Rekursion Übungen 1

(A1) Potenzberechnung

Implementiere eine rekursive Methode `Potenz(a,n)`, die bei Eingabe einer Dezimalzahl a und einer natürlichen Zahl n als Ergebnis die Potenz a^n zurückgibt.

Beispiel: Der Aufruf `Potenz(2.5,3)` gibt den Wert 15,625 zurück.

Hinweis 1

Beginne mit einem Methodengerüst, welches eine Verzweigung enthält, die den Basisfall und den Rekursionsfall unterscheidet.

Was ist der Basisfall - also wann weißt du sofort, was die Potenz ist, ohne zu überlegen (unabhängig von der Basis, betrachte den Exponenten).

Hinweis 2: Pseudocode

```
potenz(double basis, int exponent):
  wenn exponent ist gleich 0:
     return 1
  sonst
     return basis * potenz(basis, exponent-1)
```

Hinweis 3: Methodengerüst mit Basisfall

```
public double potenz(double b, int e)
    {
        if(e==0) {
            return 1;
        } else {
            // Rekursionsfall ??
        }
    }
```

Was muss im Rekursionsfall berechnet werden? Welchen Aufrufparameter muss man beim rekursiven Aufruf der Methode verändern, damit der Basisfall irgendwann erreicht wird?

(A2) Verzinsung

Implementiere eine rekursive Methode `Guthaben(g,z,n)`, die bei Eingabe eines Guthabens `g` in Euro, eines Zinssatzes `z` in Prozent und einer Laufzeit `a` in Jahren als Ergebnis das verzinste Guthaben nach Ende der Laufzeit zurückgibt.

Beispiel: Der Aufruf `Guthaben(1000,1,2)` gibt den Betrag 1020,10 (€) zurück.

Hinweis

Das funktioniert genau wie Aufgabe 1, wenn man sich klar macht, dass das Guthaben nach a Jahren berechnet werden kann als:

```
G(b,z,a)=b*(1+(z/100))^n
```

(A3) Fibonacci-Zahlen

Implementiere eine rekursive Methode `Fibonacci(n)`, die bei Eingabe einer natürlichen Zahl `n` als Ergebnis die n-te Fibonacci-Zahl zurückgibt. Die erste und zweite Fibonacci-Zahl ist jeweils 1. Die weiteren Fibonacci-Zahlen berechnen sich als Summe der beiden Vorgängerzahlen. Die ersten zehn Fibonacci-Zahlen lauten: `1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55`.

Beispiel: Der Aufruf `Fibonacci(11)` gibt die Zahl 89 zurück.

(A4) Palindrom

Palindrome sind Wörter wie OTTO oder RELIEFPFEILER, die vorwärts wie rückwärts gelesen gleich sind. Implementiere eine rekursive Methode `Palindrom(text,l,r)`, die bei Eingabe eines Strings `text` sowie einer linken Feldgrenze `l` und einer rechten Feldgrenze `r` überprüft, ob `text[l..r]` ein Palindrom ist. Das Ergebnis der Methode soll ein Wahrheitswert sein.

Beispiel: *Der Aufruf `Palindrom("OTTO", 1, 4)` gibt `true` zurück.*

From:
https://www.info-bw.de/ -

Permanent link:
https://www.info-bw.de/faecher:informatik:oberstufe:algorithmen:rekursion:uebungen01:start?rev=1683040735

Last update: **02.05.2023 15:18**