

位运算、命令行、LLM 与总结

C 语言讲座第 5 讲

代思聪

北京理工大学 | 睿信科协

2024-11-17

Outline

1. 位运算	2	3. LLM	38
1.1 0x5f3759df	3	3.1 什么是大语言模型	39
1.2 位运算介绍	7	3.2 实际例子	41
1.3 位运算应用	15	3.3 提示词工程	48
1.4 平方根倒数的秘密	28	3.4 参考资料	59
1.5 参考资料	29	3.5 参考论文	60
2. 命令行	30	4. 总结与其他	61
2.1 引入	31	4.1 C 语言的知识	62
2.2 简介	32	4.2 资源推荐	63
2.3 常见命令	33	4.3 实用的工具	64
2.4 命令的组成	34		
2.5 更多的命令	36		
2.6 参考资料	37		

1. 位运算

1.1 0x5f3759df

你知道如何用一种不寻常的方法计算平方根倒数吗？

$$y = \frac{1}{\sqrt{x}}$$

1.1 0x5f3759df

你知道如何用一种不寻常的方法计算平方根倒数吗？

$$y = \frac{1}{\sqrt{x}}$$

平方根和倒数在许多计算中很常见。特别是在 3D 图形中，需要大量的法线向量的归一化计算。

1.1 0x5f3759df

你知道如何用一种不寻常的方法计算平方根倒数吗？

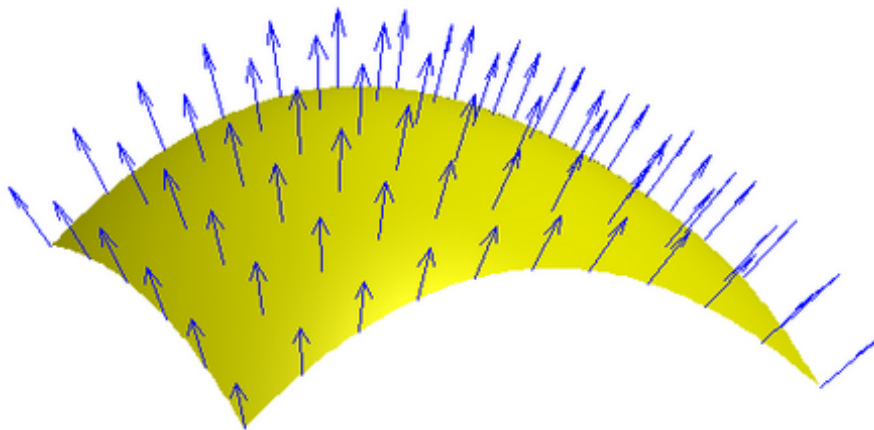
$$y = \frac{1}{\sqrt{x}}$$

平方根和倒数在许多计算中很常见。特别是在 3D 图形中，需要大量的法线向量的归一化计算。

如何在不使用 for 循环或复杂浮点运算的前提下，使用几行代码得到结果？

1.1 0x5f3759df

浮点数的平方根倒数常用于计算**标准化向量**。3D 图形程序需要使用正规化向量来实现光照和投影效果，因此每秒都需做上百万次平方根倒数运算，而在处理坐标转换与光源的专用硬件设备出现前，这些计算都由软件完成，计算速度亦相当之慢；在 1990 年代这段代码开发出来之时，多数浮点数操作的速度更是远远滞后于整数操作，因而针对标准化向量算法的优化就显得尤为重要。



1.1 0x5f3759df

要将一个向量标准化，首先计算向量的长度：

$$\|v\| = \sqrt{v_1^2 + v_2^2 + v_3^2}$$

1.1 0x5f3759df

要将一个向量标准化，首先计算向量的长度：

$$\|v\| = \sqrt{v_1^2 + v_2^2 + v_3^2}$$

将向量除以它的长度，得到标准化向量：

$$\hat{v} = \frac{v}{\|v\|}$$

1.1 0x5f3759df

要将一个向量标准化，首先计算向量的长度：

$$\|v\| = \sqrt{v_1^2 + v_2^2 + v_3^2}$$

将向量除以它的长度，得到标准化向量：

$$\hat{v} = \frac{v}{\|v\|}$$

可以看到，计算标准化向量时，计算平方根倒数是必须的，因此优化计算平方根倒数的算法相当有用。

1.1 0x5f3759df

计算的代码如下。其中，出现了 >> 运算符，这是什么？

```
float Q_rsqrt( float number )
{
    long i;
    float x2, y;
    const float threehalfs = 1.5F;

    x2 = number * 0.5F;
    y = number;
    i = * ( long * ) &y;      // evil floating point bit level hacking
    i = 0x5f3759df - ( i >> 1 ); // what the freak?
    y = * ( float * ) &i;
    y = y * ( threehalfs - ( x2 * y * y ) ); // 1st iteration
    y = y * ( threehalfs - ( x2 * y * y ) ); // 2nd iteration

    return y;
}
```

1.2 位运算介绍

位运算就是基于整数的二进制表示进行的运算。由于计算机内部就是以二进制来存储数据，位运算是相当快的。

基本的位运算共 6 种，分别为按位与、按位或、按位异或、按位取反、左移和右移。

1.2 位运算介绍

与、或、异或： 这三者都是两数间的运算。它们都是将两个整数作为二进制数，对二进制表示中的每一位逐一运算。

运算	运算符	解释
与	&	只有两个对应位都为 1 时才为 1
或		只有两个对应位都为 1 时才为 1
异或	^	只有两个对应位不同时才为 1

1.2 位运算介绍

与、或、异或： 这三者都是两数间的运算。它们都是将两个整数作为二进制数，对二进制表示中的每一位逐一运算。

运算	运算符	解释
与	&	只有两个对应位都为 1 时才为 1
或		只有两个对应位都为 1 时才为 1
异或	^	只有两个对应位不同时才为 1

注意，这里的运算符与逻辑的与、或含义不同，后者是 &&、||。

1.2 位运算介绍

与、或、异或运算的例子:

$$5 = (101)_2$$

$$6 = (110)_2$$

$$5 \ \& \ 6 = (100)_2 = 4$$

$$5 \ | \ 6 = (111)_2 = 7$$

$$5 \ \oplus \ 6 = (011)_2 = 3$$

1.2 位运算介绍

补码的复习: 当我们想要表示一个负数的时候, 比如 -5 , 该怎么办呢?

