

Rekursion Übungen 1



(A1) Potenzberechnung

Implementiere eine rekursive Methode $\text{Potenz}(a, n)$, die bei Eingabe einer Dezimalzahl a und einer natürlichen Zahl n als Ergebnis die Potenz $a^{\text{sup}\{n\}}$ zurückgibt.

Beispiel: Der Aufruf $\text{Potenz}(2.5, 3)$ gibt den Wert 15,625 zurück.



(A2) Verzinsung

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

Beispiel: Der Aufruf $\text{Guthaben}(1000, 1, 2)$ gibt den Betrag 1020,10 (€) zurück.



(A3) Fibonacci-Zahlen

Implementiere eine rekursive Methode $\text{Fibonacci}(n)$, 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 $\text{Fibonacci}(11)$ 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://wiki.qg-moessingen.de/> - QG Wiki

Permanent link:
<https://wiki.qg-moessingen.de/faecher:informatik:oberstufe:algorithmen:rekursion:uebungen01:start?rev=1642076532>

Last update: **13.01.2022 13:22**

