Data - Structure - Study(DSS)

Winter Vacation Soo-lab Study

TEAM Kai.saekies

발표자 : 양근제

2020.01.03 (FRI)

Index

1. 순환

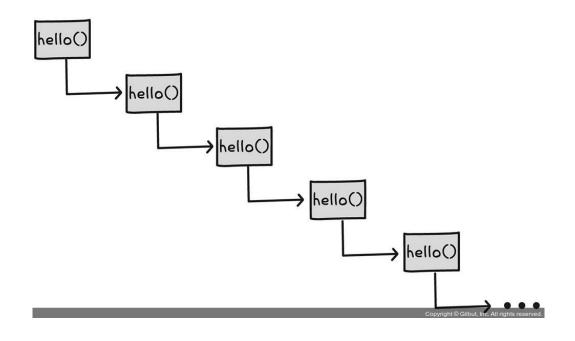
2.순환 ↔ 반복

3.주의점

순환

■ 순환의 정의

자기 자신을 호출하여 문제를 해결하는 알고리즘





순환의 예

Factorial

```
f(n) = \begin{cases} n \times f(n-1) & \dots & n \ge 1 \\ 1 & \dots & n = 0 \end{cases}
```

```
int factorial(int n)
{
    if (n == 1) return 1;
    return n* factorial(n - 1);
}
```

Input: 5

```
Result = 5 * 4!

= 5 * 4 * 3!

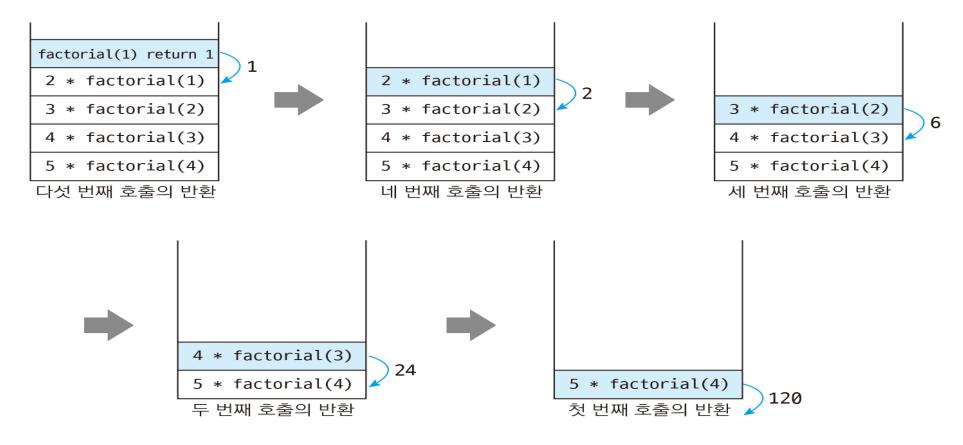
= 5 * 4 * 3 * 2!

= 5 * 4 * 3 * 2 * 1!

= 5 * 4 * 3 * 2 * 1
```

순환의 예

Factorial



순환 ↔ 반복

■ 피보나치 수열

```
int fib(int n)
{
    if(n == 0) return 0;
    if(n == 1) return 1;
    return (fib(n-1) + fib(n-2));
}
```

순환

```
int fib_iter(int n)
{
    if(n == 0) return 0;
    if(n == 1) return 1;

    int pp = 0;
    int p = 1;
    int result = 0;

    for(int i = 2;i <= n; i++){
        result = p + pp;
        pp = p;
        p = result;
    }
    return result;
}</pre>
```

반복

순환 ↔ 반복

■ 별 찍기

```
public static void drawStar(int x, int y, int n) {
    if(n == 3) {
        map[x][y] = '*';
        map[x+1][y-1] = map[x+1][y+1] = '*';
        map[x+2][y-2] = map[x+2][y-1] = map[x+2][y] = map[x+2][y+1] = map[x+2][y+2] = '*';
    return;
    }

// 윗 삼각형
drawStar(x, y, n/2);

// 아래 왼쪽 삼각형
drawStar(x + n/2, y - n/2, n/2);

// 아래 오른쪽 삼각형
drawStar(x + n/2, y + n/2, n/2);
}
```

