

Aula 06

Recursividade

Introdução ao Conceito

Programação II, 2016-2017

v1.78, 19-03-2017

DETI, Universidade de Aveiro

06.1

Objectivos:

- Funções recursivas.

Conteúdo

| | | |
|-----------|---|----------|
| 1 | Introdução | 1 |
| 2 | Definição | 2 |
| 3 | Complexidade | 2 |
| 4 | Relação de Recorrência | 3 |
| 5 | Exemplo 1: A Função Factorial | 3 |
| 6 | Relação de Recorrência: Síntese | 3 |
| 7 | Exemplo 2: Cálculo das Combinações | 4 |
| 8 | Relação de Recorrência: Classificação | 6 |
| 9 | Exemplo 3: Torres de Hanói | 6 |
| 10 | Definição Recursiva: Condições de Sanidade | 8 |
| 10.1 | Casos Atípicos | 9 |
| 10.2 | Casos com Interesse | 9 |

06.2

1 Introdução



- Se tivesse de descrever a alguém o que é uma boneca *matryoshka*, como o faria?
- Uma possibilidade seria dizer que é uma boneca oca que contém outra boneca oca, que contém outra e assim sucessivamente.
- Podemos fazer uso de uma definição alternativa que talvez nos facilite a resposta:
 - Uma boneca *matryoshka* é uma boneca oca que contém outra boneca *matryoshka*.
- Este é um exemplo de uma *definição recursiva*.

06.3

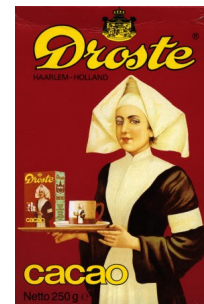
2 Definição

Definição Recursiva: Uma definição de um conceito diz-se recursiva se envolver uma ou mais instâncias do próprio conceito.

Recursividade: Se ainda não entendeu, ver *recursividade*.

Podemos encontrar recursividade um pouco por todo o lado:

- Na descrição das árvores genealógicas.
- Nas imagens de espelhos paralelos.
- Na sintaxe das linguagens de programação.
- ...



(circa 1904)

06.4

3 Complexidade

- Como veremos, as definições recursivas podem também aparecer nos dois aspectos essenciais da programação:
 - nas *estruturas de dados*;
 - nos *algoritmos*.
- Tal como nos exemplos apresentados, a justificação para a sua utilização é a *simplicidade* que ela por vezes nos dá na descrição de problemas complexos.
- Desde Programação 1 temos vindo a apresentar e aplicar tecnologias e métodos para controlar a complexidade inerente à resolução de problemas.
- Uma característica comum à maioria delas é o facto de *reduzirem a redundância* do código necessário para a solução.
- A estratégia tem sido tirar proveito das *semelhanças formais* entre as várias partes do código.

06.5

Gestão da Complexidade

Vejamos alguns casos:

- **Variáveis:** as variáveis permitem que o mesmo código seja parametrizável para diferentes valores.
- **Instrução iterativa:** sempre que existe uma repetição de comandos estruturalmente semelhantes, os mesmos podem ser expressos como a repetição de um único comando (recorrendo muitas vezes ao uso de variáveis auxiliares).
- **Funções:** a semelhança formal algorítmica de certas operações pode ser abstraída e modularizada numa função. Há uma separação clara entre a *utilização* da função e a respectiva *implementação*. Quem a utiliza, delega a responsabilidade da resolução na função. Quem a implementa, pode livremente escolher o melhor algoritmo.

06.6

4 Relação de Recorrência

- O caso das funções é particularmente interessante. Se quem as *implementa* é livre para escolher o melhor algoritmo, porque não escolher um que *utiliza* a própria função?
- Se o problema se presta a ser descrito recursivamente, então porque não implementá-lo da mesma forma?
- Para se poder fazer isso mesmo torna-se necessário ter uma descrição recursiva formal do problema: esse é o papel das *Relações de Recorrência*.
- Uma relação de recorrência é uma formulação recursiva formal de um problema.
- As relações de recorrência podem ser sempre implementadas de uma forma *iterativa* ou de uma forma *recursiva*.
- A implementação recursiva é estruturalmente muito próxima da própria relação de recorrência (donde resulta a sua simplicidade).

