

BÀI 02

CHIẾN LƯỢC ĐỆ QUY – QUAY LUI – CHIA ĐỂ TRỊ

Design by Minh An

Email: anvanminh.hau@gmail.com

1

Nội dung

- ❖ **Bài toán liệt kê**
- ❖ **Một số kiến thức về đại số tổ hợp**
- ❖ **Phương pháp sinh**
- ❖ **Đệ quy**
- ❖ **Quay lui**
- ❖ **Một số bài tập**

Design by Minh An

2

1.4. Đệ quy

- Khái niệm
- Thành phần của một mô tả đệ quy
- Một số ví dụ về mô tả đệ quy
- Phân loại đệ quy
- Giải quyết bài toán bằng đệ quy

Design by Minh An

3

1.4.1. Khái niệm

- Một đối tượng được mô tả thông qua chính nó gọi là mô tả đệ quy.
- Một bài toán có tính chất đệ quy khi nó có thể phân rã thành những bài toán nhỏ hơn nhưng có tính chất của bài toán ban đầu.
- Một hàm có tính chất đệ quy nếu trong thân của nó có lời gọi lại chính nó.
- Định nghĩa tường minh: Giải thích khái niệm mới bằng khái niệm đã có:
- VD: Người = Động vật cao cấp
- Định nghĩa lòng vòng (đệ quy):
- VD: Người = Con của 2 Người khác

Design by Minh An

4

Thành phần của một mô tả đệ quy

- **Phần cơ sở (neo, trường hợp suy biến).**
 - Điều kiện dừng của đệ quy
- **Phần quy nạp.**
 - Mô tả đối tượng thông qua chính đối tượng đó một cách trực tiếp hoặc gián tiếp.

Design by Minh An

5

Thành phần của một mô tả đệ quy

- **Ví dụ**
 1. Tập số tự nhiên N .
 2. $N!$
 3. Ước chung lớn nhất của 2 số nguyên dương a, b .
$$\text{ucln}(a, b) = \begin{cases} b & \text{nếu } a \% b = 0 \text{ (thành phần cơ sở)} \\ \text{ucln}(b, a \% b) & \text{nếu } a \% b \neq 0 \text{ (thành phần quy nạp)} \end{cases}$$
 4. Dãy số Fibonacci.
 5. Tổ hợp chập k của n phần tử $C(k, n)$.
 6. Tổng n số tự nhiên đầu tiên: $p(n) = \begin{cases} 0 & \text{nếu } n = 0 \\ n + p(n - 1) & \text{nếu } n > 0 \end{cases}$

Design by Minh An

6

1.4.2. Phân loại đệ quy

▪ Đệ quy tuyến tính:

- Mỗi lần thực thi chỉ gọi đệ quy một lần (trong hàm đệ quy chỉ có một lời gọi đệ quy).

VD: Hàm giai thừa

```
unsigned long gt(int n){  
    if (n<2)  
        return 1;  
    else  
        return n*gt(n-1);  
}
```

```
rec_func( ) {  
    if (condition)  
        Lệnh 1;  
    else {  
        Lệnh 2 ;  
        rec_func(...) ;  
    }  
}
```

Design by Minh An

7

Phân loại đệ quy

▪ Đệ quy nhị phân

- Mỗi lần thực thi có thể gọi đệ quy hai lần (trong hàm đệ quy có hai lời gọi đệ quy).

VD: Hàm tính số C(k,n)

```
long C(int n, int k) {  
    if (k == 0 || k == n)  
        return 1;  
    else  
        return C(n-1, k) +  
               C(n-1, k-1);  
}
```

```
rec_func( ) {  
    if (condition)  
        Lệnh 1;  
    else {  
        Lệnh 2 ;  
        rec_func(...) ;  
        rec_func(...) ;  
    }  
}
```

Design by Minh An

8

Phân loại đệ quy

▪ Đệ quy tương hỗ.

- Các hàm đệ quy gọi lẫn nhau.

Phỏng đoán Collatz

- Nếu X chẵn $\rightarrow X = X / 2$
- Nếu X lẻ $\rightarrow X = X * 3 + 1$

Với mọi số tự nhiên $X > 0$ quá trình biến đổi như trên đều đưa về số 1 (và sau đó sẽ tuần hoàn với dãy 4, 2, 1).

