

Fundamentos de Programación

Con aplicaciones en la Ingeniería

MSc. Ing. Alejandro Bolívar

2023

FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN

Con aplicaciones en la Ingeniería

Libro de estudio de la asignatura Computación I.

Fundamentos de Programación con Aplicaciones a la Ingeniería © 2023 by [Alejandro Bolívar](#) is licensed under [CC BY-NC 4.0](#)

Se permite la copia, uso y distribución de este ejemplar, bajo los términos de la licencia **Creative Commons Atribución 4.0**.

Tabla de contenido

| | | |
|------|--|-----|
| 1 | Unidad I. Fases en la resolución de problemas..... | 1 |
| 1.1 | Análisis del Problema | 3 |
| 1.2 | Diseño del algoritmo..... | 6 |
| 1.3 | Codificación de un programa..... | 8 |
| 1.4 | Compilación y ejecución de un programa | 9 |
| 1.5 | Verificación y depuración de un programa..... | 10 |
| 1.6 | Documentación y mantenimiento | 11 |
| 2 | Unidad II. Conceptos básicos de programación..... | 13 |
| 2.1 | La computadora | 13 |
| 2.2 | ¿Cómo maneja la información un computador? | 13 |
| 2.3 | Unidades de medida de la información almacenada..... | 16 |
| 2.4 | Partes del computador..... | 17 |
| 2.5 | Algoritmo..... | 26 |
| 2.6 | Representación gráfica de los algoritmos | 33 |
| 2.7 | Programas y Programación..... | 37 |
| 3 | Unidad III. El lenguaje de Programación..... | 41 |
| 3.1 | Lenguaje de Programación Python | 41 |
| 3.2 | Características de Python | 43 |
| 3.3 | Ventajas | 43 |
| 3.4 | Desventajas | 44 |
| 3.5 | Instalación de Python..... | 44 |
| 3.6 | Depuración..... | 45 |
| 3.7 | Tipos de Datos | 47 |
| 3.8 | Elementos Básicos del Lenguaje | 56 |
| 3.9 | Operadores | 63 |
| 3.10 | Funciones predefinidas..... | 80 |
| 3.11 | Módulos Estándar..... | 82 |
| 3.12 | Entornos de desarrollo..... | 87 |
| 3.13 | Manejo de datos | 97 |
| 3.14 | Caracteres especiales..... | 100 |
| 3.15 | Lectura de Datos por Teclado | 101 |
| 3.16 | Glosario | 103 |
| 3.17 | Ejercicios Resueltos de Estructura Secuencial..... | 105 |
| 4 | Unidad IV. Estructuras de Control..... | 123 |
| 4.1 | Control de flujo de datos..... | 123 |
| 4.2 | Sangría. | 123 |
| 4.3 | Estructuras Selectivas | 125 |
| 4.4 | Ejercicios con estructuras condicionales | 129 |
| 4.5 | Estructuras Repetitivas | 133 |
| 4.6 | Herramientas de programación | 143 |
| 4.7 | Secuencias y Series..... | 147 |
| 4.8 | Composición y descomposición de un número. | 157 |
| 4.9 | Glosario..... | 162 |

| | | |
|------|--|-----|
| 4.10 | Resumen | 162 |
| 4.11 | Recomendaciones para la escritura de código limpio. | 164 |

Introducción

Este libro nace con la intención de proporcionar a los estudiantes del tercer semestre de la Facultad de Ingeniería de la Universidad de Carabobo, en la asignatura Computación I del Departamento de Computación una comprensión sólida y completa de los conceptos fundamentales de la programación enfocado en la resolución de problemas mediante el computador. Partiendo desde la lógica de programación, el estudiante aprenderá a desarrollar algoritmos eficientes y efectivos para resolver problemas complejos en un lenguaje de programación. Además, se abordan temas esenciales como el control de flujo, las estructuras de datos, el diseño modular, y la depuración de código.

Este texto representa una guía detallada y accesible para desarrollar habilidades en una de las disciplinas más relevantes e influyentes de nuestro tiempo. Esperamos que este libro proporcione la base necesaria para avanzar en su formación como programador, así como también permitirle desarrollar soluciones tecnológicas innovadoras e impactantes.

Unidad 1

Análisis de un problema

Los problemas se resolverán implementando tres etapas: La entrada definida por la pregunta: ¿qué se conoce?, el proceso dándole respuesta a ¿cómo lograrlo? Y la salida especificando ¿qué se quiere?

Objetivos de la unidad:

- Estudiar los conceptos básicos de computación.
- Conocer las unidades de medidas de almacenamiento de la información
- Estudiar las fases de resolución de problemas en computadora.

Unidad I. Fases en la resolución de problemas.

El proceso de resolución de un problema con una computadora conduce a la escritura de un programa y a su ejecución en la misma. Aunque el proceso de diseñar programas es, esencialmente, un proceso creativo, se puede considerar una serie de fases o pasos comunes, que generalmente deben seguir todos los programadores **Fuente especificada no válida..**

Las fases de resolución de un problema con computadora son:

- Análisis del problema.
- Diseño del algoritmo.
- Codificación.
- Compilación y ejecución.
- Verificación.
- Depuración.
- Mantenimiento.
- Documentación.

Las características más sobresalientes de la resolución de problemas son:

- a) Análisis. El problema se analiza teniendo presente la especificación de los requisitos dados por el cliente de la empresa o por la persona que encarga el programa.
- b) Diseño. Una vez analizado el problema, se diseña una solución que conducirá a un algoritmo que resuelva el problema.

