

# Recursion

# Recursive Function

- به تابعی گفته می شود که خودش را بصورت مستقیم و یا غیر مستقیم فراخوانی می کند.
- با کمک توابع بازگشتی به نوعی می توانیم ماهیت تکرار را پیاده سازی کنیم.
- هر تابع بازگشتی شامل دو قسمت می باشد:

• **Base case - حالت مبنا**

- شرط توقف اجرای تابع بازگشتی

• **Recursive step - حالت بازگشت**

- تمام زنجیره های تکرار که خلاصه در یک مرحله به base case می رسند.

- مثال تابع factorial (n!)

$$n! = \begin{cases} 1 & n = 1 \\ n * (n - 1)! & if\ n > 1 \end{cases}$$

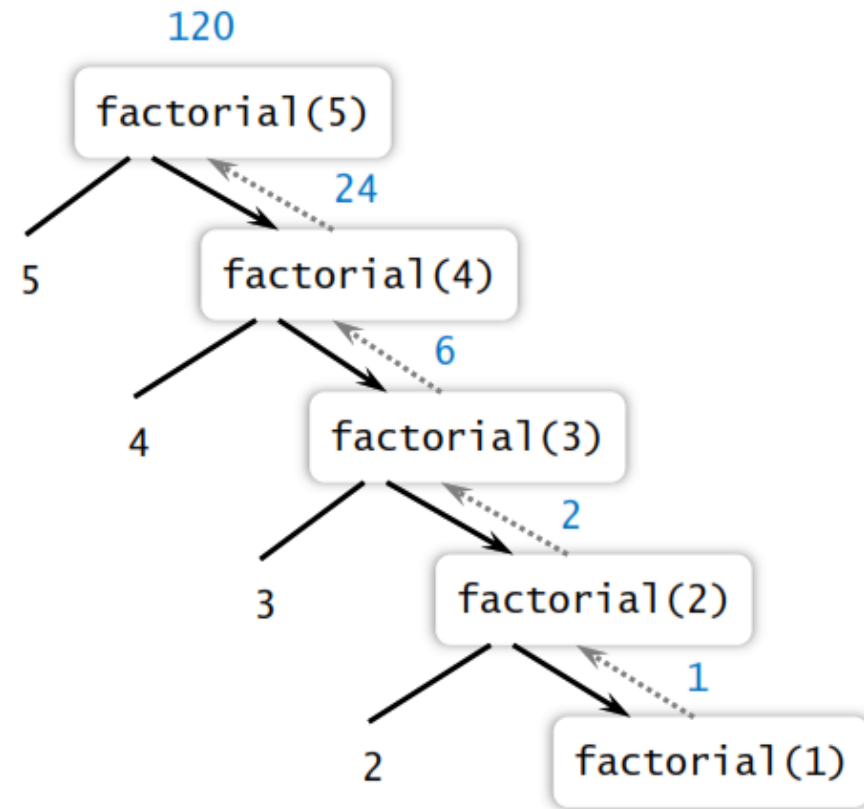
# Factorial - مثال

• محاسبه فاکتوریل  $n$

$$n! = 1 * 2 * 3 * \dots * (n - 1) * n$$

$$n! = \begin{cases} 1 & n = 1 \\ n * (n - 1)! & \text{if } n > 1 \end{cases}$$

```
def factorial(n):  
    if n == 1:  
        return 1  
    return n * factorial(n-1)
```



## Fibonacci - مثال

• دنباله فیبوناچی

0,1,1,2,3,5,8,13,21,34,55, ...

$$fib(n) = \begin{cases} 0 & \text{if } n = 0 \\ 1 & \text{if } n = 1 \\ fib(n-1) + fib(n-2) & \text{otherwise} \end{cases}$$

```
def fib(n):  
    if n == 0:  
        return 0  
    if n == 1:  
        return 1  
    return fib(n-1) + fib(n-2)
```

# بزرگترین مقسوم علیه مشترک - مثال

• الگوریتم اقلیدوس

$$\gcd(p, q) = \begin{cases} p & q = 0 \\ \gcd(q, p \% q) & otherwise \end{cases}$$

```
def gcd(p, q):  
    if q == 0:  
        return p  
    return gcd(q, p%q)
```

