动态规划

<u>斐波那契数列</u>

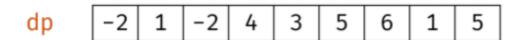
```
f(n + 1) = f(n) + f(n - 1)f(n+1) = f(n) + f(n-1)
```

```
class Solution {
    // time O(n) space O(1)

public:
    int mod = 1e9+7;
    int fib(int n) {
        int a=0,b=1,sum;
        for (int i = 0; i < n; ++i) {
            sum=(a+b) % mod;
            a=b;
            b=sum;
        }
        return a;
    }
}</pre>
```

<u>连续子数组的最大和</u>





状态定义:

dp[i] 代表以元素 nums[i] 为结尾的连续子数组最大和

转移方程:

$$dp[i] = \begin{cases} dp[i-1] + nums[i], dp[i-1] > 0\\ nums[i], dp[i-1] \le 0 \end{cases}$$

剑指 Offer 47. 礼物的最大价值

在一个 m*n 的棋盘的每一格都放有一个礼物,每个礼物都有一定的价值(价值大于 0)。 你可以从棋盘的左上角开始拿格子里的礼物,并每次向右或者向下移动一格、直到到达棋盘 的右下角。给定一个棋盘及其上面的礼物的价值,请计算你最多能拿到多少价值的礼物?

示例 1:

```
输入:
[
[1,3,1],
[1,5,1],
[4,2,1]
]
输出: 12
解释: 路径 1→3→5→2→1 可以拿到最多价值的礼物
```

grid dp3 5 1 1 1 5 2 1 1 9 10 2 1 6 11 12

例如图中: f(1,1) = max[f(0,1), f(1,0)] + grid(1,1)

设 f(i,j) 代表从棋盘的左上角开始到达单元格 (i,j) 时能拿到礼物的最大累计价值。则易得到以下递推关系:

```
f(i,j) = max[f(i-1,j), f(i,j-1)] + grid(i,j)
```

动态规划解析:

- **状态定义**: 设动态规划矩阵 dp , dp(i,j) 代表从棋盘的左上角开始,到达单元格 (i,j) 时能拿到礼物的最大累计价值。
- 转移方程:

```
1. 当 i = 0 且 j = 0 时,为起始元素;
2. 当 i = 0 且 j m 0 时,为矩阵第一行元素,只可从左边到达;
3. 当 i m 0 且 j m 0 时,为矩阵第一列元素,只可从上边到达;
4. 当 i m 0 且 j m 0 时,可从左边或上边到达;
dp(i,j) = \begin{cases} grid(i,j) & , i = 0, j = 0 \\ grid(i,j) + dp(i,j-1) & , i = 0, j m 0 \\ grid(i,j) + dp(i-1,j) & , i m 0, j = 0 \\ grid(i,j) + max[dp(i-1,j), dp(i,j-1)] & , i m 0, j m 0 \end{cases}
```

- 初始状态: dp[0][0] = grid[0][0] ,即到达单元格 (0,0) 时能拿到礼物的最大累计价值为 grid[0][0] ;
- 返回值: dp[m-1][n-1] , m, n 分别为矩阵的行高和列宽, 即返回 dp 矩阵右下角元素。

空间复杂度优化:

- 由于 dp[i][j] 只与 dp[i-1][j] , dp[i][j-1] , grid[i][j] 有关系,因此可以将原矩阵 grid 用作 dp 矩阵,即直接在 grid 上修改即可。
- 应用此方法可省去 dp 矩阵使用的额外空间,因此空间复杂度从 O(MN) 降至 O(1) 。

```
class Solution {
public:
   int maxValue(vector<vector<int>>& grid) {
       // f(i, j)f(i,j) 为从棋盘左上角走至单元格 (i ,j)(i,j) 的礼物最大累计价值
       int m = grid.size(), n = grid[0].size();
       for (int i = 0; i < m; ++i) {
           for (int j = 0; j < n; ++j) {
               if(i == 0 &   j == 0) continue;
               if(i == 0) {
                   grid[i][j] += grid[i][j - 1]; // dp
               else if(j==0){
                   grid[i][j] += grid[i - 1][j];
               }else{
                   grid[i][j] += max(grid[i - 1][j], grid[i][j - 1]);
               }
       }
       return grid[m - 1][n - 1];
   }
};
```

剑指 Offer 46. 把数字翻译成字符串

给定一个数字,我们按照如下规则把它翻译为字符串: 0 翻译成 "a",1 翻译成 "b",,11 翻译成 "1",,25 翻译成 "z"。一个数字可能有多个翻译。请编程实现一个函数,用来计算一个数字有多少种不同的翻译方法。

示例 1:

```
输入: 12258
输出: 5
解释: 12258有5种不同的翻译,分别是"bccfi","bwfi","bczi",
"mcfi"和"mzi"
```

```
b = a;
a = c;
}
return a;
}
```