

迷宫趣话



[迷宫趣话_下载链接1](#)

著者:吴鹤龄

出版者:理工大学

出版时间:2007-2

装帧:

isbn:9787564009663

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，围绕着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。

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。

作者介绍:

目录:

[迷宫趣话_下载链接1_](#)

标签

科普

迷宫文化

数学

游戏

中国

科学文化

杂书

文化

评论

讲得太浅，没阅读的兴致。。。

有趣就好，泄底未免也...

在论证中国迷宫的古老程度中用《封神演义》作为证据未免有些不太严谨，另外在文学艺术作品中的迷宫一章中泄底也泄得太彻底了。

拓扑学在迷宫中的应用,计算机算法过于复杂....

[迷宫趣话 下载链接1](#)

书评

[迷宫趣话 下载链接1](#)