

재귀함수를 이해하기 위한 질문

* 재귀함수의 의미는 무엇인가? 도대체 이걸 왜 쓰나?

* 재귀함수를 만들기 위해서는 어떤 절차를 따라야 하나?

계산하는 방법에는 크게 2가지 방법이 있다.

1. 순차적인 방법
2. 귀납적인 방법

* 순차적 계산법

A를 계산한다.

A를 이용해서 B를 계산한다.

B를 이용해서 C를 계산한다.

C를 이용해서 D를 계산함으로써 원하는 결과를 얻는다.

예를 들어, 4의 약수를 구하라.

1로 나누어지면 count를 증가..

2로 나누어지면 count를 증가

단계적으로 나누어 접근하는 방법을 순차적인 방법이라 한다.

즉, 반복문이 대표적인 순차적인 방법이다.

* 귀납적 계산법

구하려고 하는 값을 $f(x)$ 라고 하자.

$f(x)$ 를 구하기 위하여 또 다시 $f(x)$ 를 활용한다.

$$f(n) = n \times f(n-1)$$
$$\frac{n! = 1 \times 2 \cdots \times n}{\rightarrow n! = n \times (n-1)!}$$

팩토리얼을 구하기 위해 팩토리얼을 쓴다.

$$f(5) = 5 \times f(4) = 5 \times 4 \times f(3) \dots = 5 \times 4 \times 3 \times 2 \times 1 \times f(0)$$

귀납적으로 정의해야 하는 것들은 반드시 멈추어야 하는 지시가 있어야 한다.

$0! = 1$ (정의)

$n!$ 은 $n \times (n-1)!$, $0! = 1$ 이라는 정의가 필요하다.

n^m 을 귀납적으로 정의하면 다음과 같다.

n^m 을 귀납적으로 계산하여라

$$n^m = n^{m-1} \times n$$

(n 을 m 번 곱하는 것) = (n 을 $m-1$ 번 곱하는 것) $\times n$

"나" 를 계산하기 위해 또 다시 "나"를 활용한다.

귀납적 계산법의 깊은 이해

n^m 을 귀납적으로 계산하여라

$$n^m = \underline{\hspace{2cm}}$$

1. 식을 정의 2. 멈추라는 신호(조건) 정의

5^4 을 구한다고 가정하자.

5를 네 번 곱한 값이 제대로 나올려면 ' 5^3 이 5를 세 번 곱한 값이다' 라는 가정이 필요하다.

즉, 5의 4승이 5를 네 번 곱한 값이 나올려면 5의 3승은 5를 세 번 곱한 값이다라는 가정이 성립을 해야 한다.

5의 3승이 5를 세 번 곱한다면 한 번 더 5를 곱하여 5의 4승을 만들 수 있다.

5의 3승은 5의 2승 곱하기 5이다 -> 5의 2승은 5를 두 번 곱하다라는 가정으로 맞추어 줌.

5의 1승이 정말로 5를 한 번 곱할까? ... 여기서 함수의 관계가 제대로 나오게 된다.

여기서 팩토리얼에서 보았던 재귀 호출의 흐름이 반복되는 것을 알 수 있다.

5의 1승은 $5^0 \times 5$... ' 5 의 0승은 1이다' 라고 정의가 되어 있음. (약속)

$$n^m = n^{m-1} \times n, n^0 = 1$$

$$5^4 = 5^3 \times 5$$

$$5^3 = 5^2 \times 5$$

$$5^2 = 5^1 \times 5$$

$$5^1 = 5^0 \times 5$$

$$5^0 = 1$$

- 팩토리얼 풀이

```

int solve(int n) {
    if (n == 1) return 1; // solve 함수와 똑같은 return형이어야 한다.
    return n * solve(n - 1); // 자기자신이 반드시 포함되어야 한다.
}

void pro05() {
    printf("%d", solve(5));
}

int main() {
    //pro01();
    //pro02();
    //pro03();
    //pro04();
    pro05();
    return 0;
}

```

Microsoft Visual Studio 디버그 콘솔

```

120
C:\algorithm\Project1\Debug\Project1.exe(프로세스 12296개)이(가)
디버깅이 중지될 때 콘솔을 자동으로 닫으려면 [도구] -> [옵션] -> [
하도록 설정합니다.
이 창을 닫으려면 아무 키나 누르세요...

```

1. 여기서 main 함수가 가장 먼저 실행된다.
2. n이 1이 아니기 때문에 $5 * \text{solve}(4)$ 가 가장 먼저 호출
3. 여기서 $\text{solve}(4)$ 가 역시 n이 1이 아니기 때문에 $\text{solve}(3)$ 호출
4. 여기서 $\text{solve}(3)$ 역시 n이 1이 아니기 때문에 $\text{solve}(2)$ 호출
5. 여기서 $\text{solve}(2)$ 역시 n이 1이 아니기 때문에 $\text{solve}(1)$ 호출
6. 여기서 $\text{solve}(1)$ 은 1이므로 return 한다. 여기서부터 역으로 연산이 이루어진다.

```

factorial(5) = return 5xfac(4)
factorial(4) = return 4xfac(3)
factorial(3) = return 3xfac(2)
factorial(2) = return 2xfac(1)
factorial(1) = return 1;
//여기서 기반조건이 충족된다. 재귀함수는 안에서부터 바깥으로 값을 반환해나간다.!
factorial(1) = return 1; => output=1;
factorial(2) = return 2xfac(1) => output = 2x1 = 2;
factorial(3) = return 3xfac(2) => output = 3x2 = 6;
factorial(4) = return 4xfac(3) => output = 4x6 = 24;
factorial(5) = return 5xfac(4) => output = 24x5 = 120;

```

재귀함수에서 가장 중요한 것 (재귀함수는 반복과 스택의 결합이다)

1. 기저조건 (탈출할 수 있는 조건을 지정해주는 것, 즉 종료조건)
 - 자기 자신을 호출하는 원리기 때문에 탈출조건이 반드시 있어야 한다.
2. return 문에 자기자신을 호출하는 것

출처

<https://velog.io/@violet/TIL%EC%9E%AC%EA%B7%80%ED%95%A8%EC%88%98%EC%97%90-%EB%8C%80%ED%95%9C-%EA%B0%84%EB%8B%A8%EC%A0%95%EB%A6%AC>

<https://leedr0730.medium.com/%EC%9E%AC%EA%B7%80%ED%95%A8%EC%88%98%EC%9D%98-%EC%9B%90%EB%A6%AC-3863bef83b9c>