■ 반환점

재귀 함수가 종료되는 반환점 X



함수 무한 반복

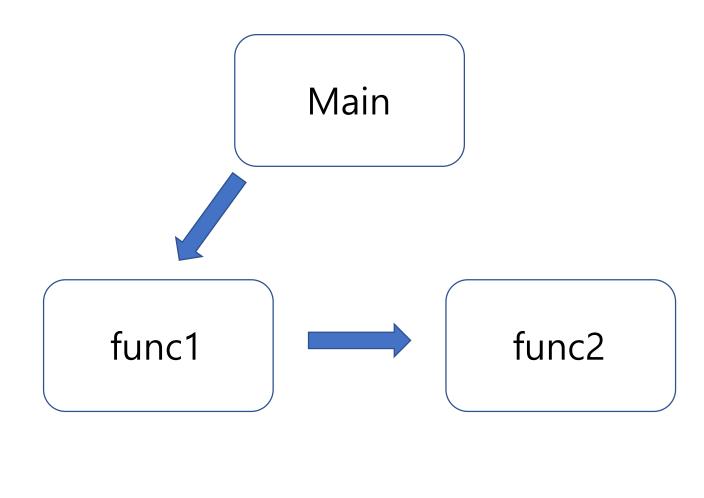


스택 오버 플로우

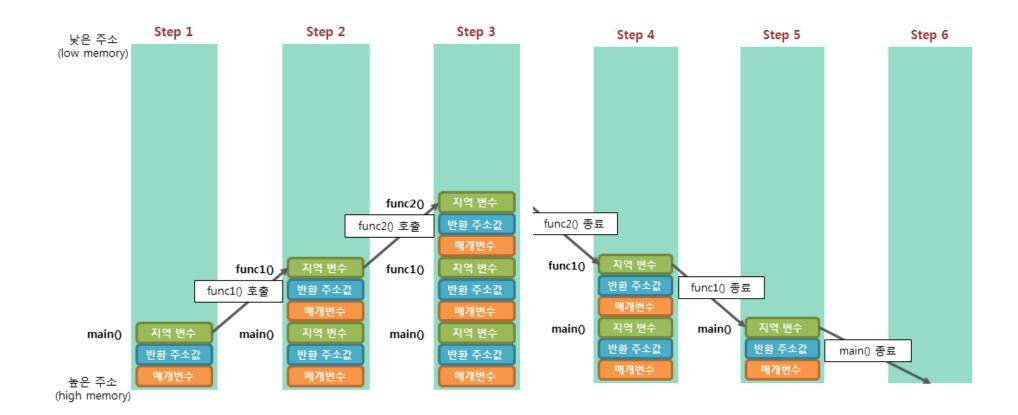
```
void hello()
   printf("Hello, world!\n");
   hello();
     → hello()
          → hello()
               → hello()
                    → hello()
                        → hello()
        스택이 채워지는 중
                             → hello()
                                          ◆ 언젠가는 스택이 꽉 차게 되고
                                             스택 넘침 현상(stack overflow)이 발생함
```

■ 스택

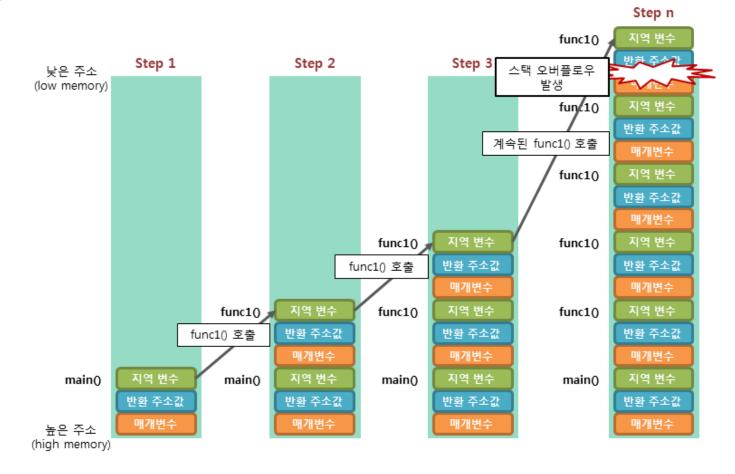
```
int main(void)
    func1();
    return 0;
void func1()
    func2();
void func2()
```



■ 정상적인 프로그램



■ 반환점이 없는 재귀



■ 스택 오버 플로우

