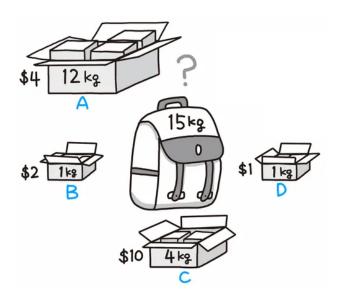
ILE3-022 그리디 알고리즘

최적의 선택이라고 판단되는 항목을 선택하여 최적해에 근사한 값을 구하는 알고리즘

가방 문제 ♂



단순하게 무게 당 가치로 판단 🔗

| 물건 | 무게 | 가치 | 무게 당 가치 |
|----|----|----|---------|
| A | 12 | 4 | 0.33 |
| В | 1 | 2 | 2 |
| С | 4 | 10 | 2.5 |
| D | 1 | 1 | 1 |

| 반복 회수 | 선택 항목 | 무게 | 가치 | 비고 |
|-------|---------|----|----|----|
| 1 | С | 4 | 10 | |
| 2 | С,В | 5 | 12 | |
| 3 | C,B,D | 6 | 13 | |
| 4 | C,B,D,A | 18 | 17 | |

→ 가장 높은 가치는 13kg

항상 최적값을 계산하는가? 🔗

가방의 무게는 15kg이고 넣을 물건이 아래와 같을 때

| 물건 | 무게 | 가치 | 무게 당 가치 | |
|----|----|----|---------|--|
| | | | | |

| A | 12 | 20 | 1.67 |
|---|----|----|------|
| В | 7 | 11 | 1.57 |
| С | 8 | 12 | 1.5 |

| 반복 회수 | 선택 항목 | 무게 | 가치 | 비고 |
|-------|-------|----|----|----|
| 1 | A | 12 | 20 | |
| 2 | A, B | 19 | 31 | |
| 3 | A, C | 20 | 32 | |

→ 가장 높은 가치를 가지는 경우는 B,C를 선택한 23

과제 🔗

거스름돈을 동전으로 줄 때, 최소 개수로 줄 수 있는 방법을 출력

입력값 🔗

입력값은 거스름돈의 금액과 사용할 수 있는 동전의 금액으로 표현

- 1 63, 1, 5, 10, 25
- 2 15, 1, 2, 5, 10
- 3 6, 1, 3, 4

결과 🔗

위 입력값의 결과는 아래와 같다

- 1 6 (25*2, 10*1, 1*3)
- 2 2 (10*1, 5*1)
- 3 2 (3*2)