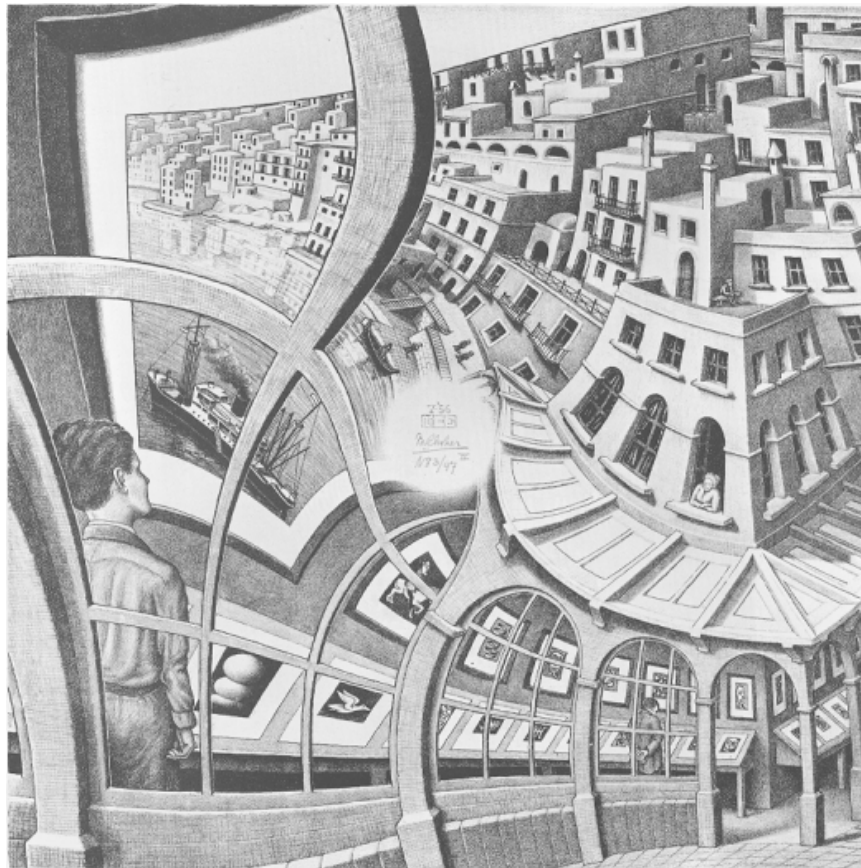


Kapitel 7: Rekursion

- Grundbegriffe
- Beispiele
 - Türme von Hanoi
 - Größter gemeinsamer Teiler
 - Graphische Darstellung von Bäumen
 - Linear verkettete Listen
- Teile-und-Herrsche-Verfahren
 - Potenzfunktion
 - Binäre Suche
- Endrekursion
- Rekursion und Keller

Rekursion

- **Rekursion** bedeutet wörtlich **Zurückführen**.
- Rekursion liegt dann vor, wenn eine Funktion, ein Algorithmus, eine Datenstruktur, ein Begriff, etc. durch sich selbst definiert wird.



M. C. Escher, Bildergalerie, 1956.

Rekursive Datentypen und Funktionen

- Linear verkettete Listen und Bäume (später) sind Beispiele für **rekursiv definierte Datentypen**.
- **Beispiel:** linear verkettete Liste

```
class Node {  
    Node next;  
    int data;  
    // ...  
}
```

Node wird durch sich selbst definiert.

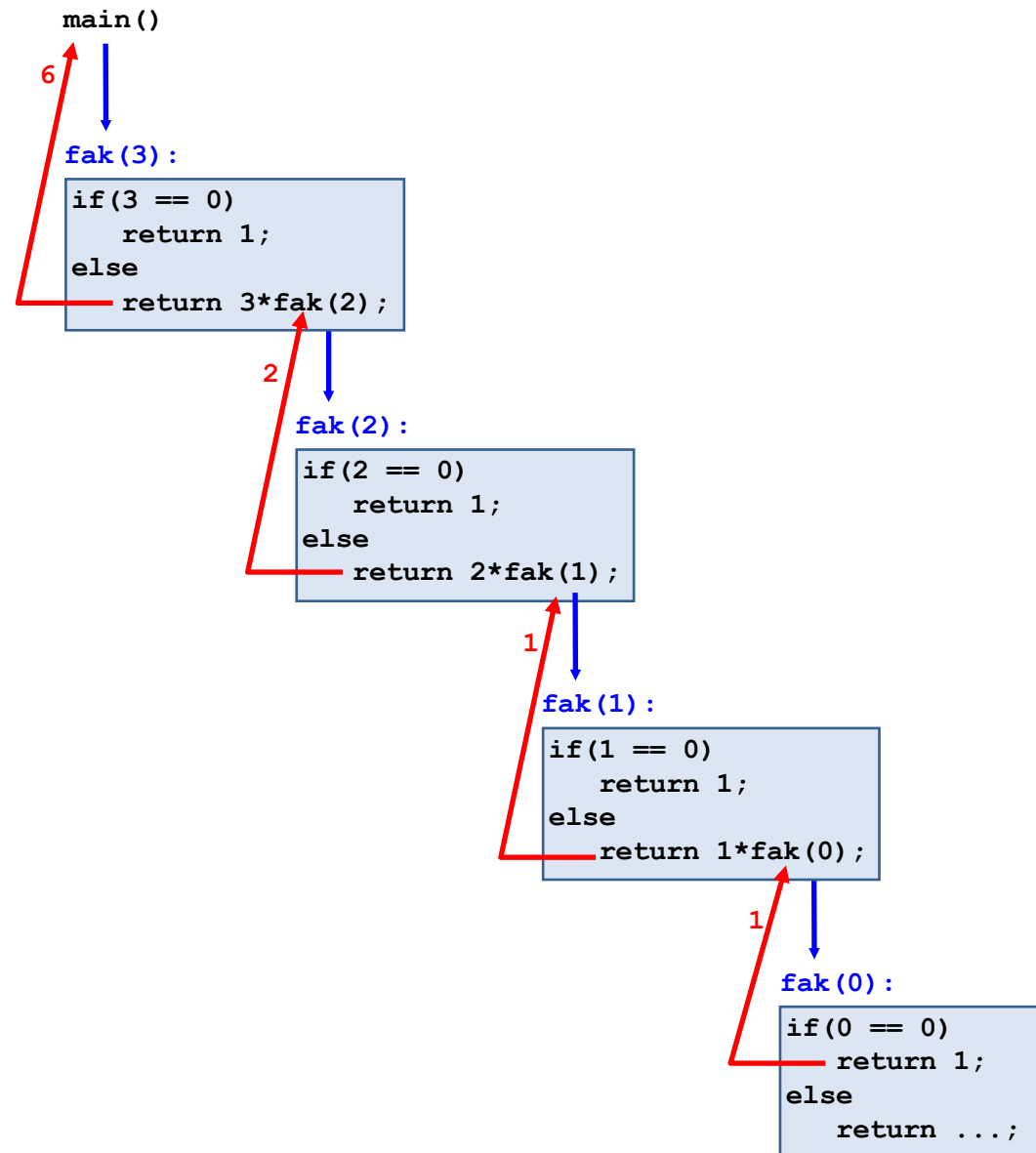
- Eine **rekursive Funktion** ist eine Funktion, die sich selbst aufruft.
- **Beispiel:** Fakultätsfunktion $fak(n) = n \cdot (n-1) \cdot \dots \cdot 2 \cdot 1$

```
int fak(int n) {  
    if (n == 0)  
        return 1;  
    else  
        return n * fak(n-1) ;  
}
```

