



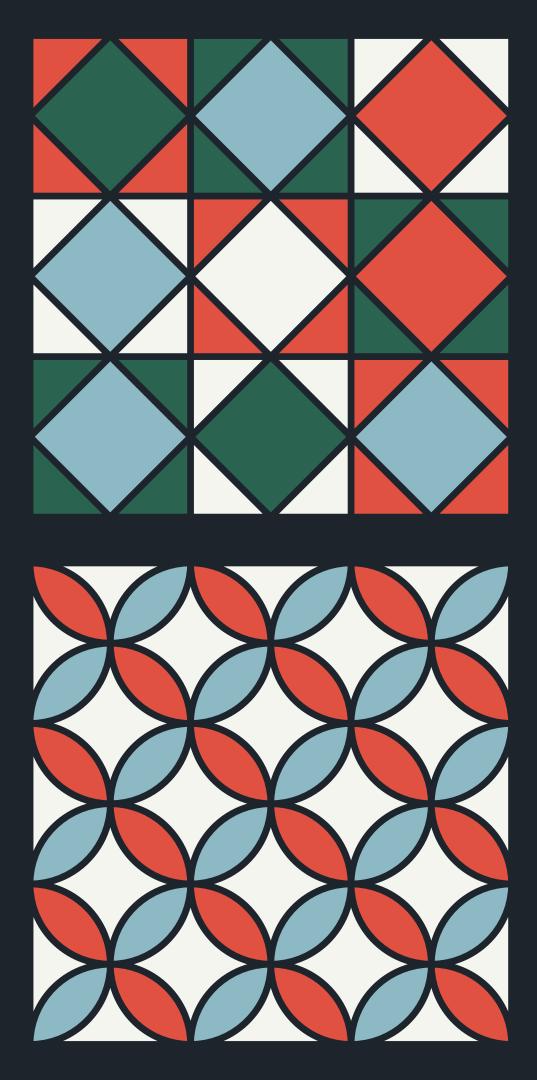
PAULO BUMBA

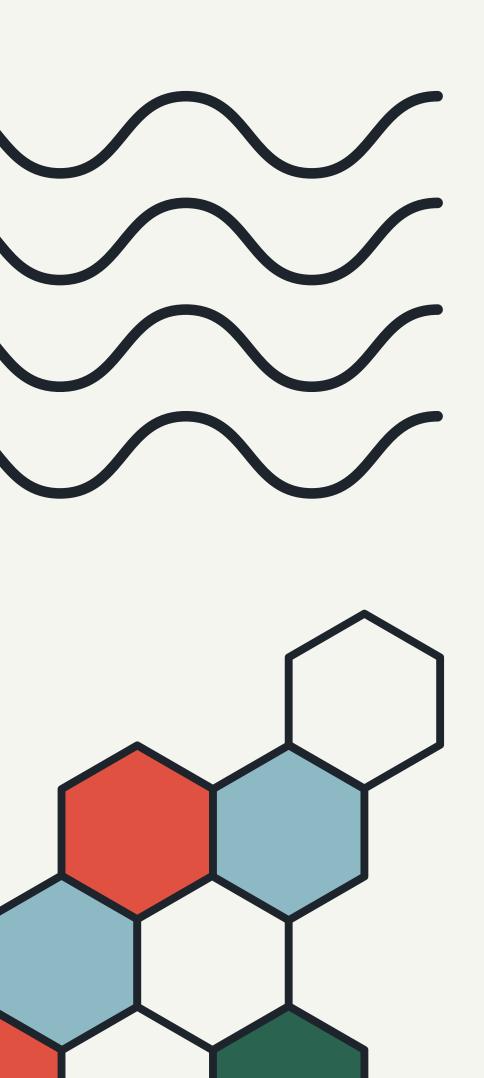
SAMUEL RIBEIRO

WESLLEN DA CRUZ

FIBONACCI SEARCH



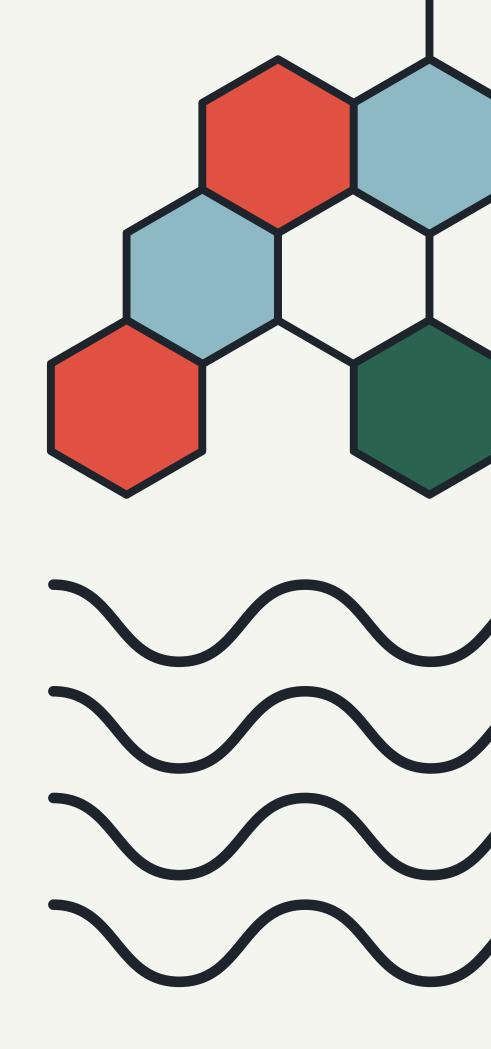






INTRODUÇÃO

• NA CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO, ENCONTRAR
INFORMAÇÕES ESPECÍFICAS É UMA TAREFA
RECORRENTE. OS ALGORITMOS DE BUSCA
DESEMPENHAM UM PAPEL CRUCIAL NESSE
CONTEXTO, FACILITANDO A LOCALIZAÇÃO DE
ELEMENTOS EM CONJUNTOS DE DADOS, SEJAM
ELES GRANDES OU PEQUENOS.



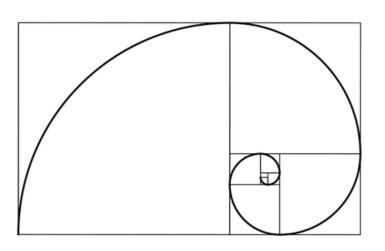


LEONAR DO FIBONACCI

RESUMO

LEONARDO FIBONACCI, FOI UM
MATEMÁTICO ITALIANO NOMEADO COMO
O PRIMEIRO GRANDE MATEMÁTICO
EUROPEU DA IDADE MÉDIA. É
CONSIDERADO POR ALGUNS COMO O
MAIS TALENTOSO MATEMÁTICO OCIDENTAL
DA IDADE MÉDIA. ESSE TALENTO O LEVOU
A DESCOBRIR UMA SEQUÊNCIA DE
NÚMEROS QUE APARECIA EM ABUNDÂNCIA
NA NATUREZA.









