

Tema: Introdução à programação II

Atividade: Funções e procedimentos recursivos em C

- 01.) Editar e salvar um esboço de programa em C, cujo nome será Exemplo0600.c, com método para mostrar certa quantidade de valores recursivamente:

```
/**
 * Method_01a - Mostrar certa quantidade de valores recursivamente.
 * @param x - quantidade de valores a serem mostrados
 */
void method_01a ( int x )
{
    // repetir enquanto valor maior que zero
    if ( x > 0 )
    {
        // mostrar valor
        IO_printf ( "%s%d\n", "Valor = ", x );
        // passar ao proximo
        method_01a ( x - 1 );      // motor da recursividade
    } // end if
} // end method_01a ( )

/**
 * Method_01 - Mostrar certa quantidade de valores.
 */
void method_01 ( )
{
    // definir dado
    int quantidade = 0;
    int valor      = 0;
    int controle   = 0;

    // identificar
    IO_id ( "Method_01 - v0.0" );

    // executar o metodo auxiliar
    method_01a ( 5 );      // motor da recursividade

    // encerrar
    IO_pause ( "Apertar ENTER para continuar" );
} // end method_01 ( )
```

- 02.) Montar a função principal e compilar o programa.
Se houver erros, resolvê-los e compilar novamente, até que todos tenham sido resolvidos.
Se não houver erros, seguir para o próximo passo.
Em caso de dúvidas, consultar a apostila, recorrer aos monitores ou apresentá-las ao professor.
- 03.) Executar o programa. Observar as saídas. Registrar os dados e os resultados.

- 04.) Acrescentar um método para mostrar certa quantidade de valores positivos.
Na parte principal, incluir a chamada de um método para testar o novo.
Prever novos testes.

```
/**
    Method_02a - Mostrar certa quantidade de valores recursivamente.
    @param x - quantidade de valores a serem mostrados
*/
void method_02a ( int x )
{
    // repetir enquanto valor maior que zero
    if ( x > 0 )
    {
        // passar ao proximo
        method_02a ( x - 1 );      // motor da recursividade
        // mostrar valor
        IO_printf ( "%s%d\n", "Valor = ", x );
    } // end if
} // end method_02a ( )

/**
    Method_02.
*/
void method_02 ( )
{
    // identificar
    IO_id ( "Method_02 - v0.0" );

    // executar o metodo auxiliar
    method_02a ( 5 );             // motor da recursividade

    // encerrar
    IO_pause ( "Apertar ENTER para continuar" );
} // end method_02 ( )
```

OBS.:

A exibição do primeiro valor não ocorrerá enquanto
o parâmetro (x) não chegar a zero, e não for iniciar o processo de retorno.
Os valores pendentes serão conhecidos durante o retorno.

- 05.) Compilar o programa novamente.
Se houver erros, resolvê-los e compilar novamente, até que todos tenham sido resolvidos.
Se não houver erros, seguir para o próximo passo.
- 06.) Executar o programa. Observar as saídas. Registrar os dados e os resultados.

- 07.) Acrescentar um método recursivo para mostrar certa quantidade de valores positivos, em outra ordem.
Na parte principal, incluir a chamada de um método para testar o novo.
Prever novos testes.

```
/**
    Method_03a - Mostrar certa quantidade de valores recursivamente.
    @param x - quantidade de valores a serem mostrados
*/
void method_03a ( int x )
{
    // repetir enquanto valor maior que zero
    if ( x > 1 )
    {
        // passar ao proximo
        method_03a ( x - 1 );      // motor da recursividade
        // mostrar valor
        IO_printf ( "%s%d\n", "Valor = ", x );
    }
    else
    {
        // base da recursividade
        // mostrar o ultimo
        IO_printf ( "%s\n", "Valor = 1" );
    } // end if
} // end method_03a ( )

/**
    Method_03.
*/
void method_03 ( )
{
    // identificar
    IO_id ( "Method_03 - v0.0" );

    // executar o metodo auxiliar
    method_03a ( 5 );      // motor da recursividade

    // encerrar
    IO_pause ( "Apertar ENTER para continuar" );
} // end method_03 ( )
```

OBS.:

Diferente do anterior, a exibição do primeiro valor ocorrerá antes de avançar para o próximo valor (motor).
Observar também que o último valor será tratado de forma particular (base).

