ZADANIA ZA 10 PKT. KAŻDE

1. Wyjaśnij:

* Na czym polega przewaga algorytmu Rabina-Karpa nad algorytmem naiwnym?
* Na czym polega przewaga algorytmu KMP nad algorytmem wyszukiwania wzorca z użyciem automatu? Jakim kosztem w algorytmie KMP udało się pozbyć automatu?

1. Dana jest szachownica *N* × *N*. Dany jest zbiór par *X* ⊂ *N* × *N*, pól wykluczonych, tj. tych, na których nie może stawać żadna figura. Dane są też punkt startowy i końcowy na szachownicy, odp. *s*, *k* ∈ *N* × *N*. Zaproponować algorytm, który wyznaczy najkrótszą trajektorię konika szachowego z punktu *s* do *k*.

ZADANIA ZA 10 PKT. KAŻDE

1. Wyjaśnij:

* Na czym polega przewaga algorytmu Rabina-Karpa nad algorytmem naiwnym?
* Na czym polega przewaga algorytmu KMP nad algorytmem wyszukiwania wzorca z użyciem automatu? Jakim kosztem w algorytmie KMP udało się pozbyć automatu?

1. Dana jest szachownica *N* × *N*. Dany jest zbiór par *X* ⊂ *N* × *N*, pól wykluczonych, tj. tych, na których nie może stawać żadna figura. Dane są też punkt startowy i końcowy na szachownicy, odp. *s*, *k* ∈ *N* × *N*. Zaproponować algorytm, który wyznaczy najkrótszą trajektorię konika szachowego z punktu *s* do *k*.

ZADANIA ZA 10 PKT. KAŻDE

1. Wyjaśnij:

* Na czym polega przewaga algorytmu Rabina-Karpa nad algorytmem naiwnym?
* Na czym polega przewaga algorytmu KMP nad algorytmem wyszukiwania wzorca z użyciem automatu? Jakim kosztem w algorytmie KMP udało się pozbyć automatu?

1. Dana jest szachownica *N* × *N*. Dany jest zbiór par *X* ⊂ *N* × *N*, pól wykluczonych, tj. tych, na których nie może stawać żadna figura. Dane są też punkt startowy i końcowy na szachownicy, odp. *s*, *k* ∈ *N* × *N*. Zaproponować algorytm, który wyznaczy najkrótszą trajektorię konika szachowego z punktu *s* do *k*.

ZADANIA ZA 10 PKT. KAŻDE

1. Wyjaśnij:

* Na czym polega przewaga algorytmu Rabina-Karpa nad algorytmem naiwnym?
* Na czym polega przewaga algorytmu KMP nad algorytmem wyszukiwania wzorca z użyciem automatu? Jakim kosztem w algorytmie KMP udało się pozbyć automatu?

1. Dana jest szachownica *N* × *N*. Dany jest zbiór par *X* ⊂ *N* × *N*, pól wykluczonych, tj. tych, na których nie może stawać żadna figura. Dane są też punkt startowy i końcowy na szachownicy, odp. *s*, *k* ∈ *N* × *N*. Zaproponować algorytm, który wyznaczy najkrótszą trajektorię konika szachowego z punktu *s* do *k*.