

Programmation avancée

Rekursivité

Walter Rudametkin

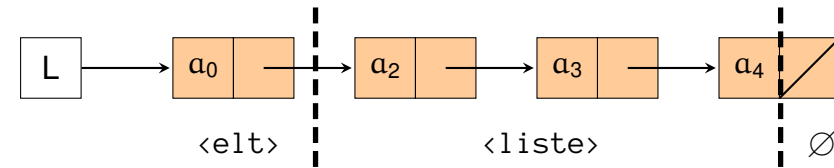
Walter.Rudametkin@polytech-lille.fr
<https://rudametw.github.io/teaching/>

Bureau F011
Polytech'Lille

CM4

1/20

La récursivité: Liste chaînée



- ▶ Structure de données récursive :
 $\langle \text{liste} \rangle ::= \langle \text{elt} \rangle \langle \text{liste} \rangle \mid \emptyset$

Déclaration

```
type Liste = pointeur de Cellule
type Cellule = structure
    valeur : <T>
    suivant : Liste
fin
```

Rékursivité croisée
(ou indirecte)

2/20

La récursivité

- ▶ Une entité (SD, algorithme) est récursive si elle se définit à partir d'elle même
- ▶ Algorithmes récursifs (exemple : factorielle, fibonacci)

Exemple d'algo récursive: Factorielle

- ▶ Analyse récurrente
 - ▶ $n! = n * (n - 1)!$
 - ▶ $0! = 1$
- ▶ Écriture fonctionnelle
 - ▶ $\text{fact}(n) = n * \text{fact}(n-1)$
 - ▶ Cas général, récursif
 - ▶ $\text{fact}(0) = 1$
 - ▶ Cas primitif, terminal

3/20

Factorielle

Algorithme

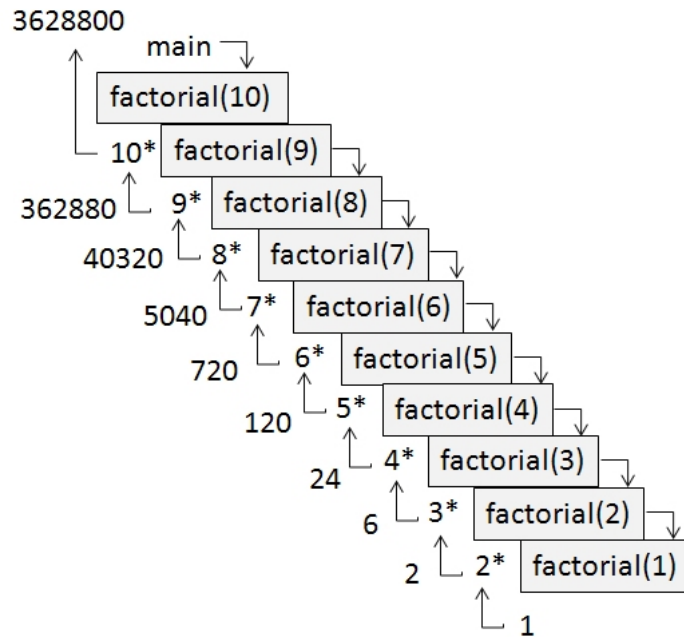
```
fonction fact(n) : entier
    D : n : entier
    L : f : entier
    si n = 0 alors
        f ← 1
    sinon
        f ← n * fact(n-1)
    fsi
    retourner(f)
ffonction
```

Fonction en C

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

4/20

Exemple d'exécution d'une factorielle



5/20

Conception récursive d'algorithmes

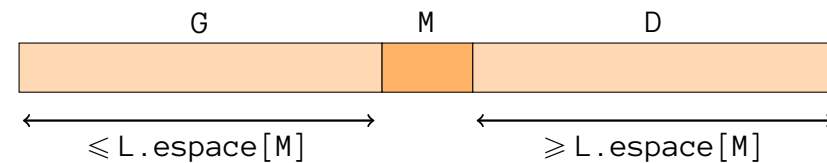
3 parties

- ▶ **Cas généraux récurifs:**
Résolution du problème par lui même
- ▶ **Cas terminaux non récurifs:**
Résolution immédiate du problème)
- ▶ **Conditions de terminaison**

6/20

Exemple : Suite de Fibonacci

Recherche dichotomique dans une liste contiguë: trouver l'élément x



- ▶ Dichotomie sur $L.\text{espace}$
- ▶ **Cas général:** $X \neq L.\text{espace}[M] \Rightarrow$ dichotomie à gauche ou à droite
- ▶ **Cas terminal :** $X = L.\text{espace}[M]$
- ▶ **Condition de terminaison :** $G > D$ (non trouvé)

7/20

8/20

Recherche dichotomique: liste contiguë

Action Dichotomie(L,X,G,D,pos,existe)

