第十章：递归

10.0.1 目的

本章简要介绍递归，这是调用函数来实现自加。学生将学习到什么是递归和如何去阅读递归代码。学生将学习到递归程序的关键组成部分，并且重要的是，他们将学习到任何递归程序必须有一个退出函数通过一个基本的情况。

10.0.2 主题大纲

10.0 章节介绍

10.0.1 目标

10.0.2 主题大纲

10.0.3 关键术语

10.0.4 关键概念

10.1 课程计划

10.1.1 教学建议

10.1.2 建议时间表

10.1.3 CSTA标准

10.1.4 课程计划I关于演示递归函数如何工作

10.1.5 课程计划II关于演示递归栈如何工作

10.0.3 关键术语

|  |  |
| --- | --- |
| 递归函数 | 基本案例 |
| 终止条件 | 无限递归 |

10.0.4 关键概念

递归函数是个调用自身的函数。递归函数对处理相似问题是非常有用的。以下是两种思考递归的方法：

* 递归将问题变得更小,更类似,并且相比更大的问题更容易被解决.
* 递归扩展运算通过重复一个个小的,类似的过程来作为处理大过程的一部分.

递归函数有处理两种不同情况的条件:

* 递归情况.在这种情况下,函数自加去解决类似的问题,然后使用这种方案去解决完整的问题.
* 基本情况.在这种情况下,函数识别最简单的案例,并且完成计算而不通过自加.

以上两种情况都很重要.因为计算递归案例通常需要花费大量的思考,程序员经常忘掉简单的情况.当这种情况发生的时候,递归函数将在无穷的递归中反复自加,并且函数永远不会完成(除非调试器终止它)

结合例子是理解递归最好的方法.

一个三角螺旋的例子

之前我们首先通过思考第一步骤来创造出计算机算法,但是在递归中,方案首先从最后开始运算.假想大部分的问题已经被解决.在递归中,程序员会问:一旦几乎每件事都被完成,那么最后一步将是如何被解决?一个递归算法是通过开始和通过思索如何完成最后一步来创立。

假设一个递归程序需要测量三角螺旋的边长，这个三角形的每条边都比之前的边长10个单位，第一条边10，然后第二条边20，接下来30，如此下去。那么有N条边的螺旋有多长呢？

使用递归解决这个问题需要使用两个情况

* 递归情况。假设一个有N条边的螺旋，想象那个程序可以解决N-1条边的问题，那么答案就是spira(N-1).由于最后一条边长是 10\*n ，因此我们可以得出 spiral(N) = spiral(N – 1) + (10 \* N)
* 基本情况。一些N 是不需要参照自身，当N是0的时候，这样处理就很方便，因此 spiral (0) = 0.

使用”if“的条件语句来写这个程序代码。

|  |
| --- |
| function spiral(N) {  if (N > 0) { // 递归情况  var len = spiral(N - 1); //假设我们可以做一个小螺旋  fd(10 \* N); // 现在只需画出大螺旋的最后一步  rt(120);  return len + (10 \* N); // 返回整个长度  } else {  return 0; // 基本情况是0，0长度  }  }  pen(purple);  spiral(20); |
|  |

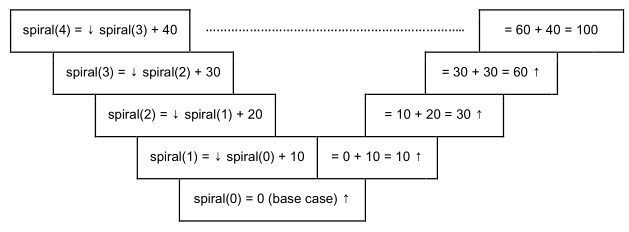
一个测量三角螺旋的递归程序

螺旋函数自加，然后加上最后一步

在这个代码里面，spiral(20)调用 spiral(19),然后再调用spiral(18),依次进行下去。这是如何工作下去的。计算机实际上没有spiral(19)的答案，在运行spiral（20）之前！

跟踪在网格中的递归

每次调用函数时，它的参数呈现不同的意思，因此计算机可以调用spiral(3)，纪实spiral（4）还没有完成运算。变量N在每次调用时，都有着不同的值，并且每层之间互不干扰。下面的关系图就是描述计算层面是如何工作的。



每一行都是递归的一个单独层次，表示在最底部的基本情况是如何调用下一个层次的递归。从头到底的移动表示着每一层递归是如何减少问题到一个更小的问题。

从左往右阅读揭示着随着时间的推移是如何实现递归计算：spiral(4)调用函数计算spiral（3），spiral(3)再调用函数计算spiral（2），以此类推，一直到基本情况，返回到0,它允许完成spiral（1）的运算并返回到10，它允许完成spiral(2)的运算并返回到30，它允许完成spiral（3）的运算并返回到60，它允许完成spiral（4）的运算并返回到100.

