

Clase N° 9

Recursividad

© Lic. Ricardo Thompson

Definición

- Un objeto se define como **recursivo** cuando una parte de él está formada por el objeto mismo.
- La recursividad puede aplicarse en diversos aspectos de la vida cotidiana, tales como las imágenes, el idioma y también en la programación.

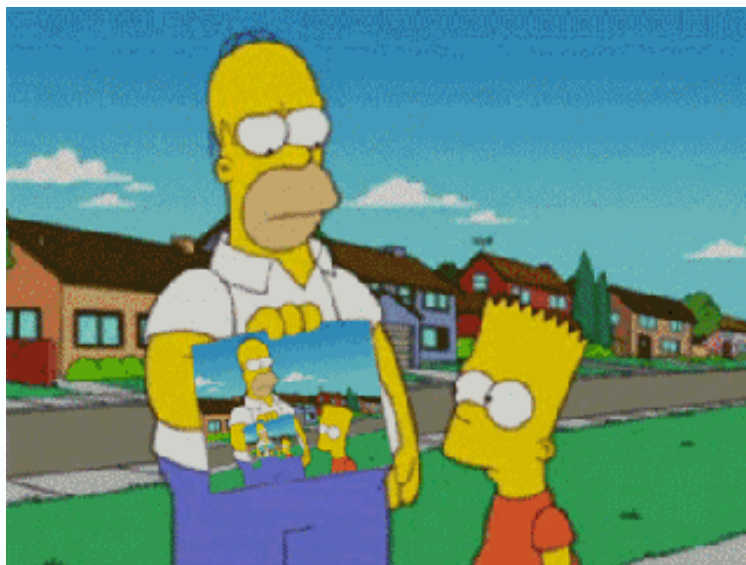
© Lic. Ricardo Thompson

Imágenes recursivas



© Lic. Ricardo Thompson

Imágenes recursivas



© Lic. Ricardo Thompson

Definiciones recursivas

- Un **identificador** es un nombre definido por el programador para denominar una variable o función.
- Algunas de las reglas que deben cumplir los identificadores pueden expresarse en forma recursiva.

© Lic. Ricardo Thompson

Definiciones recursivas

Un **identificador** en Python es:

- Una letra o guión bajo.
- Un **identificador** seguido por una letra, número o guión bajo.

© Lic. Ricardo Thompson

Funciones recursivas

- La recursividad aplicada a la programación se manifiesta en forma de funciones en las que una parte del trabajo lo realiza la misma función.
- En otras palabras, son funciones que se invocan *a sí mismas*.

© Lic. Ricardo Thompson

Función factorial

$$\text{fact}(4) = 4 * 3 * 2 * 1$$

$$\text{fact}(3) = 3 * 2 * 1 \rightarrow \text{fact}(4) = 4 * \text{fact}(3)$$

$$\text{fact}(2) = 2 * 1 \rightarrow \text{fact}(3) = 3 * \text{fact}(2)$$

© Lic. Ricardo Thompson

Función factorial

Generalizando:

- $\text{fact}(n) = n * \text{fact}(n-1)$
- $\text{fact}(0) = 1$ (por convención)

© Lic. Ricardo Thompson

Función factorial

```
def fact(n):  
    if n==0:  
        return 1  
    else:  
        return n * fact(n-1)
```

Programa principal

```
a=int(input("Ingrese un número entero: "))  
print("El factorial de", a, "es", fact(a))
```

© Lic. Ricardo Thompson

Función factorial

Prueba de escritorio para $n = 4$

```
def fact(n):  
    if n==0:  
        return 1  
    else:  
        return n * fact(n-1)
```

n	fact(n)
4	$4 * \text{fact}(3)$
3	$3 * \text{fact}(2)$
2	$2 * \text{fact}(1)$
1	$1 * \text{fact}(0)$
0	1

