

9.	Temat: <b>Algorytmy zachłanne i dynamiczne.</b>	180 minut
<p><b>Cel zajęć:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Poznanie kolejnych strategii rozwiązywania problemów.</li> <li>– Uświadomienie niekorzyści powstających przy korzystaniu z rekurencji w rozwiązywaniu niektórych problemów programistycznych</li> </ul>		
<p><b>Efekty kształcenia:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Programowanie dynamiczne - konstruowanie optymalnego rozwiązania na podstawie wyników wcześniejszych obliczeń</li> <li>– Metoda zachłanna – podejmowanie działań, które wydają się optymalne na daną chwilę.</li> <li>– Algorytm wyznaczania liczb Fibonacciego</li> <li>– Problem wydawania reszty</li> </ul>		
<p><b>Przebieg zajęć:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Nakreślenie celu zajęć. Uczniowie logują się na szkopuł.edu.pl (<b>5 minut</b>)</li> <li>2. Omówienie zadania z pracy domowej (<b>5 minut</b>) wskazówki do rozwiązania zadania znajdują się w opisie poprzedniej lekcji.</li> <li>3. Turniej programistyczny (czas trwania około <b>135 minut</b>) <ul style="list-style-type: none"> <li>– 9.1. Oszczędności Bitka – podejście zachłanne dla podanych nominałów działa</li> <li>– 9.2. Sklep odzieżowy – klasyczny dynamik (patrz pakowanie plecaka – notatka)</li> <li>– 9.3. Liczby Fibonacciego – rekurencja jest za mało wydajna</li> </ul> </li> <li>4. Wykład (czas trwania około <b>30 minut</b>) – patrz notatka do lekcji</li> <li>5. Podsumowanie zajęć i zadanie pracy domowej (razem około <b>5 minut</b>): <ul style="list-style-type: none"> <li>– 9.4. Klocki (OIG3) – klasyczny dynamik</li> <li>– 9.5. High Profit Only - klasyczny dynamik</li> <li>– 9.6. Zachłanny wąż kontratakuje - dodatkowo dla chętnych</li> </ul> </li> </ol>		
<p><b>Materiały do samokształcenia:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– załączona notatka</li> </ul>		