Møde med anders

* Terminologi suppler med billede

Problemanalyse:

* Kan man løse eller ej?

Bullet points:

* Opstillling
* Hvad mener vi med ”efficient”
  + Antal trin / hastighed
    - Optimer trin evt

Problemafgræns

* Hvilke typer algoritmer vil vi fokusere på

Dev of cube

* Rigtig rækkefølge

Erno

* Som at læse bulletpoints
  + Gør det mere flydende i sproget

Community

* Hvad mener vi med speedcubing?
* Interfere = interact
* Algoritmer evt ind i dette afsnit eller sættes sammen

Recreation math

* Samme formål i to forskellige afsnit
* Definition: laymen? Burde evt alle
* Square afsnit - -> uklarheder

Rækkefølge af chapters kommer automatisk hen af vejen

Hvad er problemerne med vores algoritmer

Eksamen

* Vi har kunnet tage algoritmer og vise forståelse
  + Implementere i en løsning
* Tag teori og implementer i praksis

Argumenter hvorfor vi vælger algoritmer

Beskriv 1 eller 2 algoritmer

Vil vi have det til at blive løst af pc eller by human?

Hvorfor er nogen nemmere at opfatte for humans?

Graph teori 🡪 tag en del emne 🡪 beskriv

Spørg mat lærer om matematikken

Tag en algoritme der er let for computer og en der er let for human

Hvorfor kan mennesker ikke løse computer algoritme?

Evt implementere menneskevenlig algoritme

Næste møde onsdag kl. 9 uge 11