- 08.) Compilar o programa novamente.
Se houver erros, resolvê-los e compilar novamente, até que todos tenham sido resolvidos.
Se não houver erros, seguir para o próximo passo.
- 09.) Executar o programa. Observar as saídas. Registrar os dados e os resultados.

- 10.) Acrescentar outro método para mostrar valores da sequência: 1 2 4 6 8...
Na parte principal, incluir a chamada de um método para testar o novo.
Prever novos testes.

```
/**
 * Method_04a - Mostrar certa quantidade de valores recursivamente.
 * @param x - quantidade de valores a serem mostrados
 */
void method_04a ( int x )
{
    // repetir enquanto valor maior que zero
    if ( x > 1 )
    {
        // passar ao proximo
        method_04a ( x - 1 );      // motor da recursividade
        // mostrar valor
        IO_printf ( "%s%d\n", "Valor = ", 2*(x-1) );
    }
    else
    {
        // base da recursividade
        // mostrar o ultimo
        IO_printf ( "%s\n", "Valor = 1" );
    } // end if
} // end method_04a ( )

/**
 * Method_04.
 */
void method_04 ( )
{
    // identificar
    IO_id ( "Method_04 - v0.0" );

    // executar o metodo auxiliar
    method_04a ( 5 );      // motor da recursividade

    // encerrar
    IO_pause ( "Apertar ENTER para continuar" );
} // end method_04 ( )
```

OBS.:

Observar que o último valor será tratado de forma particular.

- 11.) Compilar o programa novamente.
Se houver erros, resolvê-los e compilar novamente, até que todos tenham sido resolvidos.
Se não houver erros, seguir para o próximo passo.
- 12.) Executar o programa. Observar as saídas. Registrar os dados e os resultados.

13.) Acrescentar outro método para mostrar valores de parcelas do somatório:

$1 + 2/3 + 4/5 + 6/7 + 8/9 \dots$

Na parte principal, incluir a chamada de um método para testar o novo.

Prever novos testes.

```
/**
    Method_05a - Mostrar certa quantidade de valores recursivamente.
    @param x - quantidade de valores a serem mostrados
*/
void method_05a ( int x )
{
    // repetir enquanto valor maior que zero
    if ( x > 1 )
    {
        // passar ao proximo
        method_05a ( x - 1 );           // motor da recursividade
        // mostrar valor
        IO_printf ( "%d: %d/%d\n", x, (2*(x-1)), (2*(x-1)+1) );
    }
    else
    {
        // base da recursividade
        // mostrar o ultimo
        IO_printf ( "%d; %d\n", x, 1 );
    } // end if
} // end method_05a ( )

/**
    Method_05.
*/
void method_05 ( )
{
    // identificar
    IO_id ( "Method_05 - v0.0" );

    // executar o metodo auxiliar
    method_05a ( 5 );                 // motor da recursividade

    // encerrar
    IO_pause ( "Apertar ENTER para continuar" );
} // end method_05 ( )
```

OBS.:

Observar que o primeiro na sequência será tratado de forma particular.

14.) Compilar o programa novamente.

Se houver erros, resolvê-los e compilar novamente, até que todos tenham sido resolvidos.

Se não houver erros, seguir para o próximo passo.

15.) Executar o programa. Observar as saídas. Registrar os dados e os resultados.

