

<<逻辑思维轻松练>>

图书基本信息

书名：<<逻辑思维轻松练>>

13位ISBN编号：9787122090539

10位ISBN编号：7122090531

出版时间：2010-9

出版时间：化学工业出版社

作者：于雷

页数：271

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>

<<逻辑思维轻松练>>

前言

<<逻辑思维轻松练>>

内容概要

本书取的每道题都极具代表性和独创性，内容丰富，难易有度。
让同学们能在享受乐趣的同时，全面提升自己的能力，发掘大脑潜能，不断超越自我，走向成功。

<<逻辑思维轻松练>>

书籍目录

第一篇 世界上最直观的思维游戏——图形思维第二篇 世界上最精细的思维游戏——缜密思维第三篇 世界上最复杂的思维游戏——天才计算第四篇 世界上最难解的思维游戏——创新变通第五篇 世界上最灵活的思维游戏——巧猜智解第六篇 世界上最费劲的思维游戏——逻辑推理第七篇 世界上最虚无缥缈的思维游戏——发散思维第八篇 世界上最浪漫的思维游戏——想象思维第九篇 世界上最多面的思维游戏——立体思维第十篇 世界上最按部就班的思维游戏——演绎推理第十一篇 世界上最难把握的思维游戏——博弈分析第十二篇 世界上最具挑战的思维游戏——突破惯性第十三篇 世界上最令人惊奇的思维游戏——异想天开第十四篇 世界上最惊险的思维游戏——拍案叫绝第十五篇 世界上最深奥的思维游戏——整合思考

<<逻辑思维轻松练>>

章节摘录

插图：但是在这个问题中每个人的预测信息来源是一样的，即都是过去的历史，而每个人都不知道别人如何作出预测，因此，所谓的正确预测是没有的。

每个人只能根据以往历史“归纳地”作出预测，而无其他办法。

阿瑟教授提出这个问题也是强调在实际中归纳推理对行动的重要性。

因此，对于这样的博弈的参与者来说，问题是他如何才能归纳出合理的行动策略。

例如，如果前面几周去酒吧的人数如下：44，76，23，77，45，66，78，22不同的行动者可作出不同的预测，例如预测：下次的人数将是前4周的平均数（53），两点的周期环（7日），与前面隔一周的相同（78）。

通过计算机的模拟实验，阿瑟得出一个有意思的结果：不同的行动者是根据自己的归纳来行动的，并且，去酒吧的人数没有一个固定的规律，然而，经过一段时间以后，去酒吧的平均人数很快达到60。

即经过一段时间，这个系统中去与不去的人数之比是60：40，尽管每个人不会固定地属于去酒吧或不去酒吧的人群，但这个系统的这个比例是不变的。

阿瑟说，预测者自组织地形成一个生态稳定系统。

这就是酒吧问题。

对于下次去酒吧的确定人数，我们无法作出肯定的预测，这是一个混沌现象。

首先，混沌系统的行为是不可预测的。

对于酒吧问题，由于人们根据以往的历史来预测以后去酒吧的人数——我们假定这个过程是这么进行的——过去的历史人数就很重要，然而过去的历史可以说是“任意的”，未来就不可能得到一个确定的值。

其次，这是一个非线性过程。

所谓非线性过程是说，系统未来对初始值有强烈的敏感性。

<<逻辑思维轻松练>>

编辑推荐

《逻辑思维轻松练:健脑益智篇》：培养逻辑思维能力是素质教育的重要内容。具有较强的逻辑思维能力，无论学习哪门课程，都能比别人学得好、学得快。有趣又好玩儿的逻辑你应该从小就开始学习。

<<逻辑思维轻松练>>

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>