

## Epilog

De la inmultirea “a la russe” pana la grafurile **AND/OR** am parcurs de fapt o mica istorie a gandirii algoritmice. Am pornit de la regulile aritmetice din Antichitate si am ajuns la modelarea rationamentului uman prin inteligenta artificiala. Aceasta evolutie spectaculoasa reflecta, de fapt, evolutia noastra ca fiinte rationale.

S-ar putea ca pasii facuti sa fi fost uneori prea mari. La aceasta a dus dorinta noastra de a acoperi o arie suficient de larga. Pe de alta parte, este si efectul obiectului studiat: eleganta acestor algoritmi impune o exprimare concisa. Mai mult, limbajul C este cunoscut ca un limbaj elegant, iar limbajul C++ accentuaza aceasta caracteristica. Interesant acest fenomen prin care limbajul ia forma obiectului pe care il descrie. Cartea noastra este, in mod ideal, ea insasi un algoritm, sau un program C++.

Este acum momentul sa dezvaluim obiectivul nostru secret: am urmarit ca, la un anumit nivel, implementarea sa fie cat mai apropiata de pseudo-cod. Detaliile legate de programarea orientata pe obiect devin, in acest caz, neimportante, utilizarea obiectelor fiind tot atat de simpla ca invocarea unor functii de biblioteca. Pentru a ajunge la aceasta simplitate este necesar ca cineva sa construiasca bine clasele respective. Cartea noastra reprezinta un prim ghid pentru acel “cineva”.

Nu putem incheia decat amintind cuvintele lui Wiston Churchill referitoare la batalia pentru Egipt:

*Acesta nu este sfarsitul.  
Nu este nici macar inceputul.  
Dar este, poate, sfarsitul  
inceputului.*