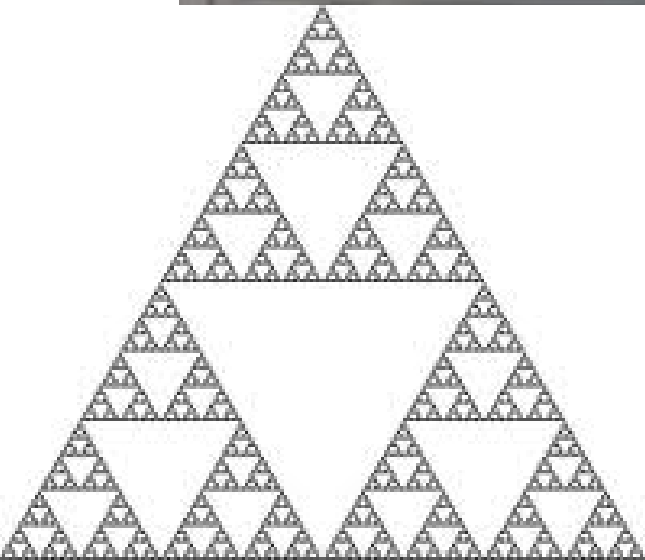
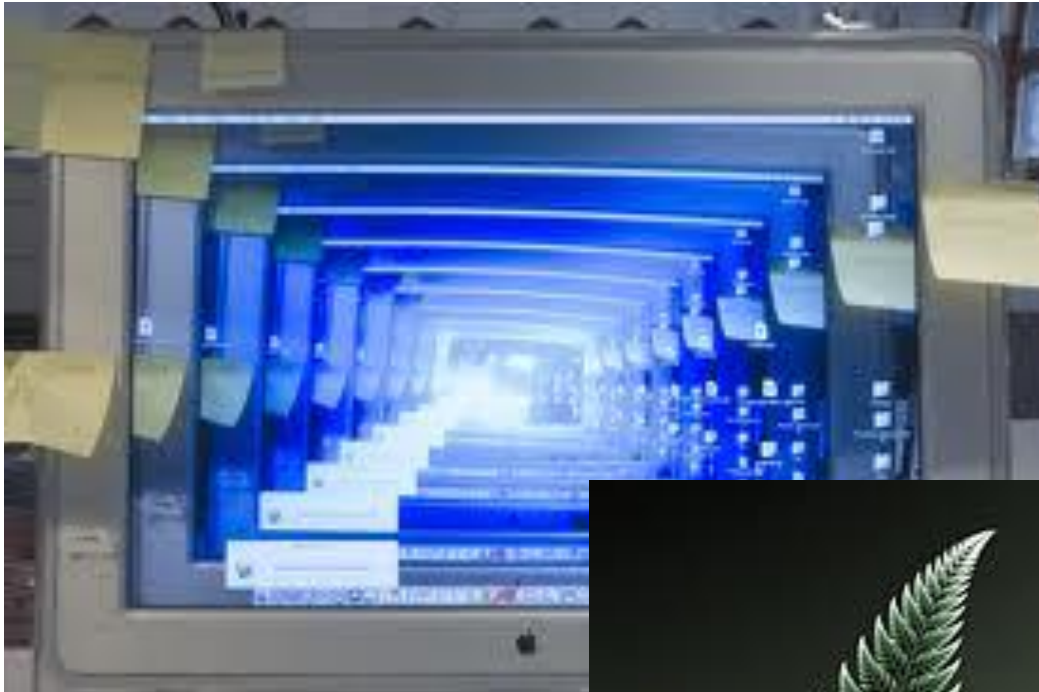


Java

10

Recursividade

Vitor Vaz da Silva



# O definido entra na definição!

## Factorial

- O factorial de  $n$  é o produto de  $n$  pelo factorial de  $n-1$
- O factorial de  $0$  é  $1$

$$n! = n \times (n-1)!$$

$$0! = 1$$

## Série de Fibonacci

- O enésimo elemento da série é o resultado da soma dos dois elementos anteriores.

$$F(n) = F(n-1) + F(n-2)$$

$$F(0)=0$$

$$F(1)=1$$

# Factorial

```
long factorial(int n) {  
    long fact=1L;  
    for( ; n>0; n--) {  
        fact*=n;  
    }  
    return (fact);  
}
```

```
long factorial (int n){  
    if(n==0) return(1L);  
    return(n * factorial(n-1));  
}
```

# Série de Fibonacci

```
long fibonaci (int n){  
    long fib=0L;  
    if(n==0) return(fib);  
    long fib_1=fib;  
    fib=1L;  
    if(n==1) return(fib);  
    long fib_2=fib_1;  
    fib_1=fib;  
    for( ; n>1; n--){  
        fib= fib_2 + fib_1;  
        fib_2=fib_1;  
        fib_1=fib;  
    }  
    return(fib);  
}
```



# Série de Fibonacci

```
long fibonacci (int n) {  
    if(n==0) return(0L); //if(n<=1) return(n);  
    if(n==1) return(1L);  
    return(fibonacci(n-1)+fibonacci(n-2));  
}
```