Design by Minh An

9

Đệ quy tương hỗ

```
void xuly_le(int x) {
    cout<<x*3+1<<" , ";
    xuly_so (x*3+1);
}

void xuly_chan(int x){
    cout<<x/2<<" , ";
    xuly_so (x/2);
}

void xuly_so(int x){
    if (x%2==0)
        xuly_chan(x);
    else if (x>1) xuly_le(x);
}
```

Design by Minh An

10

Đệ quy tương hỗ

```
rec_func1() {  
    if (ĐK)  
        Lệnh 1;  
    else{  
        Lệnh 2 ;  
        rec_func2 (...);  
    }  
}
```

```
rec_func2() {  
    if (ĐK)  
        Lệnh 1;  
    else{  
        Lệnh 2;  
        rec_func1 (...);  
    }  
}
```

Design by Minh An

11

Phân loại đệ quy

- **Đệ quy phi tuyến.**
 - Hàm đệ quy được gọi trong vòng lặp.

Ví dụ:

Xác định dãy $\{A_n\}$ theo công thức truy hồi:
 $A_0 = 1; A_n = n^2 A_0 + (n-1)^2 A_1 + \dots + 2^2 A_{n-2} + 1^2 A_{n-1}$

Design by Minh An

12

Đệ quy phi tuyến

```
int A(int n) {  
    if (n==0)  
        return 1 ;  
    else {  
        int tg= 0 ;  
        for (int i=0; i<n; i++)  
            tg = tg + (n-i)2 * A(i);  
        return tg;  
    }  
}
```

Design by Minh An

13

Phân loại đệ quy

▪ Đệ quy lồng.

- Tham số trong lời gọi đệ quy là một lời gọi đệ quy.

Ví dụ: **Hàm số Ackermann**

Cho hàm $A(x, y)$, với miền giá trị là \mathbb{R}

$$A(0, y) = 1, \text{ nếu } y \geq 0$$

$$A(1, 0) = 2$$

$$A(x, 0) = x + 2, \text{ nếu } x \geq 0$$

$$A(x, y) = A(A(x - 1, y), y - 1), \text{ nếu } x \geq 1 \text{ và } y \geq 1$$

Design by Minh An

14

Đệ quy lồng

```
long Acker(int m, int n)
{
    if (m == 0)
        return (n + 1);
    else if (n == 0)
        return Acker(m - 1, 1);
    else
        return Acker(m-1, Acker(m, n-1));
}
```

Design by Minh An

15

1.4.3. Giải quyết bài toán bằng đệ quy

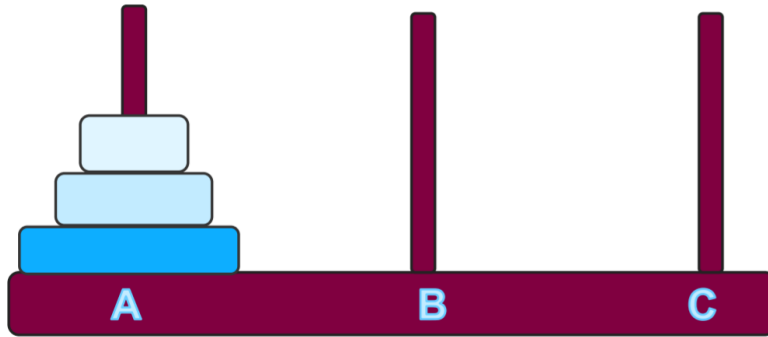
- Tổng quát hoá bài toán.
- Tìm trường hợp suy biến (neo, cơ sở).
- Tìm giải thuật trong trường hợp tổng quát bằng phân rã bài toán theo kiểu đệ quy.

Design by Minh An

16

Giải quyết bài toán bằng đệ quy

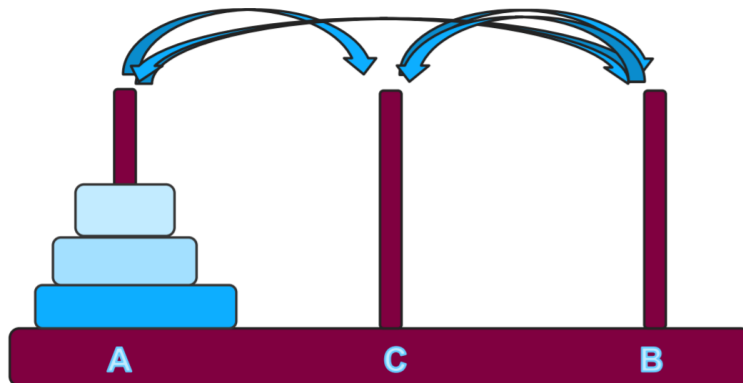
▪ Bài toán Tháp Hà Nội.



