

Práctica No. 5 Recursividad

Competencia: Diseñar algoritmos recursivos, considerando las reglas y tipos de recursión, para simplificar la implementación del modelado de una solución, con creatividad y de forma sistemática.

Sea a un arreglo de n enteros introducidos por el usuario, se pide que presente un menú donde el usuario pueda seleccionar cualquiera de las siguientes operaciones implementadas en funciones recursivas.

1. El elemento menor del arreglo
2. El promedio de los elementos del arreglo.
3. Intercambiar los elementos del arreglo con su vecino. Por ejemplo, Si el arreglo tiene los elementos del 1 al 10,

```
[0]:1  
[1]:2  
[2]:3  
[3]:4  
[4]:5  
[5]:6  
[6]:7  
[7]:8  
[8]:9  
[9]:10
```

Después de ejecutar la función al mostrar el arreglo debe presentar:

```
[0]:2  
[1]:1  
[2]:4  
[3]:3  
[4]:6  
[5]:5  
[6]:8  
[7]:7  
[8]:10  
[9]:9
```

- Lenguaje de programación libre
- No se aceptarán prácticas sin recursividad.
- La función para captura de datos no es recursiva.
- La función para mostrar el arreglo no es recursiva.
- La funciones deben realizar solo una tarea.
- El programa debe repetirse N veces con el mismo conjunto de datos.