河内塔~一座移動完就會世界末日的塔

典故:

從前從前,在越南有個地方叫做河內,河內裡有座山,山上有座塔,塔中有三根聳天而立的大銀棒,銀棒上串有64個金盤。塔中的僧侶們會依照一個古老的預言,並依規則來移動這些金盤;而預言則說當這些金盤全部都移動完畢之後,世界就會毀滅。這個傳說就叫做梵天寺之塔問題(Tower of Brahma puzzle),也就是我們熟知的河內塔(Tower of Hanoi)問題,在這個問題中64個金盤的它每個的大小都是不一樣的,並在一開始的時候會依序從底部最大排到頂部最小,而搬移的規則有三個:

- 一次只能搬移一個金盤
- 盤子只能在三根柱子中被搬動 (你不能拿起來放在旁邊,必須挑一根柱子 放下。)
- 尺寸較小的盤子需永遠保持在最上方

這個傳說來自數學家-Anatole Lucas,是用公式證明此一數學問題的數學家,其證得河內塔的最佳步驟則是2^N-1次,其中的N為金盤的數量,若我們要解一個三層的河內塔則需動 2^3-1=7次;那傳說中的64層就會需要 2^64-1次,即便僧侶們各個單身三十年,手速驚為天人的一秒移一盤,也會需要超過5849億年才有辦法完成。

Recursion-遞迴:

將河內塔的三根柱子分為A、B、C,從最簡單的開始依此類推:

一個盤:A→C;

兩個盤: $A\rightarrow B$, $A\rightarrow C$, $B\rightarrow C$;

三個盤: A->C, A->B, C->B, A->C, B->A, B->C, A->C

一個盤的時候,直接由A柱到C柱

兩個盤的時候,把不是最大的一個放到B柱,然後把最大的從A放到C柱,再把B柱上的小盤放到C柱

三個盤的時候,步驟相同其實,就是把不是最大的放到B柱然後把最大的放到C柱,再借助A柱重複做一次兩個盤的情況的步驟(其實就是重複兩次)。

我們要解決n層河內塔就要解決n-1層河內塔,

我們要解決n-1層河內塔就要解決n-2層河內塔,

.

這就是河內塔與recursion的關係。

用recursion解決此問題:

以較有數學邏輯的方法思考的話,我們可以假設有n盤時,至少須 T(n) 次的移動來完成,那麼,我們再加 I 盤,即此時共有 n+1 盤;我們知道前 n 盤花了 T(n) 次來移動至另一根柱上,第 n+1 盤只須花一次就可移至指定的柱上,所以,只須再花 T(n) 次的移動將 n 盤移至這一片盤之上,這就完成了任務——有 n+1 盤移到另一柱上。它們都是在規範內被完成移動,所以最少的總移動次數:

$$T(n+1) = T(n) + 1 + T(n)$$
 $= 2T(n) + 1$

則 $T(1) = 1$
 $T(2) = 3 = 2 + 1$
 $T(3) = 2T(2) + 1 = 2(2+1) = 2^2 + 2 + 1$

......

 $T(n) = 2^n(n-1) + 2^n(n-2) + \dots + 2 + 1$

因(a^n - 1) = (a - 1)(a^n(n-1) + a^n(n-2) + \dots + a + 1)

$$T(n+1) = 2T(n) + 1$$

$$= 2 (2^{(n-1)} + 2^{(n-2)} + \dots + 2 + 1) + 1$$

$$= 2^{(n-1)} + 2^{(n-2)} + \dots + 2 + 1$$

$$= (2^{(n+1)} - 1)/2 - 1$$

$$= 2^{(n+1)} - 1$$

可得

$$T(n) = 2^n - 1$$

程式碼:

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <ttme.h>

void hanoi(int n, char A, char B, char C) {

if(n == 1) {

belse {
    hanoi(n-1, A, C, B);
    hanoi(n, A, B, C);
    hanoi(n-1, B, A, C);
}

int main() {

clock_t start, end;

int n;
    printf("講輸人盤數:");
    scanf("%d", 8n);

start = clock();
    hanoi(n, 'A', 'B', 'C');

end = clock();

double diff = end-start;
    printf("%f sec", diff / CLOCKS_PER_SEC );

return 0;

}

return 0;
```

C:\Users\jason\OneDrive\桌面\Untitled1.exe

CPU: i7-8565U

我的文書機跑超慢又容易過熱(==), 跑 40 盤的時候我的CPU差點過世, 所以我最後決定紀錄38盤的秒數

