

## Programarea Calculatoarelor

## **Cursul 8: Recursivitate**

#### Ion Giosan

Universitatea Tehnică din Cluj-Napoca Departamentul Calculatoare



#### Recursivitatea

- Tehnică de programare puternică și de uz general în care o funcție se auto-apelează
- Stă la baza inducției matematice
  - O tehnică puternică care demonstrează multe teoreme matematice
- Ajută la descompunerea unei probleme de dimensiuni mari în subprobleme – tehnica *Divide et Impera*
  - Rezolvarea subproblemelor şi combinarea rezultatelor duc la soluţia problemei
- Ajută la determinarea tuturor soluțiilor posibile ale unei probleme – tehnica Backtracking
- Permite scrierea programelor într-o manieră mult mai compactă și mai clară



#### Recursivitatea

- O funcție recursivă se poate auto-apela
  - Direct funcția conține un apel al ei însăși
  - Indirect funcția conține un apel al altei funcții, iar aceasta din urmă conține la rândul ei un apel către prima funcție
- La fiecare apel recursiv se stochează la locații separate pe stivă
  - Valorile variabilelor locale automate pentru apelul respectiv
  - Valorile parametrilor formali pentru apelul respectiv
  - Adresa de întoarcere din apelul respectiv
- De-a lungul apelurilor recursive sunt stocate pe heap şi îşi păstrează locația
  - Variabilele statice
  - Variabilele globale



## Terminarea recursivității

- O funcție recursivă trebuie să aibă în construcția ei o condiție de terminare
  - Altfel apelul recursiv poate să ducă la o buclă infinită
     (asemănătoare structurilor repetitive în care condiția de continuare
     este întotdeauna adevărată și care iterează la nesfârșit)!
- Adâncimea recursivităţii trebuie să nu fie una foarte mare
  - La fiecare apel recursiv se memorează pe stivă
    - Parametrii funcției
    - Variabilele locale automate
    - Adresa de revenire din apelul funcției
  - Aceasta variază în funcție de numărul de octeți conținuți în parametrii și variabilele locale automate
  - În cazul depășirii dimensiunii maxime a stivei, programul se termină subit în urma unei erori **stack overflow**



### Recursivitate liniară

- Este cea mai simplă formă de recursivitate
- Apare atunci când o acțiune are o structură simplă repetitivă care constă într-un proces urmat de repetarea acțiunii respective
- Poate fi transformată în iterații nerecursive prin plasarea procesului într-o structură repetitivă (ex.: for, while)
  - Condiția de terminare a recursivității este utilizată pentru a termina iterarea în cadrul structurii repetitive
- Exemple
  - Calculul factorialului unei valori
  - Inversarea unui șir de valori
  - Calculul minimului unui șir de valori



Definiția recurentă a lui n factorial

$$fact(n) = \begin{cases} 1 & \text{, dacă} \quad n = 0\\ n \times fact(n-1) & \text{, dacă} \quad n > 0 \end{cases}$$

- Se identifică cazul special (n=0) în care funcția fact nu se apelează recursiv
- În cazul apelului recursiv se observă că parametrul n scade cu 1 la fiecare apel => se îndreaptă către cazul special (condiția de terminare) dacă n este un număr natural



```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
double factorial(int n) {
   printf("Apel recursiv cu n=%d\n", n);
    double y;
    if (n \le 0)
        y = 1;
    else
        y = factorial(n-1) * n; /* &2=adresa de intoarcere dupa apelul
                                     lui factorial(n-1) */
   printf("Iesirea din apelul recursiv cu n=%d\n", n);
    return y;
int main() {
    int n;
   printf("n=");
    scanf("%d", &n);
   printf("%d!=%g\n", n, factorial(n));
      /* &1=adresa de intoarcere dupa evaluarea lui factorial(n) */
    return 0:
```



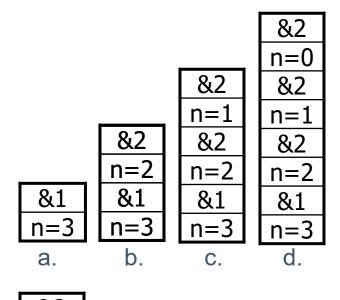
#### Intrare și rezultate afișate de program:

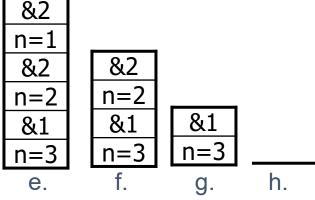
```
n=3
Apel recursiv cu n=3
Apel recursiv cu n=2
Apel recursiv cu n=1
Apel recursiv cu n=0
Iesirea din apelul recursiv cu n=0
Iesirea din apelul recursiv cu n=1
Iesirea din apelul recursiv cu n=2
Iesirea din apelul recursiv cu n=3
3!=6
```



#### • Evoluția stivei de apeluri:

- a. Imediat după intrarea în apelul lui factorial(3)
- b. Imediat după intrarea în apelul recursiv al lui factorial(2)
- c. Imediat după intrarea în apelul recursiv al lui factorial(1)
- d. Imediat după intrarea în apelul recursiv al lui factorial(0)
- e. Imediat după ieșirea din apelul recursiv (pentru n=0)
- f. Imediat după ieșirea din apelul recursiv (pentru n=1)
- g. Imediat după ieșirea din apelul recursiv (pentru n=2)
- h. Imediat după ieșirea din apelul recursiv (pentru n=3) în funcția main()







