アルゴリズムってなんだろう?

CoderDojo神山 本橋大輔

<script src="../themes/gamepad.js" alt="cursor: page flip</pre>

/Y: whiteout / Z: blackout"></script>

今日できるようになること

アルゴリズムを見つけられるようになる

アルゴリズムで考えられるようになる

アルゴリズムで迷路を作れるようになる

アルゴリズムで迷路の近道を見つけられる

(おまけ) アルゴリズムで遊んでみる

アルゴリズムってなん だろう?

身の回りにあるアルゴリズム

- 時間割?
- しりとり?
- 目覚まし時計?
- ゆうやけこやけ?
- エアコンの温度設定?
- アレクサ?/Ok google?

ミニゲーム

Big or Small

https://scratch.mit.edu/projects/7 54751496/

二分探索アルゴリズム

1-2-3-4-5-6-7-8-9-10

- 『5かな?』
- ▶ 『もっと大きいよ』
- 『6~10のどれかになるな』
- 🖻 『8かな?』
- ▶ 『もっと小さいよ』
- 🖻 『小さいなら、6か7のどちらかだ!』
- 『7だ!』
- 『正解!』

ブルートフォース(ちからまかせ)アルゴリズム

- 1~10の数字を探したいとき
 - □1?
 - o **2**?
 - ∘ ≥ 3?
 - o 2 4?
 - ∘ ▶ 5?
 - 6! 正解!

ブルート

「ちからまかせ」はコンピューターの得意技

数字をひとつずつ変えて、正解かどうか調べる、を繰り返す

 $1 \Rightarrow 2 \Rightarrow 3 \Rightarrow 4 \Rightarrow \dots$

アルゴリズムの力試し

1から10まで足したらいくつ?

$$1 + 2 + 3 + \ldots + 10 = ?$$

CoderDojo神山

アルゴリズムの力試し(2)

1から100まで足したら?

```
1 + 2 + 3 + \ldots + 100 = ?
```

アルゴリズムの力試し(3)

1から1000まで足したら?

```
1 + 2 + 3 + \ldots + 1000 = ?
```

こんな計算やってられない

- 1から100まで足す
 - 。 100回の足し算
- 1から1000まで足す
 - 1000回の足し算
- 1から10000まで足す
 - 。 10000回の足し算
- 1から100000まで足す
 - ∘ 100000回の足し算

CoderDojo神山

「アルゴリズム」で計算すると早い

1から100まで足す

 \circ (1 + 100) x 50 = 5050

1回の足し算と、1回の掛け算で計算できる

「アルゴリズム」で計算すると早い

1から100まで足す

$$\circ$$
 (1 + 100) x 50 = 5050

• 1から100000まで足す

○ (1 + 100000) x 50000 = 5000050000

アルゴリズム

ガウスの計算法

- 1から100まで足す
 - \circ (1 + 100) x 50 = 5050
- 1から10000まで足す
 - (1 + 1000) x 500 = 500500

1回の足し算と、1回の掛け算だけ

アルゴリズムの面白いところ

$$\frac{(1+N)\times N}{2}$$

1つの式で書いてしまえる

ここまでに登場したアルゴリズム

- 二分探索
- 総当り (ブルートフォース)
- ガウスの計算法

おまけのアルゴリズム

ソロバンだと

1946年

計算機と互角だったそろばん

- 終戦直後、そろばん名人と機械式計算機の 対決(1946)
 - ⇒「名人」の勝利

練習なしに**計算できる**時代に突入

3月20日 電卓の日 | きょうの 蔵出しNHK | 時代 | NHKアーカ イブス

https://www.nhk.or.jp/archives/jidai/special/today/0320/

ソロバンを超える高速な計算能力

- 1秒間に 10回 くらい
 - 。 そろばん
- 1秒間に 7000億回 の計算
 - 。 パソコンやスマホ
- 1秒間に 120京回 の計算
 - 世界一のスーパーコンピューター(Frontier)

そろばん「フラッシュ暗算」で世界記録 3桁の数字15個の和を1.60秒で計算 - 早稲田ウィークリー

https://www.waseda.jp/inst/weekly/attention/2016/06/21/8369/

CoderDojo神山

いまからこんなアルゴリズムで遊びます

- 棒倒し迷路構築法
 - 立てた棒を倒しながら迷路の壁を作るアルゴリズム
- 幅優先探索法
 - 「広さ」を優先して調べるアルゴリズム

アルゴリズムで迷路を作ろう

- 迷路を作っていきます
- 方眼紙をご用意ください

方眼紙に枠を引きます

まずはタテ11マス、ヨコ11マスでやってみましょう

ひとつおきに塗りつぶして柱を作ります

柱から見て、サイコロの目の方角に壁を作ります

- 左下の塗りつぶし(柱)の周囲に数字を書き込んで
- サイコロを振ります
 - 1~4が出たら、数字のマスを塗りつぶす
 - 5,6が出たらもう一度

ぜんぶの柱から壁を作ろう

2行目は左、上、右のどれかに壁を置きます

ぜんぶの柱から壁をつくれたら

スタートとゴールを書き込んで

自分だけの迷路の出来上がり!

どんな迷路ができましたか?

ほかのひとの迷路とくらべてみよう

もっと大きな迷路も作れるかな?

アルゴリズムで近道を見つけよう

- サイコロは使いません
- こんな計算を使います

CoderDojo神山

コンピューターは繰り返しが得意

- 1秒間に 100京回 の計算ができる世界一のスーパーコンピューター
- 1秒間に 7000億回 の計算ができる僕のパソコン
- 1秒間に…人間は
 - ソロバンだと、5回 くらい行けるかな?
- 一, 十, 百, 千, 万, 億, 兆, 京, 垓 ...

小さな計算をたくさん繰り返すことがとっても得意

迷路を作るのも解くのも小さな計算でした

- 迷路をつくる
 - サイコロを振って壁を作る
 - ∘ 次の柱に移動する
 - 。※くりかえし
- 迷路をとく
 - 。 足元の数字に1を足したものを四方向のマスに書き込む
 - 次のマスに進む
 - 。※くりかえし

では、コンピューターに迷路を解かせよう

https://motohasystem.github.io/p 5_easy_maze/

おまけ1

https://www.tinkercad.com/codeblocks/edit?doc=7K1rVtzmFda

CoderDojo神山

おまけ2