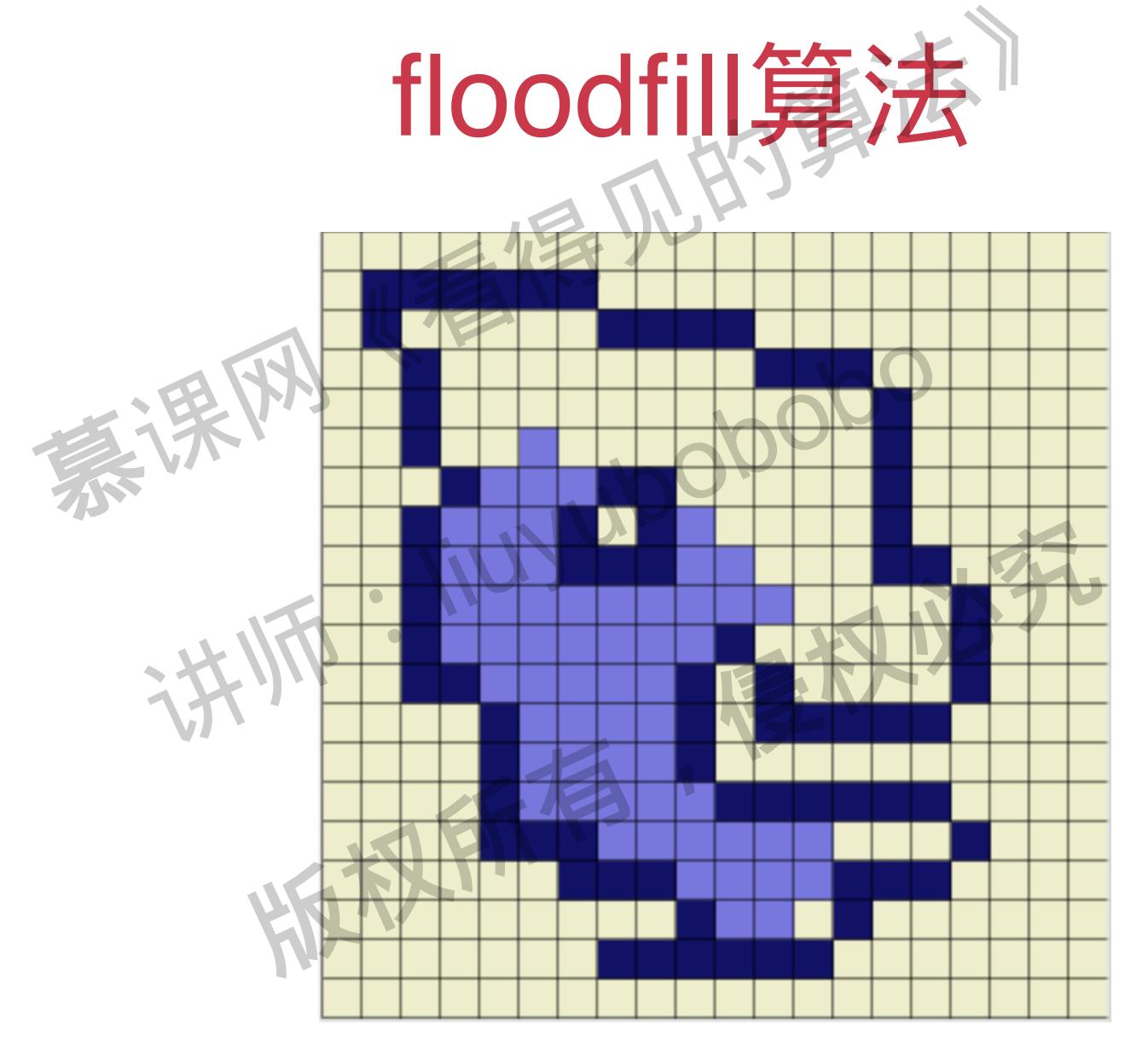
演示:为扫雷应用添加交互

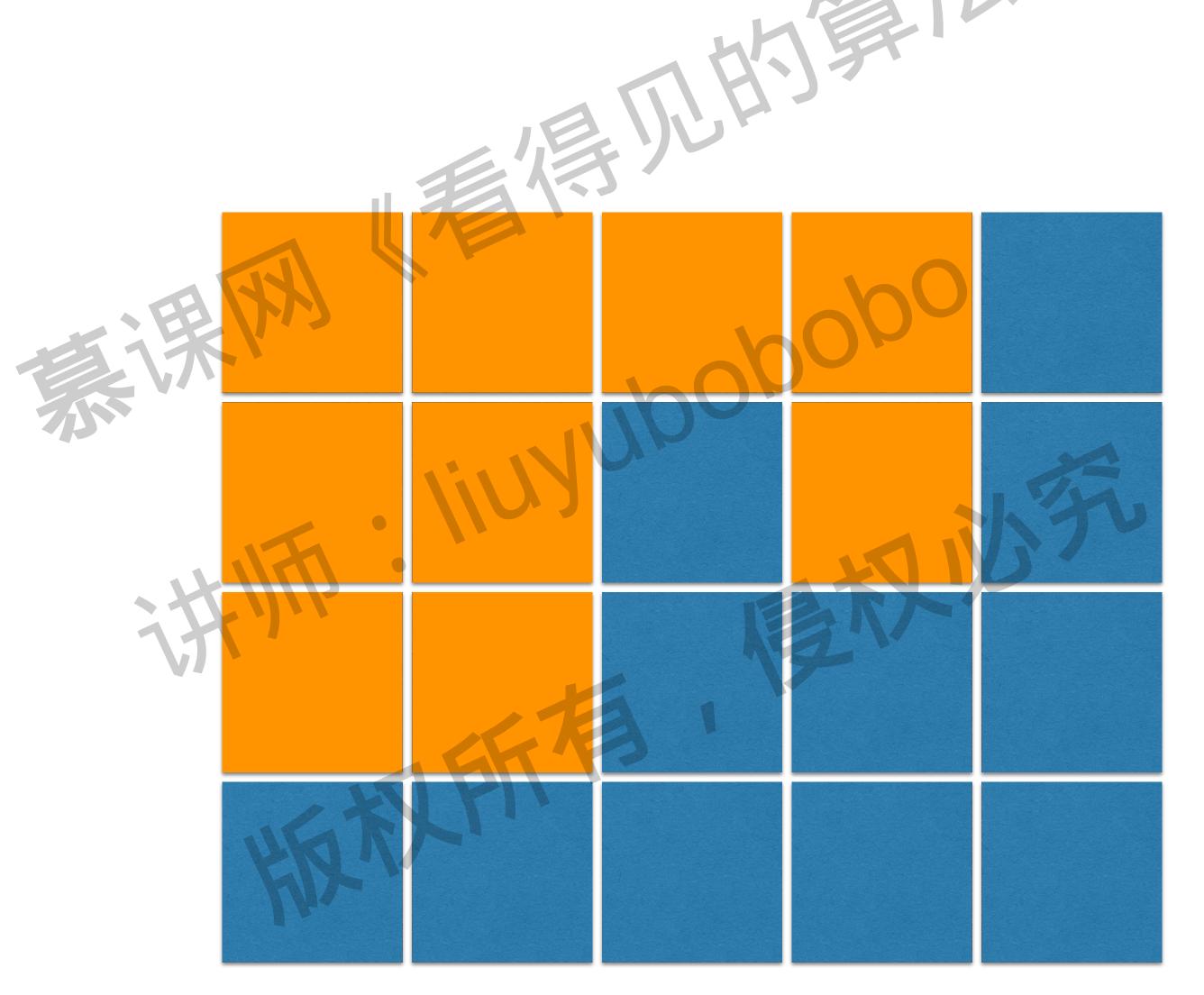