- c) Codificación (implementación). La solución se escribe en la sintaxis del lenguaje de alto nivel (por ejemplo, Pascal) y se obtiene un programa fuente que se compila a continuación.
- d) Ejecución, verificación y depuración. El programa se ejecuta, se comprueba rigurosamente y se eliminan todos los errores (denominados “bugs”, en inglés) que puedan aparecer.
- e) Mantenimiento. El programa se actualiza y modifica, cada vez que sea necesario, de modo que se cumplan todas las necesidades de cambio de sus usuarios.
- f) Documentación. Escritura de las diferentes fases del ciclo de vida del software, esencialmente el análisis, diseño y codificación, unidos a manuales de usuario y de referencia, así como normas para el mantenimiento.

Las dos primeras fases conducen a un diseño detallado escrito en forma de algoritmo. Durante la tercera fase (codificación) se implementa el algoritmo en un código escrito en un lenguaje de programación, reflejando las ideas desarrolladas en las fases de análisis y diseño.

Las fases de compilación y ejecución traducen y ejecutan el programa. En las fases de verificación y depuración el programador busca errores de las etapas anteriores y los elimina (ver Figura 1). Comprobará que mientras más tiempo se gaste en la fase de análisis y diseño, menos se gastará en la depuración del programa. Por último, se debe realizar la documentación del programa.

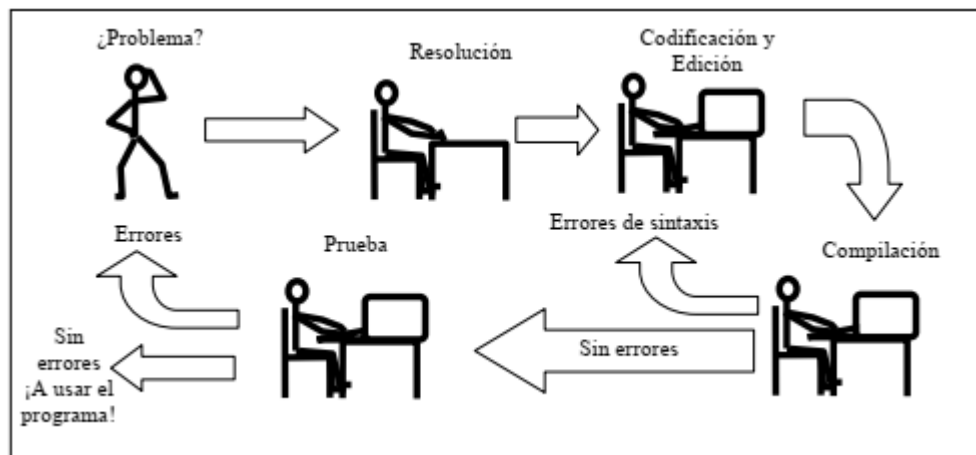


Figura 1. El proceso de resolución de problemas e implementación de un programa que lo resuelve Fuente especificada no válida..

Antes de conocer las tareas a realizar en cada fase, se considera el concepto y significado de la palabra algoritmo. La palabra algoritmo se deriva de la traducción al latín

de la palabra Alkhô-warîzmi², nombre de un matemático y astrónomo árabe que escribió un tratado sobre manipulación de números y ecuaciones en el siglo IX. Un algoritmo es un método para resolver un problema mediante una serie de pasos precisos, definidos y finitos.

Características de un algoritmo

- *preciso* (indica el orden de realización en cada paso),
- *definido* (si se sigue dos veces, obtiene el mismo resultado cada vez),
- *finito* (tiene fin; un número determinado de pasos).

Un algoritmo debe producir un resultado en un tiempo finito. Los métodos que utilizan algoritmos se denominan *métodos algorítmicos*, en oposición a los métodos que implican algún juicio o interpretación que se denominan *métodos heurísticos*. Los métodos algorítmicos se pueden *implementar* en computadoras; sin embargo, los procesos heurísticos no han sido convertidos fácilmente en las computadoras. En los últimos años las técnicas de inteligencia artificial han hecho posible la *implementación* del proceso heurístico en computadoras.

Ejemplos de algoritmos son: instrucciones para montar en una bicicleta, hacer una receta de cocina, obtener el máximo común divisor de dos números, etc. Los algoritmos se pueden expresar por *fórmulas*, *diagramas de flujo* o **N-S** y *pseudocódigos*. Esta última representación es la más utilizada para su uso con lenguajes estructurados como Pascal.

1.1 Análisis del Problema

El proceso de Análisis consiste en la división de un todo en sus partes. En este caso, el todo es el problema planteado en forma de enunciado, pero ¿en cuales partes debe dividirse como resultado del análisis? Inicialmente, el enunciado del problema se debe dividir en dos partes, las cuales se obtienen al responder las siguientes preguntas:

1. ¿Qué información útil se suministra dentro del enunciado?
2. ¿Qué resultados exige el enunciado?

Ejemplo: Dadas las longitudes de la base y la altura de un triángulo isósceles, determine el área que encierra el triángulo.