© Lic. Ricardo Thompson

Función factorial

Prueba de escritorio para $n = 4$

```
def fact(n):  
    if n==0:  
        return 1  
    else:  
        return n * fact(n-1)
```

n	fact(n)
4	$4 * \text{fact}(3) = 24$
3	$3 * \text{fact}(2) = 6$
2	$2 * \text{fact}(1) = 2$
1	$1 * \text{fact}(0) = 1$
0	1

© Lic. Ricardo Thompson

Función factorial

```
def fact(n):
```

```
    if n == 0:
```

```
        return 1
```

```
    else:
```

```
        return n * fact(n-1)
```

} Caso base

} Caso recursivo

```
a=int(input("Ingrese un número entero: "))
```

```
print("El factorial de", a, "es", fact(a))
```

© Lic. Ricardo Thompson

Función factorial

- El **caso recursivo** es donde se realizan las llamadas recursivas. Suele ser el más común, es decir el que se ejecuta la mayoría de las veces.
- El **caso base** es donde se realiza una *salida no recursiva*. Suele ser único, o limitado a pocas alternativas.

© Lic. Ricardo Thompson

Función factorial

Prueba de escritorio para $n = -1$

```
def fact(n):
```

```
    if n == 0:
```

```
        return 1
```

```
    else:
```

```
        return n * fact(n-1)
```

n	fact(n)
-1	-1 * fact(-2)
-2	-2 * fact(-3)
-3	-3 * fact(-4)
-4	-4 * fact(-5)
	[...]

© Lic. Ricardo Thompson

Función factorial

Prueba de escritorio para $n = -1$

RecursionError:

maximum recursion depth exceeded in comparison

© Lic. Ricardo Thompson

"Divide y Vencerás"

- Es una técnica que ayuda a determinar si un problema es adecuado para recibir una solución recursiva.
- Consiste en particionar el problema global en problemas más pequeños, y volverlos a particionar hasta llegar a una solución elemental.

© Lic. Ricardo Thompson

Potencia de un N° natural

- $2^4 = 2 * 2 * 2 * 2$
- $2^3 = 2 * 2 * 2 \quad \rightarrow \quad 2^4 = 2 * 2^3$
- $2^2 = 2 * 2 \quad \rightarrow \quad 2^3 = 2 * 2^2$

© Lic. Ricardo Thompson

Potencia de un N° natural

Generalizando:

- $a^b = a * a^{b-1}$
- $a^0 = 1$ (por convención)

© Lic. Ricardo Thompson

Potencia de un N° natural

def potencia(a, b):

if b == 0:

return 1

else:

return a * potencia(a, b-1)

© Lic. Ricardo Thompson

Teorema fundamental

*"Todo problema que admita
una solución iterativa
admite también
una solución recursiva
y viceversa"*

© Lic. Ricardo Thompson

Iteraciones y recursividad

Ejemplo: Imprimir los números del 1 al 100

```
def imprimir(n):  
    if n > 0:  
        imprimir(n-1)  
        print(n, end=" ")
```

...que se invoca como:

```
imprimir(100)
```

© Lic. Ricardo Thompson

Iteraciones y recursividad

Prueba de escritorio para $n = 100$

```
def imprimir(n):
```

```
    if  $n > 0$ :
```

```
        imprimir( $n-1$ )
```

```
        print( $n$ , end=" ")
```

```
imprimir(100)
```

n	Imprime
100	
99	
98	
[...]	
2	
1	
0	

© Lic. Ricardo Thompson

Iteraciones y recursividad

Prueba de escritorio para $n = 100$

```
def imprimir(n):
```

```
    if  $n > 0$ :
```

```
        imprimir( $n-1$ )
```

```
        print( $n$ , end=" ")
```

```
imprimir(100)
```


n	Imprime
100	100
99	99
98	98
[...]	
2	2
1	1
0	

© Lic. Ricardo Thompson

Iteraciones y recursividad

¿Qué ocurre si invertimos las líneas del if?

```
def imprimir(n):  
    if n > 0:  
        print(n, end=" ")  
        imprimir(n-1)
```