相雷中的和oodfill算法 版权所有

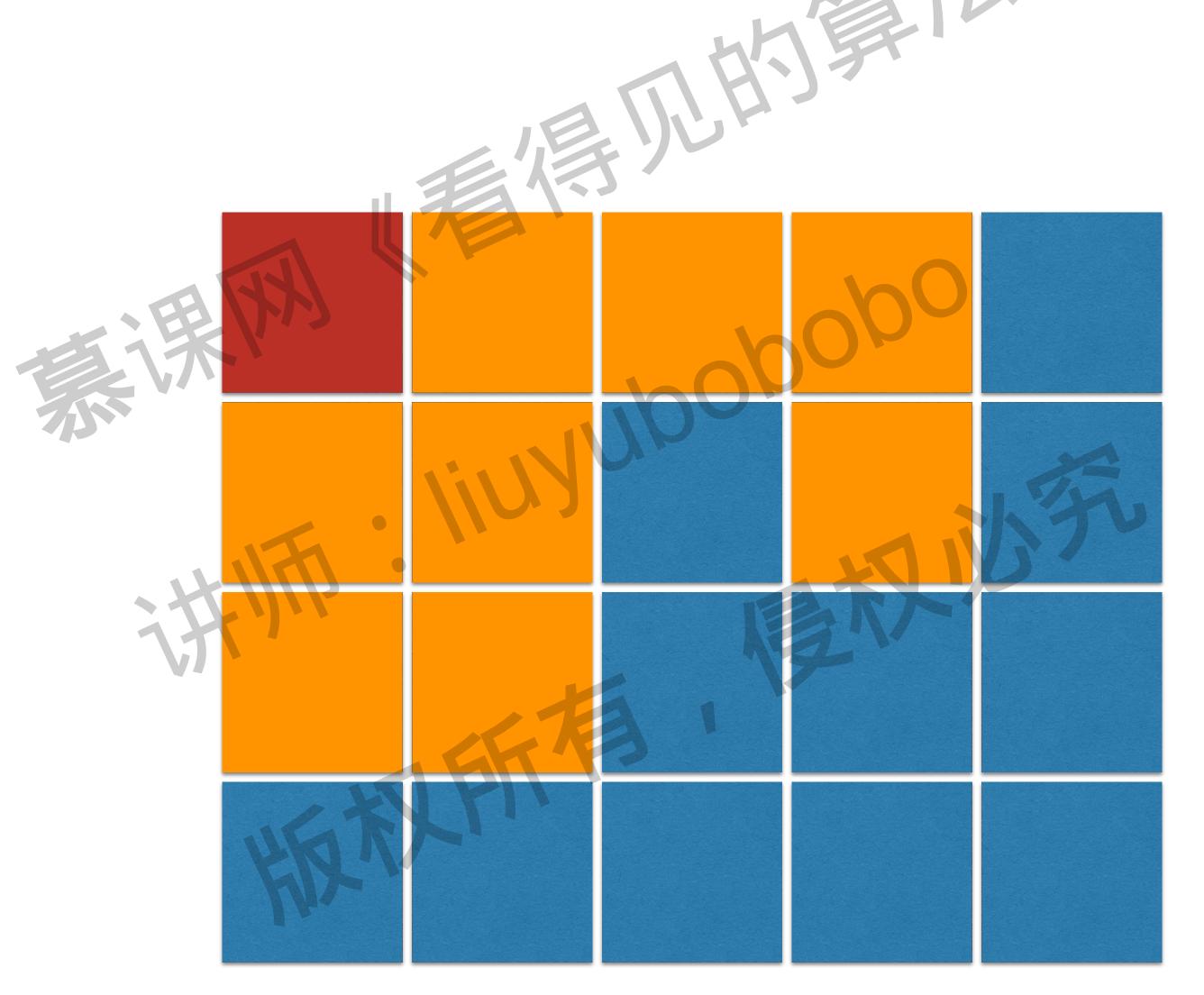
扫雷中的floodfill算法

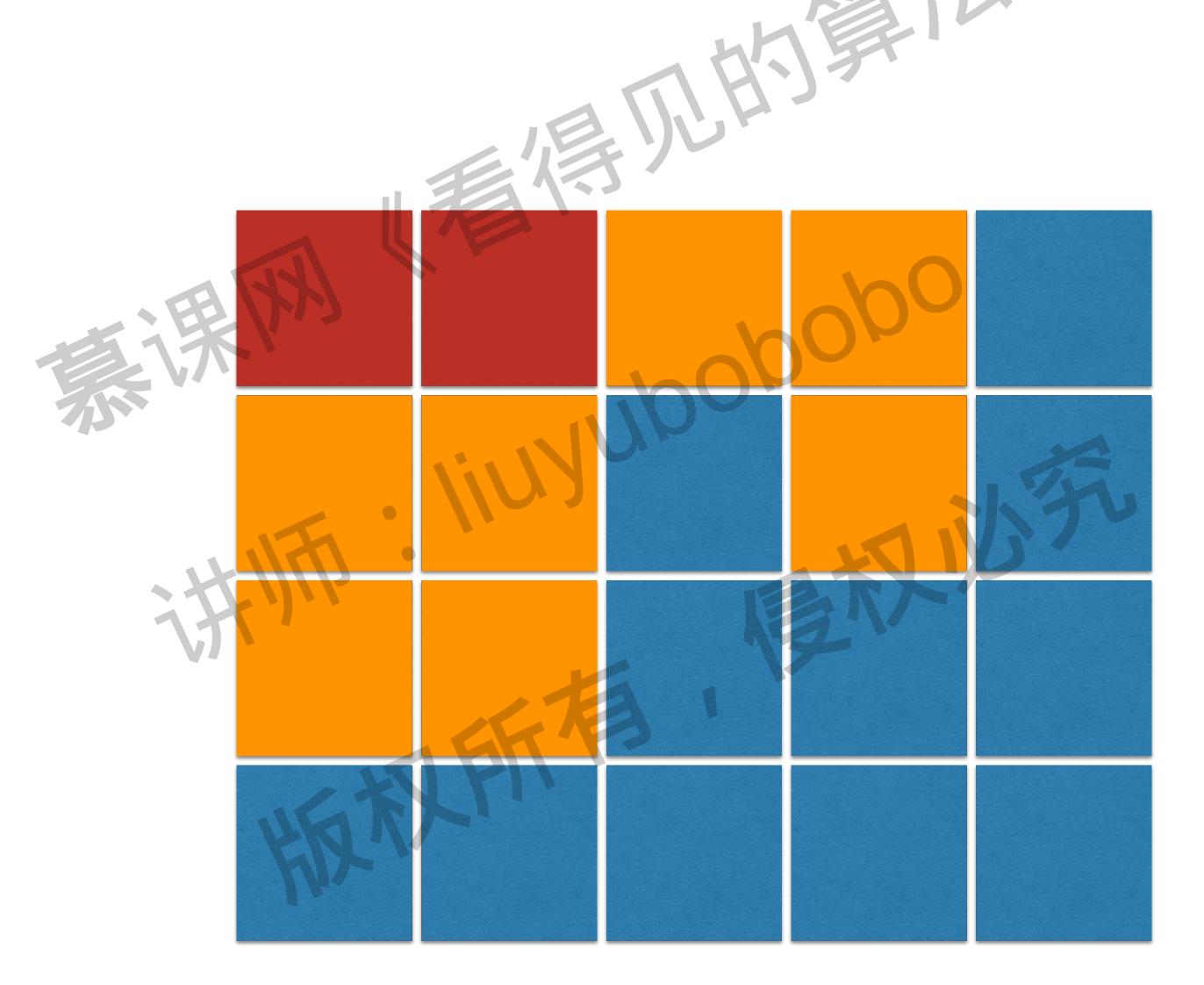