1. ¿Qué información útil se suministra dentro del enunciado?
 - a. La longitud de la Base
 - b. La longitud de la altura
 - c. El hecho que el triángulo es isósceles IRRELEVANTE
2. ¿Qué resultados exige el enunciado?
 - a. El área encerrada por el triángulo

La información de que el triángulo es isósceles es irrelevante para la solución del problema, ya que, si se conoce la longitud de la base y altura de un triángulo, no importa su forma, ya que la fórmula de cálculo requiere solamente estas longitudes.

Ejemplo: Dado las longitudes de los catetos de un triángulo rectángulo, determine la longitud de la hipotenusa.

1. ¿Qué información útil se suministra dentro del enunciado?
 - a. La longitud del primer cateto
 - b. La longitud del segundo cateto
 - c. El hecho de que el triángulo es rectángulo
2. ¿Qué resultados exige el enunciado?
 - a. La longitud de la hipotenusa

En este caso la información de que el triángulo es rectángulo es relevante, porque en el proceso de síntesis de la solución se usa el teorema de Pitágoras para encontrar el resultado. Sin esa información del enunciado, no existe una solución única al problema.

Antes del Diseño del Algoritmo primero es necesario realizar una pequeña síntesis del análisis a fin de establecer las fórmulas matemáticas, los procesos básicos de programación o la secuencia que deberá usarse dentro del diseño del algoritmo. Como es un

paso intermedio entre el análisis y el diseño de la solución, está pequeña síntesis se colocará dentro del análisis del problema añadiendo como tercera pregunta ¿Cómo logro obtener los resultados a partir de la información útil suministrada en el enunciado?

Para los ejemplos dados, el análisis completo sería:

Ejemplo: Dadas las longitudes de la base y la altura de un triángulo isósceles, determine el área que encierra el triángulo.

1. ¿Qué información útil se suministra dentro del enunciado?
 - a. La longitud de la Base
 - b. La longitud de la altura
 - c. El hecho que el triángulo es isósceles IRRELEVANTE
2. ¿Qué resultados exige el enunciado?
 - a. El área encerrada por el triángulo
3. ¿Cómo logro obtener los resultados a partir de la información útil suministrada en el enunciado?
 - a. Usando la fórmula $\text{Area} = \text{Base} * \text{Altura} / 2$ por lo tanto la información de la forma del triángulo es irrelevante.

Ejemplo: Dadas las longitudes de los catetos de un triángulo rectángulo, determine la longitud de la hipotenusa.

1. ¿Qué información útil se suministra dentro del enunciado?
 - a. La longitud del primer cateto
 - b. La longitud del segundo cateto
 - c. El hecho de que el triángulo es rectángulo
2. ¿Qué resultados exige el enunciado?
 - a. La longitud de la hipotenusa

3. ¿Cómo logro obtener los resultados a partir de la información útil suministrada en el enunciado?
 - a. Con el teorema de Pitágoras, donde $H^2 = C1^2 + C2^2$. El teorema de Pitágoras sólo se aplica si el triángulo es rectángulo, por lo tanto, la información de la forma es RELEVANTE.

1.2 Diseño del algoritmo

En la etapa de análisis del proceso de programación se determina *qué* hace el programa. En la etapa de diseño se determina *cómo* hace el programa la tarea solicitada. Los métodos más eficaces para el proceso de diseño se basan en el conocido *divide y vencerás*. Es decir, la resolución de un problema complejo se realiza dividiendo el problema en subproblemas y a continuación dividiendo estos subproblemas en otros de nivel más bajo, hasta que pueda ser *implementada* una solución en la computadora. Este método se conoce técnicamente como **diseño descendente** (*top-down*) o **modular**.

El proceso de romper el problema en cada etapa y expresar cada paso en forma más detallada se denomina *refinamiento sucesivo*. Cada subprograma es resuelto mediante un **módulo** (*subprograma*) que tiene un solo punto de entrada y un solo punto de salida.

Cualquier programa bien diseñado consta de un *programa principal* (el módulo de nivel más alto) que llama a subprogramas (módulos de nivel más bajo) que a su vez pueden llamar a otros subprogramas. Los programas estructurados de esta forma se dice que tienen un *diseño modular* y el método de romper el programa en módulos más pequeños se llama *programación modular*. Los módulos pueden ser planeados, codificados, comprobados y depurados independientemente (incluso por diferentes programadores) y a continuación combinarlos entre sí. El proceso implica la ejecución de los siguientes pasos hasta que el programa se termina:

1. Programar un módulo.
2. Comprobar el módulo.
3. Si es necesario, depurar el módulo.
4. Combinar el módulo con los módulos anteriores.

El proceso que convierte los resultados del análisis del problema en un diseño modular con refinamientos sucesivos que permitan una posterior traducción a un lenguaje se denomina **diseño del algoritmo**.

El diseño del algoritmo es independiente del lenguaje de programación en el que se vaya a codificar posteriormente.

Un algoritmo puede ser expresado en **Fuente especificada no válida.:**

- Lenguaje natural (a veces, este no resulta muy claro, pero es muy útil para problemas simples)
- Pseudocódigo
- Diagramas de flujo
- Programas

El uso de algún elemento de la lista anterior para la expresión de un algoritmo, se hace según el nivel de descripción de dicho algoritmo. Es evidente que el lenguaje natural es de mayor utilidad para transmitir las ideas del algoritmo. Al contrario, un programa es difícil de entender por simple lectura, aun por una persona que conoce el lenguaje del programa, e imposible para aquellas que no lo conocen.