06.7

5 Exemplo 1: A Função Factorial

- Fórmula iterativa:

$$n! = \begin{cases} \prod_{k=1}^n k & , n \in \mathbb{N} \\ 1 & , n = 0 \end{cases}$$

- Fórmula recursiva (relação de recorrência):

$$n! = \begin{cases} n \times (n-1)! & , n \in \mathbb{N} \\ 1 & , n = 0 \end{cases}$$

06.8

Exemplo: a função factorial

| Implementação Iterativa | Implementação Recursiva |
|---|---|
| <pre>static int factorial(int n) { assert n >= 0; int result = 1; for (int i=2; i <= n; i++) result = result * i; return result; }</pre> | <pre>static int factorial(int n) { assert n >= 0; int result = 1; if (n > 1) result = n * factorial(n - 1); return result; }</pre> <p><i>chamada recursiva</i></p> |
| $n! = 1 \times 2 \times \dots \times (n-1) \times n$ | $n! = n \times ((n-1) \times \dots \times (2 \times (1)) \dots)$ |
| O índice pode variar do caso limite 0 até ao valor n , ou <i>vice-versa</i> . | O argumento varia na direcção do caso limite (de n até 0). |

06.9

6 Relação de Recorrência: Síntese

- *Método Iterativo* (Repetitivo)
 - O algoritmo assenta num ciclo em que o índice pode variar desde o valor correspondente às situações limite até ao valor pretendido.
- *Método Recursivo*

- Uma solução recursiva para um problema é expressa em função de si própria.
- Para que se atinja uma solução, cada invocação recursiva deve estar mais próxima de uma situação limite.
- Método poderoso e compacto de resolução de problemas mas potencialmente menos eficiente em termos de recursos pois tem de guardar o estado das várias invocações da função.

7 Exemplo 2: Cálculo das Combinações

- Fórmula:

$$C_k^n = \frac{A_k^n}{A_k^k} = \frac{n \times (n-1) \times \dots \times (n-k+1)}{k!}$$

$$= \frac{n!}{(n-k)! \times k!}, \text{ com } n, k \in \mathbb{N}_0 \wedge n \geq k$$

- A aplicação destas fórmulas pode levantar problemas de cálculo numérico devido ao facto de os registos internos de armazenamento de um valor terem uma capacidade limitada.
- Exemplo:

$$C_{23}^{25} = \frac{15511210043330985984000000}{51704033477769953280000} = 300$$

- Para representar estes números necessitaríamos de pelo menos 84 bits (mesmo o tipo `long` tem apenas 64).
- Solução?

Exemplo 2: Combinações – Relação de Recorrência

- Demonstração:

$$C_k^n = \frac{n!}{(n-k)! \times k!} = \frac{(n-1)! \times (k+n-k)}{(n-k)! \times k!}$$

$$= \frac{(n-1)! \times k}{(n-k)! \times k!} + \frac{(n-1)! \times (n-k)}{(n-k)! \times k!}$$

$$= \frac{(n-1)!}{(n-k)! \times (k-1)!} + \frac{(n-1)!}{(n-k-1)! \times k!}$$

$$= C_{k-1}^{n-1} + C_k^{n-1}$$

- Relação de recorrência:

$$C_k^n = C_{k-1}^{n-1} + C_k^{n-1}, \text{ com } n, k \in \mathbb{N} \wedge n > k$$

$$C_0^n = 1, \text{ com } n \in \mathbb{N}_0$$

(caso limite)

$$C_n^n = 1, \text{ com } n \in \mathbb{N}_0$$

(caso limite)

Exemplo Combinações: Implementação Recursiva

```
static int combNKK(int n, int k)
{
    assert k >= 0 && n >= k;

    int result = 1;

    if (k > 0 && k < n)
        result = (combNKK(n-1, k-1)) + (combNKK(n-1, k));

    return result;
}
```

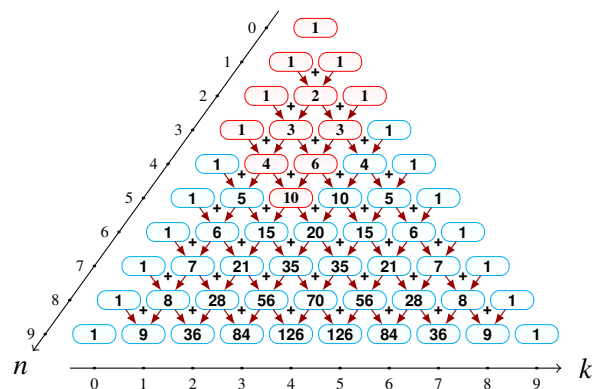
Diagrama de chamadas recursivas:

- Método Recursivo:
 - Simples;
 - Compacto;
 - Legível;
 - Fácil detectar erros.
- E se tentarmos implementar uma solução com o método iterativo?

