

# Fonctions récursives - exponentiation efface

laurent.jospin.59@free.fr, <http://jospin.lstl.fr>

Lycée Saint-Louis, Paris

Le mot clef **rec** de Caml permet de définir des fonctions récursives telles que :

```
1 let rec factorielle n = match n with
2 | 0 -> 1
3 | k -> k * factorielle (k-1);;
```

On a ainsi :

```
factorielle 3 = 3 * factorielle 2
              = 3 * (2 * factorielle 1)
              = 3 * (2 * (1 * factorielle 0))
              = 3 * (2 * (1 * 1))
              = 6
```

1. Ecrire une fonction récursive qui calcule  $\binom{n}{k}$  par récurrence à l'aide de la formule du triangle de Pascal :

$$\binom{n}{k} = \binom{n-1}{k-1} + \binom{n-1}{k}$$

pour tous entiers naturels  $n$  et  $k$  tels que  $0 < k < n$ .

De plus, on rappelle que :  $\binom{n}{n} = \binom{n}{0} = 1$  pour tout entier naturel  $n$ .

## 1 Exponentiation

Soit  $E$  un ensemble muni d'une loi de composition interne associative notée  $*$  et on note 1 l'élément neutre. On s'intéresse au calcul des puissances entières de  $a$ . La multiplication sur  $E$  est considérée comme l'opération coûteuse de nos programmes (on pourra par exemple imaginer que  $E = \mathbb{K}[X]$  ou  $E = \mathcal{M}_k(\mathbb{K})$  pour justifier cette considération). On ne comptera pas la multiplication par 1 comme une multiplication dans les nombres de multiplications demandés et on évitera cette multiplication autant que possible dans les programmes.

Pour tout  $a \in E$ , on définit  $a^n$  par :  $a^0 = 1$ , et par récurrence  $a^{n+1} = a^n * a$ .

2. En se basant uniquement sur cette définition, écrire une fonction récursive `puissance n a` qui calcule  $a^n$ . On utilisera la multiplication entière. Préciser le nombre de multiplications en fonction de  $n$ . Quel est le type de `puissance 3` et que représente `puissance 3` ?

3. Soit  $k \in \mathbb{N}$ . Justifier que tout entier compris entre  $2^k$  et  $2^{k+1} - 1$  s'écrit avec exactement  $k + 1$  bits (significatifs). En déduire le nombre de bits significatifs d'un entier  $n$  non nul en fonction de  $n$ .

- 4 (Méthode binaire). En remarquant que  $\forall p \in \mathbb{N}^* \begin{cases} a^{2p} = a^p * a^p \\ a^{2p+1} = a^p * a^p * a \end{cases}$ , écrire une fonction *récursive* plus efficace pour calculer  $a^n$ . Préciser le nombre de multiplications effectuées en fonction du nombre  $\nu(n)$  de 1 dans son écriture binaire, puis montrer que le nombre  $C(n)$  de multiplications sur l'entrée  $n$  est en  $\Theta(\log_2 n)$  (c'est-à-dire qu'il existe  $a, b \in \mathbb{R}_+^*$  tel que  $a \log_2 n \leq C(n) \leq b \log_2 n$  pour tout  $n$  à partir d'un certain rang).

5. Justifier que le calcul de  $a^{15}$  correspond à un pire cas pour l'algorithme puis montrer que le calcul de  $a^{15}$  n'est pas optimal avec cet algorithme.

- 6 (Méthode des facteurs). La méthode peut, en réalité, être adaptée en fonction du plus petit diviseur  $p$  non trivial de  $n$ . En effet si,  $n = pq$ , donner une méthode pour calculer  $a^n$ .

7. En déduire une fonction *récursive* basée sur la méthode des facteurs qui commencera par tester (uniquement) si  $n$  est divisible par 2, 3, 5 ou 7 et effectuera les calculs adaptés dans ces cas, puis sinon se ramènera au cas  $n - 1$ .

8. Montrer que pour tout entier  $k$ , la méthode binaire est meilleure que la méthode des facteurs pour  $n = 33 \times 2^k$  et que la méthode des facteurs est meilleure que la méthode binaire pour  $n = 15 \times 2^k$ .

## 2 Flèches de Knuth

Donald Knuth définit pour  $a, b \in \mathbb{N}$  :  $a \uparrow b = a^b$ ,  $a \uparrow\uparrow b = a^{a^{\cdot^{\cdot^{\cdot^a}}}}$  avec  $b$  exemplaires de  $a$ , et plus généralement pour  $n > 1$ ,  $a \uparrow^n 0 = 1$  et pour tout entier  $b \geq 0$ ,  $a \uparrow^n b = a \uparrow^{n-1} (a \uparrow^n (b-1))$ . Cette notation est parfois utilisée pour exprimer des majorants dans des problèmes combinatoires complexes.

9. Définir une fonction récursive `fleches_Knuth n a b` qui calcule  $a \uparrow^n b$  pour tous entiers naturels  $a, b, n$ .

10. L'exécution de `fleches_Knuth 2 3 4 ; ;` produit le résultat - : `int = -2124021781892527813`. Calculer une valeur approchée du nombre de bits nécessaires pour écrire l'entier  $3 \uparrow\uparrow 4$  puis justifier le résultat obtenu.