fak ruft sich selbst auf.

Aufruf einer rekursiven Funktion - Beispiel

```
void main() {  
    fak(3);  
}  
  
int fak(int n) {  
    if (n == 0)  
        return 1;  
    else  
        return n*fak(n-1) ;  
}
```



Aufrufstruktur und Rekursionstiefe

Aufrufstruktur

Kompakte Darstellung sämtlicher rekursiver Aufrufe einer rekursiven Funktion

Rekursionstiefe

Anzahl der geschachtelten Aufrufe einer rekursiven Funktion.

Wir werden uns oft für die maximale Rekursionstiefe interessieren.

Beispiel: fak(3)

Aufrufstruktur:	Rekursionstiefe:
fak(3)	0
fak(2)	1
fak(1)	2
fak(0)	3

Rekursionstiefe und Laufzeitstack

- Zur Laufzeit wird bei jedem Funktionsaufruf ein **Call-Frame** bestehend aus
 - Parameter,
 - Rücksprungadresse und
 - lokale Variablenin den Laufzeit-Stack abgelegt.
- Das bedeutet, dass **große Rekursionstiefen** den Laufzeit-Stack belasten und bei einer zu großen Rekursionstiefe der Laufzeit-Stack überläuft (Stack Overflow Error Exception).
- Zu große Rekursionstiefen vermeiden und insbesondere auf Endlos-Rekursion achten:

```
void main() {  
    fak(3);  
}  
  
int fak(int n) {  
    if (n == 0)  
        return 1;  
    else  
        return n*fak(n) ;  
}
```

Endlos-Rekursion:
Stack Overflow Error Exception

Vorgehensweise bei rekursiver Programmierung

Problemstellung

- Gesucht ist eine rekursive Funktion zur Lösung eines Problems P der Größe n ($n \geq 0$).
- Beispiele: fak(n), Sortieren von n Zahlen, Suchen von x in n Zahlen, ...

Vorgehensweise

- Rekursionsfall:

Reduziere Problem der Größe n auf ein Problem der Größe k mit $0 \leq k < n$ (oder evtl. mehrere Probleme).

Beispiel: bei der Fakultätsfunktion wird fak(n) zurückgeführt auf $n \cdot \text{fak}(n-1)$

- Basisfall (bzw. Basisfälle):

Löse P für alle Werte n direkt, die sich im Rekursionsfall nicht weiter reduzieren lassen.

Beispiel: bei der Fakultätsfunktion ist der Basisfall fak(0).

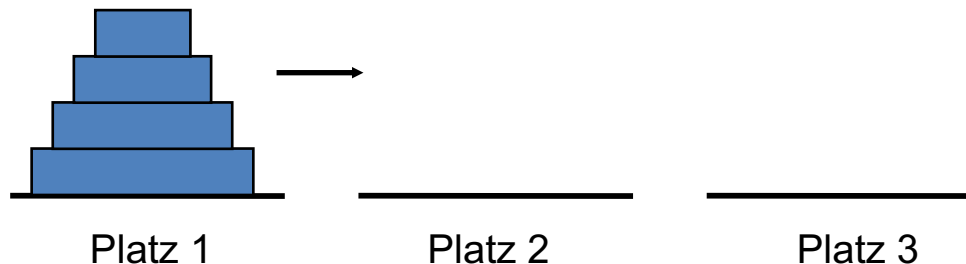
Kapitel 7: Rekursion

- Grundbegriffe
- Beispiele
 - Türme von Hanoi
 - Größter gemeinsamer Teiler
 - Graphische Darstellung von Bäumen
 - Linear verkettete Listen
- Teile-und-Herrsche-Verfahren
 - Potenzfunktion
 - Binäre Suche
- Endrekursion
- Rekursion und Keller

Türme von Hanoi (1)

Aufgabenstellung

- n Scheiben unterschiedlichen Durchmessers, die der Größe nach sortiert übereinander liegen, bilden mit der größten Scheibe unten einen Turm. Der Turm soll von einem Platz 1 nach einem Platz 2 transportiert werden.
- Dabei steht ein Hilfsplatz 3 zur Verfügung.
- Es darf jeweils nur die oberste Scheibe eines Turms bewegt werden.
- Außerdem darf auf eine Scheibe nur eine kleinere Scheibe gelegt werden.