## Exemplu – Inversarea unui şir de întregi

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
void inverseaza(int *a, int stg, int dr)
    if (stg<dr)</pre>
        int t=a[stq];
        a[stg]=a[dr];
        a[dr]=t;
        inverseaza(a, stg+1, dr-1);
int main()
    int n=5;
    int a[]={3,6,4,1,2};
    inverseaza (a, 0, n-1);
    for (int i=0; i < n; i++)
        printf("%d ",a[i]); // 2 1 4 6 3
    return 0;
```



# Exemplu – Valoarea minimă dintr-un șir de întregi

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
int minim(int *a, int stg, int dr) {
    if (stq==dr)
        return a[stg];
    else
        int m = minim(a,stg+1,dr);
        if (a[stg]<m)</pre>
            return a[stg];
        else
            return m;
int main() {
    int n=5;
    int a[]={3,6,4,1,2};
    printf("%d", minim(a, 0, n-1)); // 1
    return 0;
```



## Recursivitate indirectă – Determinarea parității unui număr natural

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
int este impar(int);
int este par(int n) {
    if (n==0)
        return 1;
    return(este impar(n-1));
int este impar(int n) {
    return (!este par(n));
int main() {
   printf("%d %d", este par(20), este par(35)); //1 0
    return 0;
```



### Recursivitate neliniară

- Funcția se auto-apelează de mai multe ori de-a lungul firului execuției ei
- Exemple
  - Şirul lui Fibonacci

$$fib(n) = \begin{cases} 0, \text{ dacă } n = 0\\ 1, \text{ dacă } n = 1\\ fib(n-1) + fib(n-2), \text{ dacă } n \ge 2 \end{cases}$$

- Partiţiile unui număr natural pozitiv
  - Exemplu pentru numărul 4:

$$\{1, 1, 1, 1\}, \{1, 1, 2\}, \{1, 2, 1\}, \{1, 3\}, \{2, 1, 1\}, \{2, 2\}, \{3, 1\}, \{4\}$$



## Exemplu – Şirul lui Fibonacci

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
int fib(int n)
    if (n==0)
        return 0;
    if (n==1)
        return 1;
    return fib (n-1) + fib (n-2);
int main()
    printf("%d\n",fib(20)); //6765
    printf("%d\n",fib(42)); //Timp de executie ridicat!!!
    return 0;
```



## Exemplu – Partițiile unui număr natural pozitiv

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
void partitii(int i, int *x, int n) {
    for (int j=1;j<=n;j++) {</pre>
        x[i]=j;
        if (j<n)
             partitii(i+1,x,n-j);
        else {
             for (int k=0; k \le i; k++)
                 printf("%d ",x[k]);
            printf("\n");
int main() {
    int n=4;
    int x[n];
    partitii(0,x,n);
    return 0;
```



#### **Buclă infinită!**

Nu există condiție de terminare:

```
void afisare_cifre(int n) {
    afisare_cifre(n / 10);
    printf("%d\n", (n % 10));
}
```

 Există condiție de terminare, dar apelul recursiv nu modifică valoarea parametrului:

```
void afisare_cifre(int n) {
    if (n < 10)
        printf("%d\n", n);
    else
    {
        afisare_cifre(n);
        printf("%d\n", (n % 10));
    }
}</pre>
```



## Depășirea stivei!

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
void f(int n) {
    double x[10000]; // Tablou alocat pe stiva la fiecare apel
    if (n==0)
        return;
    else
        f(n-1);
        printf("%d ",n);
int main()
    f(10); // 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
    f(100); // Depasire de stiva !!!
    return 0:
```



## Recursivitatea – important!

- Pentru a evita ciclul infinit scrieţi un caz special în care funcţia să nu se apeleze recursiv
- Atenție la funcțiile care se pot apela prin recursivitate indirectă
- Recursivitatea trebuie gândită bine altfel se pot scrie programe total ineficiente
- Recursivitatea este o alternativă pentru structurile repetitive for si while utilizate în calcule ce necesită iterații multiple
- Funcțiile recursive sunt foarte utile când structurile de date (ex. arbori binari de căutare) sau paradigma de programare (ex. divide et impera) sunt recursive prin definiție



## Recursivitatea – important!

- O funcție recursivă ar trebui să aibă următoarele trei proprietăți
  - Nu se auto-apelează la infinit
    - Se va identifica cazul special (sau condiția de terminare) în care funcția nu se auto-apelează
    - Se va asigura faptul că succesiunea de apeluri recursive va conduce către acest caz special
    - Pot să existe mai multe astfel de cazuri speciale
  - Fiecare caz special de oprire
    - Trebuie să returneze valoarea corectă pentru acel caz (în cazul funcțiilor care returnează o valoare)
    - Trebuie să execute acțiunile corecte pentru acel caz (în cazul funcțiilor care nu returnează nicio valoare)
  - Pentru cazurile care necesită apeluri recursive, dacă apelul recursiv se execută corect (sau returnează o valoare corectă) atunci acțiunea finală este corectă (sau calculul final este corect)