El pseudocódigo y los diagramas de flujo, en cambio, se sitúan en un punto intermedio de comprensión, entre el lenguaje natural y un programa. Estas dos herramientas poseen un poder de expresión equivalente; no obstante, los diagramas de flujo tienen la ventaja de ser más gráficos y visuales.

Con base en el ejemplo anterior, se puede afirmar que la parte de solución expresada en lenguaje natural tiene algunas ambigüedades para el usuario que no es el programador; por ejemplo, ¿qué significa la expresión “de pasos sucesivos de diálogo con el usuario”? Aunque, en ocasiones, también presenta ambigüedades hasta para el propio programador; por ejemplo, ¿cuáles son “los datos en una base de datos” ?, ¿una base de datos es relacional o de otro modelo?, ¿cuál interfaz?, ¿cómo se manejan las lecturas/escritura en dicha base de datos?

Las respuestas a las interrogantes anteriores se expresan de la siguiente forma:

- La primera ambigüedad (“pasos sucesivos”) se debe expresar lo más detallada posible por el destinatario del programa (el usuario).
- Los otros cuestionamientos son de detalles técnicos.

La descripción de un algoritmo usualmente se realiza en tres niveles:

1. Descripción de alto nivel. El primer paso consiste en la descripción del problema; luego, se selecciona un modelo matemático y se explica el algoritmo de manera verbal, posiblemente con ilustraciones, pero omitiendo detalles.

2. Descripción formal. En este nivel se usa un pseudocódigo o diagrama de flujo para describir la secuencia de pasos que conducen a la solución.

3. Implementación. Por último, en este nivel se muestra el algoritmo expresado en un lenguaje de programación específico, o algún objeto capaz de llevar a cabo instrucciones.

Para llegar a la implementación, primero se deben tener descripciones de alto nivel o formalmente explícitas, sobre todo cuando el trabajo de desarrollo de un algoritmo se hace en grupo.

1.3 Codificación de un programa

La *codificación* es la escritura en un lenguaje de programación de la representación del algoritmo desarrollada en las etapas precedentes. Dado que el diseño de un algoritmo es independiente del lenguaje de programación utilizado para su implementación, el código puede ser escrito con igual facilidad en un lenguaje o en otro.

Para realizar la conversión del algoritmo en programa se deben sustituir las palabras reservadas en español por sus homónimos en inglés, y las operaciones/instrucciones indicadas en lenguaje natural por el lenguaje de programación correspondiente.

Documentación interna.

Como se verá más tarde, la documentación de un programa se clasifica en interna y externa. La documentación interna es la que se incluye dentro del código del programa fuente mediante comentarios que ayudan a la comprensión del código. Todas las líneas de programas que comiencen con un símbolo / * son comentarios. El programa no los necesita y la computadora los ignora. Estas líneas de comentarios sólo sirven para hacer los programas más fáciles de comprender. El objetivo del programador debe ser escribir códigos sencillos y limpios.

Debido a que las máquinas actuales soportan grandes memorias (1.024 Mb o más de memoria central mínima en computadoras personales) no es necesario recurrir a técnicas de ahorro de memoria, por lo que es recomendable que se incluya el mayor número de comentarios posibles, pero eso sí, que sean significativos.

1.4 Compilación y ejecución de un programa

Una vez que el algoritmo se ha convertido en un programa fuente, es preciso introducirlo en memoria mediante el teclado y almacenarlo posteriormente en un disco. Esta operación se realiza con un programa editor. Posteriormente el programa fuente se convierte en un *archivo de programa* que se guarda (graba) en disco.

El **programa fuente** debe ser traducido a lenguaje máquina, este proceso se realiza con el compilador y el sistema operativo que se encarga prácticamente de la compilación.

Si tras la compilación se presentan errores (*errores de compilación*) en el programa fuente, es preciso volver a editar el programa, corregir los errores y compilar de nuevo. Este proceso se repite hasta que no se producen errores, obteniéndose el **programa objeto** que todavía no es ejecutable directamente. Suponiendo que no existen errores en el programa fuente, se debe instruir al sistema operativo para que realice la fase de **montaje o enlace** (*link*), carga, del programa objeto con las bibliotecas del programa del compilador. El proceso de montaje produce un **programa ejecutable**.

Una vez que el programa ejecutable se ha creado, ya se puede ejecutar (correr o rodar) desde el sistema operativo con sólo teclear su nombre (en el caso de DOS). Suponiendo que

no existen errores durante la ejecución (llamados **errores en tiempo de ejecución**), se obtendrá la salida de resultados del programa.

Las instrucciones u órdenes para compilar y ejecutar un programa en C, C++, ... o cualquier otro lenguaje dependerá de su entorno de programación y del sistema operativo en que se ejecute Windows, Linux, Unix, etc.

1.5 Verificación y depuración de un programa

La *verificación* o *compilación* de un programa es el proceso de ejecución del programa con una amplia variedad de datos de entrada, llamados *datos de test* o *prueba*, que determinarán si el programa tiene o no errores (“*bugs*”). Para realizar la verificación se debe desarrollar una amplia gama de datos de test: valores normales de entrada, valores extremos de entrada que comprueben los límites del programa y valores de entrada que comprueben aspectos especiales del programa.

