

Fiche 4.0 : récursivité

BUT Informatique
IUT de Vélizy

0 Empilements

- 0. **Prise en main** - `empilements0`. Lisez le code et exécutez-le. Cet exercice utilise une mini-bibliothèque `libEmpilements` qui étend `tkiteasy`; les exercices qui suivent seront faits sur le même modèle. L'objectif de cette question est seulement de comprendre l'utilisation de la méthode `empilerCube`. Modifiez librement le script en ajoutant des cubes supplémentaires empilés avec les premiers ou sur des espaces vides.
- 1. **Trois fonctions** - `empilements1`. Ce script définit trois fonctions qui s'appellent entre elles. L'objectif ici est de comprendre en regardant le code pourquoi les cubes tombent exactement dans cet ordre et sur ces positions.
- 2. **Sans tricher!** - `empilements2`. Si vous avez compris, essayez de prévoir dans quel ordre et à quels endroits vont tomber les cubes si l'ont fait l'appel de fonction `fa(g,2)` (il faut l'ajouter). Prenez un papier et essayez de noter dans quel ordre tombent les cubes, sur quel emplacement et avec quelle couleur! Si vous vous êtes trompé, ce n'est pas grave mais essayez de comprendre pourquoi!
- 3. **Cette fois-ci, vraiment sans tricher!** - `empilements3`. Même exercice si l'on ajoute dans ce script l'appel de fonction `fA(g,2)`.
- 4. **Chassé-croisé** - `empilements4`. Essayez de prévoir ce que va faire l'appel `f0(g,0)`.
- 5. **suite** - `empilements4`. A la fin de la fonction `f0`, ajoutez l'empilement d'un cube rouge sur la même position que le cube bleu. Comment et dans quel ordre cela va-t'il se passer?



Dans l'exercice précédent, vous avez vu deux fonctions `f0` et `f1` qui s'appellent l'une l'autre. Il ne nous reste plus beaucoup de chemin à faire pour utiliser maintenant une fonction qui s'appelle elle-même : une fonction *récursive*.

Attention : dans les exercices ci-dessous, celle ou celui qui écrit une boucle va au coin!

- 6. **Première fonction récursive** - `empilements5`. La fonction qui effectue le travail d'empilement de cubes est la fonction `f0`. Comme vous le voyez cette fonction ne contient pas de boucle. La ligne où la fonction `f0` appelle la fonction `f0` dans son propre code est *l'appel récursif*.
- 7. **Suite** - `empilements5`. Déplacez l'appel récursif *avant* l'empilement. Que se passe-t-il? Expliquez!
- 8. **Suite** - `empilements5`. Modifiez le code afin d'empiler un cube bleu de gauche à droite, puis un cube vert de droite à gauche, avec un seul appel récursif!
- 9. **A vous** - `empilements6`. Sur le modèle de l'exercice précédent, écrivez une fonction récursive mais qui fasse une récurrence descendante, de la position 9 à la position 0 en empilant des cubes. Puis modifiez le code afin d'obtenir un empilement de droite à gauche, suivi d'une seconde ligne de gauche à droite (toujours un seul appel récursif.)
- 10. **remplissage** - `empilements7` La fonction `f0` de l'exercice précédent, dans sa première version permettait de remplir toute une ligne. Pouvez-vous créer une deuxième fonction qui va appeler `f0` pour remplir une ligne, puis qui va s'appeler elle-même afin de remplir la ligne du-dessus? Si cela fonctionne, tout l'écran sera rempli par récurrence. Attention, il faut s'arrêter à un moment quand les lignes deviennent trop hautes (vous pouvez avoir besoin d'un compteur).

1 Exploration-Diffusion

Dans ce nouvel environnement graphique, nous allons étudier le concept de diffusion ou d'exploration, qui consiste en général à partir d'un endroit précis et d'explorer de proche en proche tous les endroits accessibles.

- 11. **démonstration** - `demo_grille2.mp4` visualiser le film `demo_grille2.mp4` afin de voir concrètement l'objectif de cette partie.