Methode bewegeTurm

```
void bewegeTurm(int n, int s, int z, int h);
```

gibt die notwendigen Scheibenbewegungen aus, um ein Turm mit n Scheiben vom Startplatz s zum Zielplatz z zu bewegen. Dabei ist h ein zusätzlicher Hilfsplatz.

Türme von Hanoi (2)

Rekursive Lösung

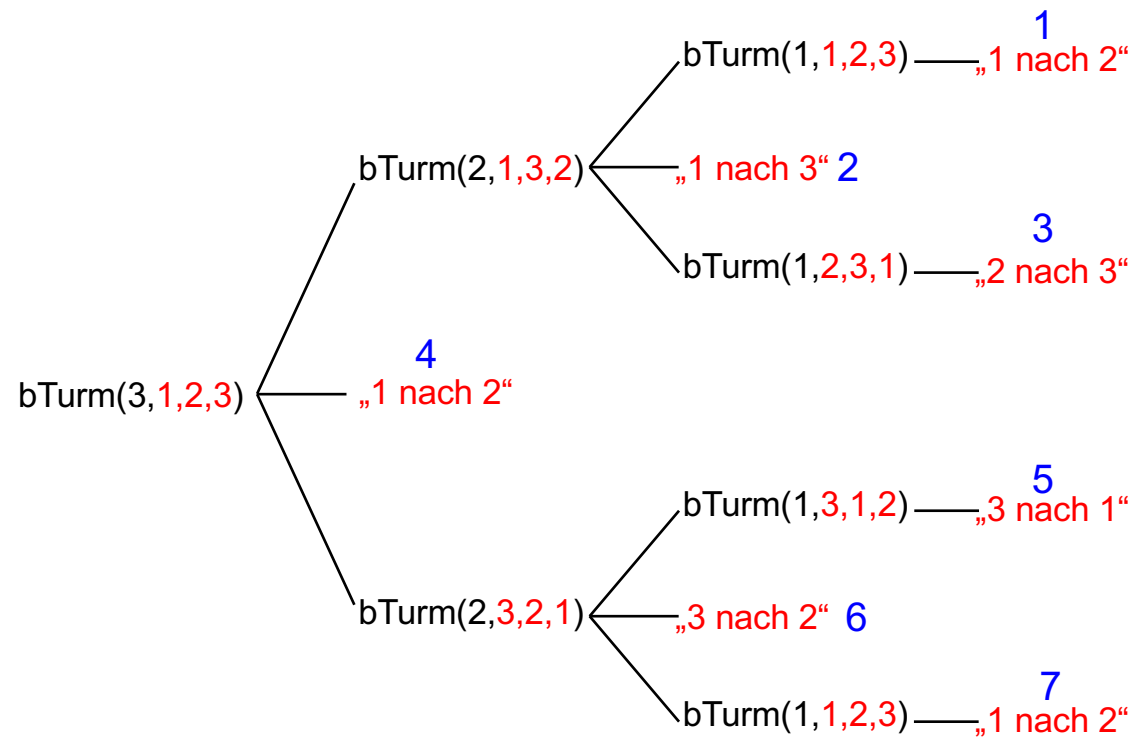
```
static void bewegeTurm(int n, int s, int z, int h)
{
    if (n == 1)
        System.out.println("Bewege Scheibe von " + s + " nach " + z);
    else {
        bewegeTurm(n-1, s, h, z);
        System.out.println("Bewege Scheibe von " + s + " nach " + z);
        bewegeTurm(n-1, h, z, s);
    }
}
```

Aufgabe 7.1

- a) Wie groß ist die maximale Rekursionstiefe $R(n)$ bei Aufruf von `bewegeTurm(n,1,2,3)`?
- b) Wieviel Scheiben $S(n)$ müssen transportiert werden, um einen Turm der Größe n vom Start- zum Zielplatz zu bewegen?

