

Rekurze versus iterace



A0B36PR1-Programování 1

Fakulta elektrotechnická

České vysoké učení technické

Rekurze

- Definice ze slovníku (pozor vtip)

Rekurze

viz „Rekurze“

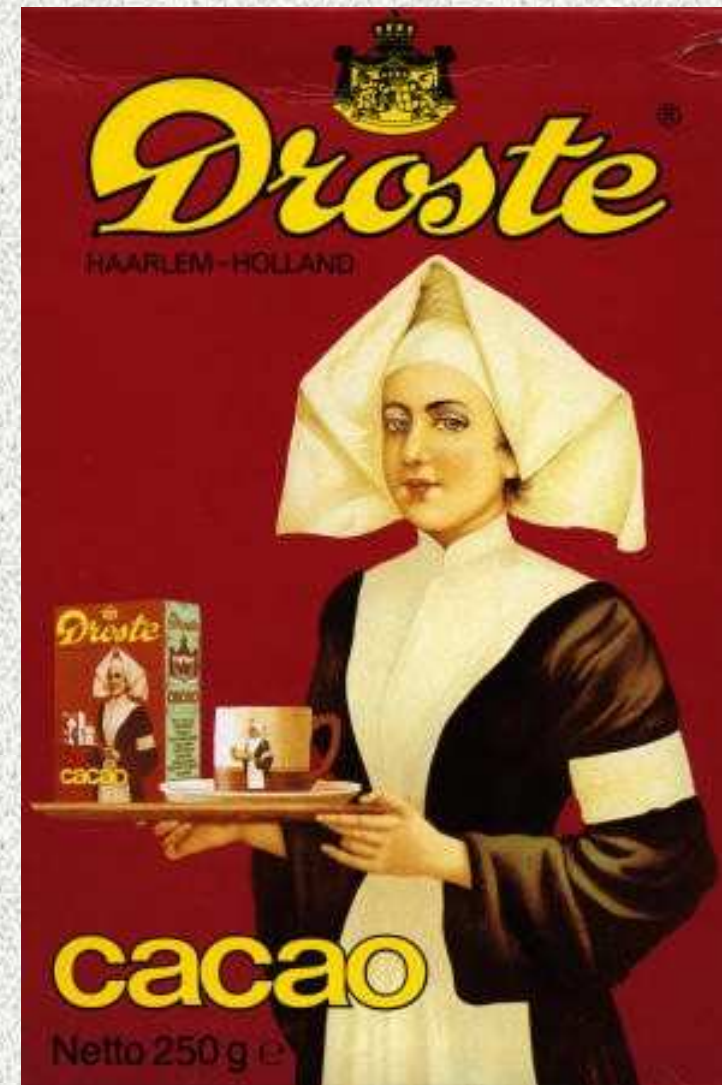
-nekonečná rekurze, lépe:
pokud neznáte význam tohoto pojmu,
pokračujte pojmem „**Rekurze**“
- Rekurze - algoritmus, který volá v
průběhu svého běhu sama sebe

Příklad: výpočet faktoriálu: $n!$

$0! = 1,$

$1! = 1,$ pro záporné číslo x budiž $x! = 1$

pro $n > 1$ $n! = n(n-1)!$



Faktoriál pomocí rekurze a iterace

- $n! = 1$ pro $n \leq 1$
- $n! = n \cdot (n-1)!$ pro $n > 1$

```
static int fakt(int n) {  
    if (n <= 1)  
        return 1;  
}
```

```
static int fakt(int n) {  
    return n * fakt(n-1);  
}
```

```
static int fakt(int n) {  
    int f = 1;  
    while (n > 1) {  
        f *= n;  
        n--;  
    }  
    return f;  
}
```

```
static int fakt(int n) {  
    if (n <= 1) return 1;  
    return n * fakt(n-1);  
}
```

ní operátor

Iterační alg. – NSD(), připomenutí

```
static int nsd(int x, int y) {  
    int zbytek;  
    while( y != 0 ) {  
        zbytek = x % y; x = y; y = zbytek;  
    }  
    return x;  
}
```