D : L : liste contiguë d'entiers
X, G, D : entier

R : pos: entier ; existe : booléen

L : M : entier

Si G>D Alors

 existe ← faux

Sinon

 M ← (G + D) / 2

 Si X = L.espace[M] Alors

 existe ← vrai

 pos ← M

 Sinon

 Si X < L.espace[M] Alors

 dichotomie(L,X,G,M-1,pos,existe)

 Sinon

 dichotomie(L,X,M+1,D,pos,existe)

 Fsi

Fsi

Fsi

Faction

9/20

Récurivité sur les listes

SD récurives ⇒ algorithmes récurifs

▶ <liste> ::= ∅ | <elt> <liste>

où :

- ▶ ∅ → cas terminal
- ▶ <elt> → traitement de l'élément (éventuellement cas terminal)
- ▶ <liste> → traitement récurif (cas général)

10/20

Récurivité sur les listes

Longueur d'une liste

- ▶ L = <elt> <liste>
 longueur(L) = 1 + longueur(L↑•suivant)
- ▶ L = ∅
 longueur(L) = 0

Algorithme

fonction longueur (L) : entier

D : L : liste

Si L = NULL Alors

 retourner(0)

Sinon

 retourner(1 + longueur(L↑•suivant))

Fsi

ffonction

11/20

La récurivité : inverser() récurive

Inverser une suite de caractères

- ▶ s = < c₁, c₂, ..., c_n, • > : inverser < c_n, ..., c₂, c₁ >
- ▶ cas généraux et terminaux ? conditions de terminaison ?

Algorithme

Action inverser()

L : c : caractère

lire(c)

Si c ≠ '•' Alors

 inverser()

 écrire(c)

Fsi

Faction

12/20

La récursivité : inverser() itérative

- ▶ mémoriser les caractères lus séquentiellement
- ▶ les restituer en ordre inverse de leur mémorisation
- ▶ ⇒ mémorisation en pile

Algorithme

```
Action inverser()
  L: c : caractère, P : Pile de caractères
  lire(c)
  TQ c ≠ '.'
    Faire empiler(P, c); lire(c);
  Fait
  {restituer en ordre inverse}
  TQ non pileVide(P) Faire
    dépiler(P,c) ; écrire(c);
  Fait
Faction
```

13/20

La récursivité : pile d'exécution d'un langage

- ▶ Mémorise le contexte appelant lors d'un appel de fonction
- ▶ Restitue ce contexte lors du retour

Exemple

```
void inverse(){
  char c;
  c = getchar();
  if (c != '.') {
    inverse() ; putchar(c);
  }
}
```

14/20

La récursivité : pile d'exécution d'un langage

Schéma d'exécution

15/20

La récursivité : conséquences

- ▶ Fournit une méthode pour traduire itérativement (à l'aide d'une pile) des algorithmes récursifs = la dérécursivisation
- ▶ Récursivité ⇒ surcoût dû à la pile
 - ▶ exemple : dichotomie, factorielle, longueur
 - ▶ contre-exemple : inverser (en général pour une récursivité non terminale)
- ▶ Intérêt général quand elle facilite l'analyse algorithmique d'un problème (récursif par nature; ex : SD récursive)
- ▶ Intérêt pour la parallélisation des tâches

16/20

La récursivité : insertion liste ordonnée

Insertion de x dans une liste ordonnée

- ▶ $L = \emptyset \Rightarrow L = \langle x \rangle$
- ▶ $L = \langle \text{elt} \rangle \langle L' \rangle$
 - ▶ $x \leq \langle \text{elt} \rangle \Rightarrow L = \langle x, \text{elt} \rangle \langle L' \rangle$
 - ▶ $x > \langle \text{elt} \rangle \Rightarrow$ insérer x dans $\langle L' \rangle$

17/20

La récursivité : insertion liste ordonnée

```
Action insérer(L, x)
  D/R : L : liste de <T>
  D : x : <T>
  Si L =  $\emptyset$  Alors
    ajoutTête(L, x)
  Sinon
    Si  $x \leq L \uparrow \bullet \text{valeur}$  Alors
      ajoutTête(L, x)
    Sinon
      insérer( $L \uparrow \bullet \text{suivant}$ , x)
  Fsi
Fsi
Faction
```

18/20

La récursivité : insertion liste ordonnée

```
1 void inserer(liste *pL, int x){
2     if ( (*pL == NULL) || (x <= (*pL)->valeur) )
3         ajoutTête(pL, x);
4     else
5         inserer( &(*pL)->suivant, x);
6 }
7
8 void ajoutTête(liste *pL, int x){
9     Ptcellule pt;
10    pt = malloc(*pt);
11    pt->valeur = x;
12    pt->suivant = *pL;
13    *pL = pt;
14 }
```

19/20

La récursivité : insertion liste ordonnée

Schéma d'exécution

20/20