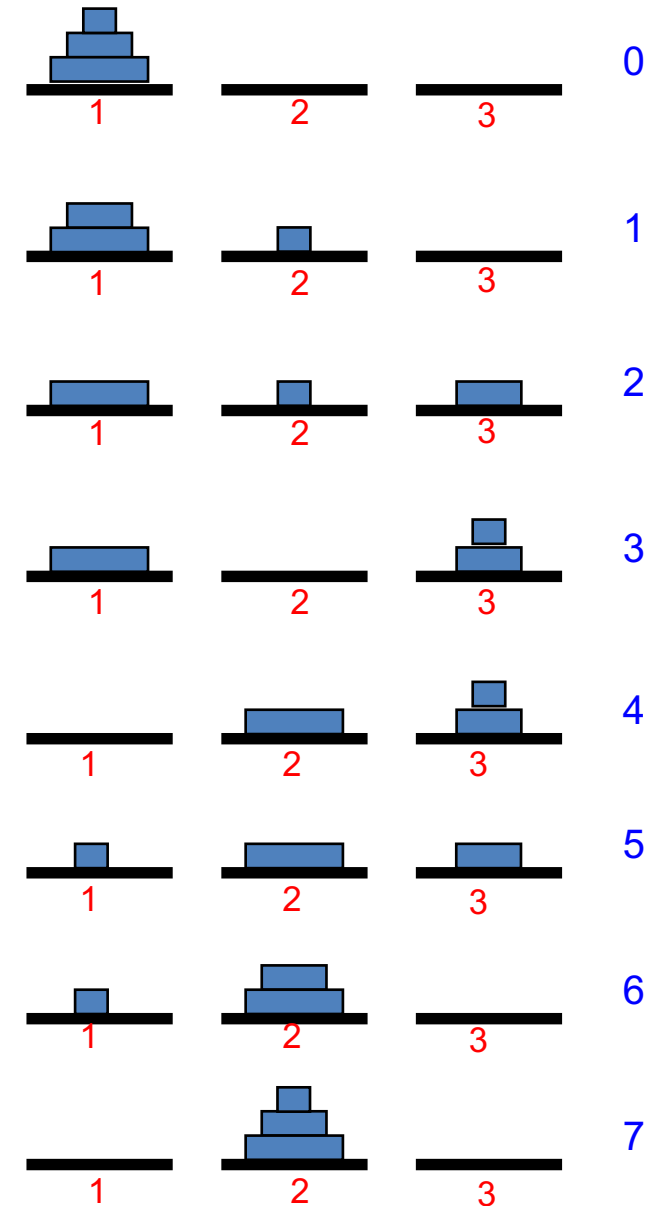
Türme von Hanoi (3)

Animation des Aufrufs `bewegeTurm(3,1,2,3)`:



Plätze

Zeitschritte



Größter gemeinsamer Teiler - ggT

Aufgabenstellung

Gesucht ist eine rekursive Funktion $\text{ggT}(n, m)$ zur Berechnung des größten gemeinsamen Teilers zweier ganzer Zahlen $n, m \geq 0$.

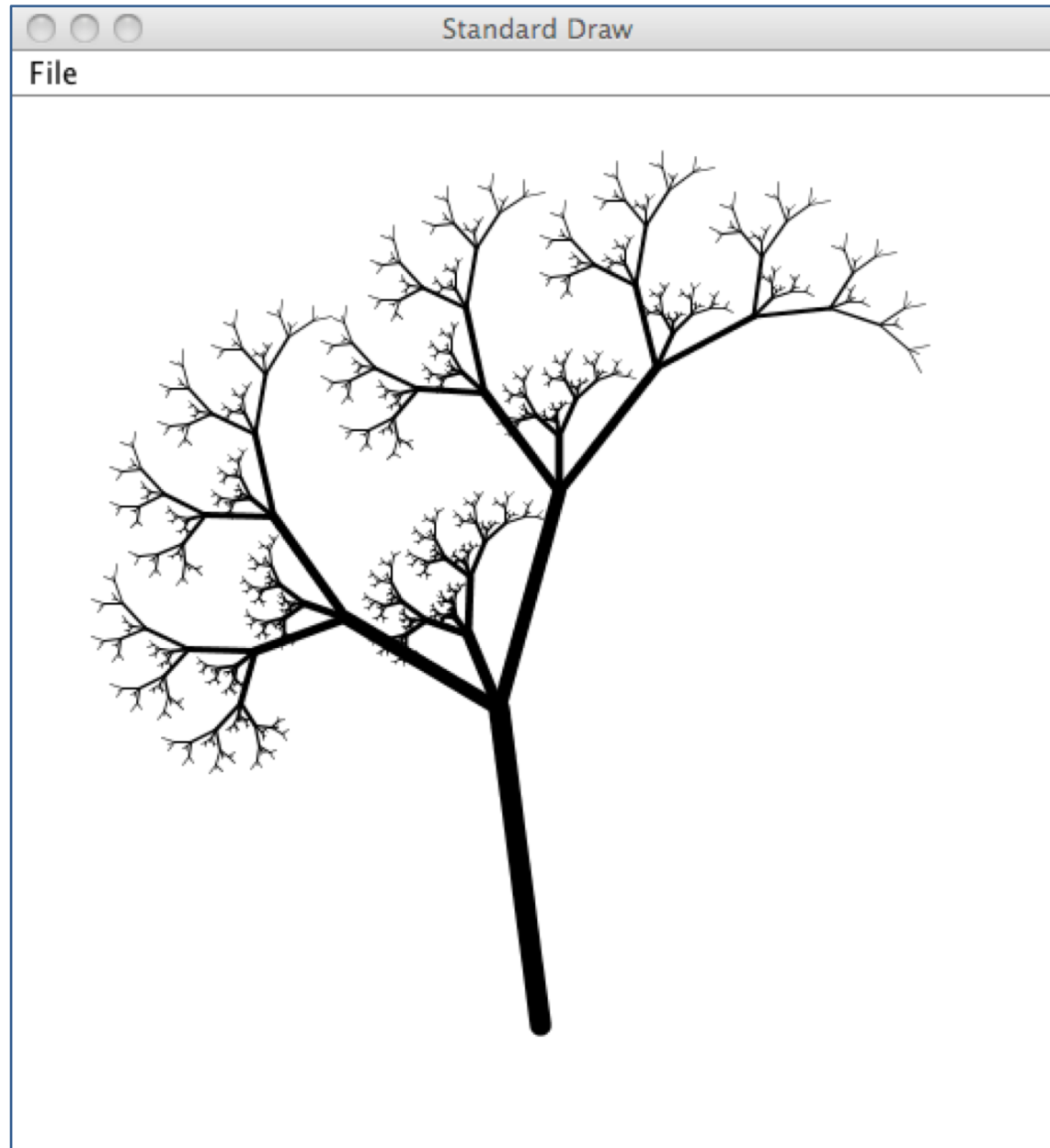
Es gilt folgende Eigenschaft von ggT:

$$\text{ggT}(m, n) = \text{ggT}(n, m \bmod n) \text{ für } n > 0$$

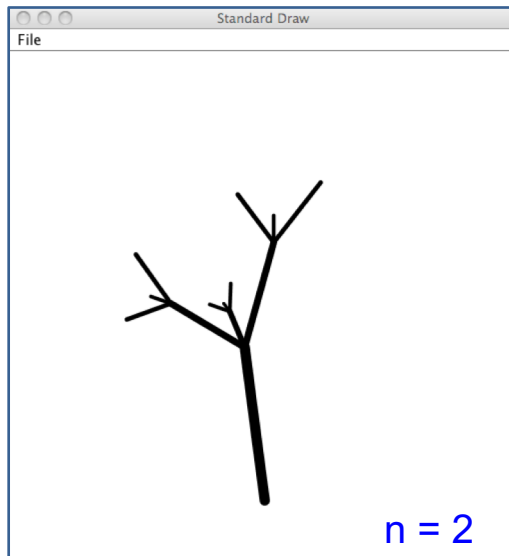
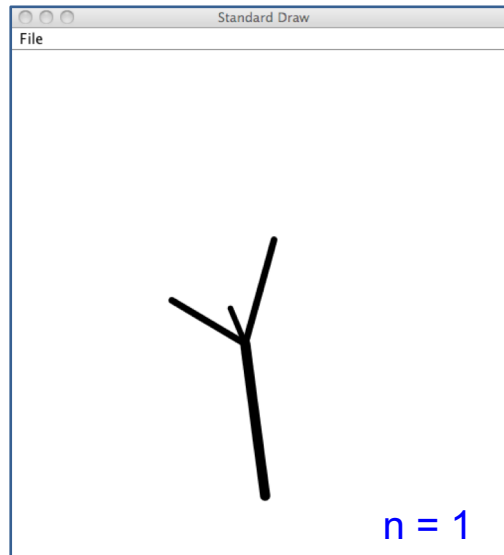
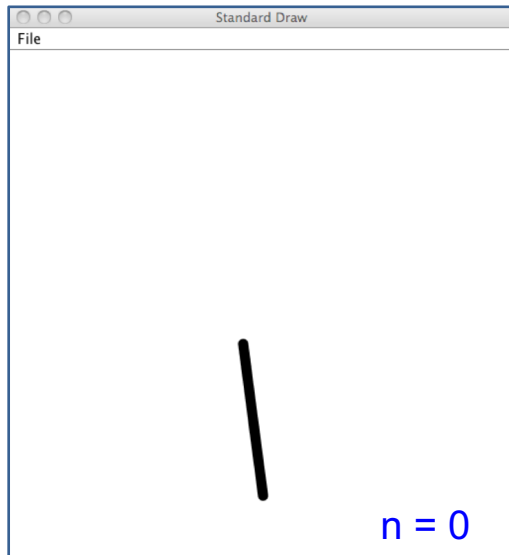
Rekursive Lösung

```
static int ggt(int m, int n)
{
    if (n == 0)
        return m;
    else
        return ggt(n, m%n);
}
```

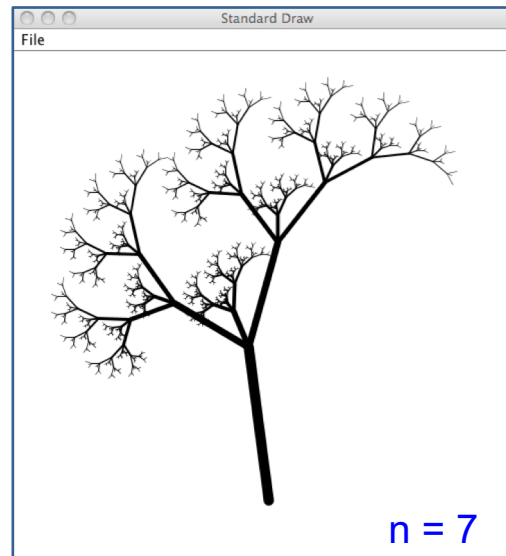
Grafische Darstellung eines Baums (1)



Grafische Darstellung eines Baums (2)



...

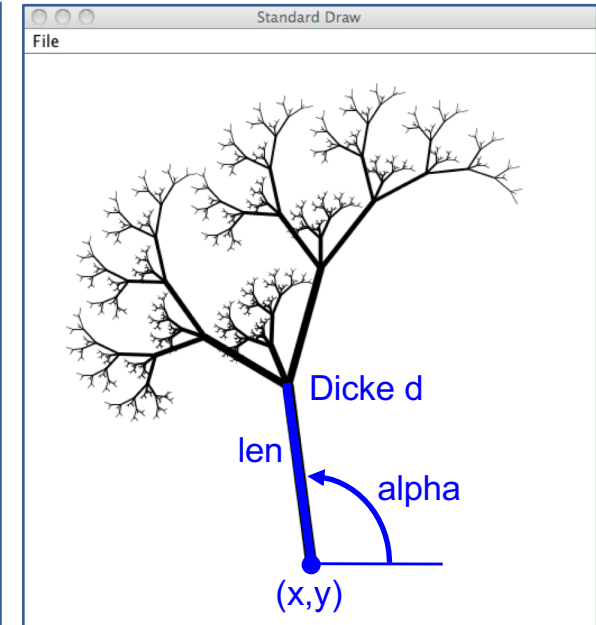


Verästeltiefe n

Grafische Darstellung eines Baums (3)

```
static void draw(double x, double y, double alpha,
                double len, double d, int n) {
    if (n >= 0) {
        double xe = x + len*Math.cos(alpha);
        double ye = y + len*Math.sin(alpha);
        StdDraw.setPenRadius(d);
        StdDraw.line(x, y, xe, ye);
        draw(xe, ye, alpha+0.90, len*0.55, d/1.5, n-1);
        draw(xe, ye, alpha+0.25, len*0.25, d/1.8, n-1);
        draw(xe, ye, alpha-0.40, len*0.70, d/1.5, n-1);
    }
}
```

```
public static void main() {
    StdDraw.setXscale(-6, +6);
    StdDraw.setYscale(-1, +11);
    draw(0, 0, 1.7, 4.0, 0.02, 7);
}
```



