



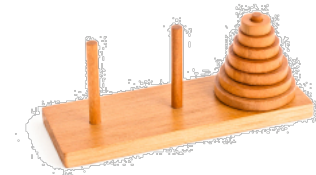
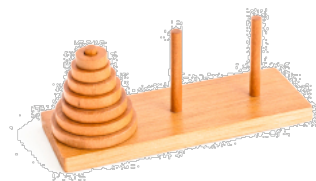
数据结构与算法 (Python版)

递归的应用：汉诺塔

陈斌 北京大学 gischen@pku.edu.cn

复杂递归问题：汉诺塔

- ❖ 汉诺塔问题是法国数学家Edouard Lucas于1883年，根据传说提出来的。
- ❖ 传说在一个印度教寺庙里，有3根柱子，其中一根套着64个由小到大的黄金盘片，僧侣们的任务就是要把这一叠黄金盘从一根柱子搬到另一根，但有两个规则：
 - 一次只能搬1个盘子
 - 大盘子不能叠在小盘子上
- ❖ 神的旨意说一旦这些盘子完成迁移，寺庙将会坍塌，世界将会毁灭……
 - 神的旨意是千真万确的！



汉诺塔问题：3盘片演示



汉诺塔问题：4盘片演示



汉诺塔问题

- ❖ 虽然这些黄金盘片跟世界末日有着神秘的联系，但我们却不必太担心，据计算，要搬完这64个盘片：

需要的移动次数为 $2^{64}-1 =$

18,446,744,073,709,551,615次

如果每秒钟搬动一次，则需要584,942,417,355
(五千亿) 年！

- ❖ 我们还是从递归三定律来分析河内塔问题
基本结束条件（最小规模问题），如何减小规模，调用自身

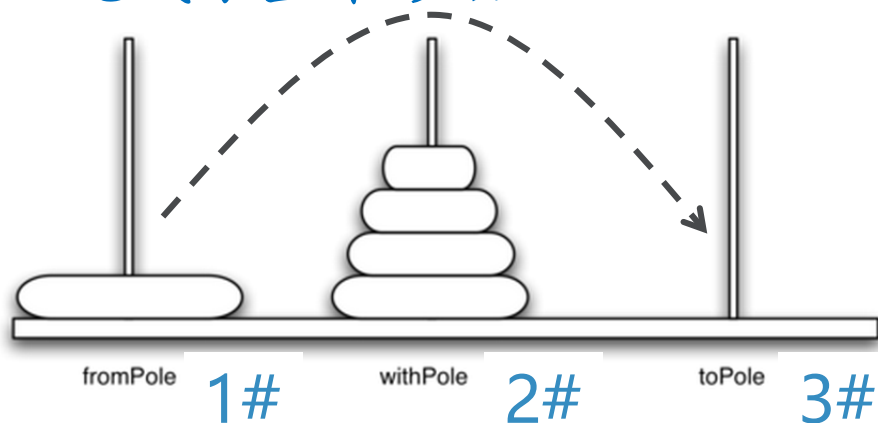
汉诺塔问题：分解为递归形式

❖ 假设我们有5个盘子，穿在1#柱，需要挪到3#柱

如果能**有办法**把最上面的一摞4个盘子统统挪到2#柱，那问题就好解决了：

把剩下的最大号盘子直接从1#柱挪到3#柱

再用**同样的办法**把2#柱上的那一摞4个盘子挪到3#柱，就完成了整个移动



汉诺塔问题：分析

❖ 接下来问题就是解决4个盘子如何能从1#挪到2#?

此时问题规模已经减小!

同样是想办法把上面的一摞3个盘子挪到3#柱，
把剩下最大号盘子从1#挪到2#柱，再用同样的办法把一摞3个盘子从3#挪到2#柱

❖ 一摞3个盘子的挪动也照此：
分为上面一摞2个，和下面最大号盘子

❖ 那么2个盘子怎么移动?

❖ 不行，就再分解为1个盘子的移动

汉诺塔问题：递归思路

❖ 将盘片塔从**开始柱**，经由**中间柱**，移动到

目标柱：

首先将上层 $N-1$ 个盘片的盘片塔，从**开始柱**，经由**目标柱**，移动到**中间柱**；

然后将第 N 个（最大的）盘片，从**开始柱**，移动到**目标柱**；

最后将放置在**中间柱**的 $N-1$ 个盘片的盘片塔，经由**开始柱**，移动到**目标柱**。

❖ 基本结束条件，也就是最小规模问题是：

1个盘片的移动问题

汉诺塔问题：递归思路

❖ 上面的思路用Python写出来，几乎跟语言描述一样：

```
1 def moveTower(height, fromPole, withPole, toPole):  
2     if height >= 1:  
3         moveTower(height - 1, fromPole, toPole, withPole)  
4         moveDisk(height, fromPole, toPole)  
5         moveTower(height - 1, withPole, fromPole, toPole)
```

汉诺塔问题：代码

```
1 def moveTower(height, fromPole, withPole, toPole):
2     if height >= 1:
3         { moveTower(height - 1, fromPole, toPole, withPole)
4           moveDisk(height, fromPole, toPole)
5           moveTower(height - 1, withPole, fromPole, toPole)
6         }
7 def moveDisk(disk, fromPole, toPole):
8     print(f"Moving disk[{disk}] from {fromPole} to {toPole}")
9
10 moveTower(3, "#1", "#2", "#3")
```

```
>>> %Run hanoi.py
```

```
Moving disk[1] from #1 to #3
Moving disk[2] from #1 to #2
Moving disk[1] from #3 to #2
Moving disk[3] from #1 to #3
Moving disk[1] from #2 to #1
Moving disk[2] from #2 to #3
Moving disk[1] from #1 to #3
```