1.2 位运算介绍

补码的复习: 当我们想要表示一个负数的时候, 比如 -5 , 该怎么办呢?

答案是使用一个二进制位来表示符号位, 这一位通常是第一位。

原码: 直接用最高位表示符号位。例如, -5 的原码是 10000101 。

反码: 正数的反码与原码相同, 负数的反码是该数绝对值的原码按位取反 (即 0 变 1 , 1 变 0), 符号位不变。例如, -5 的反码是 11111010 。

补码: 正数的补码与原码相同。对于负数, 取原码的反码, 然后加 1 。例如, -5 的补码是 11111011 。

1.2 位运算介绍

取反： 取反是一个单目运算，目的是把 num 的补码中的 0 和 1 全部取反。

例子：

$$5 = (00000101)_2$$

$$\sim 5 = (11111010)_2 = -6$$

$$-5 = (11111011)_2 \quad (\text{这里是补码})$$

$$\sim (-5) = (00000100)_2 = 4$$

1.2 位运算介绍

左移和右移:

- $\text{num} \ll i$ 表示将 num 的二进制向左移动 i 位得到的值。
- $\text{num} \gg i$ 表示将 num 的二进制向右移动 i 位得到的值。

例子:

$$11 = (00001011)_2$$

$$11 \ll 1 = (00010110)_2 = 22$$

$$11 \ll 3 = (01011000)_2 = 88$$

$$11 \gg 2 = (00000010)_2 = 2$$

1.2 位运算介绍

注意，如果 i 为负数，那么出现的行为是未定义的。例如 `num << -2` 没有意义。

1.2 位运算介绍

注意, 如果 i 为负数, 那么出现的行为是未定义的。例如 $\text{num} \ll -2$ 没有意义。

如果 i 大于 num 的位数, 例如对于 `int` 类型的 num (认为是 4 字节, 具有 32 位), 那么 $\text{num} \ll 33$ 是未定义的。

1.2 位运算介绍

注意，如果 i 为负数，那么出现的行为是未定义的。例如 `num << -2` 没有意义。

如果 i 大于 `num` 的位数，例如对于 `int` 类型的 `num`（认为是 4 字节，具有 32 位），那么 `num << 33` 是未定义的。

在 C++ 中，右移使用的是算术右移——对于负数（在二进制中，最高位为 1），在执行右移操作时，右移后的高位也会填充 1。

如果我们有一个负数 -4，其在二进制中表示为 11111100，那么右移 1 位得到 11111110，对应的十进制数为 -2。

1.2 位运算介绍

符合赋值位运算符: 和 $+=$, $-=$ 等运算符类似, 位运算也有复合赋值运算符: $\&=$, $|=$, $\^=$, $\ll=$, $\gg=$ 。(取反是单目运算, 所以没有。)

1.3 位运算应用

位运算一般有三种作用:

1. 高效地进行某些运算, 代替其它低效的方式。
2. 表示集合 (常用于状态压缩)。
3. 题目要求位运算。

不过, 也不要过度使用位运算来简化, 因为编译器很多时候就会帮助你简化代码。代码的清晰性、可读性也是很重要的。

1.3 位运算应用

有关 2 的幂的应用

将一个数乘（除）2 的非负整数次幂：

```
int mulPowerOfTwo(int n, int m) { // 计算  $n * (2^m)$   
    return n << m;  
}
```

```
int divPowerOfTwo(int n, int m) { // 计算  $n / (2^m)$   
    return n >> m;  
}
```

1.3 位运算应用

取两个数的最大/最小值 假设 int 使用 32 位存储:

// 如果 $a \geq b$, $(a - b) \gg 31$ 为 0, 否则为 -1

```
int max(int a, int b)
{
    return (b & ((a - b) >> 31)) | (a & (~(a - b) >> 31));
}

int min(int a, int b)
{
    return (a & ((a - b) >> 31)) | (b & (~(a - b) >> 31));
}
```

1.3 位运算应用

```
return (b & ((a - b) >> 31)) | (a & (~ (a - b) >> 31));
```

max 的解释:

- $(a - b) \gg 31$ 的作用: 由于整数在内存中是以二进制补码形式存储的, 最高位 (第 31 位) 是符号位。对于 32 位整数:
 - 如果 $a - b \geq 0$, 即 $a \geq b$, $(a - b)$ 的符号位是 0, 右移 31 位得到的仍然是 0。
 - 如果 $a - b < 0$, 即 $a < b$, $(a - b)$ 的符号位是 1。右移 31 位后, 得到的值是全 1 的数, 即 -1 (在二进制补码表示中, -1 的二进制全为 1: $111...111$)。
- $(a - b) \gg 31$ 的结果要么是 0 ($a \geq b$), 要么是 -1 ($a < b$), 这实际上是简化的条件逻辑。
- 利用 $b \& ((a - b) \gg 31)$, 如果 $a \geq b$, 那么 $((a - b) \gg 31)$ 为 0, 表达式结果为 0; 相反, 如果 $a < b$, 此时 $((a - b) \gg 31)$ 是 -1 , 则表达式返回 b 。

1.3 位运算应用

```
return (b & ((a - b) >> 31)) | (a & (~ (a - b) >> 31));
```

max 的解释:

- 同样, 对于 a , 通过按位取反 (\sim) 给出相反的判断。
- 使用按位或操作符 $|$ 来合并两个分支的选择结果。最终会返回 a 或 b 。

对于 min 来说, 也是类似的。

1.3 位运算应用

例子： 设定 $a = 5$, $b = 8$:

$\max(5, 8)$:

- Step 1: $a - b = 5 - 8 = -3$
- Step 2: $-3 \gg 31$, 因为 -3 是负数, 符号位是 1, 右移 31 位后, 结果为 -1 。
- Step 3: 计算表达式:
 - $b \& ((a - b) \gg 31) = 8 \& (-1) = 8$
 - $a \& (\sim(a - b) \gg 31) = 5 \& (\sim(-1)) = 5 \& 0 = 0$
- Step 4: 结果为 $8 \mid 0 = 8$ 。

因此, $\max(5, 8)$ 的结果是 8。

1.3 位运算应用

操作一个数的二进制位:

获取一个数二进制的某一位:

// 获取 a 的第 b 位, 最低位编号为 0

```
int getBit(int a, int b) { return (a >> b) & 1; }
```

将一个数二进制的某一位设置为 0:

// 将 a 的第 b 位设置为 0 , 最低位编号为 0

```
int unsetBit(int a, int b) { return a & ~(1 << b); }
```

将一个数二进制的某一位取反:

// 将 a 的第 b 位取反 , 最低位编号为 0

```
int flapBit(int a, int b) { return a ^ (1 << b); }
```

1.3 位运算应用

交换两个数:

```
a=a^b;
```

```
b=a^b;
```

```
a=a^b;
```

1.3 位运算应用

交换两个数:

```
a=a^b;
```

```
b=a^b;
```

```
a=a^b;
```

补充知识点:

- 异或运算具有交换律、结合律。
- 0 和任意数字进行异或操作结果为数字本身。
- 两个相同的数字进行异或的结果为 0。

1.3 位运算应用

原理:

$$a = a \wedge b$$

$$b = (a \wedge b) \wedge b = a \wedge (b \wedge b) = a \wedge 0 = a$$

$$a = (a \wedge b) \wedge (a) = (a \wedge a) \wedge b = 0 \wedge b = b$$

1.3 位运算应用

经典面试题： 给定一个非空整数数组，除了某个元素只出现一次以外，其余每个元素均出现两次。找出那个只出现了一次的元素。

说明： 你的算法应该具有线性时间复杂度。 你可以不使用额外空间来实现吗？

1.3 位运算应用

经典面试题： 给定一个非空整数数组，除了某个元素只出现一次以外，其余每个元素均出现两次。找出那个只出现了一次的元素。

说明： 你的算法应该具有线性时间复杂度。 你可以不使用额外空间来实现吗？

使用刚刚的思想，两个相同数的异或为 0，因此只用把全部数字都异或一遍，剩下的数字就是要找的数字。

1.3 位运算应用

代码:

```
int find_only_number(int[] arr, int n) // arr 是数组, n 是数组元素的个数
{
    int value = 0;
    for (int i = 0; i < n; i++)
    {
        value ^= arr[i]; // 使用异或赋值运算
    }
    return value;
}
```

1.3 位运算应用

经典面试题 2: 给定一个非空整数数组 (使用 32 位存储), 除了某个元素只出现一次以外, 其余每个元素均出现了三次。找出那个只出现了一次的元素。说明: 你的算法应该具有线性时间复杂度。你可以不使用额外空间来实现吗?

1.3 位运算应用

经典面试题 2: 给定一个非空整数数组 (使用 32 位存储), 除了某个元素只出现一次以外, 其余每个元素均出现了三次。找出那个只出现了一次的元素。说明: 你的算法应该具有线性时间复杂度。你可以不使用额外空间来实现吗?

判断整除求余操作, 按位进行。



1.3 位运算应用

代码实现:

```
int find_only_number(int[] arr, int n) // arr 是数组, n 是数组元素的个数
{
    int value = 0;
    for (int i = 0; i < 32; i++) // 整数位 32 位, 遍历每一位
    {
        int sum = 0;
        for (int j = 0; j < n; j++) // 遍历 arr 数组
        {
            if (((arr[j] >> i) & 1) == 1) // arr[j] 的第 i 位为 1, 就增加 sum
                sum++;
        }
        if (sum % 3 == 1) // 对 3 求余
            value += (1 << i); // 将 1 写入 value 的第 i 位
    }
    return value;
}
```

1.4 平方根倒数的秘密

因为时间所限，无法完全讲解，详情请参考 B 站视频：



☐ 从 00:00 开始分享

获取视频分享链接



手机扫码观看/分享

1.5 参考资料

1. Wikipedia. 平方根倒数速算法.¹
2. OI WIKI. 位运算.²
3. 量子位. 什么代码让程序员之神感叹“卧槽”？改变游戏行业的平方根倒数算法.³

¹<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%B9%B3%E6%96%B9%E6%A0%B9%E5%80%92%E6%95%B0%E9%80%9F%E7%AE%97%E6%B3%95>

²<https://oi-wiki.org/math/bit/#%E5%B7%A6%E7%A7%BB%E5%92%8C%E5%8F%B3%E7%A7%BB>

³<https://www.bilibili.com/video/BV18j411i7bp>

Q&A

2. 命令行

2.1 引入

为什么需要学习命令行？

2.1 引入

为什么需要学习命令行？

下面许多内容基于类 Unix 系统的命令，例如 Linux 与 macOS。对于 Windows 的 PowerShell（注意，不是 `cmd`）当中的命令，如果和类 Unix 命令相同，不会特殊标注；如果不同，会使用括号标注。

2.2 简介

命令行界面（英语：Command-line interface，缩写：**CLI**）是在图形用户界面得到普及之前使用最为广泛的用户界面，它通常不支持鼠标，用户通过键盘输入指令，计算机接收到指令后，予以执行。

2.2 简介

命令行界面（英语：Command-line interface，缩写：**CLI**）是在图形用户界面得到普及之前使用最为广泛的用户界面，它通常不支持鼠标，用户通过键盘输入指令，计算机接收到指令后，予以执行。

与之相对的，图形用户界面（英语：Graphical User Interface，缩写：**GUI**）是指采用图形方式显示的计算机操作用户界面。目前，各种电脑和手机，主要都使用 GUI 作为交互方式，降低了大众的学习成本。不过，相比 CLI，GUI 的拓展性较弱。

2.2 简介

命令行界面（英语：Command-line interface，缩写：**CLI**）是在图形用户界面得到普及之前使用最为广泛的用户界面，它通常不支持鼠标，用户通过键盘输入指令，计算机接收到指令后，予以执行。

