## UF2 – DISSENY MODULAR CURS 2013-14

## Introducció

- Fins ara s'ha treballat amb mètodes que s'invoquen una sola vegada en un programa.
- Davant d'alguns problemes, és útil tenir un mètode que es cridi a ell mateix. El mètode que fa això es conegut com a mètode recursiu.
- Un mètode recursiu pot cridar-se a ell mateix tant directa com indirectament a través d'un altre mètode.

## Els mètodes recursius

#### **□** Recursivitat

□ És el tema general dels mètodes recursius.

#### Quan utilitzar la recursivitat?

- Quan la resolució d'un problema és més senzill.
- Quan no és infinita, és a dir, hi ha un cas resoluble més bàsic o més senzill.

### □ És eficient la recursivitat?

NO. La recursivitat no és eficient però és senzilla de programar i d'entendre.

# Exemple de recursivitat

El mètode de l'exemple és la potència d'un número. El nostre mètode serà el següent:

- □ Per a resoldre aquest cas de forma recursiva:
  - Sabem que  $x^y = x * x^{y-1}$ 
    - Aquesta és la fórmula que redueix la complexitat
  - $\square$  I que  $x^0 = 1$  (cas bàsic)

# Exemple de recursivitat

```
private static int potencia (int x, int y) {
   if (y == 1) { // Cas base
      return x;
   } else { // Reducció de la complexitat
      return x * potencia(x, y-1);
   }
}
```

### Estructura de crida a un mètode recursiu

```
public static int potencia(int x, int y) {
    if (y == 1) {
                                             X=2 Y=3
        return x;
    } else {
        return x * potencia(x, y-1); = 2*4 = 8
         public static int potencia(int x, int y) {
             if (y == 1) {
                                                     X=2 Y=2
                 return x;
             } else {
                 return x * potencia(x, y-1);
                        public static int potencia(int x, int y) {
                            if (y == 1)
                                                                 X=2
                                return x;
                            } else {
                                return x * potencia(x, y-1);
```