**21**

**13**

**3**

**2**

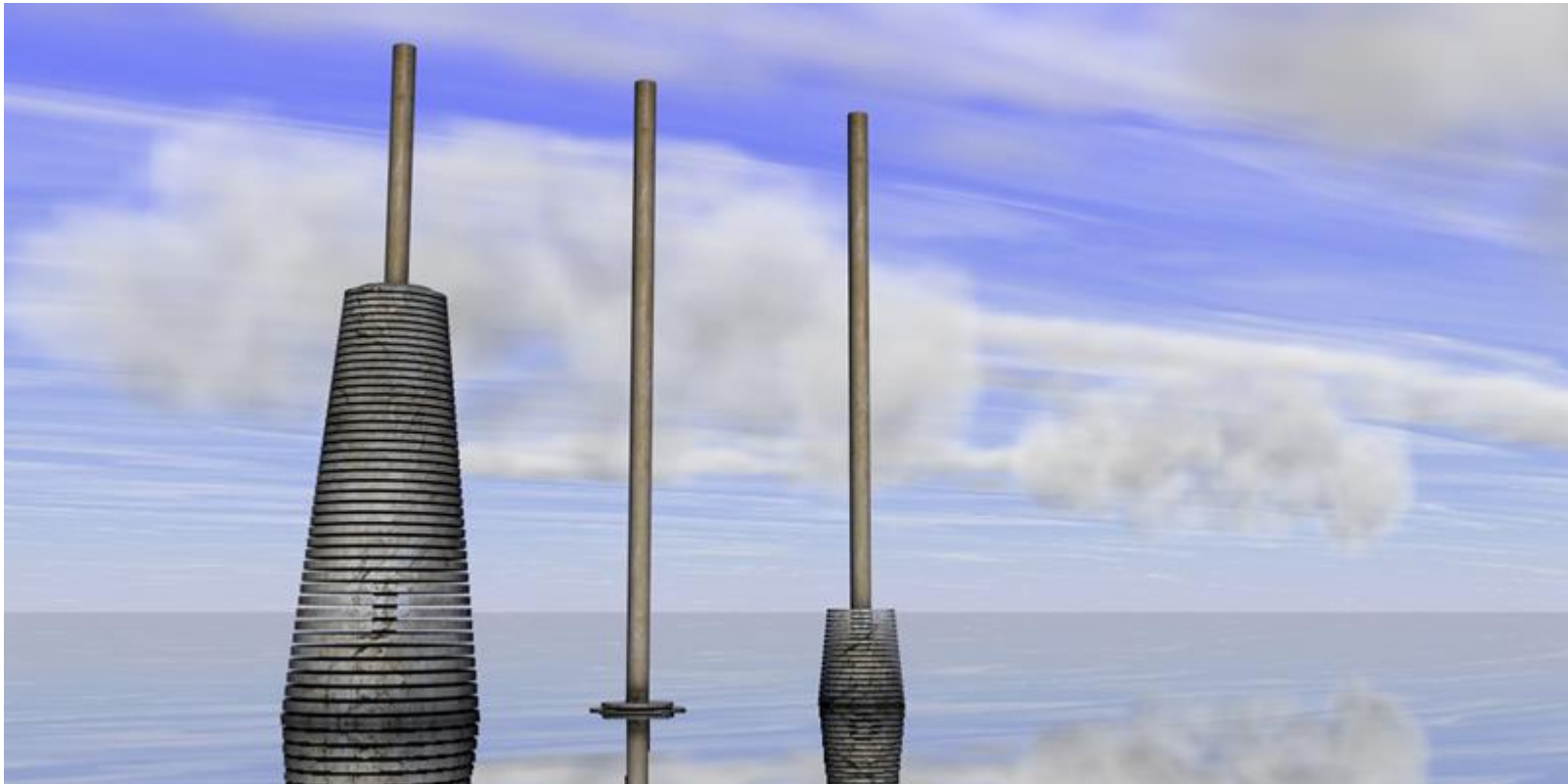
**1 1**

**5**

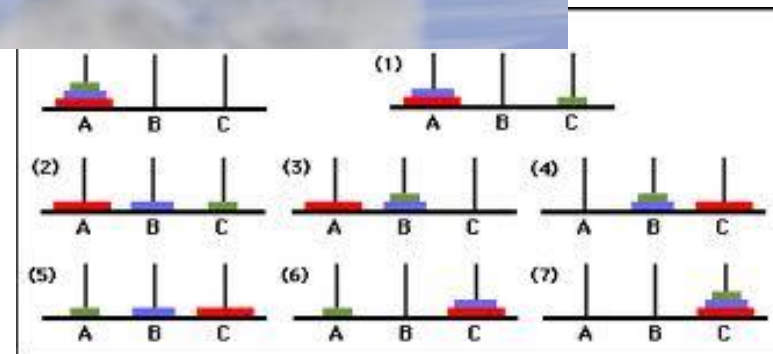
**8**



# Torres de Hanoi



- Lenda da Torre de Brama





# Torre de Hanoi

- $2^n - 1$  movimentos para  $n$  discos
- A peça mais pequena tem de ser colocada no local de destino total caso o número de peças a movimentar seja ímpar, ou para a outra caso seja par.
- Fazer os movimentos como se fossem apenas 3 peças, para depois libertar a que está por baixo.

# Solução

- Torre com  $n$  discos ( $n > 1$ )
- Movimento  $n-1$  discos
- Movimentar último disco (a base, disco maior)
- Movimento os  $n-1$  discos

a      b      c  
mudaDisco(num, pilha, livre, destino){



if(num>0){  
  mudaDisco(num-1, pilha, destino, livre);



  destino=pilha.primeiro;



  mudaDisco(num-1, livre, pilha, destino);  
}



}

a

b

c

# Recursividade

- Utilizar quando:
  - O algoritmo fica mais compreensível
  - O algoritmo fica mais simples
  - Há recursos suficientes
- Efeitos
  - Utiliza mais contexto, stack
  - Pode demorar mais tempo

# Exercícios – utilizar recursividade

- Calcular o maior número num array
- Preencher um array com números pares
- Somatório de uma série cujos elementos estão num array