COMO FUNCIONA

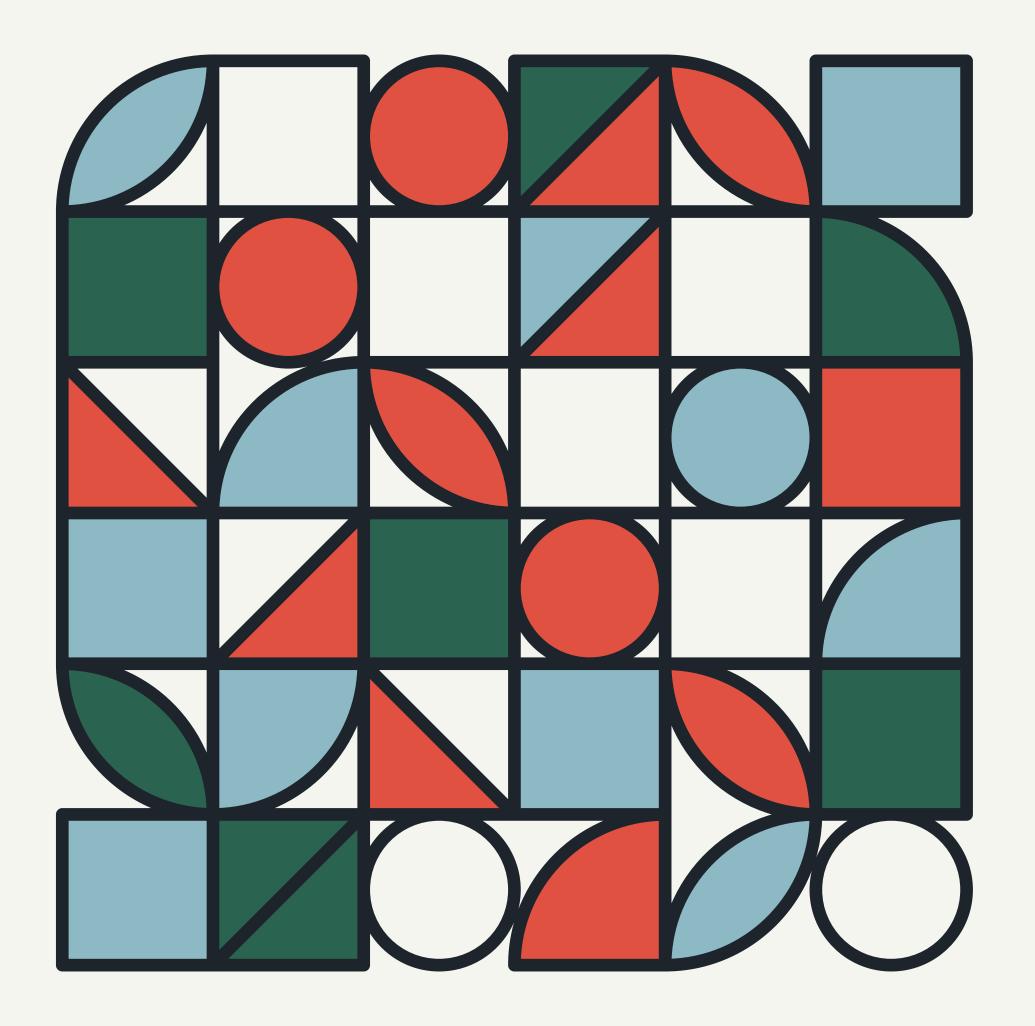
A sucessão (ou sequência) de Fibonacci, é uma sequência de números, que começa por 0 e 1, e os próximos termos são dados pela soma dos dois números anteriores da sequência.

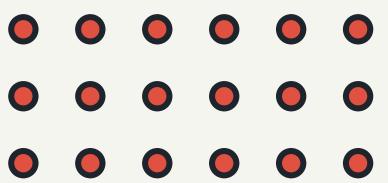
EXEMPLO

 $0,1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, 89, 144, 233, 377, 610, 987, 1597, 2584, <math>\infty$...

FUNÇÃO

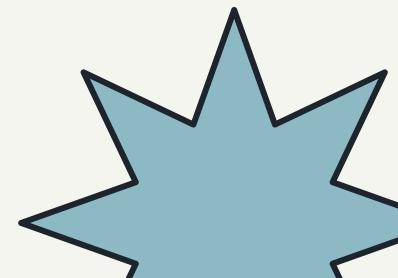
$$Fn = Fn - 1 + Fn - 2$$





FIBONACCI SEARCH

Esse algoritmo de busca utiliza a sequência de Fibonacci para encontrar um elemento específico em um array ordenado previamente.



FIBONACCI SEARCH Q)





PRIMEIRO PASSO: INICIALIZAÇÃO

O algoritmo começa escolhendo dois números da sequência de Fibonacci, geralmente dois números consecutivos. Esses números delimitarão uma faixa de busca no array ordenado.



SEGUNDO PASSO: ITERAÇÃO

Em cada iteração, o algoritmo recalcula os números de Fibonacci. Ele divide o intervalo de busca, usando a razão dos números de Fibonacci anteriormente calculados. Então ele verifica se o elemento buscado está na esquerda, na direita, ou exatamente no ponto de corte, e se estiver ele encerra e retorna o elemento.