## مثال - Binomial Coefficient

• ضریب دوجمله ای

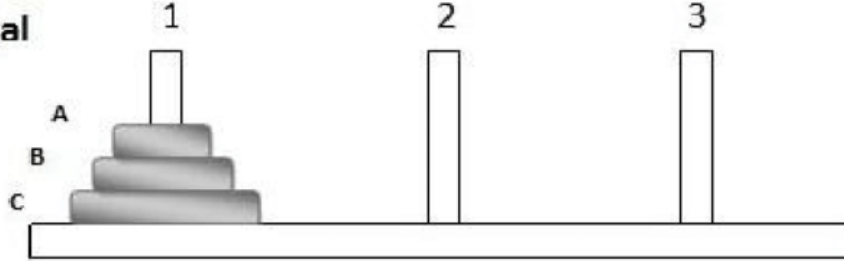
$$\binom{n}{k} = \binom{n}{k-1} + \binom{n-1}{k-1}$$

$$\binom{n}{0} = \binom{n}{n} = 1$$

```
def bin(n):  
    if k == 0 or k == n:  
        return 1  
    return bin(n-1,k)+bin(n-1,k-1)
```

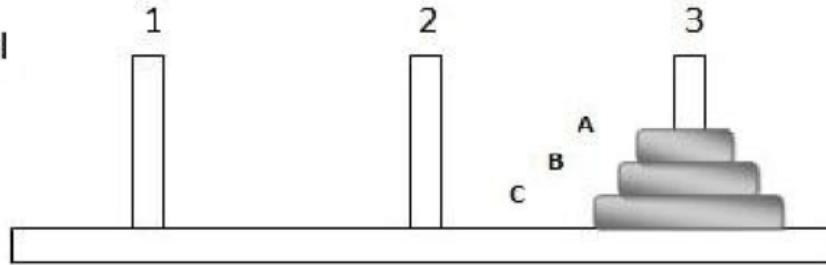
# برج های هانوی

Initial



- هدف انتقال دیسک ها از میله سمت چپ به میله سمت راست با حفظ ترتیب است.

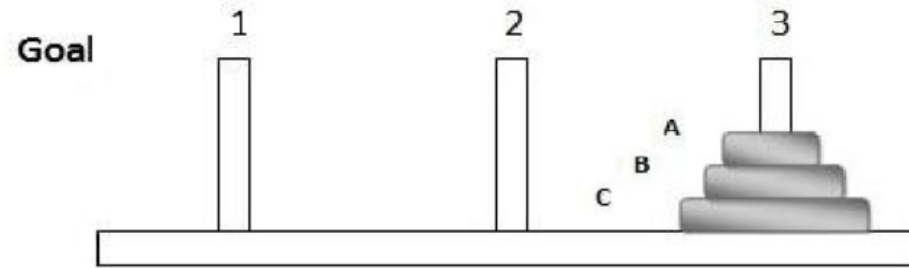
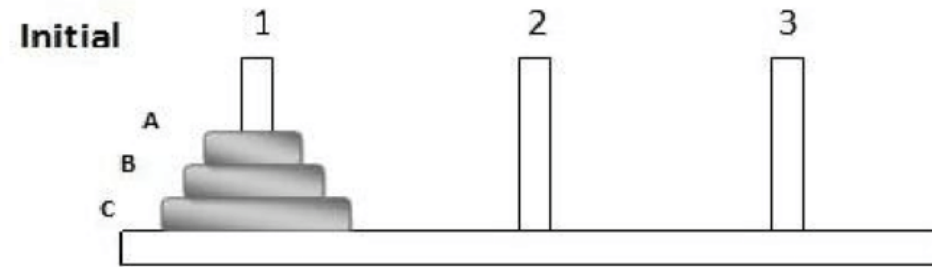
Goal



• قوانین:

- در هر حرکت تنها مجاز به انتقال یک دیسک هستیم.
- هیچ گاه مجاز نیستیم یک دیسک بزرگ تر را بروی یک دیسک کوچکتر قرار دهیم.

