

<<迷宫趣话>>

图书基本信息

书名：<<迷宫趣话>>

13位ISBN编号：9787564009663

10位ISBN编号：7564009667

出版时间：2007-2

出版时间：理工大学

作者：吴鹤龄

页数：164

字数：217000

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>

<<迷宫趣话>>

内容概要

迷宫作为一种玩具、一种游戏，也被用于建筑、园林、战争、悬疑小说，科学研究，艺术创作等方面，是一种人类文化遗产。

迷宫之所以吸引人，在于它的趣味性及对智力的挑战性。

但迷宫产生之初可不是一种玩具。

那么迷宫是何时产生的，是谁发明了迷宫，又是为什么发明迷宫呢？在千百年的人类历史上，围绕迷宫又发生了多少有趣的故事呢？阅读本书可以增加历史、地理、文化、数学等方面的知识，可以锻炼智力，亦可供休闲娱乐，适合具有初中以上文化程度的广大读者阅读。

本书对迷宫进行了全面的介绍，涉及迷宫的起源和它的象征性意义、历史和现状、分类与用途等广泛的话题，讨论了迷宫中的数学，以及迷宫与拓扑学、图论、计算机算法、心理学、文学艺术等的关系，内容丰富，文笔流畅，图文并茂，生动有趣。

<<迷宫趣话>>

书籍目录

第一章 迷宫的起源及意义 1.1 源于希腊神话的迷宫 1.2 有关克里特迷宫的文物 1.3 克里特迷宫真的存在过吗？

1.4 特洛伊游戏——迷宫起源的另一版本 1.5 克里特迷宫赏析 1.6 迷宫的象征性意义 1.7 迷宫在中国第二章 世界上的主要迷宫概览 2.1 教堂中的迷宫 2.2 庭园迷宫 2.3 草皮迷宫 2.4 石头迷宫

2.5 “纸上迷宫”第三章 迷宫的用途 3.1 迷宫在心理学实验中的应用 3.2 迷宫在心理测量中的应用

3.3 迷宫用于智力测验 3.4 迷宫在认知科学和人工智能中的应用 3.5 迷宫在智力训练中的应用 3.6 迷宫在心理治疗中的应用 3.7 迷宫在工业技术中的应用第四章 迷宫中的数学 4.1 迷宫的拓扑结构

4.2 如何通过迷宫？

4.3 怎样逃离迷宫？

4.4 怎样找到穿越迷宫的最短路径？

4.5 计算机解迷宫问题 4.6 迷宫与幻方 4.7 迷宫与NP完全性问题第五章 特色迷宫种种 5.1 立体迷宫 5.2 镜子迷宫 5.3 走步受限制的迷宫 5.4 自指示迷宫 5.5 文字迷宫 5.6 空心迷宫 5.7 由计算机产生的迷宫 5.8 另类迷宫第六章 文学艺术作品中的迷宫 6.1 露莎蒙德的闺房 6.2 博尔赫斯的《小径分岔的花园》 6.3 福尔摩斯探案中的迷宫 6.4 横沟正史的《迷宫之门》 6.5 凌迁行人的《迷宫馆的诱惑》 6.6 古利克的《迷宫案》 6.7 邮票上的迷宫 6.8 作为艺术品的迷宫第七章 迷宫玩具和游戏

7.1 平面迷宫玩具 7.2 立体迷宫玩具 7.3 “比利时迷宫” 7.4 棋盘迷宫游戏 7.5 用扑克牌玩的迷宫游戏 7.6 米诺陶洛斯公司的几个产品 7.7 中国民间迷宫玩具附录一 本书部分迷宫答案附录二 解迷宫问题的一个C语言程序附录三 插图索引参考文献

<<迷宫趣话>>

章节摘录

插图

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>