

Содержание

Введение	6
Глава 1. Парадигма структурного программирования	9
Зачем нужны общие принципы?	10
Нисходящее проектирование	12
Три базовых элемента структурного программирования	14
Пример разработки	17
Глава 2. Вычислительные алгоритмы	26
Моделирование непрерывных процессов дискретными	27
Метод половинного деления. Общая задача поиска величины	31
Метод касательных	34
Метод хорд	35
Метод итераций (последовательных приближений)	36
Обобщение метода половинного деления	37
Метод наименьших квадратов	38
Задача вычисления площадей криволинейных фигур	42
Метод Симпсона	45
Метод Монте-Карло	48
Глава 3. Числовые алгоритмы	54
Алгоритм Евклида	55
Алгоритмы факторизации и поиска простых	57
Выделение полного квадрата (алгоритм Ферма)	58
Квадратичное решето	60
Алгоритм Полларда	66
Алгоритмы поиска простых чисел	69
Решето Аткина	71
Решето Сундарама	72
Тесты простоты	73
Числа Мерсенна	75
Тест Люка-Лемера	76
Числа Ферма	78
Тест Пепина	78
Псевдослучайные числа	78
Критерии правильности случайных чисел	81
Критерий, основанный на квадратичном отклонении	81
Линейный конгруэнтный метод	81
Методы перемешивания	85

Глава 4. Арифметика	89
Представление числа в позиционной системе счисления	90
Проблемы технической реализации арифметики	93
Двоичный сумматор	94
Ускорение операции сложения	95
Представление чисел в форме с фиксированной и плавающей десятичной точкой	96
Реализация арифметики на уровне алгоритмического языка	97
Сложение двух чисел	97
Вычитание из большего меньшего	99
Умножение	102
Деление	107
Некоторые другие алгоритмы	115
Алгоритм быстрого возведения в степень	115
Быстрый перевод из десятичной в двоичную систему счисления	116
Решениеdioфантовых уравнений.....	117
Двоичная арифметика	119
Сложение двоичных чисел	120
Как преобразовать в двоичное число дробную часть	122
Вычитание двоичных чисел	124
Умножение в двоичной системе счисления	125
Деление в двоичной системе счисления	126
Глава 5. Рекурсия и динамическое программирование	131
Общее определение	132
Задача о ханойской башне	135
Переход от рекурсивного к нерекурсивному решению	138
Рекурсия как метод поиска	143
Динамическое программирование	144
Задача обхода конем шахматной доски	146
Факторизация числа	153
Глава 6. Сортировки	166
Общая постановка задачи	167
Обменные сортировки. Сортировка пузырьком	168
Шейкерная сортировка	170
Анализ качеств алгоритма	171
Сортировка выбором	174
Сортировка вставками	176
Сортировка Шелла	178
Быстрая сортировка	181
Двоичная сортировка	186
Сортировка слияниями	191

Глава 7. Комбинаторные задачи	204
Общая постановка задачи	205
Оптимизация перебора	207
Связь комбинаторики с алгоритмами на графах	209
Основные комбинаторные задачи	210
Задача получения перестановок на множестве из N элементов	210
Построение сочетаний без повторений на множестве элементов	216
Сочетания с повторениями	221
Задача получения размещений	223
Глава 8. Динамические структуры данных	224
Понятие о динамической величине	225
Линейный связный список	226
Зачем рекурсивные структуры нужны?	229
Использование рекурсивных определений для создания деревьев данных	233
Глава 9. Алгоритмы принятия решений.....	237
Постановка задачи. Понятие эвристического алгоритма	238
Оценочная функция	240
Метод минимакса	241
Альфа-бета алгоритм	245
Глава 10. Алгоритмы на графах	250
Стратегии обхода	251
Обход графа в ширину	251
Обход графа в глубину	253
Построение оставного дерева	253
Алгоритм Прима	254
Алгоритм Краскала	258
Алгоритм поиска компонент связности	263
Волновой алгоритм	265
Алгоритм Дейкстры	269
Алгоритм Флойда	276
Нахождение максимального потока	280
Глава 11. Приложения	296
Приложение 1. Элементы комбинаторики	297
Приложение 2. Теория графов	301
Приложение 3. Элементы теории вероятности	309
Приложение 4. Синтаксис языка Компонентный Паскаль	315
Список литературы	319

Введение

Книга, которую вы держите в руках, является логическим продолжением книги «Современное программирование с нуля» того же автора. Но если упомянутая книга была посвящена выработке базовых программистских умений, то сейчас цель – наработка инструментария программиста-профессионала. Если вы в программировании совсем новичок, то придется эту книгу пока отложить и заняться приобретением базовых навыков: необходимо уверенно владеть языком Паскаль, желательно его последней версией Компонентный Паскаль, и совершенно необходим хороший навык написания хотя бы несложных программ.

Основное содержание книги – алгоритмы и некоторые интересные задачи. Исключение составляет только первая глава, посвященная принципиальному вопросу: что такое хорошо написанная программа. Это, может быть, покажется неинтересным, но постарайтесь все же первую главу прочитать максимально внимательно. Структурное программирование, которому полностью посвящена первая глава, есть форма дисциплины мышления программиста. А недисциплинированный программист обречен на неудачу независимо от того, каким набором алгоритмов, технологий и языков программирования он владеет.

Все остальные главы посвящены искусству алгоритмизации. Часть материала потребует некоторых математических знаний. Большую часть требуемой математики вы сможете найти здесь же, но без строгих доказательств и детального изложения. Поэтому книга довольно самодостаточна, а для желающих углубить свои знания по тому или иному вопросу даны ссылки на специальные источники.