La *depuración* es el proceso de encontrar los errores del programa y corregir o eliminar dichos errores. Cuando se ejecuta un programa, se pueden producir tres tipos de errores:

1. Errores de compilación. Se producen normalmente por un uso incorrecto de las reglas del lenguaje de programación y suelen ser *errores de sintaxis*. Si existe un error de sintaxis, la computadora no puede comprender la instrucción, no se obtendrá el programa objeto y el compilador imprimirá una lista de todos los errores encontrados durante la compilación.

2. Errores de ejecución. Estos errores se producen por instrucciones que la computadora puede comprender, pero no ejecutar. Ejemplos típicos son: división por cero y raíces cuadradas de números negativos. En estos casos se detiene la ejecución del programa y se imprime un mensaje de error.

3. Errores lógicos. Se producen en la lógica del programa y la fuente del error suele ser el diseño del algoritmo. Estos errores son los más difíciles de detectar, ya que el programa puede funcionar y no producir errores de compilación ni de ejecución, y sólo puede advertirse

el error por la obtención de resultados incorrectos. En este caso se debe volver a la fase de diseño del algoritmo, modificar el algoritmo, cambiar el programa fuente y compilar y ejecutar una vez más.

1.6 Documentación y mantenimiento

La documentación de un problema consta de las descripciones de los pasos a dar en el proceso de resolución de dicho problema. La importancia de la documentación debe ser destacada por su decisiva influencia en el producto final. Los programas pobremente documentados son difíciles de leer, más difíciles de depurar y casi imposibles de mantener y modificar.

La documentación de un programa puede ser *interna* y *externa*. La *documentación interna* es la contenida en líneas de comentarios. La *documentación externa* incluye análisis, diagramas de flujo y/o pseudocódigos, manuales de usuario con instrucciones para ejecutar el programa y para interpretar los resultados.

La documentación es vital cuando se desea corregir posibles errores futuros o bien cambiar el programa. Tales cambios se denominan *mantenimiento del programa*. Después de cada cambio la documentación debe ser actualizada para facilitar cambios posteriores. Es práctica frecuente numerar las sucesivas versiones de los programas **1.0, 1.1, 2.0, 2.1**, etc. (Si los cambios introducidos son importantes, se varía el primer dígito [**1.0, 2.0,...**]; en caso de pequeños cambios sólo se varía el segundo dígito [**2.0, 2.1...**].)

Unidad 2

Conceptos básicos de programación.

En esta unidad se presenta una introducción a los conceptos básicos del área de la computación y un enfoque práctica para la resolución de problemas en el computador.

Unidad II. Conceptos básicos de programación

2.1 La computadora

Una computadora es un dispositivo electrónico, utilizado para procesar información y obtener resultados, capaz de ejecutar cálculos y tomar decisiones a una velocidad de millones de veces más rápida en comparación a un ser humano. La computadora está conformada por dos partes: *hardware* y *software*. El *hardware* es la parte tangible mientras que el *software* es el conjunto de programas que indican a la computadora las tareas que debe realizar. Las computadoras procesan datos bajo el control de un conjunto de instrucciones denominadas programas de computadora. Estos programas controlan y dirigen a la computadora para que realice un conjunto de acciones (instrucciones) especificadas por personas especializadas, llamadas programadores de computadoras. **Fuente especificada no válida..**

2.2 ¿Cómo maneja la información un computador?

En vista a la naturaleza de la computadora, ella no es capaz de manejar la información de la misma manera como lo hacen los seres humanos, es decir, en letras, palabras y números. Se hizo necesario, entonces, establecer una relación entre la manera que maneja la información una computadora y la manera como la maneja el ser humano. La computadora, como dispositivo electrónico, establece dos posibles valores de información representados simbólicamente a través de los dígitos 0 y 1; estos valores representan, dentro de la realidad, ausencia o presencia de voltaje o corriente dentro de la computadora.

Ausencia (0)



Presencia (1)



Desde el punto de vista matemático, la computadora maneja la información en un sistema de numeración BINARIO, es decir, dos dígitos; por otro lado, los seres humanos manejan la información numérica en un sistema de numeración DECIMAL, es decir, 10 dígitos. El dígito binario recibe el nombre de *BIT* en el contexto de la ciencia de la computación. La palabra **Bit** es el acrónimo de *BI*nary *di*giT. (Dígito binario). La Real Academia Española (RAE) ha aceptado la palabra *bit* con el plural *bits*.

Si se toma en cuenta que la información que maneja el ser humano comprende un abecedario, con el cual se forman palabras, un sistema de numeración Decimal, con el cual se forman números y además, para la comprensión de la lectura, requiere de símbolos gramaticales y de ortografía, aunado a otros símbolos incluidos por las diversas ciencias exacta como la matemática, la física, etc., es fácil deducir que un dígito binario no puede representar a todo este cúmulo de información que día a día manejan los seres humanos. De la misma manera que el ser humano combina las letras para formar palabras o combina dígitos para formar números, los diseñadores iniciales de las computadoras decidieron formar números binarios como resultado de la combinación de dígitos binarios.

A diferencia de la forma como el ser humano crea sus palabras y números, la computadora se diseñó para trabajar con palabras de igual cantidad de dígitos binarios. Esta cantidad fue definida por Werner Buchholz en 1957 como números binarios de 8 dígitos y lo bautizó con el nombre de *BYTE*. La relación entre la computadora y el ser humano fue definida dentro de lo que se conoce como Tabla *ASCII* (*American Standard Code for Information Interchange*) que fue publicada como estándar por primera

vez en 1967 y fue actualizado por última vez en 1986 (ver Tabla 2-1). En la actualidad define códigos para 33 caracteres no imprimibles, de los cuales la mayoría son caracteres de control obsoletos que tienen efecto sobre cómo se procesa el texto, más otros 95 caracteres imprimibles que les siguen en la numeración (empezando por el carácter espacio).

