

الخوارزميات

**الخوارزمية:** هي متتالية من الخطوات المتسلسلة والبيطة والمنتهية التي تؤدي إلى حل مسألة ما.  
 الخوارزمية الصحيحة: نقول عن خوارزمية ما أنها صحيحة إذا انتهت بإعطاء خرجات صحيحة من أجل جميع قيم الدخل الممكنة.  
 الخوارزمية الخاطئة: نقول إن الخوارزمية خاطئة إذا لم تنتهي أو انتهت بإعطاء حل خاطئ من أجل قيمة واحدة على الأقل من قيم الدخل.

طرق كتابة الخوارزمية:

- 1- النصية: موهنوع بقير (وصف الخوارزمية مع مراعاة تعريف الخوارزمية)
- 2- الرموز الرافعة: pseudo-code تبدأ ب begin, start (بمجرد زانفة) تشبه كثير البرمجة تنتهي ب end, stop

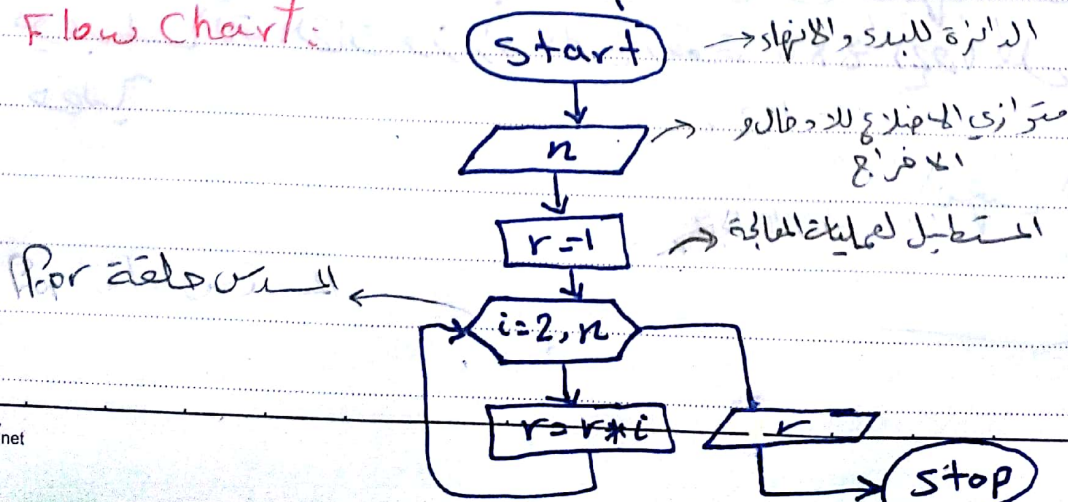
3- البيانية: Flow chart تستخدم مجموعة من الأشكال الهندسية المتعارف عليها. ووجدت لتوضيح شكل الكتابة لكي يتمكن من قراءة الخوارزمية في حال عدم إتقاننا للغة ما مكتوبة بها  
 مثال: اكتب خوارزمية تقوم بحساب  $n!$

pseudo-code:

- 1 Start
- 2 Read(n) //  $n$  عدد طبيعي
- 3  $r = 1$
- 4 For  $i = 2$  to  $n$  do  
 $r = r * i$
- 5 write(r)
- 6 stop

بالخوارزمية ماني  
 داعي لاختبار صحة  
 الادخال

Flow Chart:



# أنواع الخوارزميات: ثلاث أنواع أساسية

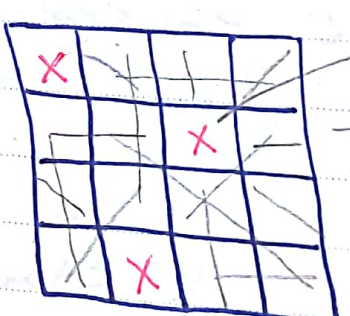
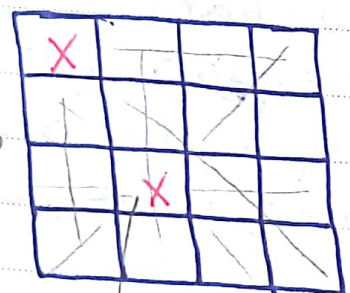
الخوارزمية \* الخوارزميات التكرارية: (Iteratif) أي طريقة حل استقدم فيها الحل  
 صيغة حل

\* الخوارزميات العودية: (Recurssif) نقول عن صفة ما أنه عودي إذا عُرِّفَ كلياً أو جزئياً بدلالة نفسه  
 \* الخوارزمية التراجعية: (Beaktaking) حالة خاصة من الخوارزميات العودية تستخدم كل المائل التي تبني على عدة مراحل (لا يوجد تفصيل

خيار على خيار آخر)

سألة العزراء الخامسة: مثال على المائل التراجعية وتنهي على:  
 كيفية استطيع أن أوزع ثمان وزراء على رقعة شطرنج دون أن يهدد  
 أحدهم الآخر

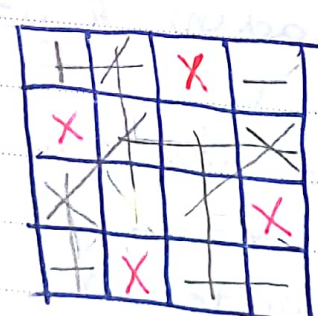
للتبسيط سنوزع 4 وزراء على رقعة شطرنج 4x4  
 الوزير يستطيع التحرك على سطره وعلى عموده وعلى قطراه الرئيسي والثانوي  
 لموضع الوزير الأول



لدينا 4 خيارات  
 ليس هناك خيار بديل له  
 وصلت لاختار آخر خيار ولكن لا يوجد خيارات متافعة فالافتاء الأول خاطيء

ولكن ذهبت ابدأ بالترتيب

اعتبار خاطيء سائر الخيارات



هذا هو الحل الصحيح

أول من وضع المسألة هو باسكال ويمكن تغييرها على  $n \times n$   
 يوجد لمألة الثمان وزراء على رقعة 8x8 (92) حل مختلف أي مستقل  
 حضياً

انتهت المحاضرة