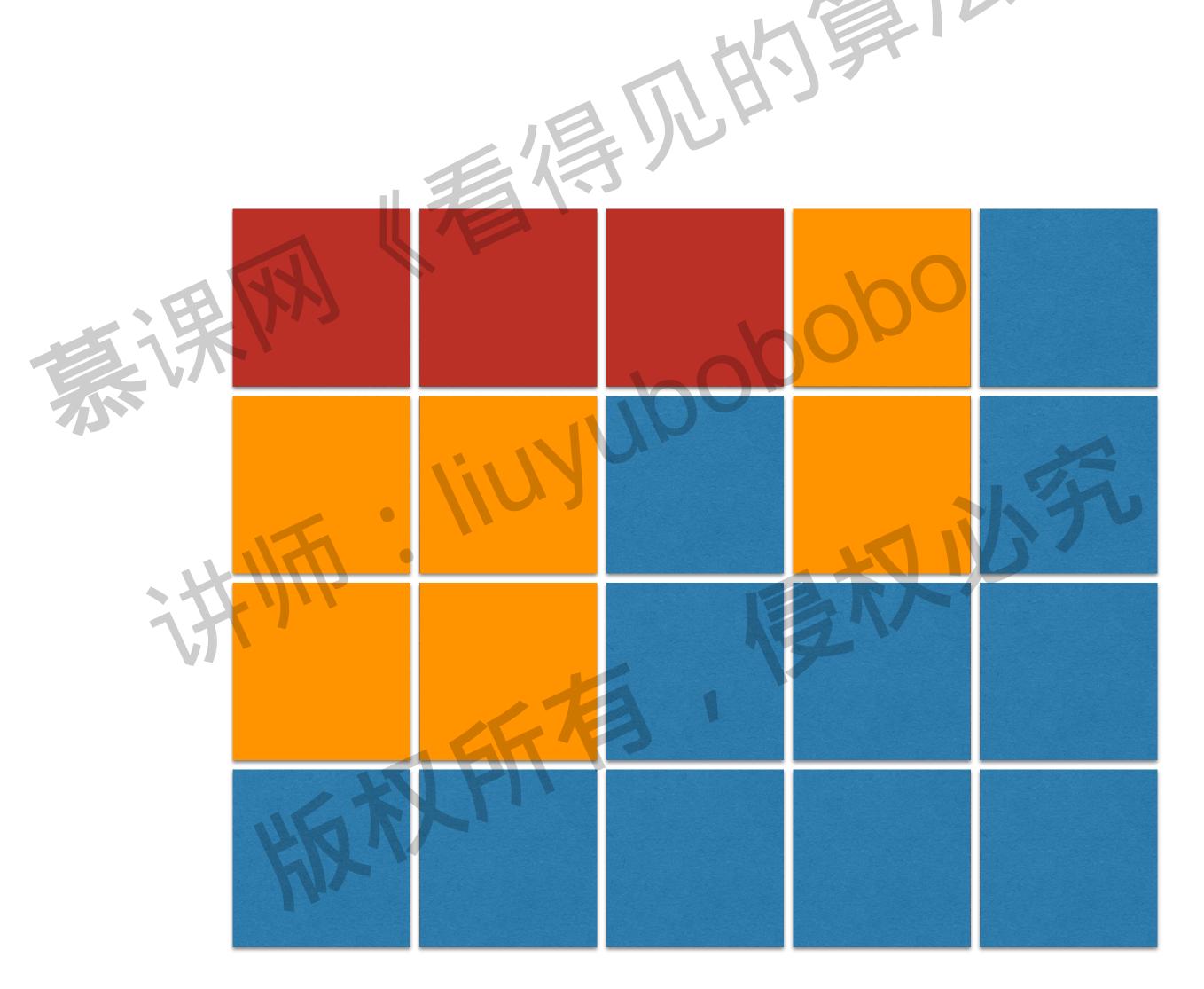


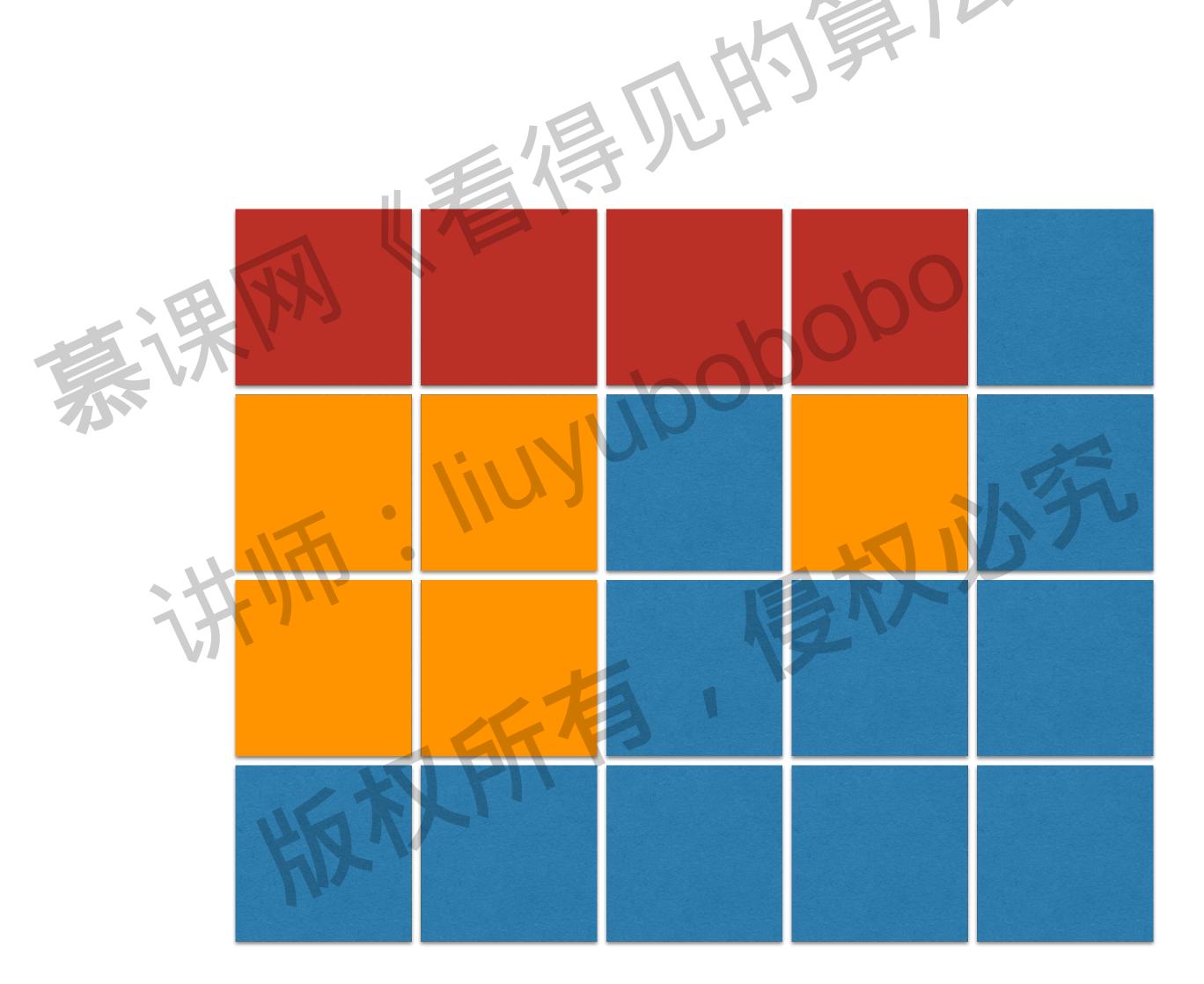


