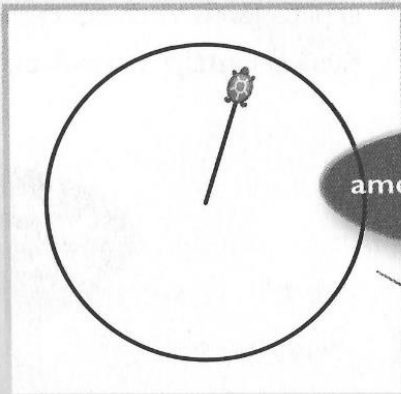


Önmagát meghívó Teknőc

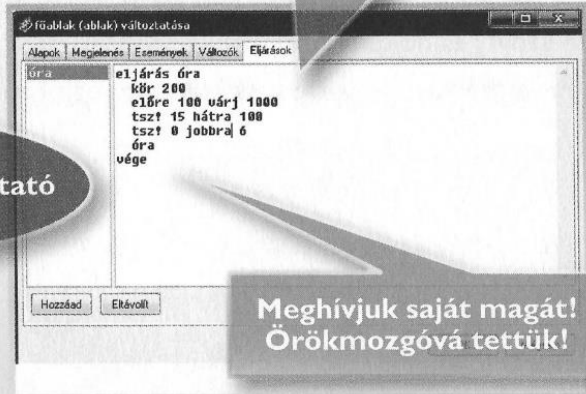
1. példa

Készítsünk a Logoban örökmozgó programot!

Megrajzoljuk a mutatót. A háttér színével át-festjük, majd a teknőcöt elfordítjuk 6 fokkal! Gondolkozz! Miért 6 fokkal kell elfordítani?



Készítsünk órát, amelyen a másodpercmutató körbe-körbejár!



Meghívjuk saját magát! Örökmozgóvá tettük!

Ez végtelen ciklushoz vezet, amiből a *Mindent megállít* gombbal tudsz kilépni.

Az önmagát meghívó eljárást **rekurzív eljárásnak** nevezzük.

A rekurzív eljárás algoritmus:

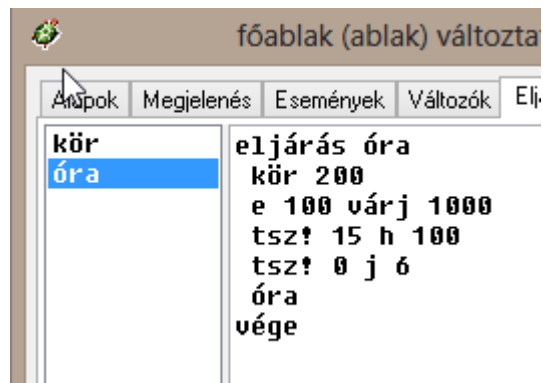
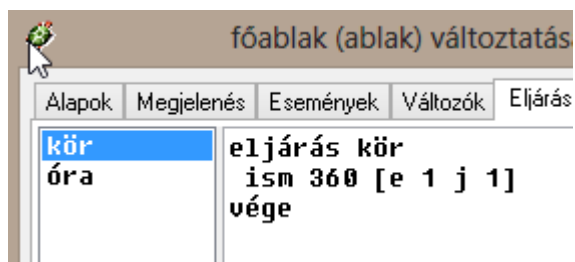
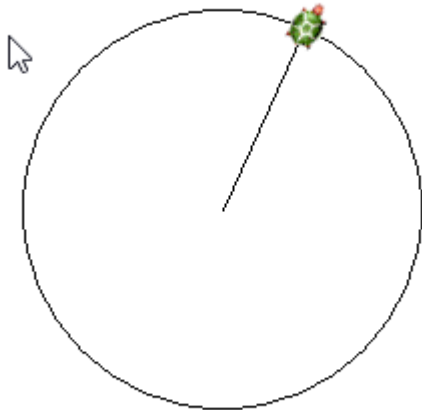
```

eljárás eljárásnév
utasítások
eljárásnév
vége
    
```