与之相对的，图形用户界面（英语：Graphical User Interface，缩写：**GUI**）是指采用图形方式显示的计算机操作用户界面。目前，各种电脑和手机，主要都使用 GUI 作为交互方式，降低了大众的学习成本。不过，相比 CLI，GUI 的拓展性较弱。

应用程序接口（英语：application programming interface，缩写：**API**）是一种计算接口，它定义多个软件中介之间的交互。它还可以提供扩展机制，以使用户可以通过各种方式对现有功能进行不同程度的扩展。这是最难使用的方式，不过对于程序员来说，是定制程度最高的方式。广义地讲，你现在使用的各种 C 语言库函数，也可以看作是 API。

2.3 常见命令

- `cd`: 用于更改当前目录（文件夹）
- `cp`: 用于复制文件和目录
- `ls`: 用于列出目录中的文件
- `mkdir`: 用于创建一个目录
- `mv`: 用于移动（重命名）文件和目录
- `rm`: 用于删除文件
- `rmdir`: 用于删除目录

（此处有 demo）

2.4 命令的组成

```
command param1 -o arg1 --option arg2
```

命令的不同的组成部分之间使用空格分割，空格的个数是任意的。第一个字符串是要使用的命令。

2.4 命令的组成

```
command param1 -o arg1 --option arg2
```

命令的不同的组成部分之间使用空格分割，空格的个数是任意的。第一个字符串是要使用的命令。

后面可以带有一个或者多个位置参数，例如 `cp source.txt destination.txt` 当中的 `source.txt` 和 `destination.txt` 就是位置参数。

2.4 命令的组成

```
command param1 -o arg1 --option arg2
```

命令的不同的组成部分之间使用空格分割，空格的个数是任意的。第一个字符串是要使用的命令。

后面可以带有一个或者多个位置参数，例如 `cp source.txt destination.txt` 当中的 `source.txt` 和 `destination.txt` 就是位置参数。

短选项： 使用一个短横线（-）开头，后跟一个单字母。短选项后面的下一个字符串就是该选项的参数。例如，在上面的命令中，对于短选项 `-o`，`arg1` 就是该选项的参数。

2.4 命令的组成

```
command param1 -o arg1 --option arg2
```

命令的不同的组成部分之间使用空格分割，空格的个数是任意的。第一个字符串是要使用的命令。

后面可以带有一个或者多个**位置参数**，例如 `cp source.txt destination.txt` 当中的 `source.txt` 和 `destination.txt` 就是位置参数。

短选项：使用一个短横线（-）开头，后跟一个单字母。短选项后面的下一个字符串就是该选项的参数。例如，在上面的命令中，对于短选项 `-o`，`arg1` 就是该选项的参数。

长选项：使用两个短横线（--）开头，后跟完整的单词或单词组合。长选项后面的下一个字符串就是该选项的参数。例如，在上面的命令中，对于长选项 `--option`，`arg2` 就是该选项的参数。

2.4 命令的组成

标志 (Flags): 类似于选项, 但不接受参数, 通常用于开关某个功能。例如, `-h` 或 `--verbose` 可以作为标志。

带有等号的长选项: 某些长选项可以用等号来直接赋值。例如, `--output=file.txt`。

复合命令和子命令: 某些命令行工具支持复合命令, 其中主命令后面跟随一个子命令。例如, `git commit` 中的 `commit` 就是一个子命令。

2.5 更多的命令

- date
- echo
- \$PATH (\$env:path)
- which (Get-Command)
- man
- ...

(此处有 demo)

2.6 参考资料

1. 计算机教育缺失的一课(2020) - 第 1 讲 - 课程概览与 shell.¹
2. 课程概览与 shell.²
3. 中国科学技术大学 Linux 用户协会. Linux 101.³
4. 命令行的艺术.⁴
5. Wikipedia. Command-line interface.⁵

¹<https://www.bilibili.com/video/BV1uc411N7eK>

²<https://missing-semester-cn.github.io/2020/course-shell/>

³<https://101.lug.ustc.edu.cn>

⁴<https://github.com/jlevy/the-art-of-command-line/blob/master/README-zh.md>

⁵https://en.wikipedia.org/wiki/Command-line_interface

Q&A

3. LLM

3.1 什么是大语言模型

一段很官方的解释:

大型语言模型，也称为 LLM，是基于大量数据进行预训练的超大型深度学习模型。底层转换器是一组神经网络，这些神经网络由具有自注意力功能的编码器和解码器组成。编码器和解码器从一系列文本中提取含义，并理解其中的单词和短语之间的关系。

3.1 什么是大语言模型

一段很官方的解释:

大型语言模型，也称为 LLM，是基于大量数据进行预训练的超大型深度学习模型。底层转换器是一组神经网络，这些神经网络由具有自注意力功能的编码器和解码器组成。编码器和解码器从一系列文本中提取含义，并理解其中的单词和短语之间的关系。

这都是什么意思???

3.1 什么是大语言模型

看一段视频的前 10 分钟，简单了解一下什么是 LLM:

【渐构】万字科普 GPT4 为何会颠覆现有工作流；为何你要关注微软 Copilot、文心一言等大模型

<https://www.bilibili.com/video/BV1MY4y1R7EN/>

3.2 实际例子

假设 LLM 接受到了以下输入:

Massachusetts is a state in the New England region of the Northeastern United States. It borders on the Atlantic Ocean to the east. The state's capital is...

3.2 实际例子

假设 LLM 接受到了以下输入:

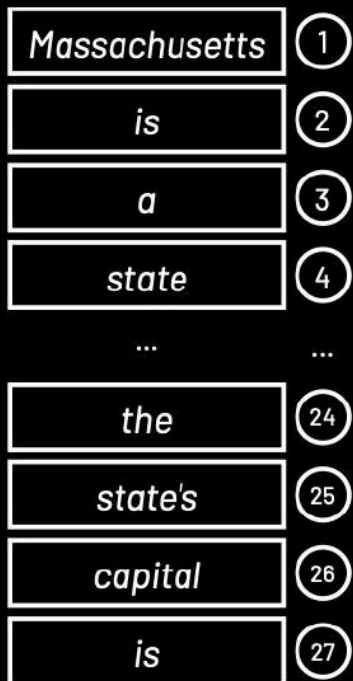
Massachusetts is a state in the New England region of the Northeastern United States. It borders on the Atlantic Ocean to the east. The state's capital is...