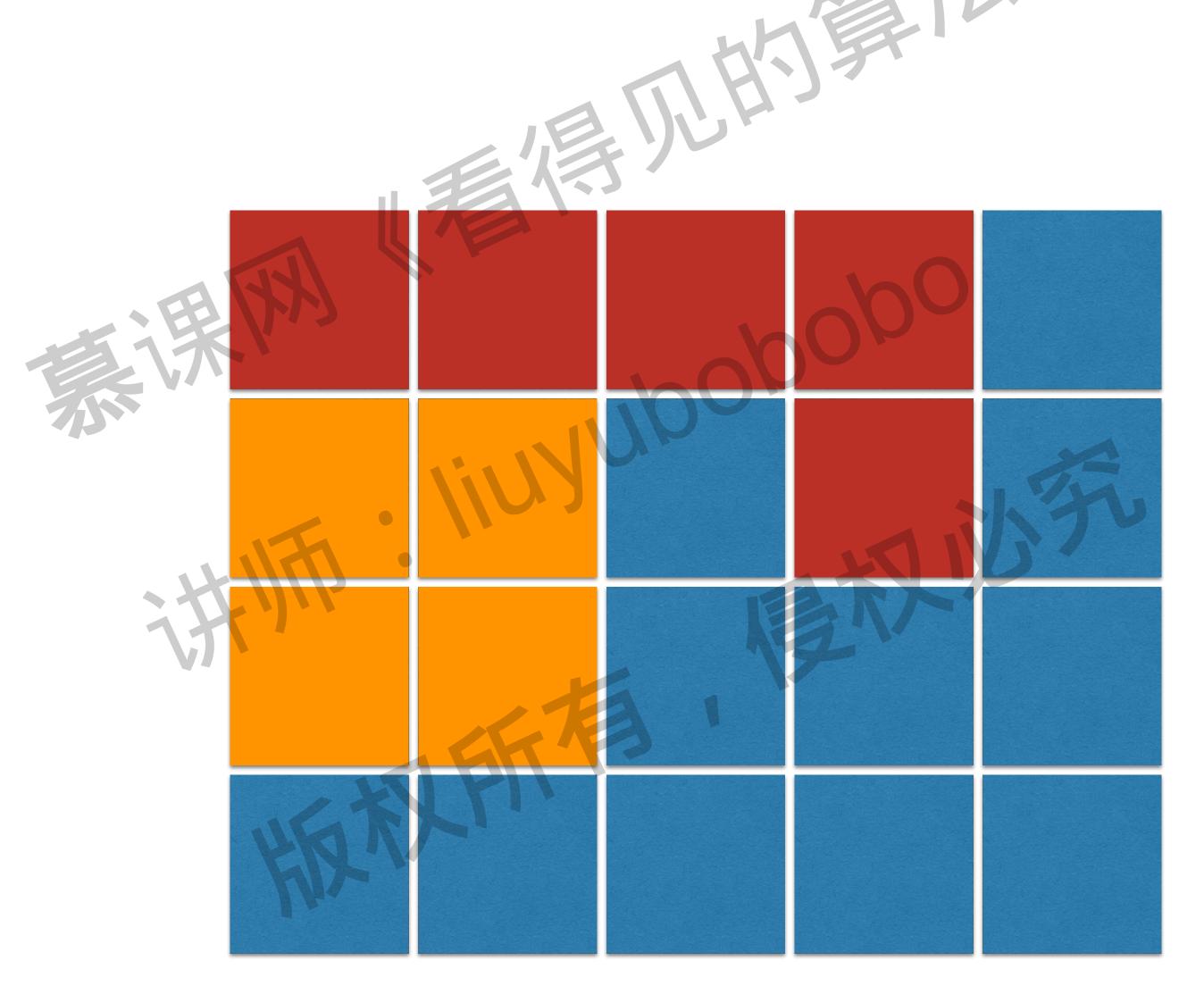


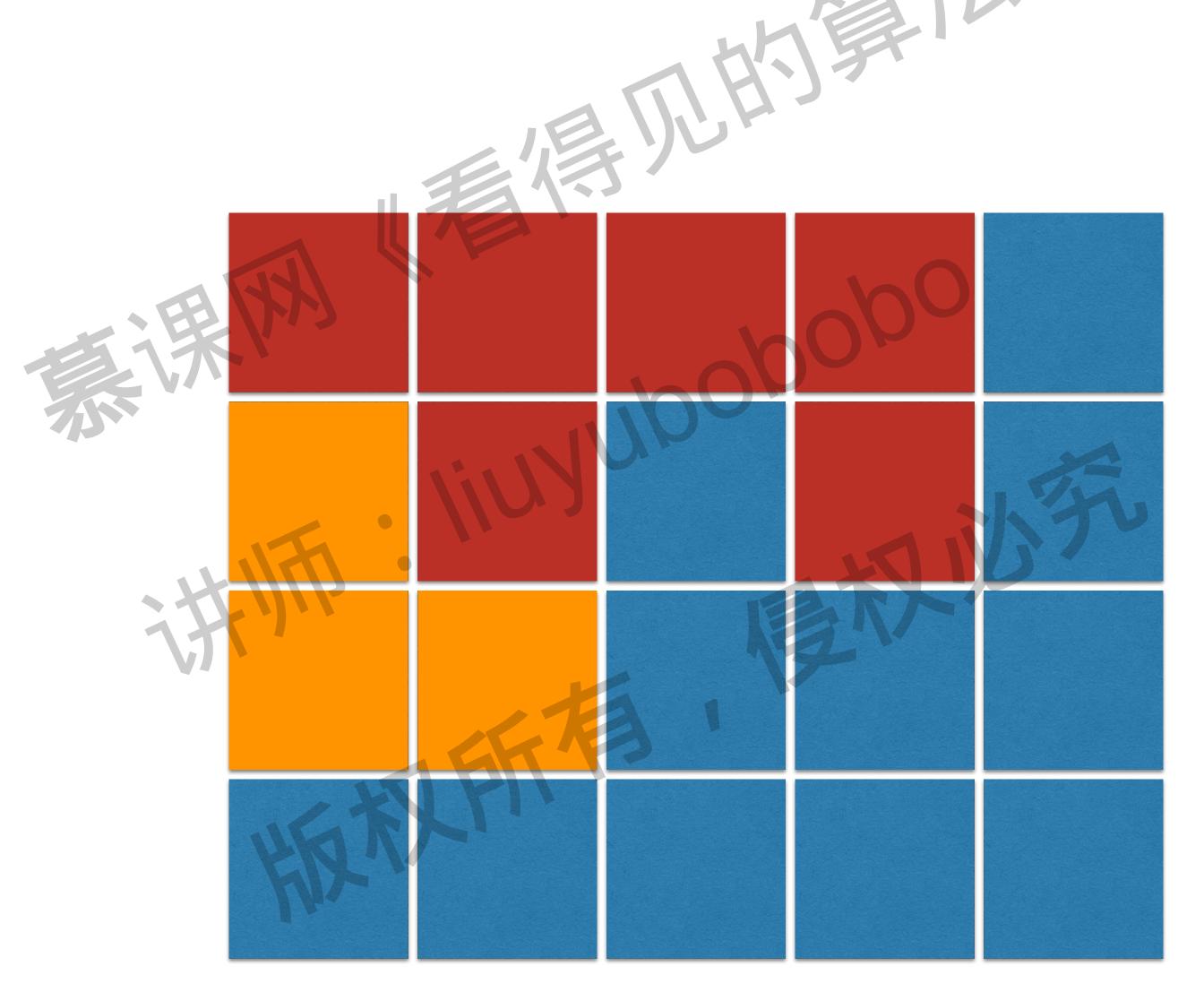