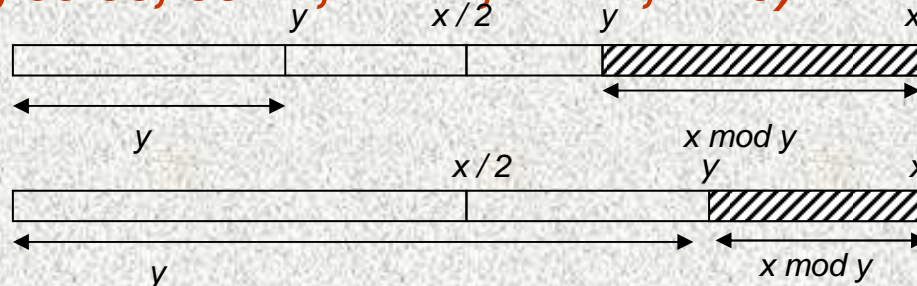
Kolikrát se provede tělo cyklu while ?

Platí: **Je-li $x \geq y (> 0)$, pak $x \bmod y < x/2$**

(55 88, 88 55, 55 33, 33 22, 22 11, 11 11, 11 0)

- Důkaz:

- buď je $y \leq x/2$
- nebo je $y > x/2$



- Nechť n je počáteční hodnota y . Každé dva průchody cyklem se y zmenší na polovinu, takže na hodnotu 0 dospěje nejpozději po $2 \cdot \log_2 n$ průchodech.

Rekurzivní algoritmus – NSD() I

- Platí: je-li $x, y > 0$, pak $nsd(x, y)$:
 - je-li $x = y$, pak $nsd(x, y) = x$
 - je-li $x > y$, pak $nsd(x, y) = nsd(x \% y, y)$
 - je-li $x < y$, pak $nsd(x, y) = nsd(x, y \% x)$

```
static int nsd(int x, int y) {  
    if (x==y) return x;  
    else if (x>y) return nsd(x%y, y);  
    else return nsd(x, y%x);  
}
```

Rekurze

```
static int nsd(int x, int y) {  
    int zbytek;  
    while( y != 0 ) {  
        zbytek = x % y; x = y; y = zbytek;  
    }  
    return x;  
}
```

Iterace

Rekurze a rozklad problému na podproblémy

- Příklad:

Program, který přečte posloupnost čísel zakončenou nulou a vypíše ji obráceně

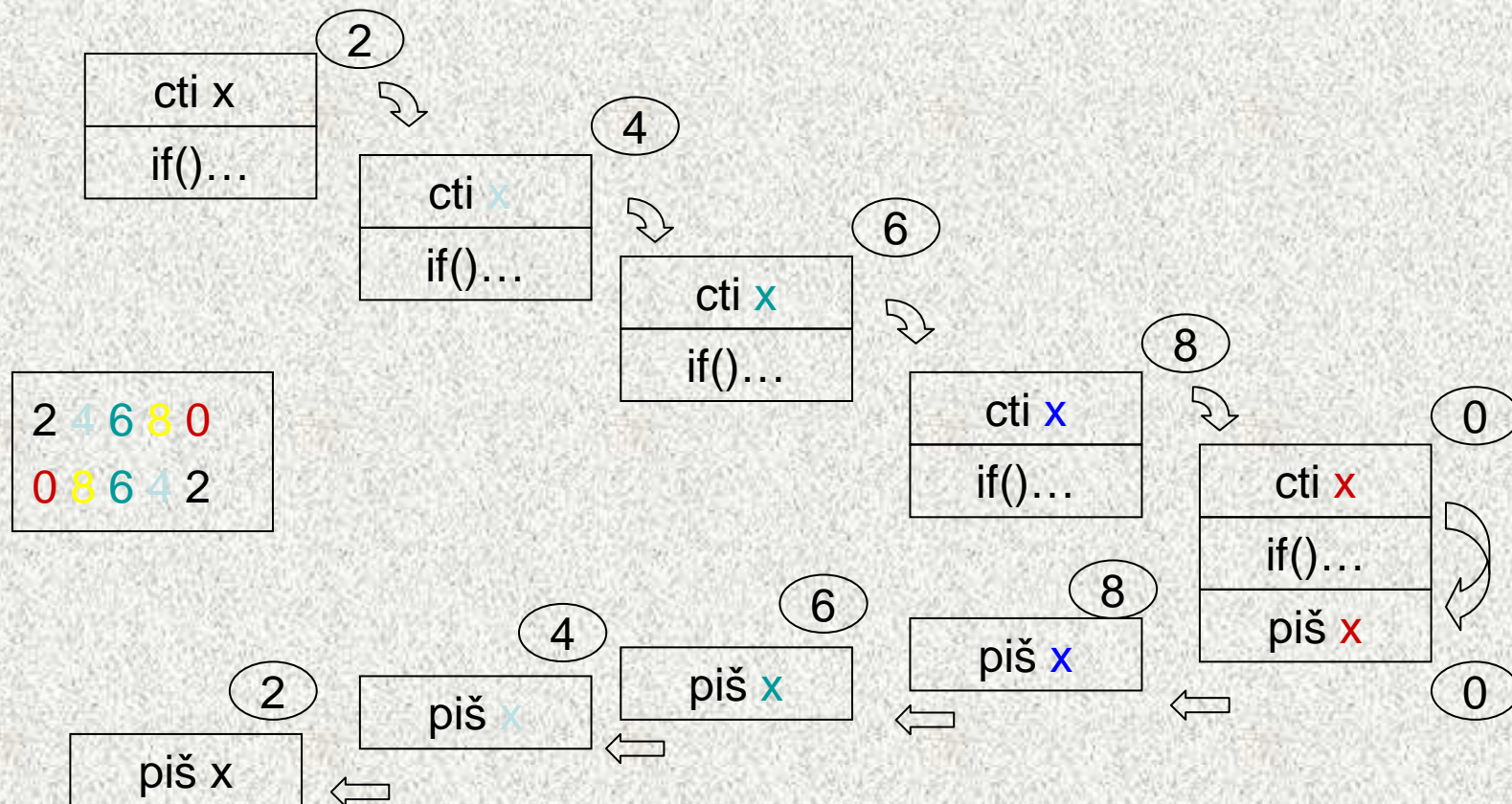
- Rozklad problému:

- zavedeme abstraktní příkaz „*obrat' posloupnost*“
- příkaz rozložíme do tří kroků:
 - *přečti číslo* (“**a ulož si ho**”)
 - if (*přečtené číslo není nula*) „*obrat' posloupnost*“ (“**zbytek!!**”)
 - *vypiš číslo* (“**uložené**”)

Příklad rekurze „*Obrat' posloupnost*“

„*obrat' posloupnost*“

- přečti číslo
- if (přečtené číslo není nula) „*obrat' posloupnost, tj. zbytek*“
- vypiš číslo



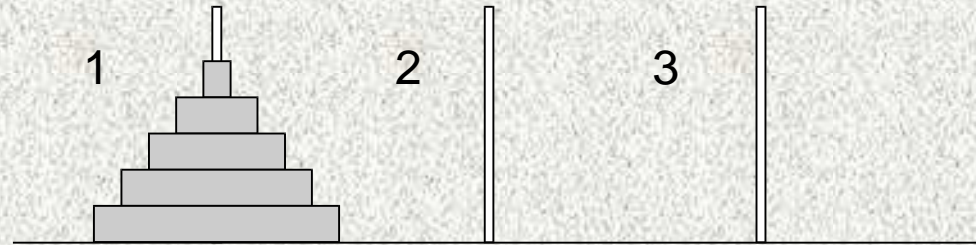
Příklad rekurze - obrat()

- Řešení:

```
public class Obrat {
    static Scanner sc = new Scanner(System.in);
    public static void main(String[] args) {
        System.out.println("zadejte ..... zakončenou nulou");
        obrat();
    }

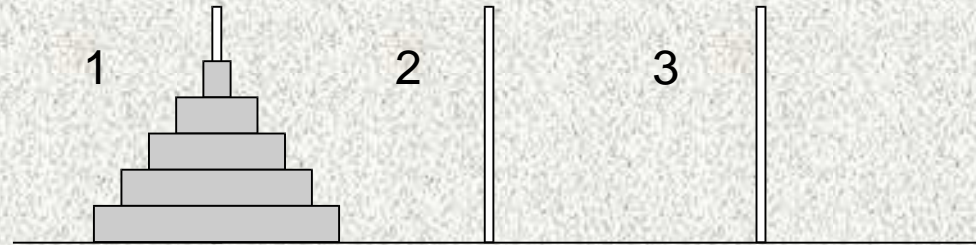
    static void obrat() {
        int x = sc.nextInt();           // načtení
        if (x!=0) obrat();               // otočení zbytku
        System.out.print(x + " ");      // výpis uloženého
    }
}
```


Příklad rekurze - Hanojské věže



- Úkol: přemístit disky na druhou jehlu s použitím třetí pomocné jehly, přičemž musíme dodržovat tato pravidla:
 - v každém kroku můžeme přemístit pouze jeden disk, a to vždy z jehly na jehlu (disky nelze odkládat mimo jehly),
 - není možné položit větší disk na menší.