Design by Minh An

17

Bài toán tháp hà nội



Design by Minh An

18

Bài toán tháp hà nội

- Tổng quát thành bài toán: Chuyển n đĩa từ A sang C
- Tìm trường hợp suy biến: Chỉ có 1 đĩa
- Tìm giải thuật trong trường hợp tổng quát bằng phân rã bài toán theo kiểu đệ quy:
 - Chuyển $n - 1$ đĩa từ A sang B (C làm trung gian)
 - Chuyển 1 đĩa từ A sang C
 - Chuyển $n - 1$ đĩa từ B sang C (A làm trung gian)

Design by Minh An

19

Bài toán tháp hà nội

Mô tả đệ quy

- Nếu $n = 1$:
 - Chuyển 1 đĩa từ A sang C
- Ngược lại:
 - Chuyển $n - 1$ đĩa từ A sang B
 - Chuyển 1 đĩa từ A sang C
 - Chuyển $n - 1$ đĩa từ B sang C

Design by Minh An

20

Bài toán tháp hà nội

Thuật toán

```
void Chuyen(n, A, B, C) {  
    if (n == 1)  
        Chuyển 1 đĩa từ A sang C;  
    else {  
        Chuyen(n-1, A, C, B);  
        Chuyen(1, A, B, C);  
        Chuyen(n-1, B, A, C);  
    }  
}
```

Design by Minh An

21

Giải quyết bài toán bằng đệ quy

▪ Thuật toán Loang

- Bài toán tìm Miền liên thông: Cho một lưới hình chữ nhật kích thước $M \times N$ gồm các ô có giá trị 0 hoặc 1.
 - Mỗi ô (i, j) có 4 ô liền kề là $(i-1, j)$, $(i+1, j)$, $(i, j-1)$, $(i, j+1)$.
 - Hai ô trong lưới được gọi là cùng một miền liên thông, nếu chúng có cùng giá trị, đồng thời có thể “đi đến” được nhau thông qua các ô liền kề.
- Yêu cầu: Tìm số miền liên thông của lưới.

Design by Minh An

22

Thuật toán loang

▪ Bài toán tìm Miền liên thông

- Ví dụ: Lưới kích thước 5x6 dưới đây có 8 miền liên thông.

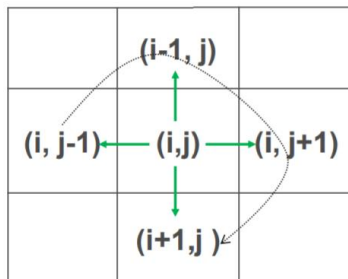
1	1	0	0	0	1
1	0	0	0	0	0
1	0	0	1	1	0
0	1	1	0	0	1
0	0	1	0	1	1

Design by Minh An

23

Thuật toán loang

▪ Phân tích:



- Từ mỗi ô (i, j) sẽ lần lượt “thử đi” sang các ô liền kề theo một thứ tự nhất định (VD: trái -> trên -> phải -> dưới).
- Nếu “đi được” và ô đó có cùng giá trị với ô (i, j) đang xét thì:
 - Ghi nhận ô đó là cùng miền với ô (i, j) .
 - Và tiếp tục đệ quy với các ô này.

Design by Minh An

24

Thuật toán loang

▪ Thuật toán: “loang” từ ô (i, j):

```
void loang(int i, int j) {  
    Đánh dấu là Ô[i][j] đã xét  
    if ((Ô[i-1][j]==Ô[i][j]) && (Ô[i-1][j] chưa xét) && Ô[i-1][j]  
        nằm trong bảng)  
        loang(i-1, j);  
    //Tương tự với các Ô[i+1][j], Ô[i][j-1] và Ô[i][j+1]  
}
```

Design by Minh An

25

Thuật toán loang

▪ Cấu trúc dữ liệu:

- Biến `so_mien` (kiểu int) để đếm số miền liên thông.
- Mảng 2 chiều `O[M][N]` (kiểu int) để biểu diễn lưới.
- Mảng 2 chiều `flag[M][N]` (kiểu bool) để biểu diễn việc đánh dấu ô trong lưới đã được xét.