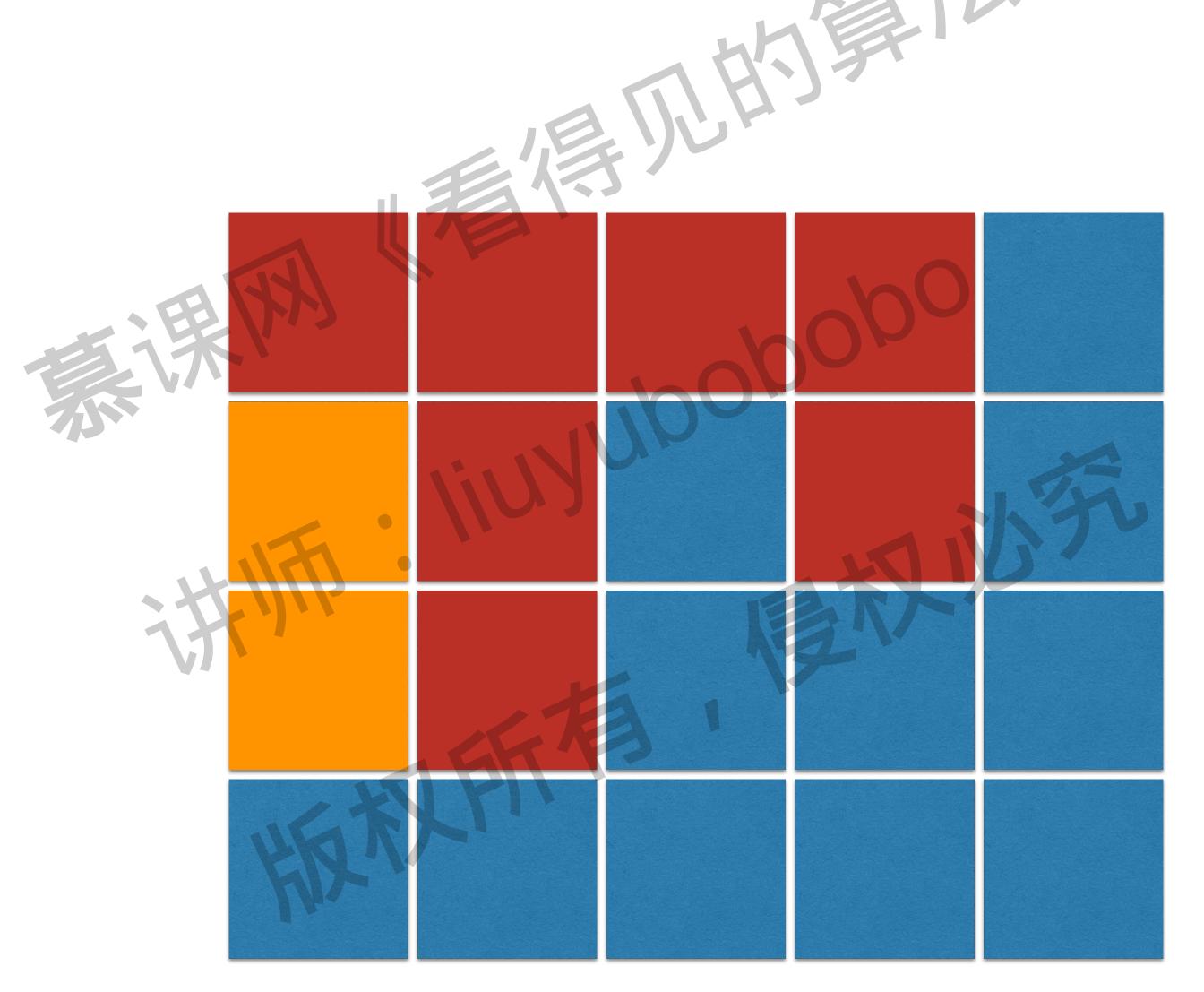


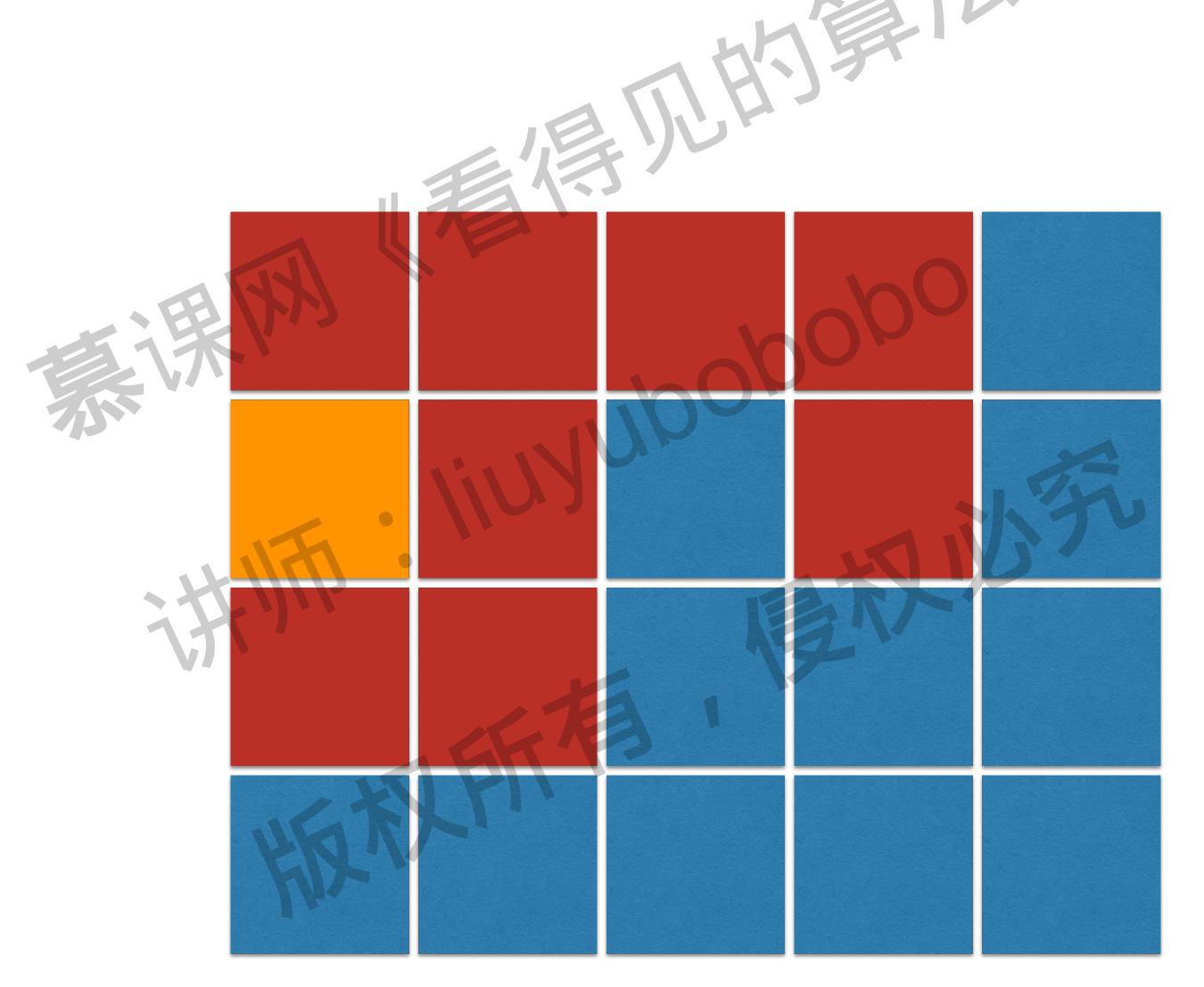


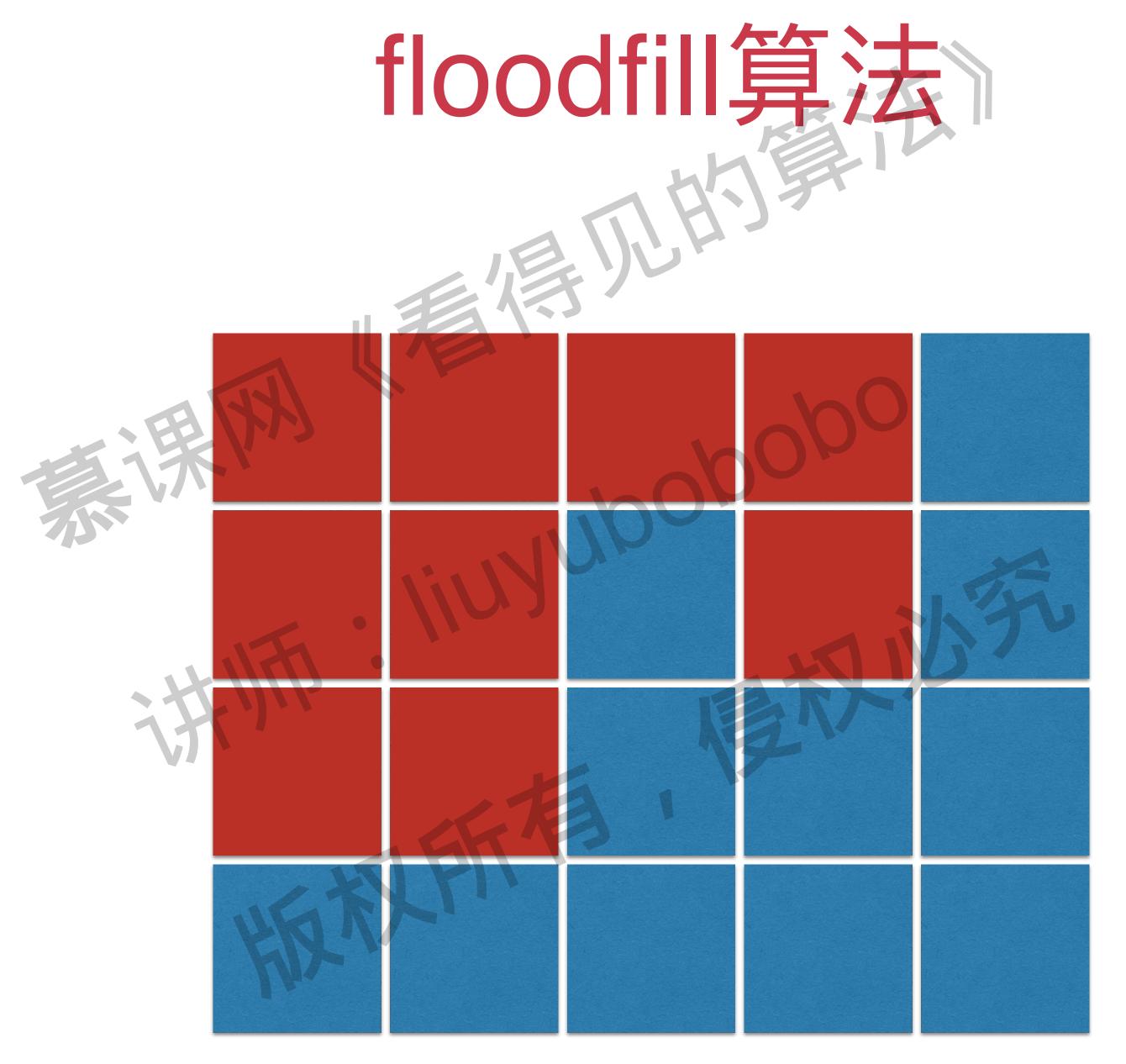