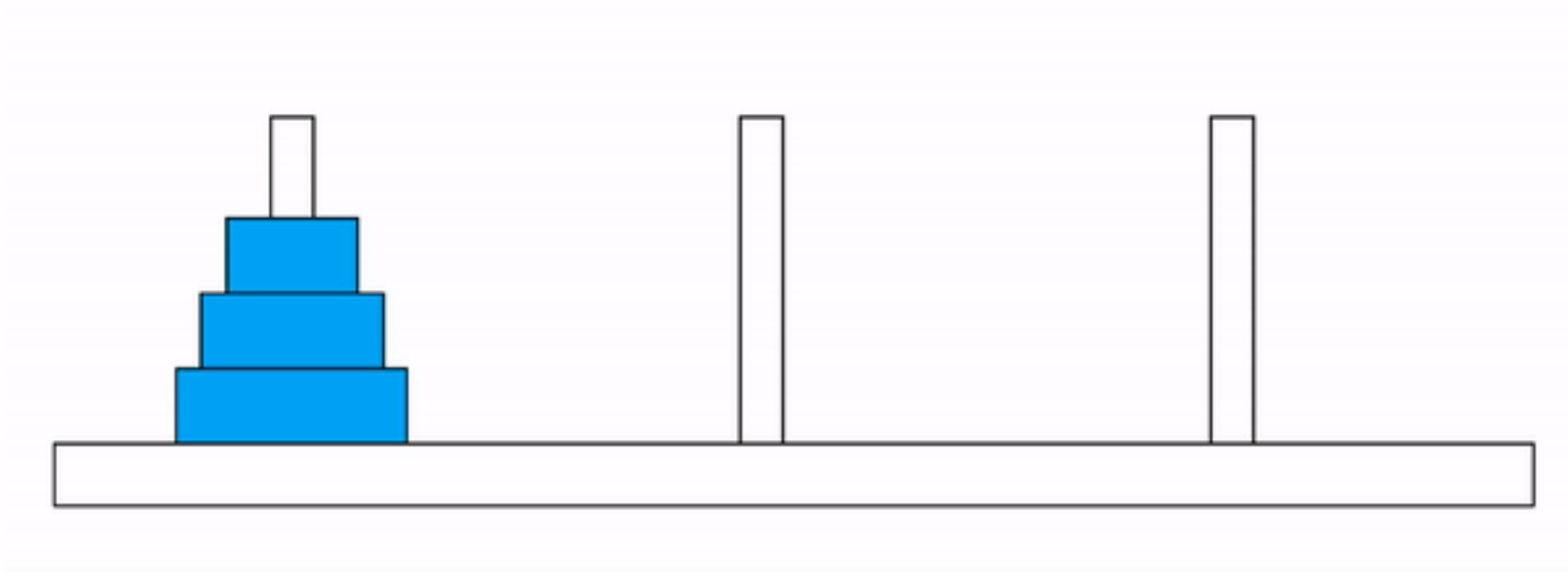
# برج های هانوی



- افسانه زمان پایان دنیا ...
- ۶۴ دیسک طلا بر روی سه میله الماس در ابتدای آفرینش
- با اتمام کار، دنیا به پایان می رسد!
- آیا می توان از کامپیوتر برای پیش بینی این زمان استفاده کرد؟