Язык изложения – Компонентный Паскаль. Для примеров практически не используются какие-либо библиотечные модули, применяемые средства максимально просты, если вы имеете хороший языковой опыт, однако не знаете КП, текст не станет для вас слишком непонятным. Но все же книга будет более читаемой, если вы как следует усвоите Компонентный Паскаль.

Наверное, главная особенность стиля изложения – это детальность разработки примеров. Только некоторые совсем уж простые задачи даны кратко, большая их часть снабжена пошаговым разъяснением всех деталей реализации. Если алгоритм сложен, то его объяснение снабжается примерами использования, иллюстрациями. Выбор реализации алгоритмов сделан автором в пользу прозрачности и понятности, быть может, иногда за счет потери некоторой части эффективности. Уровень завершенности реализации учебных примеров разный. Для некоторых примеров дан только фрагмент программы, но таких мало. Для некоторых примеров написан текст процедуры, которую еще надо оформить в какой-то модуль. И есть примеры, полностью завершенные (до модуля). Впрочем, если текст примера в книге дан только в виде процедуры, то в приложении на диске он скорее всего представляет собой полностью завершенную программу. В текстах примеров активно используются идентификаторы на русском языке для большей эффективности объяснения. Поэтому если у вас нет желания переписывать иденти-

фикаторы латиницей, то воспользуйтесь сборкой BlackBox с диска, прилагаемого к книге.

В тексте книги много заданий для самостоятельной работы. Все задания логически вытекают из хода изложения. Это могут быть теоретические вопросы о свойствах исследуемых алгоритмов, это могут быть предложения по улучшению реализации или идеи несколько иной реализации того же алгоритма. Немного пройдемся по главам.

Первая глава посвящена основным идеям структурного программирования. Глава очень краткая, изложена, если можно так сказать, самая суть метода. Здесь необходимо указать, что вопросы методологии всегда были и будут самыми спорными, поэтому, возможно, кто-то не согласен с такой структурой рассказа, очевидно, что вопросы структурного программирования и исходящего проектирования можно излагать по-разному. Но перед книгой не ставилась цель исчерпывающего анализа этой сложнейшей темы, кроме того, в тексте главы будут ссылки на авторитетных авторов и классические книги.

Вторая глава – о вычислительных алгоритмах, это о том, как поступать в ситуациях, когда нет возможности выполнить расчет подстановкой в простую формулу. Оказывается, в реальных задачах очень часто приходится прибегать к так называемым численным методам, которые и составляют содержание второй главы.

Третья глава – это рассказ о числовых алгоритмах. Объяснены некоторые часто используемые вещи, например алгоритм Евклида, решето Эратосфена, и часть времени посвящена достаточно увлекательным задачам, не имеющим на сегодня исчерпывающего решения, – это задача факторизации, задача получения больших простых, задача построения последовательности псевдопростых чисел.

Четвертая глава – это арифметика. Мы все привыкли, что электронные устройства умеют выполнять арифметические операции, но ведь это тоже проблемы алгоритмизации. В главе рассмотрены некоторые вопросы, возникающие при программировании арифметики. Приведены реализации выполнения операций столбиком, и рассказано о некоторых возможностях усиления арифметических алгоритмов.

Пятая глава – рассказ о рекурсии. Даны определение и основные свойства. Рассказано, как строится рекурсивный процесс, какие при этом возникают проблемы. Вводится представление о динамическом программировании. Решены несколько несложных задач, и завершается глава двумя достаточно серьезными задачами: задачей обхода конем шахматной доски и еще одним алгоритмом факторизации, которого нет в главе о числовых алгоритмах.

Шестая глава. Сортировки. Рассмотрены: пузырьковая сортировка, шейкерная, сортировка подсчетом, сортировка вставками, выбором, быстрая, двоичная, сортировка Шелла, сортировка слияниями и естественными слияниями. Начинается глава общей постановкой задачи, в ходе изложения кратко анализируются свойства сортировок.

Седьмая глава. Комбинаторные задачи. Дано представление о том, что такое вообще комбинаторная задача, обсуждены проблема комбинаторного взрыва и возможности построения эвристического решения. Приведены реализации не-

которых базовых, комбинаторных задач: построение перестановок, сочетаний, с повторениями и без. Даны рекурсивные и нерекурсивные решения.

Восьмая глава. Динамические структуры данных. Это небольшой рассказ о том, что такое динамические величины и, главным образом, что такое рекурсивно определяемые величины, описаны некоторые операции над связанными списками и деревьями.

Девятая глава – о том, как написать программу, умеющую принимать решения. Разъяснены основные составляющие такой программы: оценочная функция, минимаксный обход дерева вариантов, некоторые возможности его сокращения. Дано определение эвристического алгоритма, указаны проблемы, возникающие при попытке сократить дерево перебора.

Последняя, десятая глава – самая технически сложная – алгоритмы на графах. Рассмотрены следующие задачи: построение остовного дерева, построение компоненты связности, поиск кратчайшего пути волновым алгоритмом, поиск наиболее дешевых путей алгоритмами Дейкстры и Флойда, построение максимального потока алгоритмом Форда-Фалкерсона.

Завершена книга некоторыми приложениями, кратко излагающими основные понятия комбинаторики, теории графов и теории вероятностей. Это на тот случай, если вашей математической подготовки окажется недостаточно.