Die drei Äste sind gegenüber aktuellem Ast gedreht um:

$\alpha + 0.90 = \alpha + 51.6^\circ$

$\alpha + 0.25 = \alpha + 14.3^\circ$

$\alpha - 0.40 = \alpha - 22.9^\circ$

Neigung des Baumstamms ist $1.7 = 97.4^\circ$.

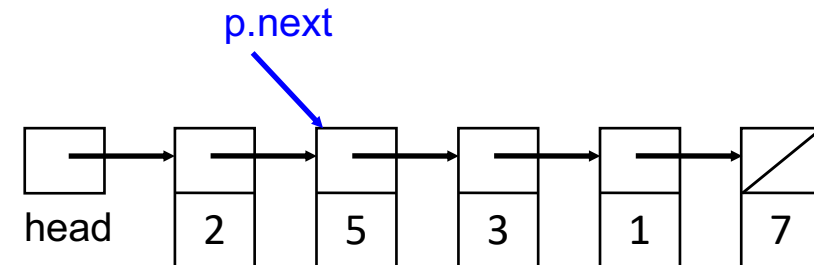
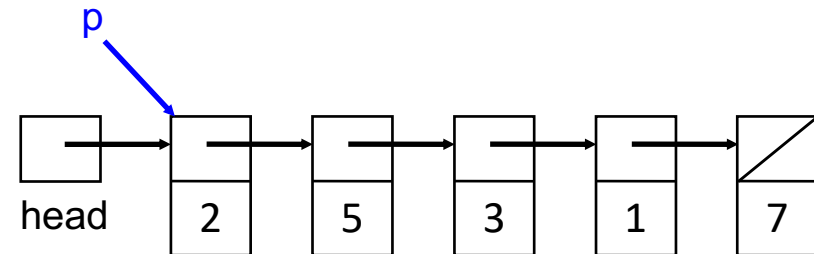
- draw zeichnet einen Ast vom Startpunkt (x,y) mit der Neigung alpha (in rad), der Länge len und der Dicke d und zeichnet am Endpunkt des Asts (xe,ye) drei weitere Äste mit jeweils Verästeltiefe n-1.
- StdDraw ist eine Klasse von <http://introcs.cs.princeton.edu/home/> und gestattet einfache Zeichenoperationen in einem Fenster.

Rekursion über linear verkettete Listen (1)

Ansatz

Problem für Liste `p` wird zurückgeführt auf Problem für Liste `p.next`.

Beachte, dass Liste `p.next` ein Knoten weniger enthält.



Beispiel:

rekursives Ausgeben aller Knoten

```
void printR(Node p) {  
    if (p != null) {  
        System.out.println(p.data);  
        printR(p.next);  
    }  
}
```


Rekursion über linear verkettete Listen (2)

```
public class LinkedList {  
  
    private static class Node {  
        int data;  
        Node next;  
        Node(Node p, int x) {  
            data = x;  
            next = p;  
        }  
    }  
  
    private Node head;  
  
    public LinkedList() {head = null;}  
  
    public void insert(int x) {  
        head = new Node(head,x);  
    }  
  
    // ...  
}
```

Rekursion über linear verkettete Listen (3)

```
// ...
```

```
public void printR() {  
    printR(head);  
}
```

printR:

Rekursive Ausgabe der linear verketteten Liste.

```
private void printR(Node p) {  
    if (p != null) {  
        System.out.println(p.data);  
        printR(p.next);  
    }  
}
```

print:

Zum Vergleich iterative Ausgabe der linear verketteten Liste.

```
public void print() {  
    for (Node p = head; p != null; p = p.next)  
        System.out.println(p.data);  
}
```

```
// ...
```

Rekursion über linear verkettete Listen (4)

```
public void eraseR(int x) {
    head = eraseR(head, x);
}

private Node eraseR(Node p, int x) {
    if (p == null)
        return null;
    else if (p.data == x)
        return p.next;
    else {
        p.next = eraseR(p.next, x);
        return p;
    }
}
```

eraseR:

rekursives Löschen des ersten Vorkommens von x in der Liste

```
public void erase(int x) {
    if (head == null)
        return;
    else if (head.data == x)
        head = head.next;
    else {
        Node p = head;
        while (p.next != null && x != p.next.data)
            p = p.next;
        if (p.next != null)
            p.next = p.next.next;
    }
}
```

erase:

Zum Vergleich iteratives Löschen des ersten Vorkommens von x in der Liste

Kapitel 7: Rekursion

- Grundbegriffe
- Beispiele
 - Türme von Hanoi
 - Größter gemeinsamer Teiler
 - Graphische Darstellung von Bäumen
 - Linear verkettete Listen
- Teile-und-Herrsche-Verfahren
 - Potenzfunktion
 - Binäre Suche
- Endrekursion
- Rekursion und Keller

Teile-und-Herrsche-Verfahren

Motivation

- Bei zahlreichen Problemstellungen (z.B. Sortieren, Suchen, geometrische Algorithmen) führen Teile-und-Herrsche-Verfahren zu sehr effizienten Lösungen.

