

Arreglos Multidimensionales

Un arreglo multidimensional es un arreglo con más de dos dimensiones.

En una matriz, las dos dimensiones se representan con filas y columnas.

1 Dimensiones

Los arreglos multidimensionales pueden tener cualquier número de dimensiones. Por ejemplo, una matriz bidimensional tiene filas y columnas, mientras que un tensor tridimensional tiene ancho, alto y profundidad.

2 Acceso a elementos

Los elementos de un arreglo multidimensional se acceden especificando índices por cada dimensión. Por ejemplo, en una matriz bidimensional, se usan dos índices, fila y columna.

3 Operaciones: Los arreglos multidimensionales admiten una variedad de operaciones como suma, resta, multiplicación, transposición, entre otras, dependiendo del contexto de uso (matemáticas, procesamiento de imágenes, análisis de datos, etc.).

4 Eficiencia:

La eficiencia en el acceso y manipulación de datos es una consideración importante al trabajar con arreglos multidimensionales, especialmente para conjuntos de datos grandes.

Arreglos multidimensionales - MATLAB & Simulink - MathWorks América Latina (S. de R. L.) <https://la.mathworks.com/help/matlab/math/multidimensional-arrays.html>

1.3 Concepto de Recursividad

La recursividad en software es un concepto fundamental en programación que se refiere a la capacidad de una función o procedimiento para llamarse a si mismo durante una ejecución

1 Función Recursiva

Una función que se llama a si misma dentro de su definición. Esta llamada puede ocurrir directamente dentro del cuerpo de la función o puede ser a través de una llamada a otra función que eventualmente se llama así misma

2 Caso Base

Es una condición que indica cuando debe detenerse a la recursión. Define el escenario más simple o básico en el que la función recursiva no se llama a si misma y devuelve un resultado directo

3 Caso Recursivo

Es la parte del algoritmo que define como se resuelve el problema dividiendolo en instancias mas pequeñas. Esta parte de la función define como se realiza la llamada recursiva y como se combinan los resultados de las llamadas recursivas para resolver el problema

Ejemplo

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


1.3 Concepto de Recursividad

La recursividad es aquella propiedad que posee un método por lo cual puede llamarse a sí mismo.

Se puede utilizar la recursividad como una alternativa a la iteración.

Una solución recursiva es normalmente, menos eficiente en términos de tiempo de computadora que una solución iterativa debido a las operaciones auxiliares que llevan consigo las invocaciones suplementarias a los métodos.

Un método que tiene sentencias entre las que se encuentra al menos una que llama el propio método se dice que es recursivo.

Un método recursivo es un método que se invoca a sí mismo de forma directa o indirecta.

En recursión directa el código del método $f()$ contiene una sentencia que invoca a $f()$, mientras una recursión indirecta el método $f()$ invoca a un método $g()$ que a su vez invoca al método $p()$, y así sucesivamente hasta que se invoca de nuevo el método $f()$.

Definir la naturaleza recursiva de la serie de Fibonacci:

0, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, ...

Se observa en esta serie que comienza con cero y 1 y tiene la propiedad de que sea recursivo

$$0 + 1 = 1$$

$$1 + 1 = 2$$

$$2 + 2 = 4$$

$$4 + 3 = 7$$

$$7 + 4 = 11$$

Recursividad vs Iteración

Se basan en estructura de control estructura de selección
 Consigue la repetición mediante llamadas repetidas al método
 Termina cuando se reconoce un caso base o se alcanzan la condición de parada
 Desventajas: Puede resultar cara en tiempo de procesador y espacio de memoria

Se basan en una estructura de control: estructura repetitiva
 Utiliza explícitamente una estructura repetitiva
 Termina cuando la condición del bucle no se cumple
 Se produce dentro de un método de modo que las operaciones suplementarias en la llamada del método y en la asignación de memoria adicional son omitidas.