- 16.) Acrescentar uma função para calcular o somatório: $1 + 2/3 + 4/5 + 6/7 + \dots$.
Na parte principal, incluir a chamada de um método para testar essa função.
Prever novos testes.

```
/**
    somarFracoes - Somar certa quantidade de fracoes recursivamente.
    @return soma de valores
    @param x - quantidade de valores a serem mostrados
*/
double somarFracoes ( int x )
{
    // definir dado local
    double soma = 0.0;

    // repetir enquanto valor maior que zero
    if ( x > 1 )
    {
        // separar um valor e passar ao proximo (motor da recursividade)
        soma = (2.0*(x-1))/(2.0*(x-1)+1) + somarFracoes ( x - 1 );
        // mostrar valor
        IO_printf ( "%d: %lf/%lf\n", x, (2.0*(x-1)), (2.0*(x-1)+1) );
    }
    else
    {
        // base da recursividade
        soma = 1.0;
        // mostrar o ultimo
        IO_printf ( "%d: %lf\n", x, 1.0 );
    } // end if
    // retornar resultado
    return ( soma );
} // end somarFracoes ( )

/**
    Method_06.
*/
void method_06 ( )
{
    // definir dado
    double soma = 0.0;

    // identificar
    IO_id ( "Method_06 - v0.0" );

    // chamar a funcao e receber o resultado
    soma = somarFracoes ( 5 );

    // mostrar resultado
    IO_printf ( "soma = %lf\n", soma );

    // encerrar
    IO_pause ( "Apertar ENTER para continuar" );
} // end method_06 ( )
```

- 17.) Compilar o programa novamente.
Se houver erros, resolvê-los e compilar novamente, até que todos tenham sido resolvidos.
Se não houver erros, seguir para o próximo passo.

18.) Executar o programa. Observar as saídas. Registrar os dados e os resultados.

19.) Acrescentar uma função para calcular o somatório: $1 + 2/3 + 4/5 + 6/7 + 8/9 \dots$
Na parte principal, incluir a chamada de um método para testar essa função.
Prever novos testes.

```
/**
somarFracoes2b - Somar certa quantidade de fracoes recursivamente.
@return soma de valores
@param x          - quantidade de valores a serem mostrados (controle)
@param soma       - valor atual da soma (historia = memoria)
@param numerador  - numerador da parcela a ser somada
@param denominador - denominador da parcela a ser somada
*/
double somarFracoes2b ( int x, double soma, double numerador, double denominador )
{
// repetir enquanto valor maior que zero
if ( x > 0 )
{
// mostrar valores atuais
IO_printf ( "%d: %lf/%lf\n", x, numerador, denominador );
// somar o termo atual e passar ao proximo (motor da recursividade)
soma = somarFracoes2b ( x - 1,                                // proximo
                        soma + ((1.0*numerador) / denominador), // atualizar
                        numerador +2.0 ,                        // proximo
                        denominador+2.0 );                      // proximo
} end if

// retornar resultado
return ( soma );
} // end somarFracoes2b ( )

/**
somarFracoes2a - Somar certa quantidade de fracoes.
Funcao de servico para preparar e
disparar o mecanismo recursivo.
@return soma de valores
@param x - quantidade de valores a serem mostrados
*/
double somarFracoes2a ( int x )
{
// definir dado local
double soma = 0.0;

// repetir enquanto valor maior que zero
if ( x > 0 )
{
// mostrar o ultimo
IO_printf ( "%d: %lf\n", x, 1.0 );
// preparar a soma do valor atual e o proximo
soma = somarFracoes2b ( x-1, 1.0, 2.0, 3.0 );
} // end if

// retornar resultado
return ( soma );
} // end somarFracoes2a ( )
```

```

/**
    Method_07.
*/
void method_07 ( )
{
    // definir dado
    double soma = 0.0;
    // identificar
    IO_id ( "Method_07 - v0.0" );
    // chamar a funcao e receber o resultado
    soma = somarFracoes2a ( 5 );
    // mostrar resultado
    IO_printf ( "soma = %lf\n", soma );
    // encerrar
    IO_pause ( "Apertar ENTER para continuar" );
} // end method_07 ( )

```

- 20.) Compilar o programa novamente.
 Se houver erros, resolvê-los e compilar novamente, até que todos tenham sido resolvidos.
 Se não houver erros, seguir para o próximo passo.
- 21.) Executar o programa. Observar as saídas. Registrar os dados e os resultados.
- 22.) Acrescentar uma função para calcular a quantidade de dígitos de um valor inteiro.
 Na parte principal, incluir chamada a um método para testar essa função.
 Prever novos testes.

```

/**
    contarDigitos - Contar digitos recursivamente.
    @return quantidade de digitos
    @param x - numero cuja quantidade de digitos sera' calculada
*/
int contarDigitos ( int x )
{
    // definir dado
    int resposta = 1; // base

    // testar se contador valido
    if ( x >= 10 )
    {
        // tentar fazer de novo com valor menor
        resposta = 1 + contarDigitos ( x/10 ); // motor 1
    }
    else
    {
        if ( x < 0 )
        {
            // fazer de novo com valor absoluto
            resposta = contarDigitos ( -x ); // motor 2
        } // end if
    } // end if
    // retornar resposta
    return ( resposta );
} // end contarDigitos ( )

