Programmation dynamique

1. Principe
   - résultat conservé
   - chacun résolu une seule fois
   - sous-problèmes qui se répètent
2. Mémoïsation
   - fonction récursive
   - *top-down*
   - + tableau des résultats connus
3. Ascendante
   - *bottom-up*
   - tableau rempli depuis les plus petits cas
4. Exemples
   - Fibonacci
     - naïf : exponentiel
     - dynamique : linéaire
   - distance d'édition
     - séquences d'ADN
   - sac à dos
     - glouton : pas toujours optimal
5. Diviser pour régner
   - rien à conserver
   - sous-problèmes indépendants