|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 자료구조 | 알고리즘 | 개념 |
| 연결리스트 | 너비 우선 탐색 | 비트 조작 |
| 이진 트리 | 깊이 우선 탐색 | 싱글톤 디자인 |
| 트라이 | 이진 탐색 | 팩토리 디자인 패턴 |
| 스택 | 병합 정렬 | 메모리(스택 vs 힙) |
| 큐 | 퀵 정렬 | 재귀 |
| Vector/ ArrayList | 트리에 대한 삽입/탐색 등등 | O 표기법 |
| 해시 테이블 |  |  |

각각에 대한 사용법 및 구현법, 공간과 시간 복잡도 공부하기

기술 문제를 푸는 다섯 단계

1. 면접관에게 모호한 부분에 대해 묻는다.
2. 알고리즘을 설계한다.
3. 수도코드 작성.
4. 적당한 속도로 코드를 작성
5. 코드를 테스트하고, 오류 교정.

알고리즘 설계의 다섯 가지 접근법

1. 예증 : 특정 사례들을 나열하여 일반적 규칙 유도
2. 패턴 매칭 : 어떤 문제와 유사했는지 살펴서 알고리즘 적용하기
3. 단순화와 일반화 : 자료형, 데이터 양과 같은 제약 조건을 변경해서 수행해보기
4. 초기 사례로부터의 확장 : 점진적으로 체크하여 규칙을 찾아낸다.
5. 자료구조 브레인스토밍 : 일련의 자료구조를 차례차례 적용해보기