Vorgehensweise

```
if (Problem ist einfach zu lösen; z.B. Problemgröße  $n == 1$ ) {  
    löse Problem direkt;  
}  
else {  
    // Teileschritt:  
    Teile Problem in 2 Teilprobleme (oder 1 Teilproblem)  
    in etwa der Größe  $n/2$ , wobei Teilprobleme derselben Art sind  
    wie Ausgangsproblem;  
  
    // Herrscheschritt:  
    Löse Teilprobleme rekursiv;  
    Setze Teillösungen zu einer Gesamtlösung zusammen;  
}
```

Beispiel Potenzfunktion (1)

Aufgabenstellung

Gesucht ist eine Teile-und-Herrsche-Funktion

$$\text{pot}(x,n) = x^n, n \in \mathbb{N}$$

Idee für Teile- und Herrsche-Schritt:

$$x^n = x^{n/2} * x^{n/2}, \quad \text{falls } n \text{ gerade und } n \geq 2$$

$$x^n = x * x^{n/2} * x^{n/2}, \quad \text{falls } n \text{ ungerade und } n \geq 3$$

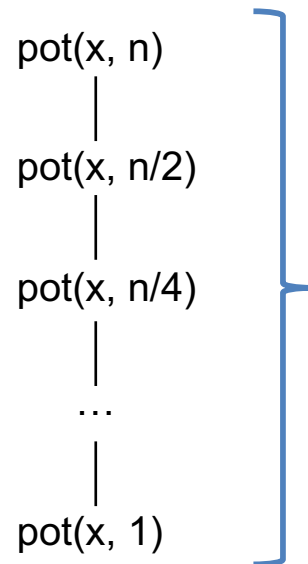
Bei $n/2$ wird ganzzahlige Division vorausgesetzt.

Rekursive Teile-und-Herrsche-Funktion

```
static double pot(double x, int n) {  
    if (n == 1)  
        return x;  
    else {  
        double p = pot(x, n/2);  
        if (n%2 == 0) // n gerade  
            return p*p;  
        else  
            return x*p*p;  
    }  
}
```

Beispiel Potenzfunktion (2)

Aufrufstruktur und maximale Rekursionstiefe



Maximale Rekursionstiefe:

$$R(n) = \lfloor \log_2 n \rfloor$$

($\lfloor x \rfloor$ = x abgerundet)

Beispiel:

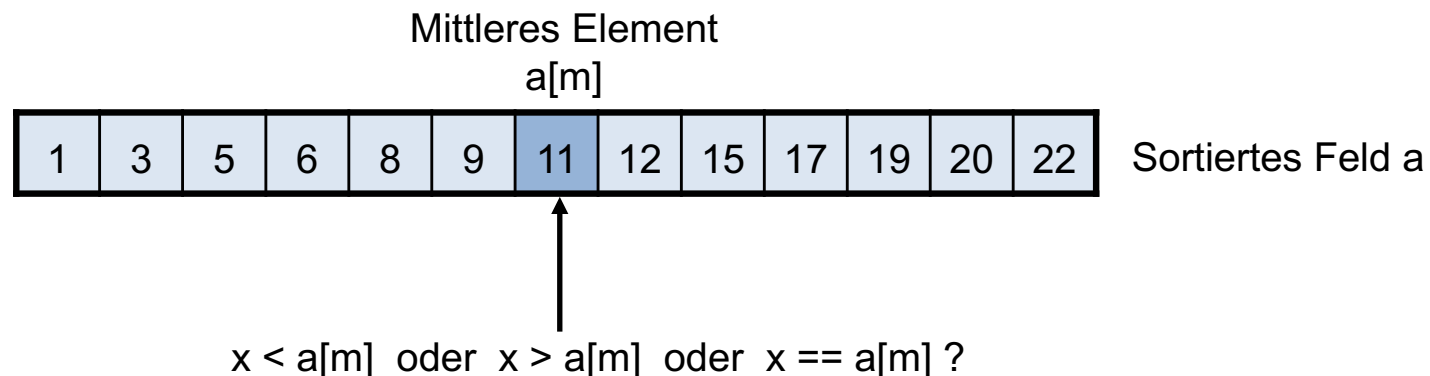
- Der Aufruf von $\text{pot}(x, 1000)$ führt zu einer maximalen Rekursionstiefe von:
 $R(1000) = \lfloor \log_2 1000 \rfloor = 9.$

Beispiel Binäre Suche (1)

Aufgabenstellung

- Suche x in einem sortierten und lückenlos gefülltem Feld a .
- Falls x gefunden wird, dann soll der Index zurückgeliefert werden und sonst -1 (nicht gefunden).

Idee für Teile-und-Herrsche-Schritt:



Falls $x == a[m]$, dann gefunden.

Falls $x < a[m]$, dann suche in linker Hälfte weiter.

Falls $x > a[m]$, dann suche in rechter Hälfte weiter

Beispiel Binäre Suche (2)

Beispiel: suche x = 8

li=0	m=6						re=12					
1	3	5	6	8	9	11	12	15	17	19	20	22

li=0	m=2		re=5									
1	3	5	6	8	9	11	12	15	17	19	20	22

Suche in linker Hälfte

li=3			m=4		re=5							
1	3	5	6	8	9	11	12	15	17	19	20	22

Suche in rechter Hälfte;
x wird gefunden!



