a) Brute Force teknigi.

BF teknigi problemimizin kombinatorial plarak gözebilmem Yani doğrudan birtin yördemleri kullanıp en uygun cerabi alıyoruz.

item	w.	٧,	W = 10
1	7	42	
2	3	12	
3	4	40	
4	5	25	

Bütün agirlikları salmaya galışıyoruz

- 7 + 3 = 10 42+12 = 54
- 2) 3+4=7 12+40=52
- 3) · 41+5 2 9 40+25 = (65) ← en maksimum
- $4) \quad 3+5=8 \\ 12+25=37$

Soru L.

a) Dynamic Programlama.

Problem çö zümünü sağlayasak algoritmanın dinamik olması

Pekrarlama ilişkisini kuruyoruz Altproblemlerin herhangi
birinin çö zümü 1 kere yapılıyor, tabloya kayıt ediyoruz

ve daha sonra gerek olduğunda o tablodan çebiliyor.

Ditem weight value

1 7 42 2 3 12 3 4 40 4 5

2/3	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
0		U	U	0	U	0	0	0	0	0	0	
1	0	0	0	0	0	0	0	42	42	42	42	
2	0	0	0	12	12	12	12	42	42	42	54	
	0		0		40		40	52,	25	52	54	
			0		40		40	52	52	65	[65]	
4		V		12				,	· .		10.1	1

Gantamiza max. Value 65 olan 3. ve 4. item salabiliriz

$$V[3, +] = \begin{cases} \max \left\{ V[3-1, +], V_{1} + V[3-1, +-w_{1}] \right\} & \text{if } +-w_{1} > 0 \\ V[3-1, +] & \text{if } +-w_{1} < 0 \end{cases}$$

$$V[4,10] = max \left\{ V[4-1,10], V_1 + V[4-1,10-w_1] \right\}$$

Soru 3. a) Greedy (Agósli) Programlama Greedy teknik optimisasyon problemleri asemek i'ain kulcunniliyor. Her iterasyonda bisim assimismis fizible midir?
Kontrol ediyorus. Lokal optimuma yaklasmaya umuyorus. weight (agirlik) value (deger) W = 10 c82ebilmemizin Rnapsack problemini azgóslii teknik ile most value yontemini kullandim. Yani digerleri en bijgisk olan itemleri aliyoruz  $V \rightarrow [42] \quad 40 \quad 25 \quad [12]$ 10-7=3 kullanabilen kaprasitymie de sadece 3 kaldı,
o yüsden item 2'ni alıyoruz (v = 12) 42 A12 = 54 degerli egya saldik