Příklad rekurze - Hanojské věže



- Zavedeme abstraktní příkaz: $přenes_věž(n, 1, 2, 3)$, který interpretujeme jako "přenes n disků z jehly 1 na jehlu 2 s použitím jehly 3".
- Pro $n > 0$ lze příkaz rozložit na tři jednodušší příkazy
 - $přenes_věž(n-1, 1, 3, 2)$
 - "přenes disk z jehly 1 na jehlu 2",
 - $přenes_věž(n-1, 3, 2, 1)$

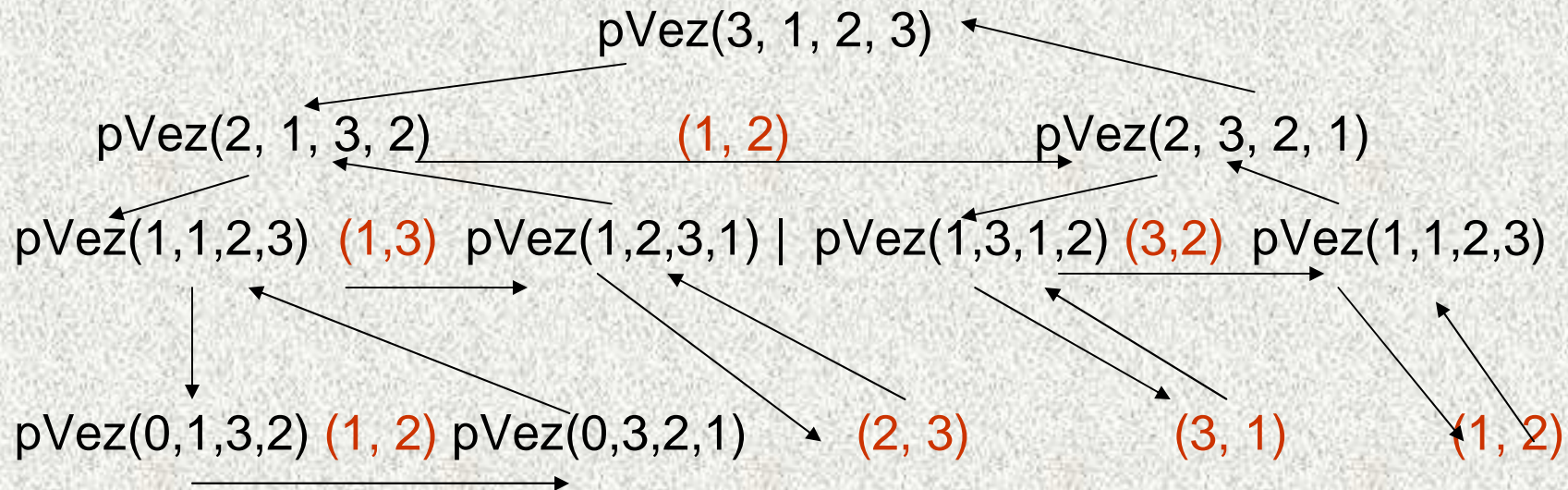
Příklad rekurze - Hanojské věže

```
public static void main(String[] args) {  
    Scanner sc = new Scanner(System.in);  
    System.out.println("zadejte výšku věže");  
    int pocetDisku = sc.nextInt();  
    prenesVez(pocetDisku, 1, 2, 3);  
}
```

```
3  
přenes disk z 1 na 2  
přenes disk z 1 na 3  
přenes disk z 2 na 3  
přenes disk z 1 na 2  
přenes disk z 3 na 1  
přenes disk z 3 na 2  
přenes disk z 1 na 2
```

```
static void prenesVez(int vyska, int odkud, int kam,  
                      int pomoci) {  
    if (vyska>0) {  
        prenesVez(vyska-1, odkud, pomoci, kam);  
        System.out.println("přenes disk z "+odkud+" na "+kam);  
        prenesVez(vyska-1, pomoci, kam, odkud);  
    }  
}
```