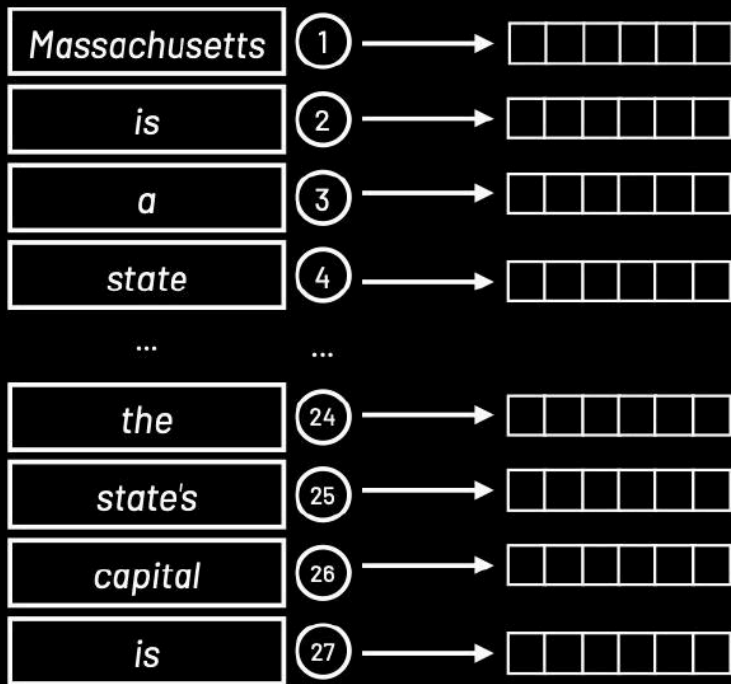
其中, 模型应该注意到最后的 state 指的是麻省:

Massachusetts is a state in the New England region of the Northeastern United States. It borders on the Atlantic Ocean to the east. The state's capital is...