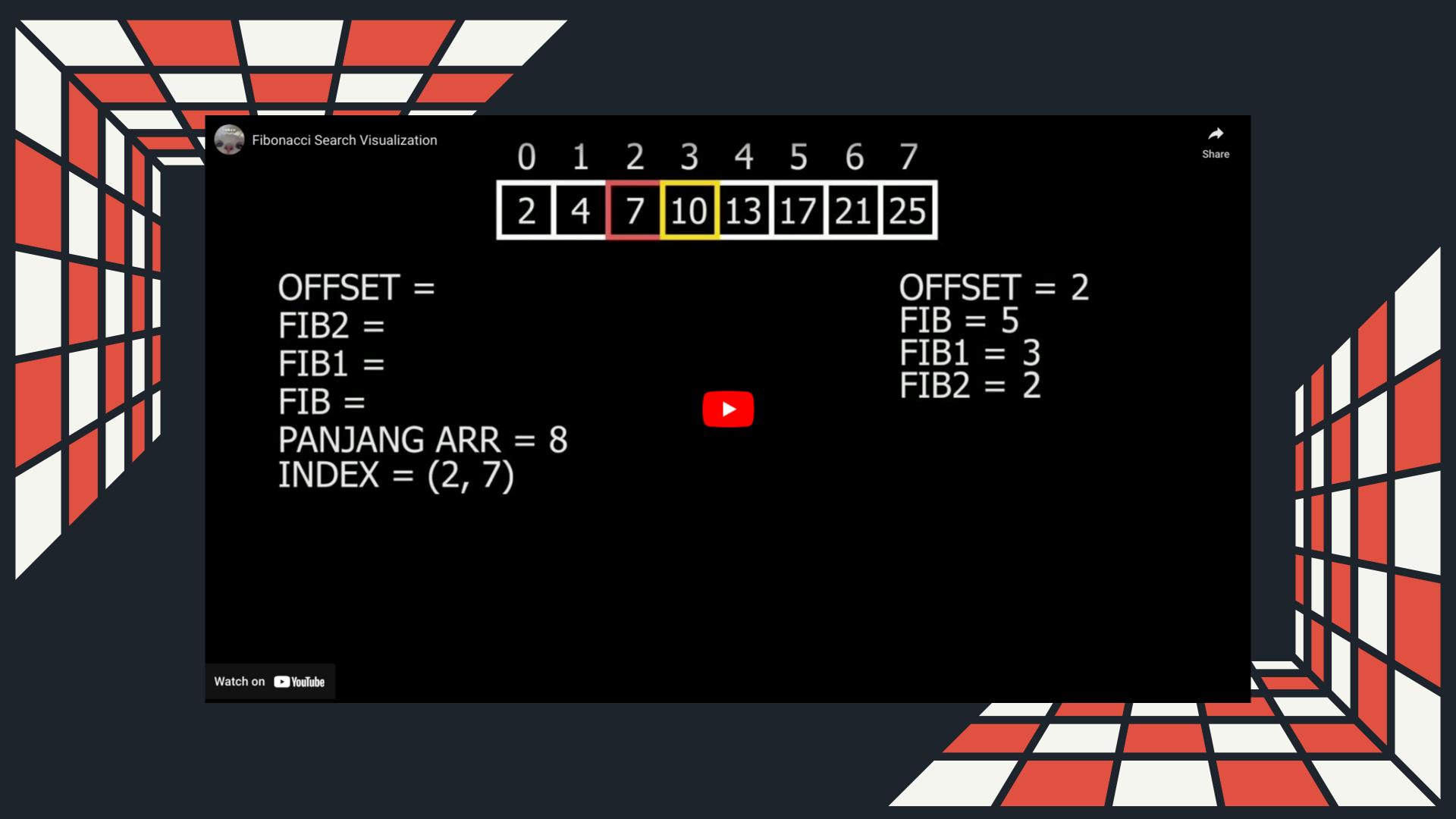


TERCEIRO PASSO: CONCLUSÃO

O algoritmo repete o Passo 2 até encontrar o elemento desejado ou até que o intervalo de busca seja reduzido a um único elemento. Cada repetição aumenta a chance de que o elemento seja encontrado.







OBRIGADO PELA ATENÇÃO!



github.com/samueldelorenzi Q