Příklad rekurze - Hanojské věže



```

void prenesVez(int vyska, int odkud, int kam, int
pomoci) {
    if (vyska>0) {
        prenesVez(vyska-1, odkud, pomoci, kam);
        System.out.println("přenes disk z "
            +odkud+" na "+kam);
        prenesVez(vyska-1, pomoci, kam, odkud);
    }
}

```

3
přenes disk z 1 na 2
přenes disk z 1 na 3
přenes disk z 2 na 3
přenes disk z 1 na 2
přenes disk z 3 na 1
přenes disk z 3 na 2
přenes disk z 1 na 2

Obecně k rekurzivitě

- Rekurzivní funkce (procedury) jsou přímou realizací rekurzivních algoritmů
- Rekurzivní algoritmus předepisuje výpočet „shora dolů“ v závislosti na velikosti (složitosti) vstupních dat:
 - pro nejmenší (nejjednodušší) data je výpočet předepsán přímo
 - pro obecná data je výpočet předepsán s využitím téhož algoritmu pro menší (jednodušší) data
- Výhodou rekurzivních funkcí (procedur) je jednoduchost a přehlednost
- Nevýhodou může být časová náročnost způsobená např. zbytečným opakováním výpočtu
- Řadu rekurzivních algoritmů lze nahradit iteračními, které počítají výsledek „zdola nahoru“, tj, od menších (jednodušších) dat k větším (složitějším)
- Pokud algoritmus výpočtu „zdola nahoru“ nenajdeme (např. při řešení problému Hanojských věží), lze rekurzivitě odstranit pomocí tzv. zásobníku

Fibonacciho posloupnost - historie

- Pingala (Chhandah-shāstra, the Art of Prosody, 450 or 200 BC)
- **Leonardo Pisano** (Leonardo z Pisy), známý také jako Fibonacci (cca 1175–1250) - králíci
- Henry E. Dudeney (1857 - 1930) - krávy
- „Jestliže každá kráva vyprodukuje své první tele (jalovici) ve věku dvou let a poté každý rok jednu další jalovici, kolik budete mít krav za 12 let, jestliže Vám žádná nezemře?“

- rok počet krav (jalovic)

- 1 1

- 2 1

- 3 2

- 4 3

- 5 5

- 6 8

-

- 12 144

-

- 50 20 365 011 074 (20 miliard)

počet krav = počet krav vloni +

počet narozených (odpovídá počtu krav předloni)

$$f_n = f_{n-1} + f_{n-2}$$

Fibonacciho posloupnost

- Platí:

$$f_0 = 1$$

$$f_1 = 1$$

$$f_n = f_{n-1} + f_{n-2} \quad \text{pro } n > 1$$

Rekurzivní funkce:

```
static int fib(int i) {  
    if (i < 2) return 1;  
    return fib(i-1)+fib(i-2);  
}
```

Rekurze je hezká - zápis „odpovídá“ rekurentní definici. Je ale i efektivní?

Fibonacciho posloupnost - iteračně

- Platí:

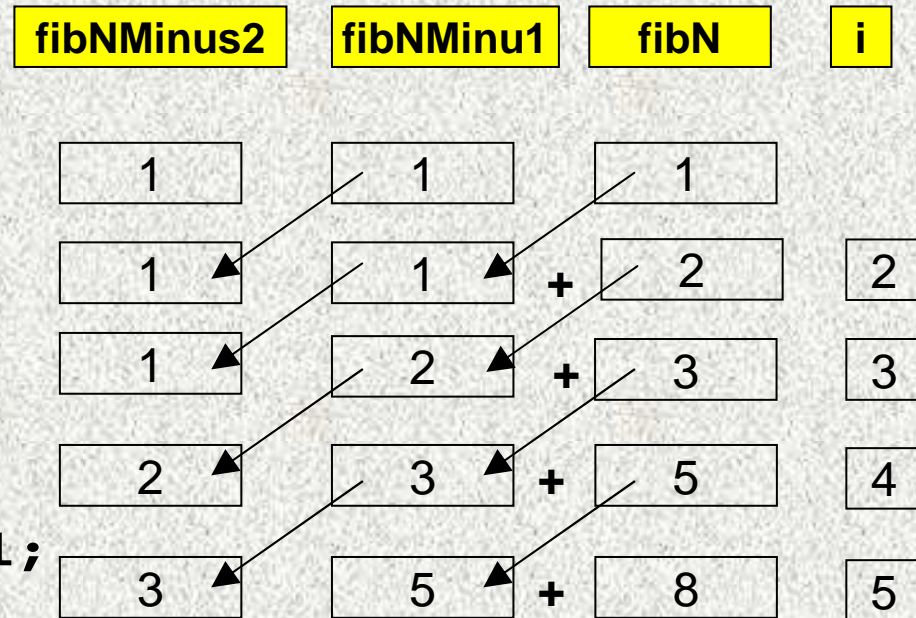
$$f_0 = 1$$

$$f_1 = 1$$

$$f_n = f_{n-1} + f_{n-2}, \text{ pro } n > 1$$

Iteračně:

```
static int fib(int n) {
    int i, fibNMinus2=1;
    int fibNMinus1=1, fibN=1;
    for (i=2; i<=n; i++) {
        fibNMinus2 = fibNMinus1;
        fibNMinus1 = fibN;
        fibN = fibNMinus1 + fibNMinus2;
    }
    return fibN;
}
```



Složitost:

$$3 \cdot n$$

Složitost výpočtu Fibonacciho čísla

- Iterační metoda: $3 \cdot n$
- Rekurzivní metoda:
příklad pro fib(10):



f₅₀ 20 365 011 074 (20 miliard)

Složitost je exponenciální!!!!

```
static int fib(int i) {  
    if (i<2) return 1;  
    return fib(i-1)+fib(i-2);  
}
```

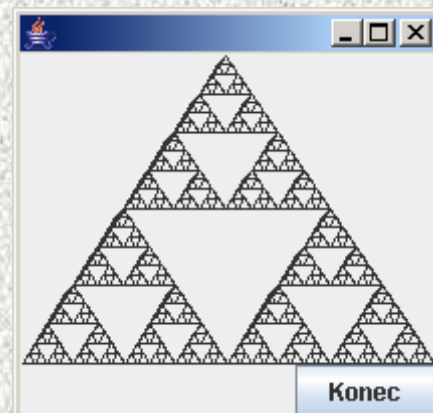
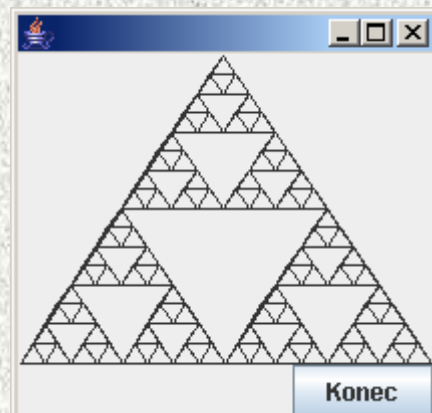
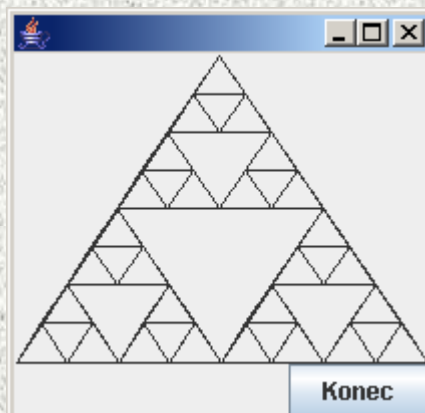
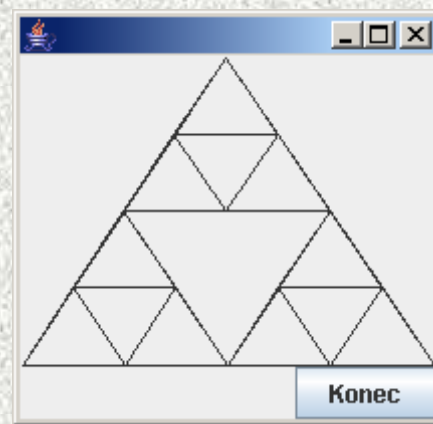
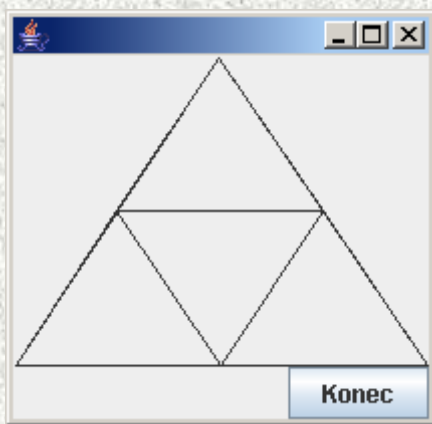
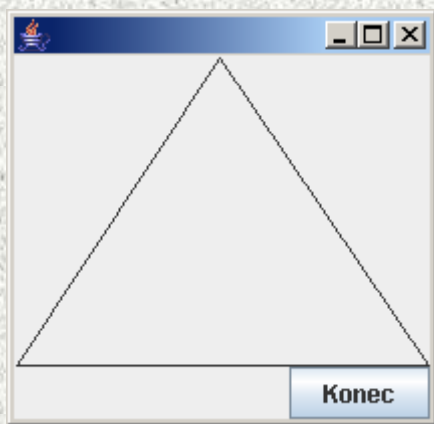
Složitost výpočtu Fibonacciho čísla 2