Massachusetts
is
a
state
...
the
state's
capital
is

3.2 实际例子

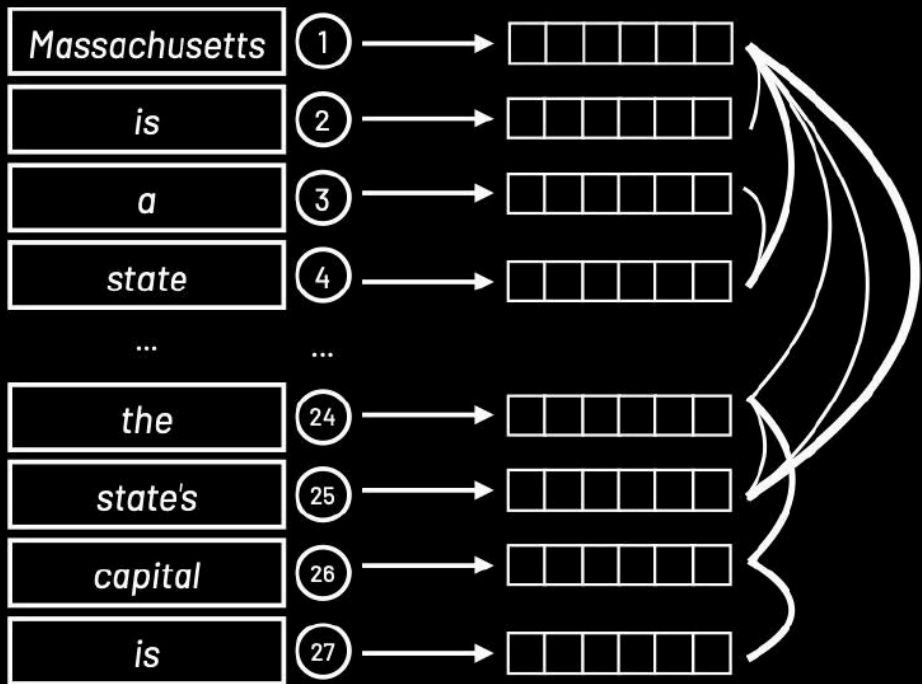


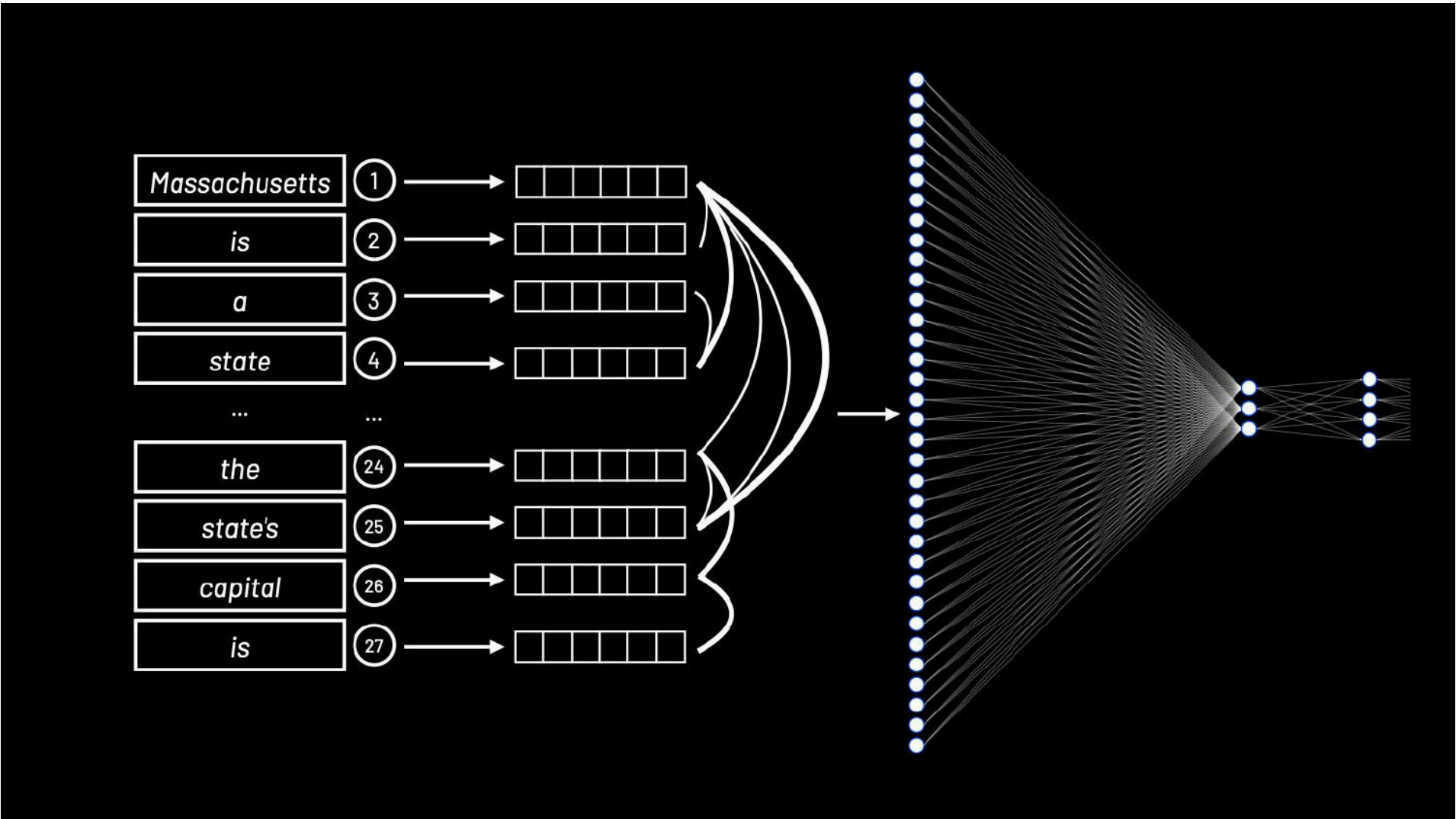


3.2 实际例子

3. LLM

[illegible]





3.3 提示词工程

基本的预测下文。尝试“The sky is ”。

3.3 提示词工程

基本的预测下文。尝试“The sky is ”。

更加明确的指令。尝试

“Complete the sentence:

The sky is ”

3.3 提示词工程

基本的预测下文。尝试“The sky is ”。

更加明确的指令。尝试

“Complete the sentence:

The sky is ”

这种设计有效的提示词，以指导模型执行期望任务的方法被称为提示词工程（**Prompt Engineering**）。

3.3 提示词工程

提示词的格式:

<问题>?

或者

<指令>

或者

Q: <问题>?

A:

3.3 提示词工程

刚才的提示词，都是零样本（**zero-shot**）提示，即你直接提示模型给出一个回答，而没有提供任何关于你希望它完成的任务的示例或示范。

3.3 提示词工程

刚才的提示词，都是零样本（**zero-shot**）提示，即你直接提示模型给出一个回答，而没有提供任何关于你希望它完成的任务的示例或示范。

其实，不一定非要使用问答格式。例如，使用下面的提示词，可以直接得到想要的输出：

```
This is awesome! // Positive
```

```
This is bad! // Negative
```

```
Wow that movie was rad! // Positive
```

```
What a horrible show! //
```

3.3 提示词工程

刚才的提示词，都是零样本（**zero-shot**）提示，即你直接提示模型给出一个回答，而没有提供任何关于你希望它完成的任务的示例或示范。

其实，不一定非要使用问答格式。例如，使用下面的提示词，可以直接得到想要的输出：

```
This is awesome! // Positive  
This is bad! // Negative  
Wow that movie was rad! // Positive  
What a horrible show! //
```

这使用了小样本（**few-shot**）的提示，来让模型根据上下文学习。

3.3 提示词工程

提示词要素:

- 指令: 想要模型执行的特定任务或指令。
- 上下文: 包含外部信息或额外的上下文信息, 引导语言模型更好地响应。
- 输入数据: 用户输入的内容或问题。
- 输出指示: 指定输出的类型或格式。

3.3 提示词工程

为了更好地演示提示词要素，下面是一个简单的提示，旨在完成文本分类任务：

请将文本分为中性、否定或肯定

文本：我觉得食物还可以。

情绪：

3.3 提示词工程

为了更好地演示提示词要素，下面是一个简单的提示，旨在完成文本分类任务：

请将文本分为中性、否定或肯定

文本：我觉得食物还可以。

情绪：

在这个任务当中，指令是“将文本分类为中性、否定或肯定”，输入数据是“我认为食物还可以”部分，使用的输出指示是“情绪：”。这个提示词没有使用上下文，也就是没有提供示例。

3.3 提示词工程

通用技巧:

- 从简单开始: 根据大模型输出的好坏, 慢慢修改提示词, 而不是指望一次提问就可以得到想要的答案。

3.3 提示词工程

通用技巧:

- 从简单开始: 根据大模型输出的好坏, 慢慢修改提示词, 而不是指望一次提问就可以得到想要的答案。
- 指令: 建议将指令放在提示的开头, 同时可以使用清晰的分隔符来分割指令和上下文。例子:

指令

将下面的文本翻译成西班牙语 :

文本 : “hello ! ”

3.3 提示词工程

- 具体性: 提示越详细, 越具有描述性, 结果越好。提示当中的细节应该和问题是相关的, 有助于完成手头的任务。

3.3 提示词工程

- 具体性：提示越详细，越具有描述性，结果越好。提示当中的细节应该和问题是相关的，有助于完成手头的任务。

具体性的例子：

提取以下文本中的地名。

所需格式：

地点：<逗号分隔的公司名称列表>

输入：“虽然这些发展对研究人员来说是令人鼓舞的，但仍有许多谜团。里斯本未知的香帕利莫德中心的神经免疫学家 Henrique Veiga-Fernandes 说：“我们经常在大脑和我们在周围看到的效果之间有一个黑匣子。”“如果我们想在治疗背景下使用它，我们实际上需要了解机制。””