Design by Minh An

26

Thuật toán loang

```
void loang(int i, int j) {
    flag[i][j] = true;
    if (j > 0) //Loang sang o ben trai
        if ((O[i][j-1] == O[i][j]) && (!flag[i][j-1]))
            loang(i, j - 1);
    if (i > 0) //Loang o ben tren
        if ((O[i-1][j] == O[i][j]) && (!flag[i-1][j]))
            loang(i - 1, j);
    if (j < 5) //Loang o ben phai
        if ((O[i][j+1] == O[i][j]) && (!flag[i][j+1]))
            loang(i, j + 1);
    if (i < 4) //Loang o ben duoi
        if ((O[i+1][j] == O[i][j]) && (!flag[i+1][j]))
            loang(i + 1, j);
}
```

Design by Minh An

27

1.4.3. Độ quy có nhớ

- Xét bài toán tổ hợp chập k của n, $C(k, n)$

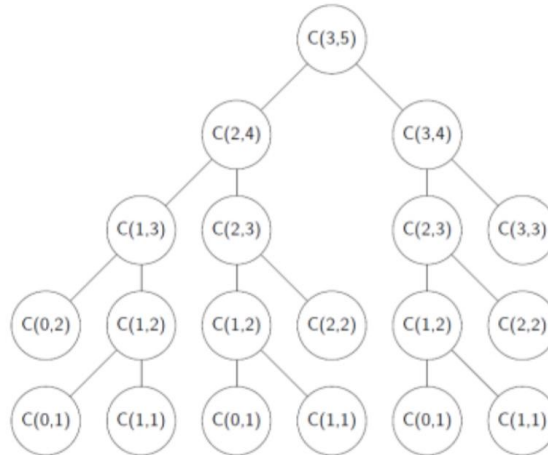
```
long C(int k, int n) {
    if (k == 0) || (k == n)
        return 1;
    else return C(k, n-1) + C(k-1, n-1);
}
```

Design by Minh An

28

Đệ quy có nhớ

▪ Sơ đồ gọi đệ quy của $C(k, n)$



Design by Minh An

29

Đệ quy có nhớ

▪ Nhận xét

- Có một số (công thức tính) lời gọi bị lặp lại: $C(2, 3)$, $C(1, 2)$, ...
- Nếu dùng đệ quy để tính lại các công thức này sẽ mất nhiều thời gian.
- Để giảm bớt thời gian tính ta lưu các giá trị đã tính toán vào một mảng để sau này khi gặp lại ta chỉ việc lấy giá trị đã lưu mà không phải tính lại.
- Cần một mảng kích thước $(k+1) \times (n+1)$ cho bài toán $C(k, n)$.

Design by Minh An

30

Đệ quy có nhớ

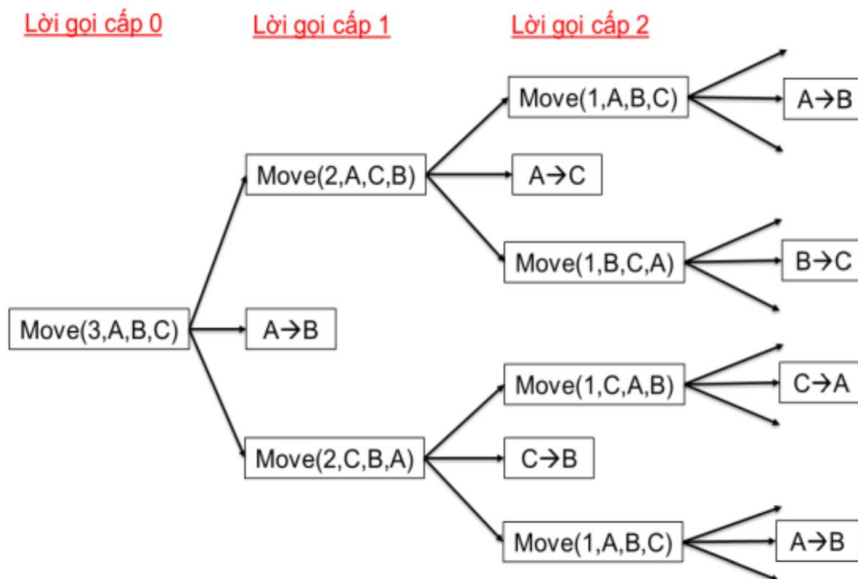
▪ Hàm đệ quy có nhớ cho bài toán $C(k, n)$

```
long **d;  
long C(int k, int n) {  
    if (k == 0 || k == n)  
        d[k][n] = 1;  
    else if (d[k][n] < 0)  
        d[k][n] = C(k, n-1) + C(k-1, n-1);  
    return d[k][n];  
}
```