Zu durchsuchender Bereich geht von $a[li]$ bis $a[re]$



Mittleres Element $m = (li + re)/2$

Beispiel Binäre Suche (3)

```
private static int binSuche(int[] a, int li, int re, int x) {
```

```
    if (re < li)
```

```
        return -1;
```

```
    else {
```

```
        int m = (li + re)/2;
```

```
        if (x < a[m])
```

```
            return binSuche(a, li, m-1, x);
```

```
        else if (x > a[m])
```

```
            return binSuche(a, m+1, re, x);
```

```
        else // x == a[m]
```

```
            return m;
```

```
    }
```

```
}
```

```
public static int binSuche(int[] a, int x) {
```

```
    assert isSorted(a);
```

```
    return binSuche(a, 0, a.length-1, x);
```

```
}
```

```
private static boolean isSorted(int[] a) {
```

```
    for (int i = 0; i < a.length-1; i++)
```

```
        if (a[i+1] < a[i])
```

```
            return false;
```

```
    return true;
```

```
}
```

binSuche durchsucht
a[li], a[li+1], ..., a[re] nach x und liefert i
zurück, falls a[i] == x, sonst -1.

Basisfall: leeres Teilfeld

Das Feld a muss aufsteigend
sortiert sein!
(aufgrund der Laufzeit
assert statt Exception;
Prüfung lässt sich abschalten)

Kapitel 7: Rekursion

- Grundbegriffe
- Beispiele
 - Türme von Hanoi
 - Größter gemeinsamer Teiler
 - Graphische Darstellung von Bäumen
 - Linear verkettete Listen
- Teile-und-Herrsche-Verfahren
 - Potenzfunktion
 - Binäre Suche
- Endrekursion
- Rekursion und Keller

Endrekursion

Definition

Ein **rekursiver Aufruf** heißt **endrekursiv**, falls unmittelbar nach dem Aufruf die Funktion verlassen wird.

(Endrekursion auf engl.: **tail recursion**)

Beispiel:

```
static void print(Node p)
{
    if (p != null)
    {
        System.out.println(p.data);
        print(p.next);
    }
}
```

Aufruf ist endrekursiv.

Aufgabe 7.2

Untersuchen Sie einige der bisher besprochenen rekursiven Funktionen auf Endrekursion.

Eliminierung der Endrekursion (1)

- Ein endrekursiver Aufruf verhält sich wie eine Schleife und kann daher durch eine Schleife ersetzt werden.
- Man beachte, dass die iterative Funktion (d.h. Funktion ohne Rekursion) ressourcensparender ist. Warum?

```
static void print(Node p)
{
    if (p != null)
    {
        System.out.println(p.data);
        print(p.next);
    }
}
```

```
static void print(Node p)
{
    while (p != null)
    {
        System.out.println(p.data);
        p = p.next;
    }
}
```



Eliminierung der Endrekursion (2)

Allgemeines Schema

```
RT fun(T x) {  
    if (Basisfall)  
        return r;  
    else {  
        A  
        return fun(a);  
    }  
}
```



```
RT fun(T x) {  
    while(!Basisfall)  
        A  
        x = a;  
    }  
    return r;  
}
```

- RT steht für einen beliebigen Rückgabewerttyp. Der Rückgabewerttyp kann auch void sein.
- T steht für einen beliebigen Parametertyp. Im allgemeinen kann die Funktion fun auch mehrere Parameter haben.
- A steht für einen beliebigen Anweisungsblock.

Aufgabe

Aufgabe 7.3

Beseitigen Sie die Endrekursion in der binären Suche.

```
private static int binSuche(int[] a, int li, int re, int x) {  
    if (re < li)  
        return -1;  
    else {  
        int m = (li + re)/2;  
        if (x < a[m])  
            return binSuche(a, li, m-1, x);  
        else if (x > a[m])  
            return binSuche(a, m+1, re, x);  
        else // x == a[m]  
            return m;  
    }  
}
```

Keller und Rekursion (1)

- Endrekursive Aufrufe lassen sich einfach (d.h. schematisch) durch eine Schleife ersetzen.
- Nicht-endrekursive Aufrufe lassen sich prinzipiell mit Hilfe eines Kellers beseitigen. Manchmal kann Rekursion auch ohne Hilfe eines Kellers beseitigt werden
- Beseitigung von nicht-endrekursiven Funktionen mit Hilfe eines Kellers ist in der Regel nicht ratsam, soll aber trotzdem am Beispiel der Türme von Hanoi gezeigt werden.

```
static void bewegeTurm(int n, int s, int z, int h)
{
    if (n == 1)
        System.out.println("Bewege Scheibe von " + s + " nach " + z);
    else {
        bewegeTurm(n-1,s,h,z);
        System.out.println("Bewege Scheibe von " + s + " nach " + z);
        bewegeTurm(n-1,h,z,s);
    }
}
```


Keller und Rekursion (2)

- Idee: Keller als Aufgabenstapel.
- Speichere im Keller zu erledigende Aufgaben als Quadrupel (n, s, z, h) ab: bewege n Scheiben von s nach z mit Hilfsplatz h.
- Beachte LIFO-Organisation des Kellers:
Reihenfolge beim Auskellern eines Quadrupels ist umgekehrt zum Einkellern.

```
private static void bewegeTurm(int n, int s, int z, int h) {  
  
    Deque<Integer> stack = new LinkedList<>();  
    stack.push(n); stack.push(s); stack.push(z); stack.push(h);  
  
    while (!stack.isEmpty()) {  
        h = stack.pop(); z = stack.pop(); s = stack.pop(); n = stack.pop();  
        if (n == 1)  
            System.out.println("Bewege Scheibe von " + s + " nach " + z);  
        else {  
            stack.push(n-1); stack.push(h); stack.push(z); stack.push(s);  
            stack.push(1); stack.push(s); stack.push(z); stack.push(h);  
            stack.push(n-1); stack.push(s); stack.push(h); stack.push(z);  
        }  
    }  
}
```

Initiale Aufgabe
einkellern

Solange Keller nicht leer
ist, hole die oberste
Aufgabe vom Keller und
erledige sie

Neue Aufgaben
einkellern.