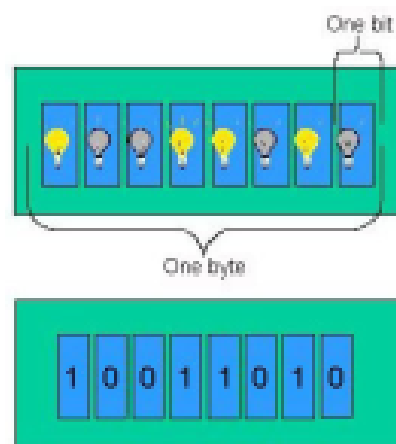


Tabla 2-1 ASCII de caracteres imprimibles.

| Dec | Hex | Car | Dec | Hex | Car | Dec | Hex | Car | Dec | Hex | Car | Dec | Hex | Car | Dec | Hex | Car |
|-----|-----|---------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 32 | 20 | espacio | 48 | 30 | 0 | 64 | 40 | @ | 80 | 50 | P | 96 | 60 | ` | 112 | 70 | p |
| 33 | 21 | ! | 49 | 31 | 1 | 65 | 41 | A | 81 | 51 | Q | 97 | 61 | a | 113 | 71 | q |
| 34 | 22 | " | 50 | 32 | 2 | 66 | 42 | B | 82 | 52 | R | 98 | 62 | b | 114 | 72 | r |
| 35 | 23 | # | 51 | 33 | 3 | 67 | 43 | C | 83 | 53 | S | 99 | 63 | c | 115 | 73 | s |
| 36 | 24 | \$ | 52 | 34 | 4 | 68 | 44 | D | 84 | 54 | T | 100 | 64 | d | 116 | 74 | t |
| 37 | 25 | % | 53 | 35 | 5 | 69 | 45 | E | 85 | 55 | U | 101 | 65 | e | 117 | 75 | u |
| 38 | 26 | & | 54 | 36 | 6 | 70 | 46 | F | 86 | 56 | V | 102 | 66 | f | 118 | 76 | v |
| 39 | 27 | ' | 55 | 37 | 7 | 71 | 47 | G | 87 | 57 | W | 103 | 67 | g | 119 | 77 | w |
| 40 | 28 | (| 56 | 38 | 8 | 72 | 48 | H | 88 | 58 | X | 104 | 68 | h | 120 | 78 | x |
| 41 | 29 |) | 57 | 39 | 9 | 73 | 49 | I | 89 | 59 | Y | 105 | 69 | i | 121 | 79 | y |
| 42 | 2A | * | 58 | 3A | : | 74 | 4A | J | 90 | 5A | Z | 106 | 6A | j | 122 | 7A | z |
| 43 | 2B | + | 59 | 3B | ; | 75 | 4B | K | 91 | 5B | [| 107 | 6B | k | 123 | 7B | { |
| 44 | 2C | , | 60 | 3C | < | 76 | 4C | L | 92 | 5C | \ | 108 | 6C | l | 124 | 7C | |
| 45 | 2D | - | 61 | 3D | = | 77 | 4D | M | 93 | 5D |] | 109 | 6D | m | 125 | 7D | } |
| 46 | 2E | . | 62 | 3E | > | 78 | 4E | N | 94 | 5E | ^ | 110 | 6E | n | 126 | 7E | ~ |
| 47 | 2F | / | 63 | 3F | ? | 79 | 4F | O | 95 | 5F | _ | 111 | 6F | o | | | |

Observe en la tabla la relación que existe entre los *Byte* y las letras del alfabeto. Desde el punto de vista del sistema numérico binario, la letra A mayúscula es menor que la letra B mayúscula y así sucesivamente; es decir que estas relaciones le permitirán a la computadora ordenar alfabéticamente una serie de nombres, ya que los conjuntos de *Byte* que las componen poseen la misma relación que el alfabeto.

A medida que la tecnología informática se difundió a lo largo del mundo, se desarrollaron diferentes estándares y las empresas desarrollaron muchas variaciones del código *ASCII* para facilitar la escritura de lenguas diferentes al inglés que usaran alfabetos latinos. Se pueden encontrar algunas de esas variaciones clasificadas como "ASCII Extendido". Estos nuevos símbolos corresponden a los bytes cuyo valor decimal está en el rango de 128 a 255. Dentro de estos nuevos símbolos está la ñe mayúscula y minúscula, las vocales acentuadas, símbolos gramaticales y símbolos de otras lenguas diferentes al castellano.

La Real Academia Española (RAE) define la palabra *Byte*, como la unidad de información compuesta generalmente de ocho bits

2.3 Unidades de medida de la información almacenada.

La memoria principal es uno de los componentes más importantes de una computadora y sirve para almacenamiento de información (datos y programas). Existen dos tipos de memoria y de almacenamiento: Almacenamiento principal (memoria principal o memoria central) y almacenamiento secundario o almacenamiento masivo (discos, cintas, etc.).

