

<<信息学竞赛程序设计方法>>

图书基本信息

书名：<<信息学竞赛程序设计方法>>

13位ISBN编号：9787121050411

10位ISBN编号：7121050412

出版时间：2007-9

出版时间：电子工业出版社

作者：张世禄，陈毅清 著

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## <<信息学竞赛程序设计方法>>

### 内容概要

本书按程序基本结构将程序设计的算法分为递推算法、迭代法、尝试法和点阵关系算法4类，通过90余例具体介绍了基于类的程序设计方法和技巧、低复杂度程序的设计方法和技巧以及各类问题程序的设计方法和技巧。

书中3/4的例题其算法和程序都有新颖独到之处，第6章和第7章中的不少算例为本书特有，绝大多数算例可作为信息学程序竞赛试题。

本书既可作为计算机学科程序设计教师、研究生的参考书或教学用书，也可作为中学信息学程序竞赛的教学参考书或教学用书。

## <<信息学竞赛程序设计方法>>

### 书籍目录

第1章 程序设计方法 1.1 结构化程序设计方法 goto语句大论战 1.2 程序复杂度定量算法 1.2.1 Halsted法 1.2.2 McCabe法 1.2.3 计算实例 1.2.4 环数法改进算法 1.3 四代计算机语言和业务基础软件平台 1.3.1 机器语言 1.3.2 第二代计算机语言 1.3.3 第三代计算机语言 1.3.4 第四代计算机语言 1.3.5 业务基础软件平台 1.3.6 软件危机和软件产业前景 1.4 基于“类”的程序设计方法 1.4.1 编写低复杂度程序、编写通用程序 1.4.2 按程序结构对算法分类 1.4.3 算法设计 1.4.4 程序设计 1.4.5 程序书写风格 1.4.6 文档 小结第2章 递推算法和算例 2.1 一维递推算法 2.2 二维递推算法 2.3 广义递推算法 小结 思考题第3章 迭代算法和算例 3.1 广义迭代法 3.2 传统迭代法 3.3 向量迭代法 小结 思考题第4章 尝试法和算例 4.1 简单尝试问题 4.2 逻辑推理问题 4.3 文字和符号游戏问题 4.4 穷举法 4.5 查询检索和智力辨识问题 4.6 最大值、最小值问题 小结 思考题第5章 点阵关系算法和算例 5.1 标准点阵关系算法 5.2 特殊排序 小结 思考题第6章 不定重循环算法和算例 6.1 基于尝试法的不定重循环问题 6.2 基于穷举法的不定重循环问题 小结 思考题第7章 游戏算法和算例 7.1 倒推游戏 7.2 筛选游戏 7.3 要补充规则的游戏问题 7.4 双人游戏问题 小结 思考题参考文献

<<信息学竞赛程序设计方法>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>