一个分形树的例子

递归可以被用来创造自身相似的模型。如果一个递归函数调用自身两次，然后一个分支影响可以被创造出来，在这个分支里面，这个函数将被调用扩展到2,3,4,8等等。在这个例子中，这个树的递归函数需要两个输入，一个turtle对象 t 和一个分支长度 x。

|  |  |
| --- | --- |
| function tree(t, x) {  t.fd(x); // 1.画条线  if (x < 10) {  return; // 2. 基本情况  }  var r = t.copy(); // 3复制turtle  t.lt(30);  tree(t, x \* 0.7); // 4.左侧小树  r.rt(30);  tree(r, x \* 0.7); // 5. 右侧小树  }  pen(brown);  tree(turtle, 100); |  |

下面是这个程序的部分解释

1. 唯一直接做的图是根据移动t.fd(x)来画长度为x的线
2. 然后基础情况这样处理：如果线的长度短于10，它将返回，并且不会有进一步的行动。
3. 一个树枝将是一个复制的t来调用r。这将处理右侧
4. 原始的turtle t 将通过向左翻转30度并且画另外一棵树来处理左侧。在左边的树将开始小于x乘以0.7的树枝。
5. 新的turtle r 将通过向右翻转30度并且画另外一棵树来处理右侧。这个树在上面的例子中是自身相似的，以为一颗大树是由一群小树来构成的。在自然界中许多形状都有着同样的自身相似性，这样的递归程序可以被用来创造根本的，自然的形状

10.1.1 教学建议

学生总是认为递归很可怕，所以老师经常需要经常的重复递归的概念来让学生真正的理解递归。在入门编程的课程中，学生应该至少了解递归函数的概念，并且理解递归函数是如何的工作。如果他们看见递归的进行，这是很有效的帮助他们理解。这对让学生去解决一些类似的递归问题，并且用纸和笔去预测它的输出是非常有用的。这时，我们不建议学生去创造属于自己的递归解决方案。在这节课中，你可以使用两个Pencil Code 的例子作为解释和演示递归工具。最好用多个策略来教递归。

10.1.2 合理的时间线：155分钟的课时

|  |  |
| --- | --- |
| 教学天数 | 主题 |
| 一天 | 教学计划I |
| 二天 | 教学计划II |

10.1.3 CSTA标准

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| CSTA标准 | CSTA部分 | CSTA覆盖的学习目标 |
| 等级 3A（分数9-12） | 计算思维（CT） | 解释如何序列，选择，迭代和递归去构建块的算法 |

10.1.4 教学计划I

本课介绍了递归过程.这个演示应该花大概30分钟.演示之后,给学生一份程序,让他们亲自体验并且理解递归函数是如何工作的.

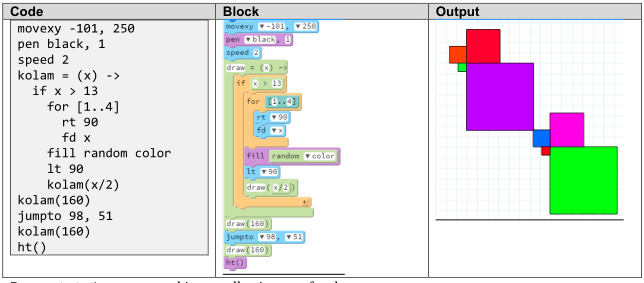
教学提示:

这总是初学者程序员在编程时遇到的最困难的话题.目前反馈来说,Pencil Code 提供有助于更好的理解概念。以下是两条建议方法。

第一：演示程序

第二：将其分割成一个个小的代码部分，来解释其概念。

在投影仪上演示程序（5分钟）



演示小片段代码的概念

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 相关细节 | 教学建议 | 时间 |
|  | 第一部：  在每次调用函数的时候，矩形越来越小  教学建议：  投影这个代码，并且强调x的值变得越来越小 | 演示15分钟 |
|  | 第二步：  主程序调用两次函数，并生成两组三个正方形 |  |
|  | 第三步：  这是函数再次被调用前的检查条件 |  |
| 第四步：当条件不符合，程序将跳出递归循环，并且控制返回给主程序 |  |

10.1.5 教学计划II

本课程演示递归过程，并且展现编译器还没有从栈中执行的命令。这个地方应该花大约20分钟去演示和解释说明。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 相关细节 | 教学建议 | 时间 |
|  | 演示程序并且解释递归函数  指出递归公式和递归结束的条件  着重强调条件语句的重要性 | 演示：15分钟 |
|  | 当递归函数被调用时，这两个语句被堆叠在栈中。  一旦递归函数结束，这两个语句从栈中弹出。  这是turtle在相反的方向跟踪螺旋的插图。 |  |
| 鼓励学生去执行各种各样在资源列表中有价值的递归程序。学生应该勇于尝试改变变量，并查看改变所带来的影响 | | 学生练习：  55分钟 |