La memoria central de una computadora es una zona de almacenamiento organizada en centenares o millares de unidades de almacenamiento individual o celdas. La memoria central consta de un conjunto de celdas de memoria (estas celdas o posiciones de memoria se denominan también palabras, aunque no “guardan” analogía con las palabras del lenguaje). Cada palabra puede ser un grupo de 8 bits, 16 bits, 32 bits o incluso 64 bits, en las computadoras más modernas y potentes. Si la palabra es de 8 bits se conoce como byte. El término bit (dígito binario)¹⁰ se deriva de las palabras inglesas “*binary digit*” y es la unidad de información más pequeña que puede tratar una computadora. El término *byte* es muy utilizado en la jerga informática y, normalmente, las palabras de 16 bits se suelen conocer como palabras de 2 bytes, y las palabras de 32 bits como palabras de 4 bytes.

La memoria central de una computadora puede tener desde unos centenares de millares de bytes hasta millones de bytes. Como el byte es una unidad elemental de almacenamiento, se utilizan múltiplos para definir el tamaño de la memoria central: kilobyte (kB) igual a 1.024 bytes¹¹ (2¹⁰), Megabyte (MB) igual a 1.024 × 1.024 bytes (2²⁰ = 1.048.576), Gigabyte (GB) igual a 1.024 MB (2³⁰ = 1.073.741.824). Las abreviaturas MB, GB y TB se han vuelto muy populares como unidades de medida de la potencia de una computadora.

La aplicación de estos prefijos representa un mal uso de la terminología de medidas, ya que en otros campos las referencias a las unidades son potencias de 10. Por ejemplo, las medidas en distancias, kilómetro (km) se refiere a 1.000 metros, las medidas de frecuencias, Megahercio (MHz) se refieren a 1.000.000 de hercios. En la jerga informática popular para igualar terminología, se suele hablar de 1 kB como 1.000 bytes y 1 MB como 1.000.000 de bytes y un 1 GB como 1.000 millones de bytes, sobre todo para correspondencia y fáciles

cálculos mentales, aunque como se observa en la Tabla 2-2 estos valores son sólo aproximaciones prácticas **Fuente especificada no válida..**

Tabla 2-2. Unidades de medida de almacenamiento

| | | | | | | | |
|------------------|-------------|------------|-----------------|----------|----------|-------------|---------------------|
| <i>Byte</i> | <i>Byte</i> | <i>(B)</i> | <i>equivale</i> | <i>a</i> | <i>8</i> | <i>bits</i> | |
| <i>Kilobyte</i> | Kbyte | (kB) | equivale | a | 1.024 | bytes | (10 ₃) |
| <i>Megabyte</i> | Mbyte | (MB) | equivale | a | 1.024 | Kbytes | (10 ₆) |
| <i>Gigabyte</i> | Gbyte | (GB) | equivale | a | 1.024 | Mbytes | (10 ₉) |
| <i>Terabyte</i> | Tbyte | (TB) | equivale | a | 1.024 | Gbytes | (10 ₁₂) |
| <i>Petabyte</i> | Pbyte | (PB) | equivale | a | 1.024 | Tbytes | (10 ₁₅) |
| <i>Exabyte</i> | Ebyte | (EB) | equivale | a | 1.024 | Pbytes | (10 ₁₈) |
| <i>Zettabyte</i> | Zbyte | (ZB) | equivale | a | 1.024 | Ebytes | (10 ₂₁) |
| <i>Yotta</i> | Ybyte | (YB) | equivale | a | 1.024 | Zbytes | (10 ₂₄) |

1 Tb = 1.024 Gb; 1 GB = 1.024 Mb = 1.048.576 kb = 1.073.741.824 b

2.4 Partes del computador

2.4.1 Hardware de una computadora

El *hardware* se refiere a todos los componentes físicos (que se pueden tocar), en el caso de una computadora personal serían el monitor, teclado, la placa base, el microprocesador, la tarjeta de memoria etc. *Hardware* es un neologismo proveniente del inglés definido por la Real Academia Española como el conjunto de elementos materiales que conforman una computadora; no tiene equivalente en el castellano.

De manera muy general, el *Hardware* de una computadora se puede clasificar según la función que elabora, en tres grandes grupos:

1) Microprocesador:

- a. **Unidad Central de Proceso:** es la encargada de ejecutar las órdenes dadas a la computadora.

- b. **Unidad Aritmética y Lógica:** es la encargada de realizar las operaciones aritméticas elementales, así como determinar la relación entre dos valores escalares.
- c. Partes misceláneas que sirven para el manejo de la información que entra y sale del microprocesador.

2) Memoria:

- a. **Random Access Memory (RAM):** es el lugar donde la computadora coloca la información y los procesos que la están manipulando a fin de obtener resultados. Su contenido se pierde al apagar la computadora, por eso se dice que esta memoria es volátil.
- b. **Read Only Memory (ROM):** contiene las órdenes iniciales que ejecuta la computadora al encenderse. Contiene, también, los procesos básicos para manejar y controlar todas las partes electrónicas y dispositivos que acompañan al microprocesador. Hoy en día se están sustituyendo por memorias flash para facilitar su actualización.

3) Periféricos:

Se denominan *periféricos* tanto a las unidades o dispositivos a través de los cuales la computadora se comunica con el mundo exterior, como a los sistemas que almacenan o archivan la información, sirviendo de memoria auxiliar de la memoria principal (RAM).