- **Iterační metoda:** $3 \cdot n$
- **Rekurzivní výpočet** $\sim 2^n$
- **Přímý výpočet** (Johannes Kepler)
- zlatý řez (golden ratio)
 $\approx 1,6180339887498948482045868343656$

$$\varphi = \frac{1 + \sqrt{5}}{2},$$

$$F(n) = \frac{\varphi^n}{\sqrt{5}} - \frac{(1 - \varphi)^n}{\sqrt{5}}$$

Další příklady rekurze - fraktály



Příklad rekurze, základní schéma – součin

```
public static void main(String[] args) {  
    int x,y;  
    .....;  
    System.out.println(" " + souI(x, y) + souR(x,y));  
}  
static int souI(int s, int t){  
    int souI=0;  
    for (int i = 0; i < s; i++)  
        souI=souI+t;  
    return souI;  
}  
static int souR(int s, int t) {  
    int souR;  
    if (s > 0)souR=souR(s - 1,t)+t;  
        else souR = 0;  
    return souR;}  
}
```

Rozklad na prvočinitele

- Rozklad přirozeného čísla n na součin prvočísel
- Řešení:
 - dělit 2, pak 3, atd. , a dalšími prvočísky, ... $n-1$
 - každé dělení beze zbytku dodá jednoho prvočinitele

Příklad:

$$60/2 \Rightarrow 30/2 \Rightarrow 15/3 \Rightarrow 5/5$$

60 má prvočinitele 2, 2, 3, 5

Rozklad na prvočinitele - iterací

```
public class PrvociniteleIter {
    static int rozklad(int x, int d) {
        while (d < x && x % d != 0) d++;
        System.out.print(d + " ");
        return d;
    }
    public static void main(String[] args) {
        System.out.print("zadejte přirozené číslo: ");
        int x = (new Scanner(System.in)).nextInt();
        if (x < 1) {
            System.out.print ("číslo není přirozené");
            System.exit(0);
        }
        int d = 2;
        while (d < x) {
            d = rozklad(x, d);
            x = x/d;
        }
    }
}
```

```
zadejte přirozené číslo: 144
2 2 2 2 3
```

Rozklad na prvočinitele - rekurzí

```
public class Prvocinitele {
    static void rozklad(int x, int d) {
        if (d < x) {
            while (d < x && x % d != 0) d++;
            System.out.print(d + " ");
            rozklad(x / d, d);
        }
    }
    public static void main(String[] args) {
        System.out.print("zadejte přirozené číslo: ");
        int x = (new Scanner(System.in)).nextInt();
        if (x < 1) {
            System.out.println("číslo není přirozené");
            System.exit(0);
        }
        rozklad(x, 2);
    }
}
```

```
zadejte přirozené číslo: 144
2 2 2 2 3
```