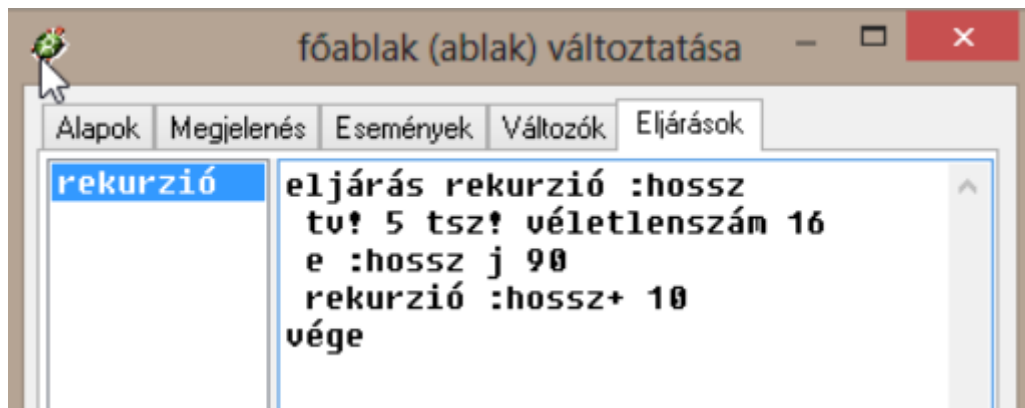
A **paraméteres rekurzív eljárás** algoritmus:

```

eljárás eljárásnév :paraméter
utasítások
eljárásnév :paraméter
vége
    
```



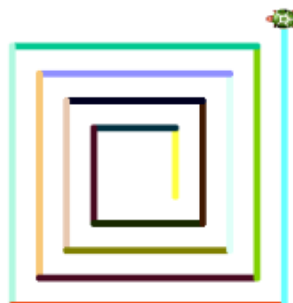
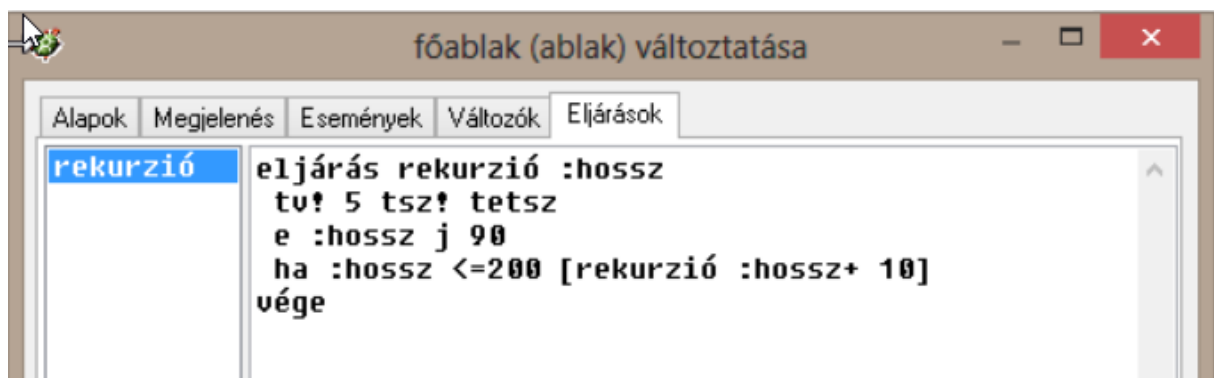
1. feladat: Készítsünk rekurziót!

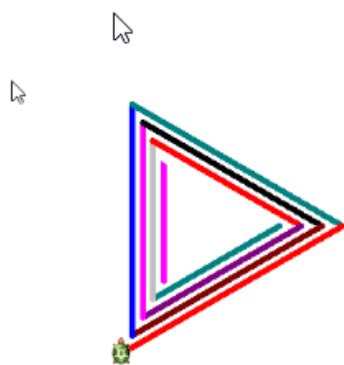


↳ Elemezzük az eljárást!

Az eljárásba be kell írni, hogy meddig hívogassa meg saját magát. Egy feltételt kell szabnunk.

Feltételes elágazásról akkor beszélünk, amikor a teknőcnek el kell dönteni, hogy az adott állítás igaz vagy hamis, és ettől függ, mit tegyen a továbbiakban.





```
főablak (ablak) változtatása
Események  Változók  Eljárások
eljárás rekurzió :hossz
  tv! 5 tsz! véletlenszám 16
  e :hossz j 120
  ha :hossz <=200 [rekurzió :hossz+ 10]
vége
```