



求两个整数的最大公约数、最小公倍数

欧几里德算法

最大公约数（非递归算法）

问题描述：

从键盘输入两个正整数 a 和 b，求 a 和 b 的最大公约数和最小公倍数。

问题分析：

使用辗转相除法来求两个正整数的最大公约数步骤如下：

- (1) 以大数 a 作为被除数，小数 b 作为除数，r 保存 a 除以 b 的余数；
- (2) 如果 r=0，则 b 就是最大公约数。否则辗转赋值：a=b； b=r； 重复(1)；
- (3) 最小公倍数=a*b\r

程序清单：

```
int gcd(int a, int b)    // 求 a 和 b 的最大公约数
{
    int r;
    r=a%b;
    while(r!=0)
    { a=b; b=r; r=a%b; }
    return b;
}
main()
{
    int a,b,k;
    printf("Input a,b:");
    scanf("%d%d",&a,&b);
    k=gcd(a,b);
    printf("M=%d    N=%d\n",k,a*b/k);
}
```

最大公约数（递归算法）

问题描述：

从键盘输入两个正整数 A 和 B，求 A 和 B 的最大公约数。

问题分析：

数学上求最大公因子(Great Common Divisor)的运算时常使用辗转相除法,反复计算到余数为零为止,这种方法也称为欧几里得定理(Euclid's Algorithm),其定义为:

$$\text{GCD}(A,B)=\begin{cases} A & B=0 \\ \text{GCD}(B,A\%B) & B>0 \end{cases}$$

我们可以运用递归来设计求最大公因子的程序。

当 B 等于 0, 返回最大公因子为 A。

当 N 大于 0 时, 返回最大公因子为 GCD(B, A%B)。

例如: 求 GCD(3155, 2545) 则:

$$\begin{aligned} \text{GCD}(3155, 2545) &= \text{GCD}(2545, 3155\%2545) = \text{GCD}(2545, 610) \\ &= \text{GCD}(610, 2545\%610) = \text{GCD}(610, 105) \\ &= \text{GCD}(105, 610\%105) = \text{GCD}(105, 85) \\ &= \text{GCD}(85, 105\%85) = \text{GCD}(85, 20) \\ &= \text{GCD}(20, 85\%20) = \text{GCD}(20, 5) \\ &= \text{GCD}(5, 20\%5) = \text{GCD}(5, 0) \\ &= 5 \end{aligned}$$

程序清单:

```
#include "stdio.h"
int gcd(int a, int b)
{
    if(b==0)
        return a;
    else
        return gcd(b, a%b);
}
main()
{
    int a, b, ans;
    scanf("%d%d", &a, &b);
    ans=gcd(a, b);
    printf("ans=%d\n", ans);
}
```

最小公倍数

问题描述:

从键盘输入两个正整数 A 和 B, 求 A 和 B 的最小公倍数。

程序清单:

```
#include "stdio.h"
```

```
int lcm(int a,int b)
{
    int t;
    if(a<b)
        { t=a; a=b; b=t; }
    t=a;
    while(t%b>0) t=t+a;
    return t;
}
main()
{
    int a,b,ans;
    scanf("%d%d",&a,&b);
    ans=lcm(a,b);
    printf("ans=%d\n",ans);
}
```

Stein 算法

欧几里德算法是计算两个数最大公约数的传统算法，他无论从理论还是从效率上都是很好的。但是他有一个致命的缺陷，这个缺陷只有在大素数时才会显现出来。

考虑现在的硬件平台，一般整数最多也就是 64 位，对于这样的整数，计算两个数之间的模是很简单的。对于字长为 32 位的平台，计算两个不超过 32 位的整数的模，只需要一个指令周期，而计算 64 位以下的整数模，也不过几个周期而已。但是对于更大的素数，这样的计算过程就不得不由用户来设计，为了计算两个超过 64 位的整数的模，用户也许不得不采用类似于多位数除法手算过程中的试商法，这个过程不但复杂，而且消耗了很多 CPU 时间。对于现代密码算法，要求计算 128 位以上的素数的情况比比皆是，设计这样的程序迫切希望能够抛弃除法和取模。

Stein 算法由 J. Stein 1961 年提出，这个方法也是计算两个数的最大公约数。和欧几里德算法 算法不同的是，Stein 算法只有整数的移位和加减法，这对于程序设计者是一个福音。

为了说明 Stein 算法的正确性，首先必须注意到以下结论：

$\gcd(a, a) = a$ ，也就是一个数和他自身的公约数是其自身

$\gcd(ka, kb) = k \gcd(a, b)$ ，也就是最大公约数运算和倍乘运算可以交换，特殊的，当 $k=2$ 时，说明两个偶数的最大公约数必然能被 2 整除。

程序清单：

```
int gcd(int a,int b)
{
    int temp;
    if(a<b) { temp = a; a = b; b=temp; }
    if(b==0) return a;
    if(a%2==0 && b%2 ==0) return 2*gcd(a/2,b/2);
```

```

    if( a%2 == 0) return gcd(a/2,b);
    if( b%2==0 ) return gcd(a,b/2);
    return gcd((a+b)/2, (a-b)/2);
}

```

```

main()
{
    int a,b,k;
    printf("Input a,b:");
    scanf("%d%d",&a,&b);
    k=gcd(a,b);
    printf("M=%d    N=%d\n",k,a*b/k);
    getch();
}

```