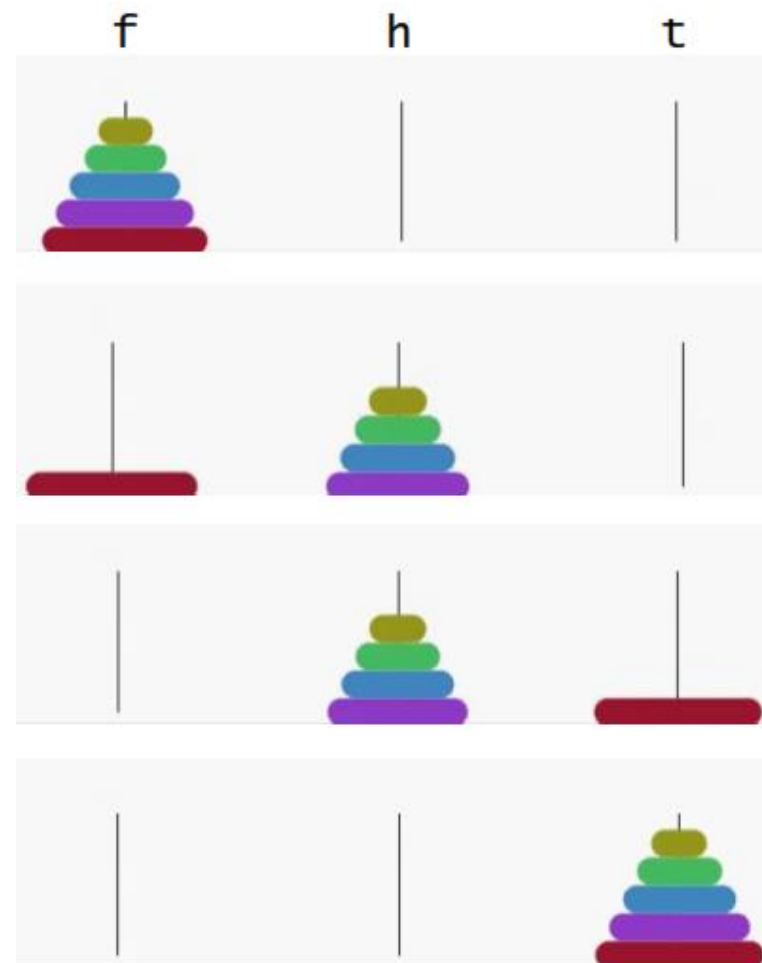


## برج های هانوی

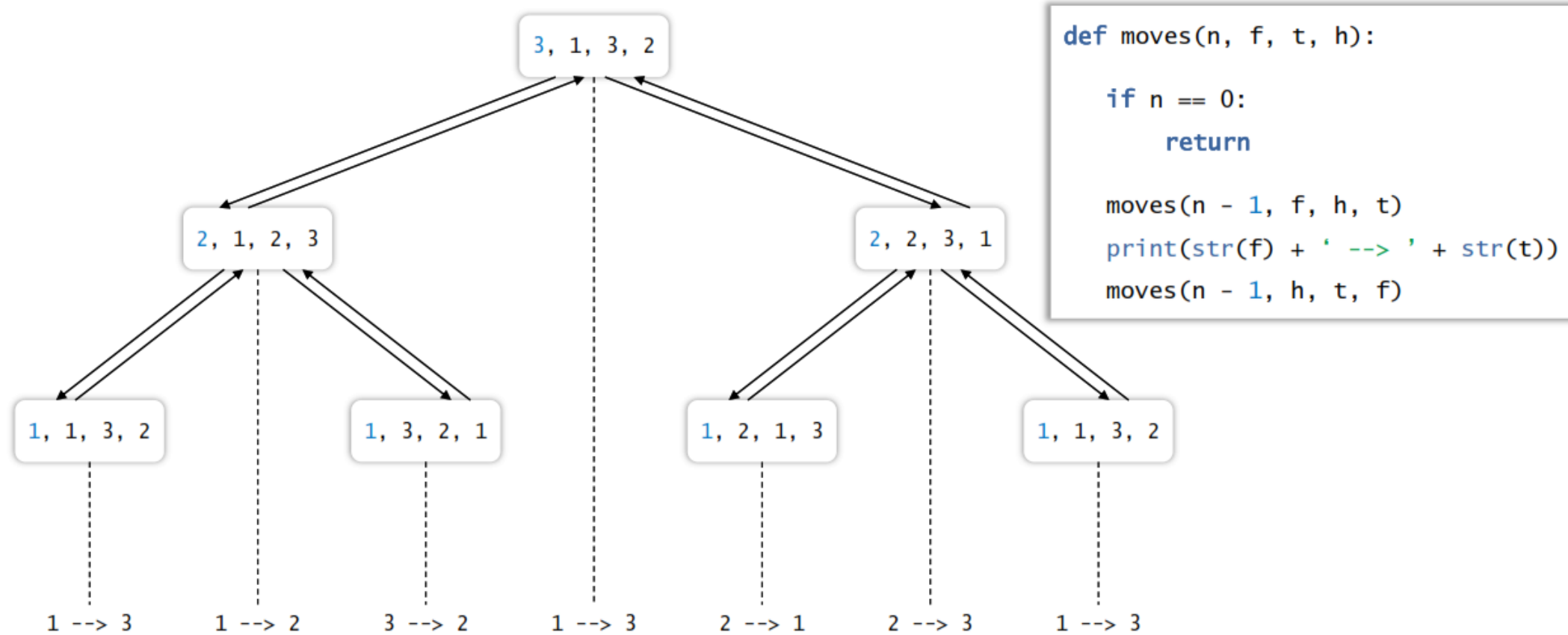


## برج های هانوی، راه حل بازگشتی

```
def moves(n,f,t,h):  
    if n == 0:  
        return  
    moves(n-1,f,h,t)  
    print(str(f)+' → '+str(t))  
    moves(n-1,h,t,f)
```



# برج های هانوی، راه حل بازگشتی



# برج های هانوی - ویژگی های راه حل

- برای حل یک مساله با  $n$  دیسک به 2 بتوان  $n$  جابجایی نیاز است !!
- اگر فرض کنیم که هر جابجایی تنها به یک ثانیه زمان نیاز داشته باشد، پس دنیا ۵۸۵ میلیارد سال پس از خلقت آن به پایان می رسد.
- این زمان چگونه بدست می آید؟؟

# مزایا و معایب توابع بازگشتی

## مزایا

- ایجاد نظم و وضوح در کد
- قابلیت شکستن مساله به چند مساله کوچکتر
- آسان تر نسب به حلقه های تودرتو

## معایب:

- مصرف حافظه بسیار زیاد
- زمانبر بودن اجرا
- سخت بودن درک جریان اجرا
- ساده نبودن اشکال زدایی

# Memoization

- عموماً گام بازگشتی نتایج یکسانی را در مراحل مختلف ایجاد می کند و این تکرار محاسبات برای بدست آوردن نتایج یکسان می تواند باعث ناکارآمدی توابع بازگشتی شود.
- برای حل این مشکل می توان قسمتی از نتایج را برای استفاده آینده ذخیره نمود. که به این تکنیک **Memoization** گفته می شود.