演示: 扫雷中的floodfill算法,八方向

实现一个扫雷

实现一个超雷



实现一个扫雷



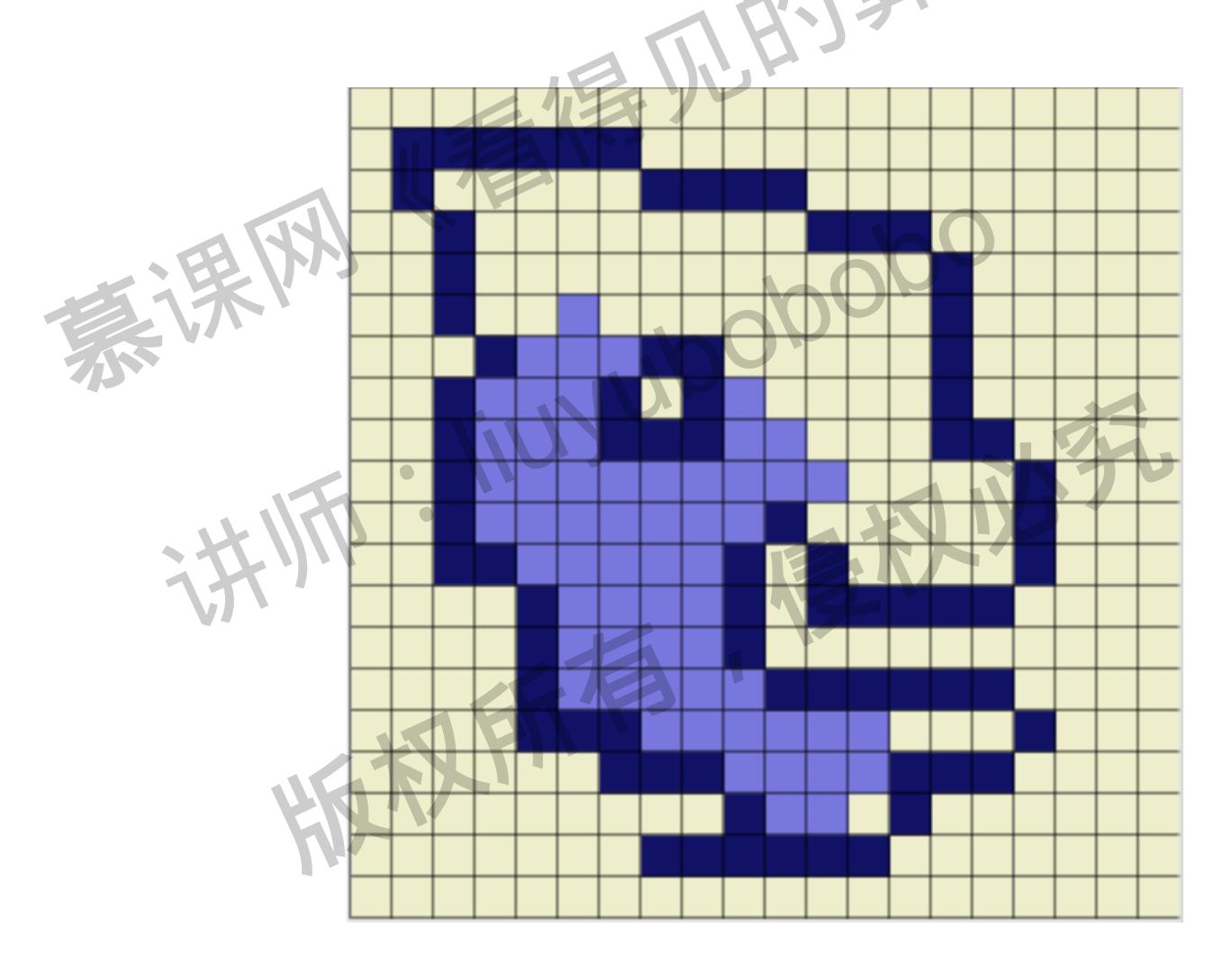