```



```

/**
  Method_08.
 */
void method_08 ( )
{
  // identificar
  IO_id ( "Method_08 - v0.0" );

  // mostrar resultado
  IO_printf ( "digitos (%3d) = %d\n", 123, contarDigitos (123) );
  IO_printf ( "digitos (%3d) = %d\n", 1 , contarDigitos ( 1 ) );
  IO_printf ( "digitos (%3d) = %d\n", -10, contarDigitos ( -10 ) );

  // encerrar
  IO_pause ( "Apertar ENTER para continuar" );
} // end method_08 ( )

```

- 23.) Compilar o programa novamente.
 Se houver erros, resolvê-los e compilar novamente, até que todos tenham sido resolvidos.
 Se não houver erros, seguir para o próximo passo.
- 24.) Executar o programa. Observar as saídas. Registrar os dados e os resultados.
- 25.) Acrescentar uma função para calcular termo da série de Fibonacci.
 Na parte principal, incluir chamada ao método para testar essa função.
 Prever novos testes.

```

/**
  fibonacci - Gerador de numero de Fibonacci.
  @return numero de Fibonacci
  @param x - numero de ordem cujo valor sera' calculado
 */
int fibonacci ( int x )
{
  // definir dado
  int resposta = 0;

  // testar se contador valido
  if ( x == 1 || x == 2 )
  {
    // primeiros dois valores iguais a 1
    resposta = 1; // bases
  }
  else
  {
    if ( x > 1 )
    {
      // fazer de novo com valor absoluto
      resposta = fibonacci ( x-1 ) + fibonacci ( x-2 );
    } // end if
  } // end if

  // retornar resposta
  return ( resposta );
} // end fibonacci ( )

```

```

/**
  Method_09.
 */
void method_09 ( )
{
  // identificar
  IO_id ( "Method_09 - v0.0" );

  // calcular numero de Fibonacci
  IO_printf ( "fibonacci (%d) = %d\n", 1, fibonacci ( 1 ) );
  IO_printf ( "fibonacci (%d) = %d\n", 2, fibonacci ( 2 ) );
  IO_printf ( "fibonacci (%d) = %d\n", 3, fibonacci ( 3 ) );
  IO_printf ( "fibonacci (%d) = %d\n", 4, fibonacci ( 4 ) );
  IO_printf ( "fibonacci (%d) = %d\n", 5, fibonacci ( 5 ) );

  // encerrar
  IO_pause ( "Apertar ENTER para continuar" );
} // end method_09 ( )

```

26.) Compilar o programa novamente. Se houver erros, resolvê-los; senão seguir para o próximo passo.

27.) Executar o programa. Observar as saídas. Registrar os dados e os resultados.

27.) Acrescentar uma função para contar letras minúsculas em uma cadeia de caracteres.

Na parte principal, incluir chamada ao método para testar essa função.

Prever novos testes.

```

/**
  contarMinusculas - Contador de letras minusculas.
  @return quantidade de letras minusculas
  @param x - cadeia de caracteres a ser avaliada
 */
int contarMinusculas ( chars cadeia, int x )
{
  // definir dado
  int resposta = 0;

  // testar se contador valido
  if ( 0 <= x && x < strlen ( cadeia ) )
  {
    // testar se letra minuscula
    if ( cadeia [x] >= 'a' &&
        cadeia [x] <= 'z' )
    {
      // fazer de novo com valor absoluto
      resposta = 1;
    } // end if
    resposta = resposta + contarMinusculas ( cadeia, x+1 );
  } // end if
  // retornar resposta
  return ( resposta );
} // end contarMinusculas ( )

