

# Линейна рекурсия и итерация

# Линейни рекурсивни процеси

## Да разгледаме процедурата `factorial`

```
(define (factorial n)
  (if (<= n 1)
      1
      (* n (factorial (- n 1)))))
```

- `factorial` поражда линеен рекурсивен процес
- Top-down подход – за пресмятането на `n!`
  - първо пресмятаме `(n - 1)!`
  - и използваме, че  $n! = n * (n - 1)!$

### Въпроси:

- Но как изглежда един линеен рекурсивен процес?
- Как ще се оцени `(factorial 6)` ?

# Линейни рекурсивни процеси

## Визуализация на процеса за `(factorial 6)`

```
(factorial 6) ➤  
(* 6 (factorial 5))  
(* 6 (* 5 (factorial 4)))  
(* 6 (* 5 (* 4 (factorial 3))))  
(* 6 (* 5 (* 4 (* 3 (factorial 2)))))  
(* 6 (* 5 (* 4 (* 3 (* 2 (factorial 1))))))  
(* 6 (* 5 (* 4 (* 3 (* 2 1)))))  
(* 6 (* 5 (* 4 (* 3 2))))  
(* 6 (* 5 (* 4 6)))  
(* 6 (* 5 24))  
(* 6 120)  
720 ←
```

# Линейни рекурсивни процеси

Имаме два основни етапа в изпълнението на процеса:

- разгръщане
  - отлагане на операциите (умноженията)
  - получава се верига от отложени операции
- свиване
  - извършване на операциите (умноженията)

# Линейни рекурсивни процеси

- сложност
  - време –  $O(n)$
  - памет –  $O(n)$
- реализация – информацията за състоянието на процеса се пази в стек

# Линейни итеративни процеси

- Bottom-up подход – започваме от базата 1 и извършваме последователно следните операции:

```
1. result <- 1
2. result <- result * 2
3. result <- result * 3
...
n. result <- result * n
```

Добре де, не можем ли да напишем  
просто един **for** ... ?

```
int factorial(int n) {  
    int product = 1;  
  
    for (int counter = 1; counter <= n; ++counter) {  
        product = counter * product;  
    }  
  
    return product;  
}
```

# Линейни итеративни процеси

Да разгледаме процедурите `factorial` и `fact-iter`

```
(define (factorial n)
  (fact-iter 1 1 n))

(define (fact-iter product counter max-count)
  (if (> counter max-count)
      product
      (fact-iter (* counter product)
                  (+ counter 1)
                  max-count)))
```



# Линейни итеративни процеси

## Съпоставка с `for` циклите от C

```
int factorial(int n) {  
    int product = 1;  
  
    for (int counter = 1; counter <= n; ++counter) {  
        product = counter * product;  
    }  
  
    return product;  
}
```

```
(define (factorial n)  
  (fact-iter 1 1 n))  
  
(define (fact-iter product counter max-count)  
  (if (> counter max-count)  
    product  
    (fact-iter (* counter product)  
                (+ counter 1)  
                max-count)))
```

# Линейни итеративни процеси

## Състоянието се представя чрез:

- краен брой променливи на състоянието (state variables)
  - това са аргументите на процедурата: `product` ,  
`counter` и `max-count`
- фиксирано правило за преход към следващото състояние на процеса
  - `product`  $\leftarrow$  `counter` \* `product`
  - `counter`  $\leftarrow$  `counter` + 1
  - `max-count`  $\leftarrow$  `max-count`
- краен брой условия за термилиране на процеса
  - `counter` > `max-count`

# Линейни итеративни процеси

Визуализация на процеса за `(factorial 6)`

```
(factorial 6)
(fact-iter 1 1 6)
(fact-iter 1 2 6)
(fact-iter 2 3 6)
(fact-iter 6 4 6)
(fact-iter 24 5 6)
(fact-iter 120 6 6)
(fact-iter 720 7 6)
720
```

The diagram illustrates the execution of the `(factorial 6)` process. It shows a sequence of steps: the initial call `(factorial 6)`, followed by several `(fact-iter ...)` calls, and finally the result `720`. Arrows indicate the flow of execution: from `(factorial 6)` to the first `(fact-iter 1 1 6)`, and from the last `(fact-iter 720 7 6)` to the final result `720`.

# Линейни итеративни процеси

- СЛОЖНОСТ
  - време –  $O(n)$
  - памет –  $O(1)$

# Влагане на дефиниции

## Скриване на имплементационните детайли

```
(define (factorial n)
  (define (fact-iter product counter max-count)
    (if (> counter max-count)
        product
        (fact-iter (* counter product)
                    (+ counter 1)
                    max-count)))

  (fact-iter 1 1 n))
```

# Влагане на дефиниции

- процедурата `fact-iter` е помощна за реализацията на `factorial`
- не е предвидена да бъде използвана от потребителя
- затова можем да я скрием в блока на процедурата `factorial`
- блоковата структура ни помага да организираме програмите, които пишем