扫雷中的floodfill算法

深度优先遍历

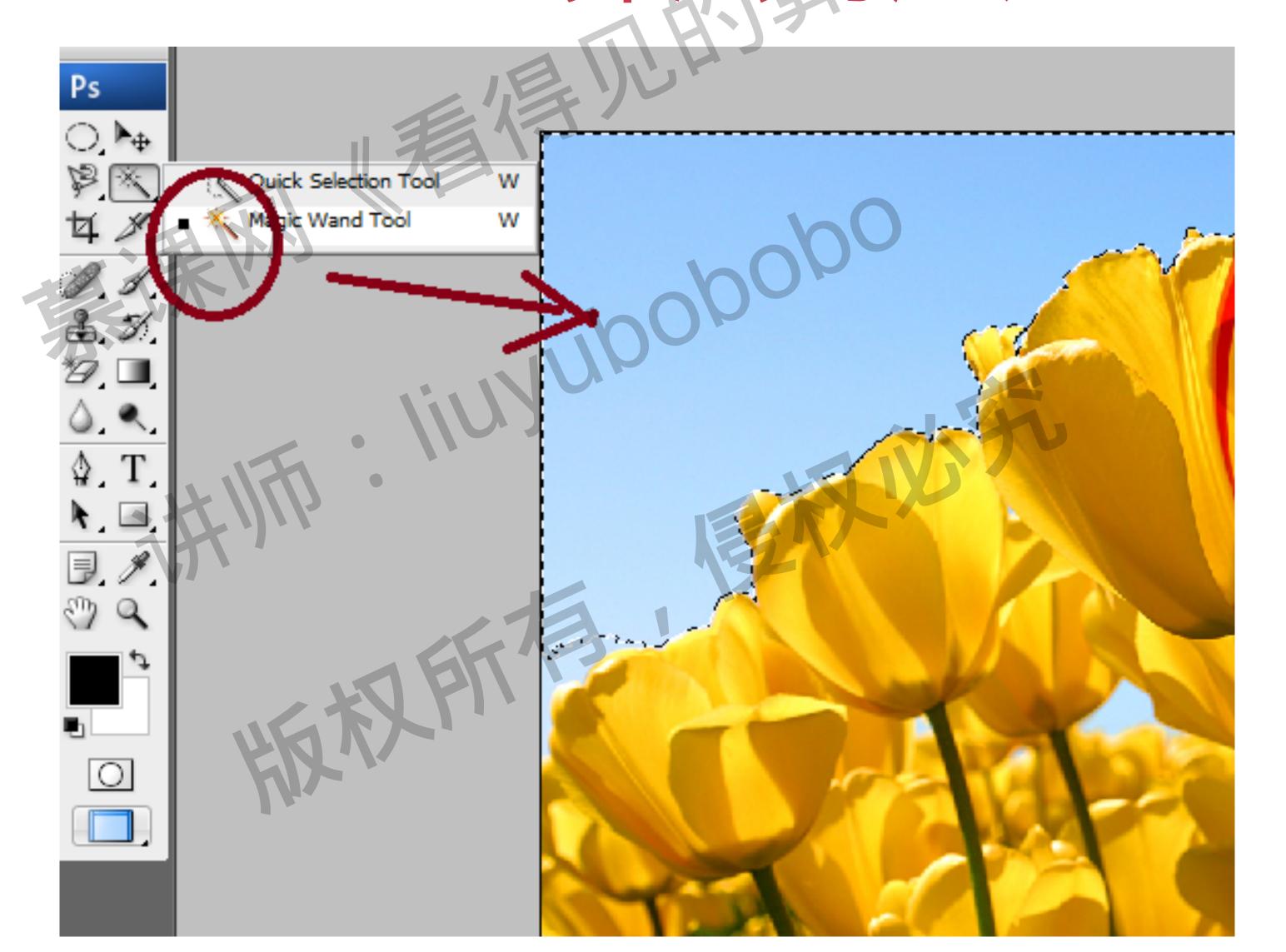
深度优先遍历的非递归算法

广度优先遍历

floodfill算法的可视化



floodfill算法的应用



floodfill算法的应用



其他点法

欢迎大家关注我的个人公众号:是不是很酷



看得见的算法 脚和單法