

<<迷宫趣话>>

图书基本信息

书名：<<迷宫趣话>>

13位ISBN编号：9787564009663

10位ISBN编号：7564009667

出版时间：2007-2

出版时间：理工大学

作者：吴鹤龄

页数：164

字数：217000

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>

<<迷宫趣话>>

内容概要

迷宫作为一种玩具、一种游戏，也被用于建筑、园林、战争、悬疑小说，科学研究，艺术创作等方面，是一种人类文化遗产。

迷宫之所以吸引人，在于它的趣味性及对智力的挑战性。

但迷宫产生之初可不是一种玩具。

那么迷宫是何时产生的，是谁发明了迷宫，又是为什么发明迷宫呢？在千百年的人类历史上，围绕迷宫又发生了多少有趣的故事呢？阅读本书可以增加历史、地理、文化、数学等方面的知识，可以锻炼智力，亦可供休闲娱乐，适合具有初中以上文化程度的广大读者阅读。

本书对迷宫进行了全面的介绍，涉及迷宫的起源和它的象征性意义、历史和现状、分类与用途等广泛的话题，讨论了迷宫中的数学，以及迷宫与拓扑学、图论、计算机算法、心理学、文学艺术等的关系，内容丰富，文笔流畅，图文并茂，生动有趣。

<<迷宫趣话>>

书籍目录

- 第一章 迷宫的起源及意义 1.1 源于希腊神话的迷宫 1.2 有关克里特迷宫的文物 1.3 克里特迷宫真的存在过吗？
1.4 特洛伊游戏——迷宫起源的另一版本 1.5 克里特迷宫赏析 1.6 迷宫的象征性意义 1.7 迷宫在中国
- 第二章 世界上的主要迷宫概览 2.1 教堂中的迷宫 2.2 庭园迷宫 2.3 草皮迷宫 2.4 石头迷宫
2.5 “纸上迷宫”
- 第三章 迷宫的用途 3.1 迷宫在心理学实验中的应用 3.2 迷宫在心理测量中的应用
3.3 迷宫用于智力测验 3.4 迷宫在认知科学和人工智能中的应用 3.5 迷宫在智力训练中的应用 3.6
迷宫在心理治疗中的应用 3.7 迷宫在工业技术中的应用
- 第四章 迷宫中的数学 4.1 迷宫的拓扑结构
4.2 如何通过迷宫？
4.3 怎样逃离迷宫？
4.4 怎样找到穿越迷宫的最短路径？
4.5 计算机解迷宫问题 4.6 迷宫与幻方 4.7 迷宫与NP完全性问题
- 第五章 特色迷宫种种 5.1 立体迷宫 5.2 镜子迷宫 5.3 走步受限制的迷宫 5.4 自指示迷宫 5.5 文字迷宫 5.6 空心迷宫 5.7 由计算机产生的迷宫 5.8 另类迷宫
- 第六章 文学艺术作品中的迷宫 6.1 露莎蒙德的闺房 6.2 博尔赫斯的《小径分岔的花园》 6.3 福尔摩斯探案中的迷宫 6.4 横沟正史的《迷宫之门》 6.5 凌迂行人的《迷宫馆的诱惑》 6.6 古利克的《迷宫案》 6.7 邮票上的迷宫 6.8 作为艺术品的迷宫
- 第七章 迷宫玩具和游戏
7.1 平面迷宫玩具 7.2 立体迷宫玩具 7.3 “比利时迷宫” 7.4 棋盘迷宫游戏 7.5 用扑克牌玩的迷宫游戏 7.6 米诺陶洛斯公司的几个产品 7.7 中国民间迷宫玩具
- 附录一 本书部分迷宫答案
附录二 解迷宫问题的一个C语言程序
附录三 插图索引
参考文献

<<迷宫趣话>>

章节摘录

插图

<<迷宫趣话>>

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>