© Lic. Ricardo Thompson

Ventajas y desventajas

Ventajas

- Elegancia
- Simplicidad

Desventajas

- Lentitud
- Consumo de memoria

© Lic. Ricardo Thompson

Fibonacci

- Es una sucesión infinita de números naturales.
- Comienza con 0 y 1.
- A partir de allí cada término se calcula sumando los dos anteriores:

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

© Lic. Ricardo Thompson

Fibonacci

Formulación recursiva:

- $\text{fib}(n) = \text{fib}(n-1) + \text{fib}(n-2)$
 - $\text{fib}(0) = 0$
 - $\text{fib}(1) = 1$
- } Casos base

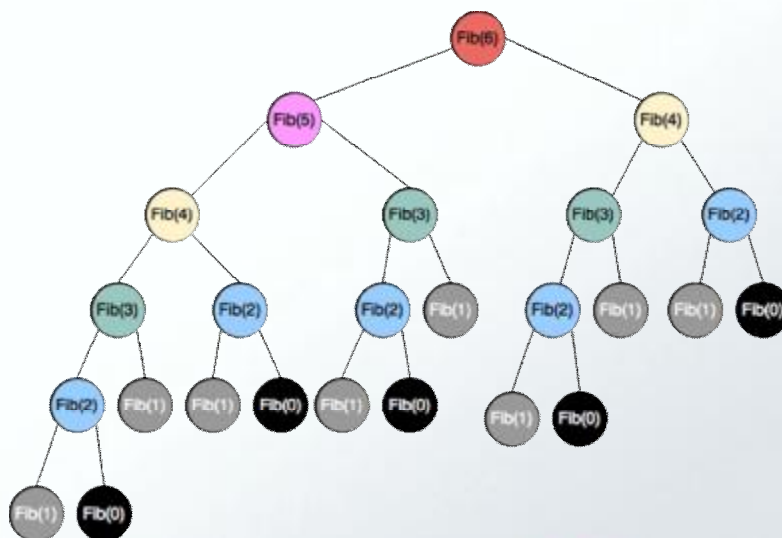
© Lic. Ricardo Thompson

Fibonacci

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

© Lic. Ricardo Thompson

Fibonacci



© Lic. Ricardo Thompson

Listas y Recursividad

- Muchas operaciones sobre listas se realizan a través de ciclos.
- Como los ciclos pueden ser reemplazados por llamadas recursivas, es posible implementar cualquiera de estas operaciones a través de recursividad.

© Lic. Ricardo Thompson

Listas y Recursividad

```
def imprimirlista(lista, inicio=0):  
    if inicio < len(lista):  
        print(lista[inicio], end=" ")  
        imprimirlista(lista, inicio+1)
```

...que se invoca como:

```
imprimirlista(lista)
```

© Lic. Ricardo Thompson

Listas y Recursividad

```
def buscarmayor(lista, inicio=0):  
    if inicio<len(lista)-1:  
        actual = lista[inicio]  
        mayor = buscarmayor(lista, inicio+1)  
        return actual if actual>mayor else mayor  
    else:  
        return lista[-1] # Último elemento
```

...que se invoca como:

```
maximo = buscarmayor(lista)
```

© Lic. Ricardo Thompson

Programa completo

```
def buscarmayor(lista, inicio=0):  
    if inicio<len(lista)-1:  
        actual = lista[inicio]  
        mayor = buscarmayor(lista, inicio+1)  
        return actual if actual>mayor else mayor  
    else:  
        return lista[-1] # Último elemento  
  
def imprimirlista(lista, inicio=0):  
    if inicio<len(lista):  
        print(lista[inicio], end=" ")  
        imprimirlista(lista, inicio+1)  
  
# Programa principal  
lista = [2,7,5,4,9,0,8,6]  
imprimirlista(lista)  
print()  
maximo = buscarmayor(lista)  
print("El mayor elemento de la lista es", maximo)
```