06.13

Exemplo Combinações: Implementação Iterativa

- Triângulo de Pascal:



$$C_2^5 = C_1^4 + C_2^4 \left\{ \begin{array}{l} C_1^4 = C_0^3 + C_1^3 \{ \dots \\ C_2^4 = C_1^3 + C_2^3 \{ \dots \end{array} \right.$$

06.14

Exemplo Combinações: Implementação Iterativa

- Precisamos de um *array* de $k + 1$ elementos para guardar os valores de uma linha (inicializado a zeros).
- O processo iterativo pode seguir as regras seguintes:
 1. existem $n + 1$ iterações (uma por linha);
 2. a primeira linha ($n = 0$) tem apenas o valor 1 (no posição $k = 0$ do *array*), esse valor manter-se-á fixo para todas as linhas;
 3. para as restantes n linhas, os valores do *array* desde o índice 1 até ao índice k são calculados como sendo a soma dos dois valores referidos pela relação de recorrência (se o índice do *array* for i , então será a soma dos valores com índice $i - 1$ e i).
- O resultado é o elemento de índice k da linha n .
- Este algoritmo pode ser otimizado considerando as seguintes factos:
 - Não é necessário calcular um triângulo completo (para C_2^5 bastam os valores assinalados a vermelho na figura).
 - O triângulo de Pascal é simétrico, por isso basta calcular metade.
- O programa mostrado a seguir faz todas essas otimizações.

06.15

Exemplo Combinações: Implementação Iterativa

```
static int combIterTP(int n,int k)
{
    assert n >= 0 && k >= 0 && k <= n;

    int result = 1;
    if (k > 0 && k < n)
    {
        int kMin = k < n-k ? k : n-k; // minimo(k, n-k)
        int[] linha = new int[k + 1];
        int c = 0;
        int cIni = 1;
        linha[0] = 1;
        for(int l = 1; l <= n; l++)
        {
            if (l > n-kMin+1)
                cIni++;
            for(c = kMin; c >= cIni; c--)
                linha[c] = linha[c]+linha[c-1];
        }
        result = linha[kMin];
    }

    return result;
}
```

06.16

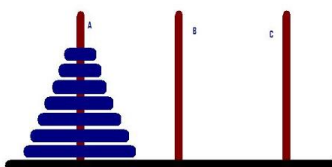
8 Relação de Recorrência: Classificação

Em termos de complexidade do mecanismo de descrição:

- *Simples*: quando há apenas uma chamada recursiva.
 - Exemplo: factorial.
- *Composta*: quando há múltiplas chamadas recursivas.
 - Exemplo: combinações, torres de Hanói.

06.17

9 Exemplo 3: Torres de Hanói



- Este jogo, criado pelo matemático francês Édouard Lucas no Século XIX, é um dos exemplos clássicos que mostram as potencialidades dos algoritmos recursivos.
- Existem três postes onde se podem enfiar discos de diâmetros decrescente.
- O objectivo do jogo é mover todos os discos de um poste para outro, de acordo com as seguintes regras:
 1. Só pode mover um disco de cada vez;
 2. Não pode colocar um disco em cima de outro de menor dimensão.

06.18

Torres de Hanói

Relação de recorrência:

- `moverDiscos(n, tOrigem, tDestino, tAuxiliar)`
 1. `moverDiscos(n-1, tOrigem, tAuxiliar, tDestino)`
 2. `moverUmDisco(tOrigem, tDestino)`
 3. `moverDiscos(n-1, tAuxiliar, tDestino, tOrigem)`

Caso limite:

- `moverDiscos(1, tOrigem, tDestino, tAuxiliar)`
 1. `moverUmDisco(tOrigem, tDestino)`

ou, alternativamente:

- `moverDiscos(0, tOrigem, tDestino, tAuxiliar)`
 1. *(não é preciso fazer nada)*

06.19

Torres de Hanói: Implementação Recursiva

```
static void moverDiscos(int n, String origem, String destino, String auxiliar)
{
    assert n >= 0;

    if (n > 0)
    {
        moverDiscos(n-1, origem, auxiliar, destino);
        out.println("Move disco "+n+" da torre "+origem+" para a torre "+destino);
        moverDiscos(n-1, auxiliar, destino, origem);
    }
}
```

- E se tentarmos implementar uma solução com o método iterativo?
- Existe solução para esse problema (como para qualquer outro algoritmo recursivo) mas a implementação é bastante complexa!

