

# 1 Programmazione dinamica

Per affrontare un problema ci sono molteplici soluzioni: divide-et-impera, tecnica greedy, ricerca locale, backtrack, algoritmi probabilistici e la programmazione dinamica

La programmazione dinamica, come in divide-et-impera, spezza ricorsivamente il problema, ma risolve il problema una volta sola, memorizzando il risultato con accesso diretto

Quindi, il risultato di un particolare problema viene salvato in una **tabella DP** che può essere un vettore, una matrice o un dizionario. Nel dettaglio vengono salvate i casi base direttamente nella tabella, e poi vengono risolti con iterazione bottom-up