3.3 提示词工程

- 引入场景：通常来说，提示词的“具体”需要指定场景，而不是泛泛而谈。这里非常类似于有效沟通——场景越具体，信息传达得越有效。

例如，你想要了解提示工程的概念。你可以尝试这样做：

解释提示工程的概念。保持解释简短，只有几句话，不要过于描述。

3.3 提示词工程

- 引入场景：通常来说，提示词的“具体”需要指定场景，而不是泛泛而谈。这里非常类似于有效沟通——场景越具体，信息传达得越有效。

例如，你想要了解提示工程的概念。你可以尝试这样做：

解释提示工程的概念。保持解释简短，只有几句话，不要过于描述。

从上面的提示中不清楚要使用多少句子以及什么风格。更好的提示应当是非常具体、并且使用场景的。例如：

使用 2-3 句话向高中学生解释提示工程的概念。

3.3 提示词工程

- 做什么还是不做什么？设计提示时的另一个常见技巧是避免说不要做什么，而应该说要做什么。

提示:

以下是向客户推荐电影的代理程序。不要询问兴趣。不要询问个人信息。

客户：请根据我的兴趣推荐电影。

代理：

3.3 提示词工程

更好的提示:

以下是向客户推荐电影的代理程序。代理负责从全球热门电影中推荐电影。它应该避免询问用户的偏好并避免询问个人信息。如果代理没有电影推荐，它应该回答“抱歉，今天找不到电影推荐。”。

顾客：请根据我的兴趣推荐一部电影。

客服：

3.3 提示词工程

代码提示词

- 完整的题目描述
- 指明你使用的语言
- 充分的输入输出示例
- 各个部分使用明确的分隔符分割
- (可选) 如果你正在 debug, 提供完整的代码
- (可选) debug 过程中, 给出具体的失败案例——输入、期望的输出、实际的输出
- (可选) 编译失败的情况下, 给出完整的报错信息

看一个具体例子。

3.4 参考资料

1. Yjango 的科普视频: 【【渐构】万字科普 GPT4 为何会颠覆现有工作流; 为何你要关注微软 Copilot、文心一言等大模型】.¹
2. 3blue1brown 的深度学习系列: 【GPT 是什么? 直观解释 Transformer | 深度学习第 5 章】.²
3. 漫士沉思录的科普视频: 【90 分钟! 清华博士带你一口气搞懂人工智能和神经网络】.³
4. 提示词工程指南.⁴

¹<https://www.bilibili.com/video/BV1MY4y1R7EN>

²<https://www.bilibili.com/video/BV13z421U7cs>

³<https://www.bilibili.com/video/BV1atCRYsE7x>

⁴<https://www.promptingguide.ai/zh>

3.5 参考论文

1. Vaswani, Ashish et al. “Attention is All you Need.” Neural Information Processing Systems (2017).
2. Devlin, Jacob et al. “BERT: Pre-training of Deep Bidirectional Transformers for Language Understanding.” North American Chapter of the Association for Computational Linguistics (2019).
3. Radford, Alec and Karthik Narasimhan. “Improving Language Understanding by Generative Pre-Training.” (2018).
4. Radford, Alec, et al. “GPT 2; Language Models are Unsupervised Multitask Learners.” 2019 by OpenAI.
5. Brown, Tom B. “Language models are few-shot learners.” arXiv preprint arXiv:2005.14165 (2020).
6. Achiam, OpenAI Josh et al. “GPT-4 Technical Report.” (2023).

Q&A

4. 总结与其他

4.1 C 语言的知识

- 基本的字符集、变量与常量、运算符
- 输入输出、调试、分支与循环
- 函数与递归
- 数组、指针、字符串、标准库
- 位运算

¹<https://www.bilibili.com/video/BV1XF411y7iJ>

4.1 C 语言的知识

- 基本的字符集、变量与常量、运算符
- 输入输出、调试、分支与循环
- 函数与递归
- 数组、指针、字符串、标准库
- 位运算

对于睿信同学的 C 语言入门，可以参考 CS50 课程，其中用生动形象的方式讲解了 C 语言。对于电信同学，可以尝试做一做 CS50 的编程作业，质量很高。¹

¹<https://www.bilibili.com/video/BV1XF411y7iJ>

4.2 资源推荐

- CSDIY。自学 CS 的最好途径之一，详细介绍了许多的课程，拥有丰富的资料推荐。¹
- Hackway。可以看作 CSDIY 的补充，介绍了六大 CS 名校（斯坦福、MIT、UCB、普林斯顿、哈佛、CMU）的本科培养路线，可以参考。²
- CS50P 或者 CS61A。Python 入门课程，其中 CS50P 更偏向实用，CS61A 更偏向理论，二者都很好。³⁴
- 我的博客《信科大一通关指南》。介绍了心态、方法，也有每门课程的简评。电信的课程差别不大，都可以参考。⁵

¹<https://csdiy.wiki/>

²<https://hackway.org/docs/cs/intro>

³<https://csdiy.wiki/%E7%BC%96%E7%A8%8B%E5%85%A5%E9%97%A8/Python/CS50P/>

⁴<https://csdiy.wiki/%E7%BC%96%E7%A8%8B%E5%85%A5%E9%97%A8/Python/CS61A/>

⁵<https://ovideros.github.io/p/%E4%BF%A1%E7%A7%91%E5%A4%A7%E4%B8%80%E9%80%9A%E5%85%B3%E6%8C%87%E5%8D%97/>

4.3 实用的工具

- 如果你想要保存代码的每一个版本，还想和别人协作写代码——**Git**、**Github**、**Gitee**

4.3 实用的工具

- 如果你想要保存代码的每一个版本，还想和别人协作写代码——**Git**、**Github**、**Gitee**
- 如果你想要使用远程的服务器，来运行一些很复杂的运算（通常是深度学习）——了解 **Linux**、**CLI**、**SSH**