06.20

Torres de Hanói: Implementação Iterativa

```

static void moverDiscosIter(int n, String torreOrigem, String torreDestino, String torreAuxiliar)
{
    assert n >= 1;

    long s = 1; // Stack of bits
    long call;
    int d = n; // disk size
    String src = torreOrigem;
    String dst = torreDestino;
    String aux = torreAuxiliar;
    String tmp;
    boolean finish = false;
    while(!finish)
    {
        while(d > 0)
        {
            tmp = dst; dst = aux; aux = tmp; // swap(dst,aux)
            s = (s << 1) + 1; // push(1)
            d--;
        }
        call = 0;
        while(s != 1 && call != 1)
        {
            call = s % 2;
            s = s >> 1; // pop
            d++;
            if (call == 1)
            {
                tmp = dst; dst = aux; aux = tmp; // swap(dst,aux)
            }
            else
            {
                tmp = src; src = aux; aux = tmp; // swap(src,aux)
            }
        }
        finish = (s == 1) && (call == 0);
        if (!finish)
        {
            out.println("Move disco "+d+" da torre "+src+" para a torre "+dst);
            tmp = src; src = aux; aux = tmp; // swap(src,aux)
            s = s << 1; // push(0)
            d--;
        }
    }
}

```

10 Definição Recursiva: Condições de Sanidade

- Uma definição recursiva útil requer que:
 1. Exista pelo menos uma alternativa não recursiva (**CASO(S) LIMITE**);
 2. Todas as alternativas recursivas ocorram num contexto diferente do original (**VARIABILIDADE**);
 3. Em cada alternativa recursiva, o contexto (2) varie de forma a aproximar-se de um caso limite (1) (**CONVERGÊNCIA**).
- As condições (1) e (2) são *necessárias*. As três juntas são *suficientes* para garantir a terminação da recursão.

06.21

Análise dos Exemplos Apresentados

Todos os exemplo de recursividade apresentados até agora verificam estas três condições:

- *Factorial*:
 1. $f(0)$ é um caso limite.
 2. $f(n)$ expresso em função de $f(n-1)$ e $n \neq n-1, \forall n$.
 3. A sucessão $n, n-1, \dots$ converge para 0.

- *Combinações*:
 1. $C(n,0)$ e $C(n,n)$ são casos limite.
 2. $C(n,k)$ expresso em função de $C(n-1,k)$ e $C(n,k-1)$.
 3. n converge para 0 ou para k .
- *Torres de Hanói*:
 1. Mover 1 disco (ou 0 discos) é trivial.
 2. $moveTorre(n, \dots)$ expresso em função de $moveTorre(n-1, \dots)$.
 3. n converge para 1 (ou 0).

06.22

10.1 Casos Atípicos

Por vezes a evolução dos parâmetros pode ser bastante errática e a convergência em direção aos casos limite (condição 3) pode ser difícil de demonstrar. Vejamos dois casos famosos.

Exemplo de casos atípicos

- Função *McCarthy 91*:

```
static int mc_carthy91(int n) { // first n < 100
    int result;
    if (n > 100)
        result = n - 10;
    else
        result = mc_carthy91(mc_carthy91(n + 11));
    return result;
}
```

- Conjectura de *Collatz*¹ ($3n+1$):

```
static long collatz(long n) {
    assert n > 0;

    long result = n;
    if (n == 1)
        result = 1;
    else if (n % 2 == 0)
        result = collatz(n / 2);
    else
        result = collatz(3*n+1);
    return result;
}
```

06.23

10.2 Casos com Interesse

- Nos exemplos e problemas recursivos que iremos tratar e resolver não estamos interessados nos casos atípicos, mas tão só nos casos em que as três condições apresentadas se verificam!

06.24

¹<http://www.ieeta.pt/~tos/3x+1.html>