```
memo = {}  
def fib(n):  
    if n == 0:  
        return 0  
    if n == 1:  
        return 1  
    if n in memo:  
        memo[n]  
    memo[n] = fib(n-1)+fib(n-2)  
    return memo[n]
```

## Fast Exponentiation - مثال

- فرض کنید ماتریسی داریم به نام  $A$  و می خواهیم این ماتریس را به توان  $n$  برسانیم.
- **ساده ترین راه حل:** فرض کنید تابعی داریم به نام `mat_prod` که دو ماتریس را گرفته و آنها را در هم ضرب می کند. اگر این تابع را  $n$  بار اجرا کنیم در واقع ماتریس به توان  $n$  رسیده است. (**بسیار ناکارآمد!**)
- راه حل بهینه می تواند استفاده از **تکنیک تقسیم و غلبه** باشد.

$$A^n = \begin{cases} A^{n/2} * A^{n/2} & \text{if } n \text{ is even} \\ A^{\lfloor n/2 \rfloor} * A^{\lfloor n/2 \rfloor} * A & \text{if } n \text{ is odd} \\ I & \text{if } n = 0 \end{cases}$$

## مثال - Fast Exponentiation

```
def exp(A,n):  
    if n == 0:  
        return [[1,0],[0,1]]  
    temp = exp(A, n//2)  
    prod = mat_prod(temp,temp)  
    if n%2 == 0:  
        return prod  
    else:  
        return mat_prod(prod,A)
```