

CUPRINS

Capitolul 1

Metode de programare

1.1 Metoda backtracking.....	5
1.1.1 Probleme rezolvate.....	5
1.1.2 Probleme propuse.....	22
1.2 Metoda Divide et Impera.....	27
1.2.1 Probleme rezolvate.....	27
1.2.2 Probleme propuse.....	37
1.3 Metoda programării dinamice.....	40
1.3.1 Probleme rezolvate.....	40
1.3.2 Probleme propuse.....	53
1.4 Metoda Greedy.....	57
1.4.1 Probleme rezolvate.....	57
1.4.2 Probleme propuse.....	68
1.5 Probleme de concurs.....	70
1.5.1 Probleme rezolvate.....	70
1.5.2 Probleme propuse.....	91

Capitolul 2

Structuri de date

2.1 Structuri de date alocate dinamic - Liste liniare.....	99
2.1.1 Teste cu alegere multiplă și duală.....	99
2.1.2 Probleme rezolvate.....	113
2.1.3 Probleme propuse.....	125
2.2 Arbori și arborescențe.....	131
2.2.1 Concepte teoretice fundamentale.....	131
2.2.2 Teste cu alegere multiplă și duală.....	137
2.2.3 Probleme rezolvate.....	140
2.2.4 Probleme propuse.....	149

2.3 Structuri de date avansate	152
2.3.1 Tabele de dispersie-hash	152
2.3.2 Arbori de intervale	158
2.3.3 Arbori indexați binar	164
2.3.4 Arbori eficienți de căutare - treap-uri	167
2.3.5 Probleme propuse	171

Capitolul 3

Teoria grafurilor

3.1 Noțiuni introductive	175
3.1.1 Terminologie	175
3.1.2 Moduri de reprezentare la nivelul memoriei	179
3.2 Grafuri orientate și neorientate	184
3.2.1 Teste cu alegere multiplă și duală	184
3.2.2 Probleme rezolvate	188
3.2.3 Probleme propuse	226
3.3 Probleme și algoritmi avansați pe grafuri	235
3.3.1 Probleme rezolvate	235
3.3.2 Probleme propuse	263

<u>Indicații și răspunsuri</u>	269
---	-----