

<<点击金牌>>

图书基本信息

书名：<<点击金牌>>

13位ISBN编号：9787200041910

10位ISBN编号：7200041912

出版时间：2001-1

出版时间：北京出版社

作者：于建坤 丁琴海 著

页数：276

字数：166000

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<点击金牌>>

内容概要

本书记述了中国的计算机少年顶尖高手在国际信息学奥林匹克竞赛中成功获奖的不凡经历。这些具有创新能力，对信息科技知识涉猎较广的普通中学生，或许就是明天的比尔·盖茨。他们在国际、国内大赛中是怎样过五关斩六将的？他们的思维方法、思维结构、思维习惯是怎样培养出来的？他们脱颖而出的奇迹给同龄朋友提供了什么启示？作者在书中一一道来，使人茅塞顿开。他们告诉我们：思维有规律可循，思维能力可以培养，成功就在你的脚下。

<<点击金牌>>

作者简介

于建坤，《中国教育报·新阅读周刊》副主任、主任记者。

山东海阳市人。

1983年山东大学中文系毕业，长期从事教育新闻工作，在全国各类报刊发表教育、科学题材的报告文学、纪实文学三十余万字，1995年获“全国保护明天好新闻好作品”一等奖。

主要著作：《中国近现代史大典》

书籍目录

第一章 电脑，激发我的创新思维 1、“我爱家园”网页获头奖 2、制作“乾隆游戏” 3、“DANBO”之家
第二章 兴趣，打开思维之门 1、兴趣是第一位的 2、在游戏中学 3、玩游戏欲罢不能很正常 4、信息学与酒井网
第三章 出“新”制胜 1、“新”从何来 2、“逼”出来的新思路 3、“地下城市”
第四章 撒得开，收得拢 1、你的思路有多宽？
2、从火星探测器谈起 3、“埃及分数”的启示 4、怎样飞才能访问更多的城市？
5、源于命题的多种策略
第五章 架起一座思维之桥 1、阿基米德的故事 2、古城冰峰文之谜 3、狼、羊和白菜渡河 4、神奇的迷宫 5、蒙特卡罗法的启示
第六章 调动非智力因素 1、打工CHINAREN 2、“机器人足球战” 3、玩电脑，我有节制 4、成长的氛围 5、美的诱惑
第七章 清除思维“碎片” 1、为什么只有50%的成功率？
2、通向密室的路 3、建立一个钻研研究问题的“场” 4、陌生中寻找熟悉
结束语附录：历届IOI中国队获奖简况

<<点击金牌>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>