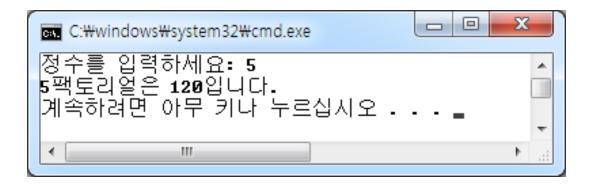
Chapter 2.

Recursion 실습

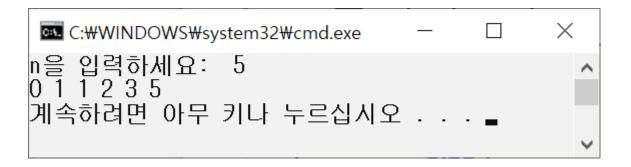
1. 팩토리얼 프로그래밍

팩토리얼 프로그래밍을 재귀적인 방법과 반복적 인 방법으로 구현하시오.(1점)



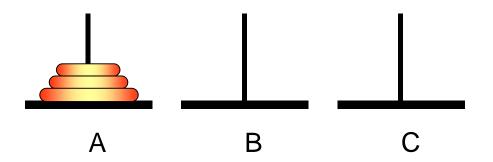
2. 피보나치 수열

피보나치 수열을 재귀적인 방법과 반복적인 방법 으로 구현하시오. (1점)



3. 하노이 탑 문제

- 막대 A에 쌓여있는 원판 n개를 막대 C로 옮기는 문제
- 단, 다음의 조건을 지켜야 한다.
 - 한 번에 하나의 원판만 이동할 수 있다
 - 맨 위에 있는 원판만 이동할 수 있다
 - 크기가 작은 원판 위에 큰 원판이 쌓일 수 없다.
 - 중간의 막대를 임시적으로 이용할 수 있으나 앞의 조건들을 지켜 야 한다.



하노이 탑 문제 (2점)

```
// 하노이의 탑 문제
#include <stdio.h>
void hanoi_tower(int n, char from, char tmp, char to); //hanio_tower 함수 선언
int main(void)
                                                                              ---
                                                        C:₩windows₩system32₩cmd.exe
   int na
   printf("원판 개수를 입력하시오:");
   scanf("%d",&n);
   hanoi_tower(n, 'A', 'B', 'C'); //hanio_tower 함수 호출
void hanoi_tower(int n, char from, char tmp, char to) //hanio_tower 함수 정의
   if(n == 1)
       printf("원판 1을 %c에서 %c으로 옮긴다.\n",from.to);
   else
       hanoi_tower(
                              ※c으로 옮긴다.₩n",n, from, to);
       printf("원판 %d을 %c에서
       hanoi_tower(
```

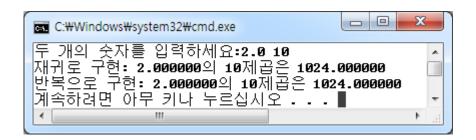
더 생각해보기

하노이탑 문제에서 64개의 원판을 옮기는데 걸 리는 시간을 계산해보자.

단, 한 개의 원판을 옮기는데 걸리는 시간을 1초 라고 가정한다.

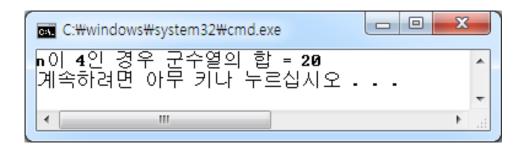
4. 거듭제곱 프로그래밍

- 거듭제곱 프로그래밍을 순환적인 방법으로 구현한 double power(double x, int n) 함수와 반복 적인 방법으로 구현한 double slow_power(double x, int n) 함수를 작성하시오.(2점)
- 거듭제곱 프로그래밍의 반복적 구현과 재귀적 구현 방법을 비교하고, 시간 복잡도를 분석하시오. (2점)



5. 군 수열의 합을 구하는 문제

- 반복문을 사용하지 않고 재귀 호출을 이용하여
 군 수열의 합을 구하는 함수를 정의하시오.(2점)
- [힌트] n이 4인 경우 군수열의 합은 (1)+(1+2)+(1+2+3)+(1+2+3+4)이다.



5. 군 수열의 합을 구하는 문제

```
#include<stdio.h>
//재귀 호출로 군수열의 합을 구하는 함수 원형 정의
int sig(int n);
int main()
         int n=4;
         int i, sum=0;
         //재귀 호출로 군수열의 합을 구하는 함수 호출
         for ( i=1; i<=n; i++ )
                  sum = sum + sig(i);
         printf("n이 %d인 경우 군수열의 합 = %d\n", n, sum);
//재귀 호출로 군수열의 합을 구하는 함수 정의
```