

## RECURSIVIDADE

- A recursividade pode ser compreendida quando na prática surge a necessidade de se definir alguma coisa em função dela mesma.
- Em muitos problemas, uma solução recursiva é muito mais simples, natural ou intuitiva do que uma solução repetitiva ou iterativa.
- Uma subrotina é recursiva se definida em termos de si mesma.

Considere a seguinte definição de fatorial

$$n! = \begin{cases} 1 & , \text{ se } n = 0 \\ n (n - 1)! & , \text{ se } n > 0 \end{cases}$$

Com esta definição, o fatorial é definido em seus próprios termos.

**FUNÇÃO fatorial (INTEIRO n) : INTEIRO**

**INÍCIO**

**SE n = 0 ENTÃO**

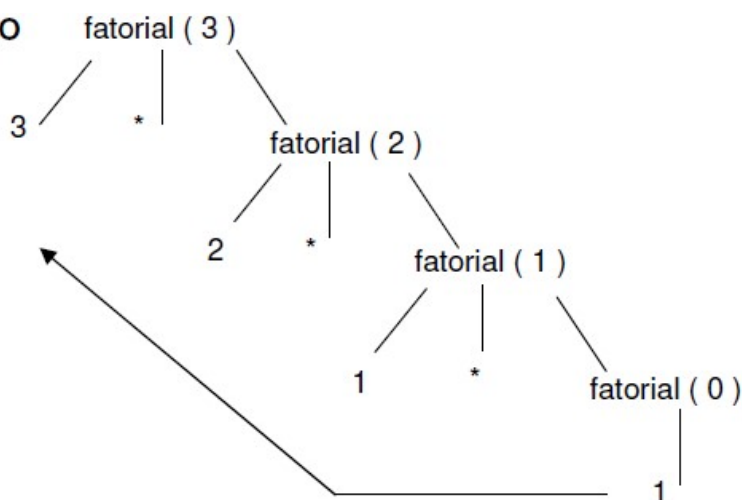
fatorial ← 1

**SENÃO**

fatorial ← n \* fatorial ( n - 1 )

**FIM SE**

**FIM**



### Estrutura básica de uma função/método recursivo:

Se condição de parada

Fim

Senão

Chamada recursiva (n -1)

### Considerações:

- Usar quando o problema é definido recursivamente ou seus dados
- Garantir um fim (garantir que a função a ser chamada é menos abrangente que a atual)
- São mais lentas que funções iterativas
- Erros na implementação ou limitações de máquina podem levar a estouro de pilha

## RECURSIVIDADE

### Uma subrotina pode ser:

- **diretamente recursiva:** P ativa P;
- **indiretamente recursiva:** P ativa Q ativa R....ativa P

A natureza recursiva do problema não garante que um algoritmo recursivo seja a melhor solução. Todo algoritmo recursivo pode ser transformado num algoritmo não recursivo que, apesar de ser, normalmente, mais complexo e menos claro, muitas vezes é mais eficiente em relação a espaço e tempo.

### Passos para desenvolvimento de algoritmos recursivos

**Passo 1:** Entender o problema.

Exemplo: Série de Fibonacci -> 0 1 1 2 3 5 8 13 21 34 55...

**Passo 2:** Formular o problema em uma (ou mais) subrotinas recursivos

Fibonacci(1) = 0

Fibonacci(2) = 1

Fibonacci(3) = 1

Fibonacci(4) = 2

Fibonacci(5) = 3

Fibonacci(6) = 5

Qual é a ordem?

Fibonacci(1) = 0

Fibonacci(2) = 1

Fibonacci(n) = Fibonacci(n - 1) + Fibonacci(n - 2)

**Passo 3:** Implementar.

```
long fibonacci (int n) {  
    if (n == 1)  
        return 1;  
    else  
        if (n == 2)  
            return 1;  
        else  
            return fibonacci (n - 1) + fibonacci (n - 2);  
}
```

## RECURSIVIDADE EM VETORES

- Uso de dados com características recursivas.

Vetor =        Se tamanho=1, [1º elemento]  
              Se tamanho>1, [1º elemento] + Vetor com tamanho-1

Vantagens:

- Preocupa-se somente com o dado atual
- Diminui consideravelmente a complexidade das estruturas de dados complexas

Exemplo – contagem de elementos maiores que N (recursivo):

**TIPO TVETINT = VETOR [1..100] DE INTEIRO**

**FUNCAO maiores\_N (n, tamanho : INTEIRO; var vetor: TVETINT ) : INTEIRO**

**INICIO**

**SE tamanho = 0 ENTAO**

        maiores\_N ← 0    // serve tb para inicializar o somatorio

**SENAO**

        // verifica se o ultimo elemento eh maior que n

**SE vetor[tamanho] > n ENTAO**

            maiores\_N ← 1 + maiores\_N(n, tamanho-1, vetor)

**SENAO**

            maiores\_N ← maiores\_N(n, tamanho-1, vetor)

**FIM SE**

**FIM SE**

**FIM**

## RECURSIVIDADE EM VETORES

Exemplo – acha maior elemento do vetor (recursivo):

**TIPO TVETINT = VETOR [1..100] DE INTEIRO**

**FUNCAO** acha\_maior (tamanho: INTEIRO; var vetor: TVETINT) : INTEIRO

**VAR**

    maiorElementoRestoLista : INTEIRO

**INICIO**

**SE** tamanho = 1 **ENTAO**

        acha\_maior ← vetor [1]

**SENAO**         // busca o maior elemento do resto da lista

        maiorElementoRestoLista ← acha\_maior (tamanho-1, vetor)

**SE** vetor[tamanho] > maiorElementoRestoLista **ENTAO**

            acha\_maior ← vetor [tamanho]

**SENAO**

            acha\_maior ← maiorElementoRestoLista

**FIM SE**

**FIM SE**

**FIM**

Exemplo – verifica a existência de um elemento qualquer no vetor (recursivo):

**TIPO TVETINT = VETOR [1..100] DE INTEIRO**

**FUNCAO** existeElem (elemento, tamanho: INTEIRO; var vetor: TVETINT): LOGICO

**INICIO**

**SE** tamanho = 1 **ENTAO**

**SE** vetor[1] = elemento **ENTAO**

            existeElem ← VERDADE

**SENAO**

            existeElem ← FALSO

**FIM SE**

**SENAO**

**SE** vetor[tamanho] = elemento **ENTAO**

            existeElem ← VERDADE

**SENAO**

            existeElem ← existeElem (elemento, tamanho-1, vetor)

**FIM SE**

**FIM SE**

**FIM**