Design by Minh An

31

1.4.4. Khử đệ quy



Design by Minh An

32

Khử đệ quy

- Với bài toán Tháp Hà nội, khi $n = 64$ đĩa, thì số lần gọi đệ quy và thực hiện lệnh là $2^{64} - 1$ (chương trình sẽ hoàn thành trong khoảng 100 triệu năm với máy tính hiện đại nhất hiện nay).

Design by Minh An

33

Khử đệ quy

- Ví dụ 1: Tính $n!$

```
long Factorial(int n) {  
    if (n == 0) return 1;  
    else return n * Fac(n-1);  
}
```

```
long Factorial(int n) {  
    int gt = 1;  
    for (int i=2; i<=n; i++)  
        gt *= i;  
    return gt;  
}
```

Design by Minh An

34

Khử đệ quy

▪ Ví dụ 1: Tính $n!$

```
long Factorial(int n) {  
    if (n == 0) return 1;  
    else return n * Fac(n-1);  
}
```

```
long Factorial(int n) {  
    int gt = 1;  
    for (int i=2; i<=n; i++)  
        gt *= i;  
    return gt;  
}
```

Design by Minh An

35

Ví dụ 2: Tìm số fibonacci thứ n

```
long f(int n) {  
    if (n < 3) return 1;  
    else return f(n-1) + f(n-2);  
}
```

```
long f(int n) {  
    int fn, fn1 = 1, fn2 = 1;  
    for (int i=3; i<=n; i++) {  
        fn = fn1 + fn2;  
        fn2 = fn1; fn1 = fn;  
    }  
    return fn;  
}
```

Design by Minh An

36

Ví dụ 3: Tìm ước số chung lớn nhất

```
int ucln(int a, int b) {  
    if (a % b == 0) return b;  
    else return ucln(b, a % b);  
}
```

```
int ucln(int a, int b) {  
    int r = a % b;  
    while (r != 0) {  
        a = b; b = r;  
        r = a % b;  
    }  
    return b;  
}
```

Design by Minh An

37

Ví dụ 4: Tháp Hà Nội

```
void chuyen(int n, char a, char b, char c) {  
    if (n == 1)  
        cout<<"Chuyen 1 dia tu A sang B";  
    else {  
        chuyen(n-1, a, c, b);  
        chuyen(1, a, b, c);  
        chuyen(n-1, b, a, c);  
    }  
}
```

Design by Minh An

38

Ví dụ 4: Tháp Hà Nội

```
void chuyen(int n, char a, char b, char c) {  
    push(s, (n, a, b, c));  
    while (!empty(s)){  
        pop(s, (n, a, b, c));  
        if (n == 1)  
            cout<<"Chuyen 1 dia tu A sang B";  
        else {  
            push(s, (n-1, b, a, c));  
            push(s, (1, a, b, c));  
            push(s, (n-1, a, c, b));  
        }  
    }  
}
```

Design by Minh An

39

Bài tập

- 1) Cài đặt hàm tìm số fibonacci thứ n bằng đệ quy có nhớ. Áp dụng hàm để hiển thị dãy n số fibonacci và tổng của dãy.
- 2) Khởi tạo lưới (mảng 2 chiều) kích thước 12 x 12 gồm các số ngẫu nhiên trong đoạn [0, 5], hiển thị lưới. Đếm số miền liên thông chứa các ô có giá trị 5 trong lưới.
- 3) Thiết kế giải thuật tính tổng các chữ số của một số nguyên dương theo cách:
 - Đệ quy
 - Lặp
 - Viết chương trình ứng dụng.

Công thức khởi tạo số ngẫu nhiên dùng hàm rand():

$a[i][j] = n + \text{rand}() \% (m - n + 1);$ //Số ngẫu nhiên trong đoạn [n, m]

Design by Minh An

40