Il s'agit d'une version préliminaire des algorithmes de plus court chemin. Dans cette version, Pacman se trouve dans un environnement 2D où il peut se déplacer dans 4 directions, et ne peut pas traverser les murs (cases noires). L'objectif est de déterminer l'ensemble des cases auxquelles Pacman peut accéder, en visualisant de plus les appels récursifs par des flèches.

- 12. **tuto de l'API** - `grille0` lisez le code de `grille0.py` et exécutez. Attention surveillez aussi le terminal. Le but est de comprendre l'interface qui sera utilisée ensuite.
- 13. **première tentative** - `grille1` Même chose, sauf qu'ici on fait se déplacer pacman jusqu'à ce qu'il rencontre une case non valide. Essayez de modifier ce code pour que tout se passe comme dans le film `demo_grille1.py`.
 - lorsque Pacman se déplace, on marque son déplacement avec une flèche rouge.
 - lorsque Pacman rencontre un obstacle, il essaie de repartir dans une autre direction. Indication : on peut faire `dx, dy = dy, -dx` pour effectuer un quart de tour sur la direction !
 - Si toutes les directions sont bloquées car soit déjà explorées (couleur "blue") ou invalides, alors le programme se termine.
- 14. **version récursive** - `grille2` Finalement, la technique ci-dessus a clairement ses limites : Pacman peut se retrouver bloqué et il faut trouver le moyen de "repartir en arrière". C'est là qu'intervient la récursivité et la pile d'appels (ou pile de récursivité) fait ce travail pour nous. Complétez la fonction `exploration` qui se trouve dans le fichier `grille2`. La spécification de la fonction donne les instructions à suivre.

2 Exercices non graphiques



Après le déroulement graphique passionnant des deux parties précédentes, vous avez développé une intuition solide du déroulement d'une fonction récursive. Les exercices qui suivent, plus classiques, sont à traiter dans des scripts python sans sortie graphique (terminal uniquement). Vous pouvez également utiliser `jupyter`.

- 15. Écrire une fonction récursive qui renvoie la somme des entiers $0^2 + 1^2 + \dots + n^2$, l'entier n étant donné en paramètre (sans utiliser de formule).
- 16. Écrire une fonction récursive qui renvoie un booléen indiquant si les éléments d'un tableau d'entier sont tous positifs.
On pourra écrire une fonction de prototype `tout_positif(tab, debut=0)` et qui renvoie un booléen qui indique si tous les éléments de `tab` sont positifs depuis l'indice `debut` jusqu'à la fin.
- 17. Écrire une fonction récursive qui cherche un élément dans un tableau. Même principe que pour l'exercice précédent.
- 18. Écrire une fonction récursive qui cherche un entier dans un tableau **trié** d'entiers par recherche dichotomique.
- 19. Écrire une fonction récursive calculant les termes de la suite de Fibonacci 1 1 2 3 5 8 13 21 34 ... Cette fonction est-elle efficace en termes de complexité algorithmique ? Comment l'améliorer ?

- 20. On considère un tableau 2D rectangulaire composé de 'v' et de 'm'. Les 'v' représentent des cases vides et les 'm' représentent des murs. On imagine un personnage qui peut se déplacer dans les quatre directions principales du tableau mais ne peut pas franchir les murs.
Écrire une fonction utilisant la récursivité qui calcule, étant données les coordonnées d'une case 'v' initiale, quels sont les cases où peut se rendre le personnage et celles qui sont hors de portée. La fonction renvoie la réponse sous la forme d'un nouveau tableau 2D contenant des booléens dans chaque case indiquant si elles sont accessibles.
- 21. Écrire une fonction qui génère toutes les chaînes de caractères de longueur k (par exemple, les mots de passe!) que l'on peut écrire étant donné une liste de caractères de la forme `caracteres = ['a', 'c', 'x', ...]`.
- 22. (*) Écrire une fonction récursive qui renvoie la liste de toutes les suites strictements croissantes de longueur k composées d'entiers de 1 à n .
Exemple : Si $k = 3$ et $n = 5$ la fonction doit renvoyer (éventuellement dans un autre ordre)

`[[1, 2, 3], [1, 2, 4], [1, 2, 5], [1, 3, 4], [1, 3, 5], [1, 4, 5], [2, 3, 4], [2, 3, 5], [2, 4, 5], [3, 4, 5]]`