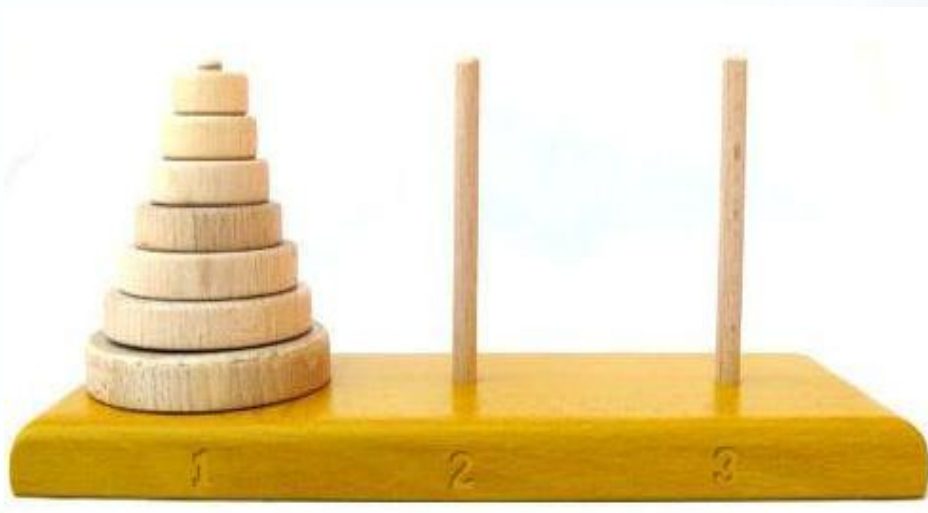
© Lic. Ricardo Thompson

Las Torres de Hanoi

- Es un pasatiempo que se presentó en Europa en 1883.
- El entretenimiento intenta reproducir una tarea que, según la leyenda, vienen desarrollando los monjes del templo de Brahma en la India.

© Lic. Ricardo Thompson

Las Torres de Hanoi



© Lic. Ricardo Thompson

Las Torres de Hanoi

- El objetivo del juego consiste en trasladar la torre de 64 discos desde la aguja 1 a la aguja 3, respetando sólo dos reglas básicas:

© Lic. Ricardo Thompson

Las Torres de Hanoi

1. No se puede mover más de un disco por vez.
2. No se puede colocar un disco de mayor tamaño encima de otro de menor tamaño.

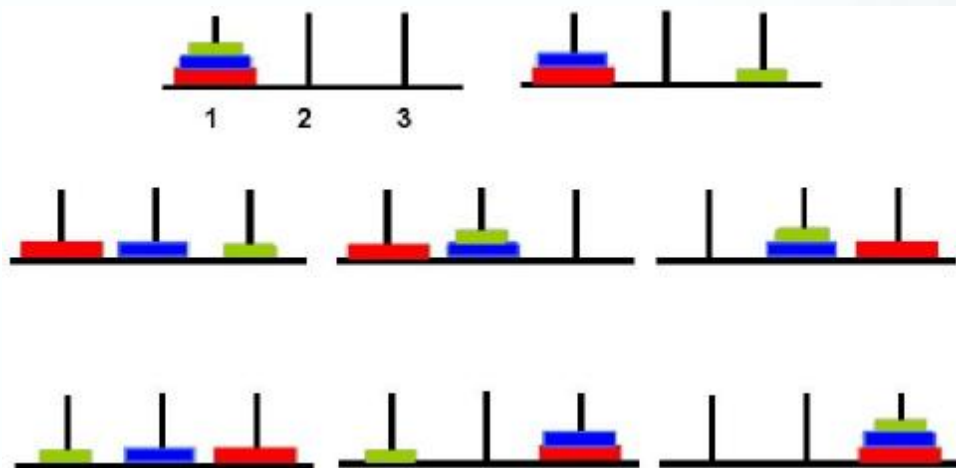
© Lic. Ricardo Thompson

Las Torres de Hanoi

- La tarea es tan larga que aún hoy los monjes continúan con ella.
- Según la leyenda, cuando terminen de trasladar la pirámide habrá llegado el fin del mundo.