4.3 实用的工具

- 如果你想要保存代码的每一个版本，还想和别人协作写代码——**Git**、**Github**、**Gitee**
- 如果你想要使用远程的服务器，来运行一些很复杂的运算（通常是深度学习）——了解 **Linux**、**CLI**、**SSH**
- 如果你觉得 Word 很难用，希望使用更加格式化的工具来写论文、写报告、做 PPT——**Markdown**、**LaTeX**、**Typst**（**Typst** 拥有 **LaTeX** 的排版能力，同时拥有 **Markdown** 一样简洁的语法，该演示文稿使用 **Typst** 编写）

4.3 实用的工具

- 如果你想要保存代码的每一个版本，还想和别人协作写代码——**Git**、**Github**、**Gitee**
- 如果你想要使用远程的服务器，来运行一些很复杂的运算（通常是深度学习）——了解 **Linux**、**CLI**、**SSH**
- 如果你觉得 Word 很难用，希望使用更加格式化的工具来写论文、写报告、做 PPT——**Markdown**、**LaTeX**、**Typst**（**Typst** 拥有 **LaTeX** 的排版能力，同时拥有 **Markdown** 一样简洁的语法，该演示文稿使用 **Typst** 编写）
- 如果你觉得 C 语言太麻烦，想要分析数据、画图——使用 **Python** 以及相关的库，例如 **Numpy**、**Matplotlib**、**Pandas**、**Seaborn** 等等
- 如果你觉得 Dev C++ 太丑，或者不够智能，可以使用更先进的 IDE——**Vscode**、**Cursor**（内部集成了 AI）

4.3 实用的工具

- 如果你想要自定义 C 语言的编译过程，或者需要编写拥有很多文件的大型项目——使用 **GNU Make** 等等

4.3 实用的工具

- 如果你想要自定义 C 语言的编译过程，或者需要编写拥有很多文件的大型项目——使用 **GNU Make** 等等
- 如果你想要匹配某个文本的格式——**正则表达式**

4.3 实用的工具

- 如果你想要自定义 C 语言的编译过程，或者需要编写拥有很多文件的大型项目——使用 **GNU Make** 等等
- 如果你想要匹配某个文本的格式——正则表达式
- 如果你想要做一个网页——了解一些前端开发，例如 **html**、**css**、**javascript**

4.3 实用的工具

- 如果你想要自定义 C 语言的编译过程， 或者需要编写拥有很多文件的大型项目——使用 **GNU Make** 等等
- 如果你想要匹配某个文本的格式——正则表达式
- 如果你想要做一个网页——了解一些前端开发， 例如 **html**、**css**、**javascript**
- 如果你觉得配置环境很麻烦， 使用虚拟环境——**Anaconda**（**Python** 相关）、**Docker**（万能的环境）

4.3 实用的工具

- 如果你想要自定义 C 语言的编译过程，或者需要编写拥有很多文件的大型项目——使用 **GNU Make** 等等
- 如果你想要匹配某个文本的格式——正则表达式
- 如果你想要做一个网页——了解一些前端开发，例如 **html**、**css**、**javascript**
- 如果你觉得配置环境很麻烦，使用虚拟环境——**Anaconda**（**Python** 相关）、**Docker**（万能的环境）
- 如果你不想使用鼠标，只使用键盘编辑代码——**Vim**、**Emacs**

4.3 实用的工具

- 如果你想要自定义 C 语言的编译过程，或者需要编写拥有很多文件的大型项目——使用 **GNU Make** 等等
- 如果你想要匹配某个文本的格式——正则表达式
- 如果你想要做一个网页——了解一些前端开发，例如 **html**、**css**、**javascript**
- 如果你觉得配置环境很麻烦，使用虚拟环境——**Anaconda**（**Python** 相关）、**Docker**（万能的环境）
- 如果你不想使用鼠标，只使用键盘编辑代码——**Vim**、**Emacs**
- 如果你希望在 Windows 上面运行 Linux——虚拟机、**WSL**

4.3 实用的工具

- 如果你希望查找报错——**Bing**、**Google**、**StackOverflow**、**Github issues** 等等

¹<https://csbaoyan.top/>

²<https://csdiy.wiki/%E5%BF%85%E5%AD%A6%E5%B7%A5%E5%85%B7/tools>

4.3 实用的工具

- 如果你希望查找报错——**Bing**、**Google**、**StackOverflow**、**Github issues** 等等
- 如果你希望了解 CS 方向的保研信息——强烈推荐 **CS BAOYAN**¹，知乎、小红书上也会有零散的经验贴

¹<https://csbaoyan.top/>

²<https://csdiy.wiki/%E5%BF%85%E5%AD%A6%E5%B7%A5%E5%85%B7/tools>

4.3 实用的工具

- 如果你希望查找报错——**Bing**、**Google**、**StackOverflow**、**Github issues** 等等
- 如果你希望了解 CS 方向的保研信息——强烈推荐 **CS BAOYAN**¹，知乎、小红书上也会有零散的经验贴
- 如果你希望了解 AI 领域的最新研究进展，可以看中文的“三大会”公众号——机器之心、量子位、新智元

¹<https://csbaoyan.top/>

²<https://csdiy.wiki/%E5%BF%85%E5%AD%A6%E5%B7%A5%E5%85%B7/tools>

4.3 实用的工具

- 如果你希望查找报错——**Bing**、**Google**、**StackOverflow**、**Github issues** 等等
- 如果你希望了解 CS 方向的保研信息——强烈推荐 **CS BAOYAN**¹，知乎、小红书上也会有零散的经验贴
- 如果你希望了解 AI 领域的最新研究进展，可以看中文的“三大会”公众号——机器之心、量子位、新智元
- 更多可以参考 CSDIY 上面的必学工具与实用工具箱²

¹<https://csbaoyan.top/>

²<https://csdiy.wiki/%E5%BF%85%E5%AD%A6%E5%B7%A5%E5%85%B7/tools>

Q&A

THANKS!

结束后有问题也可以当面问我。