```

```
/**
    Method_10.
*/
void method_10 ( )
{
    // identificar
    IO_id ( "Method_10 - v0.0" );

    // contar minusculas em cadeias de caracteres
    IO_printf ( "Minusculas (\\"abc\\",0) = %d\\n", contarMinusculas ( "abc", 0 ) );
    IO_printf ( "Minusculas (\\"aBc\\",0) = %d\\n", contarMinusculas ( "aBc", 0 ) );
    IO_printf ( "Minusculas (\\"AbC\\",0) = %d\\n", contarMinusculas ( "AbC", 0 ) );

    // encerrar
    IO_pause ( "Apertar ENTER para continuar" );
} // end method_10 ( )
```

Exercícios:

DICAS GERAIS: Consultar o Anexo C 02 na apostila para outros exemplos.

Prever, realizar e registrar todos os testes efetuados.

Integrar as chamadas de todos os programas em um só.

- 01.) Incluir um método recursivo (0611) para ler um valor inteiro do teclado e chamar procedimento recursivo para mostrar essa quantidade em valores múltiplos de 3, em ordem crescente, começando no valor 3.

Exemplo: valor = 5 => { 3, 6, 9, 12, 15 }

- 02.) Incluir um método recursivo (0612) para ler um valor inteiro do teclado e chamar procedimento recursivo para mostrar essa quantidade em múltiplos de 3, em ordem decrescente, encerrando no valor 3.

Exemplo: valor = 5 => { 15, 12, 9, 6, 3 }

- 03.) Incluir um método recursivo (0613) para ler um valor inteiro do teclado e chamar procedimento recursivo para mostrar essa quantidade em valores da sequência de inversos dos múltiplos de 3, começando em 1.
DICA: Separar o primeiro do restante.

Exemplo: valor = 5 => { 1/1, 1/3, 1/6, 1/9, 1/12. }

- 04.) Incluir um método recursivo (0614) para ler um valor inteiro do teclado e chamar procedimento recursivo para mostrar essa quantidade em valores da sequência de inversos dos múltiplos de 3, terminando em 1.

Exemplo: valor = 5 => { 1/12, 1/9, 1/6, 1/3, 1/1 }

- 05.) Incluir uma função recursiva (0615) para calcular a soma de valores gerados pela adição dos primeiros ímpares positivos a partir de 3.
Testar essa função para quantidades diferentes.

Exemplo: valor = 5 => 3 + 4 + 7 + 12 + 19

- 06.) Incluir uma função recursiva (0616) para calcular a soma dos inversos (1/x) dos primeiros valores ímpares positivos múltiplos do valor 3.
Testar essa função para quantidades diferentes.

Exemplo: valor = 5 => 1/3 + 1/9 + 1/15 + 1/21 + 1/27

- 07.) Incluir um método recursivo (0617) para ler uma cadeia de caracteres e chamar procedimento recursivo para mostrar cada símbolo separadamente, de trás para frente, um por linha.

Exemplo: sequência = "abcde"

- 08.) Incluir uma função recursiva (0618) para contar os dígitos com valores pares em uma cadeia de caracteres. Testar essa função para cadeias de diferentes tamanhos.

Exemplo: sequência = "P4LaVr@1"

- 09.) Incluir uma função recursiva (0619) para calcular a quantidade de maiúsculas maiores que 'C' e menores que 'P' em uma cadeia de caracteres. Testar essa função para cadeias de diferentes tamanhos.

Exemplo: sequência = "P4LaVr@1"

- 10.) Incluir uma função recursiva (0620) para calcular certo termo par da série de Fibonacci começando em 1. Testar essa função para quantidades diferentes. DICA: Separar o cálculo do termo e o teste para verificar se é par.

Exemplo: valor = 3 => 2+8+34

Tarefas extras

- E1.) Incluir uma função recursiva (06E1) para calcular o valor da função definida abaixo, lidos os valores de (x) e (n) do teclado:

$$f(x, n) = 1 + x^3 + x^5 + x^7 + x^9 + \dots$$

- E2.) Incluir uma função recursiva (06E2) para calcular o valor indicado abaixo, lido o número de termos (n) do teclado:

$$e = 1 + 3/2! + 5/4! + 7/8! + 9/16! + \dots$$