© Lic. Ricardo Thompson

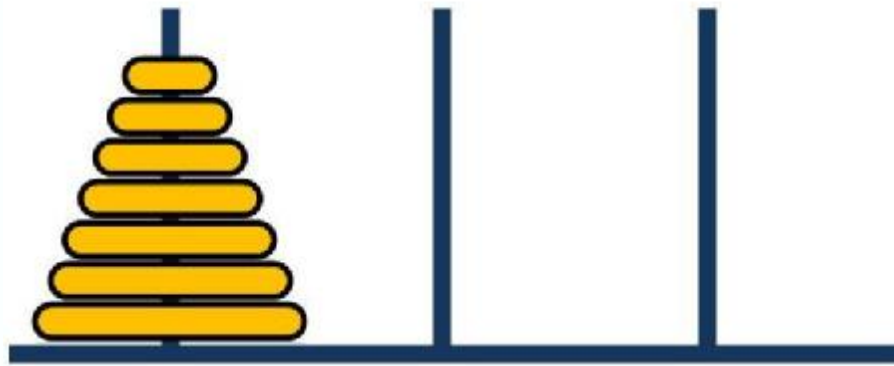
Las Torres de Hanoi



© Lic. Ricardo Thompson

Las Torres de Hanoi

Estrategia de resolución (1)



© Lic. Ricardo Thompson

Las Torres de Hanoi

Estrategia de resolución (2)



© Lic. Ricardo Thompson

Las Torres de Hanoi

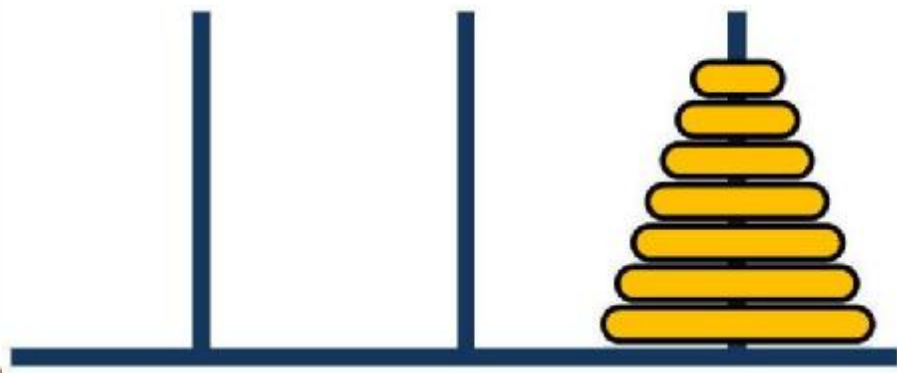
Estrategia de resolución (3)



© Lic. Ricardo Thompson

Las Torres de Hanoi

Estrategia de resolución (4)



© Lic. Ricardo Thompson

Las Torres de Hanoi

```
def mover(n, origen, destino, aux):  
    if n>0:  
        mover(n-1, origen, aux, destino)  
        print("Muevo un disco de",origen,"a",destino)  
        mover(n-1, aux, destino, origen)
```

Programa principal

```
discos=int(input("Cantidad de discos? "))  
mover(discos, 1, 3, 2)
```

© Lic. Ricardo Thompson

Las Torres de Hanoi

- La cantidad óptima de movimientos está dada por la fórmula $2^n - 1$, donde n es la cantidad de discos.
- Si $n=64$, $2^{64} - 1 =$
18.446.744.073.709.551.615
(\approx 18.4 trillones de movimientos)

© Lic. Ricardo Thompson

Las Torres de Hanoi

A razón de 1 movimiento por segundo ésto requiere **585.000 millones de años**, que equivale a 100 veces la edad del universo.



© Lic. Ricardo Thompson

Para tener en cuenta

- Nunca debe verificarse el caso base mediante while o for.
- Las variables locales tienen una utilidad acotada.
- Es necesario utilizar parámetros adicionales para comunicar valores entre distintas llamadas recursivas.

© Lic. Ricardo Thompson

Ejercitación

- **Práctica 7: Completa**

© Lic. Ricardo Thompson