- a. **Unidades de Entrada:** Captan y envían los datos al dispositivo que los procesará, según las ordenes ejecutadas por la Unidad Central de proceso. A través de estas unidades el ser humano introduce información en la computadora. Ejemplos de unidades de entrada: Teclado, Mouse, Escáner, Cámara Web, Micrófono, Joystick, entre otros.
- b. **Unidades de Salida:** Son dispositivos que muestran o proyectan información hacia el exterior de la computadora. La mayoría son para informar, alertar, comunicar, proyectar o dar al ser humano cierta información. Ejemplos de unidades de salida: Monitor, Impresora, Altavoces, Auriculares, entre otros.

- c. **Unidades de comunicación:** Son los dispositivos que se encargan de comunicarse con otras máquinas o computadoras, ya sea para trabajar en conjunto, o para enviar y recibir información. Ejemplos de unidades de comunicación: Fax-Modem, Tarjetas de Red, Wireless y Bluetooth, Controladores USB e Infrarrojos, entre otros.
- d. **Unidades de almacenamiento:** Son los dispositivos que almacenan información por bastante tiempo. La memoria RAM no puede ser considerada un periférico de almacenamiento, ya que su memoria es volátil y temporal. Ejemplos de unidades de almacenamiento: Disco Duro, Grabador o lector de CD, DVD, HD-DVD y Blu-ray, Memoria Flash, Memoria portátil, entre otros.

2.4.2 Software

Se denomina **software** (palabra de origen inglés), programática, equipamiento lógico o soporte lógico a todos los componentes intangibles de una computadora, es decir, al conjunto de programas y procedimientos necesarios para hacer posible la realización de una tarea específica, en contraposición a los componentes físicos del sistema (hardware).

El software es quien al ejecutar una tarea da un ambiente de inteligencia similar a la del ser humano (y a veces hasta sorprendente) por parte de la computadora, a la que se le conoce como inteligencia aparente. Según su función, el software se clasifica en tres grandes grupos:

- a) **Software de sistema:** El software del sistema coordina las diferentes partes de un sistema de computadora y conecta e interactúa entre el software de aplicación y el hardware de la computadora. Otro tipo de software del sistema que gestiona, controla las actividades de la computadora y realiza tareas de proceso comunes, se denomina *utility* o utilidades (en algunas partes de Latinoamérica, utilerías). El software del sistema que gestiona y controla las actividades de la computadora se denomina sistema operativo. Otro software del sistema son los programas traductores o de traducción de lenguajes de computadora que convierten los lenguajes de programación, entendibles por los programadores, en lenguaje máquina que entienden las computadoras.

El software del sistema es el conjunto de programas indispensables para que la máquina funcione; se denominan también programas del sistema. Estos programas son, básicamente, el sistema operativo, los editores de texto, los compiladores/intérpretes (lenguajes de programación) y los programas de utilidad **Fuente especificada no válida..**

- b) **Software de programación:** proporciona herramientas para ayudar al programador a escribir programas informáticos y a usar diferentes lenguajes de programación de forma práctica. Incluye entre otros: Editores de Texto, compiladores, intérpretes, enlazadores, depuradores.
- c) **Software de aplicación:** permite a los seres humanos llevar a cabo una o varias tareas más específicas, en cualquier campo de actividad susceptible de ser automatizado o asistido, con especial énfasis en los negocios.

En la asignatura Computación I, se iniciará en el área de software de programación, desde el punto de vista de resolver problemas usando un lenguaje de programación, cuyo resultado final será un inicio a un software de aplicación.

Por otro lado, el software puede existir dentro de una computadora en tres formas diferentes:

- a) **Código fuente:** escrito por programadores. Contiene el conjunto de instrucciones destinadas a la computadora. El conjunto de instrucciones no está escrito en un lenguaje que la computadora pueda entender directamente, ya que está escrito en lenguaje del ser humano.
- b) **Código objeto:** resultado del uso de un compilador sobre el código fuente. Consiste en una traducción de este último hacia el lenguaje nativo de la computadora (byte). El código objeto no es directamente inteligible por el ser humano, pero tampoco es puede ser ejecutado por la computadora ya que le falta añadir fragmentos de código objeto para ser directamente funcional en la computadora donde quiere colocarse a trabajar.

- c) **Código ejecutable:** resultado de enlazar uno o varios fragmentos de código objeto. Constituye un archivo binario con un formato tal que el sistema operativo es capaz de cargarlo en la memoria de una computadora, y proceder a su ejecución.

2.4.3 Traductores de lenguaje: el proceso de traducción de un programa.

El proceso de traducción de un programa fuente escrito en un lenguaje de alto nivel a un lenguaje máquina comprensible por la computadora, se realiza mediante programas llamados “traductores”. Los traductores de lenguaje son programas que traducen a su vez los programas fuente escritos en lenguajes de alto nivel a código máquina. Los traductores se dividen en compiladores e intérpretes **Fuente especificada no válida..**

2.4.3.1 Intérpretes

Un *intérprete* es un traductor que toma un programa fuente, lo traduce y, a continuación, lo ejecuta. Los programas intérpretes clásicos como BASIC, prácticamente ya no se utilizan, más que en circunstancias especiales. Sin embargo, está muy extendida la versión interpretada del lenguaje Smalltalk, un lenguaje orientado a objetos puro. El sistema de traducción consiste en: traducir la primera sentencia del programa a lenguaje máquina, se detiene la traducción, se ejecuta la sentencia; a continuación, se traduce la siguiente sentencia, se detiene la traducción, se ejecuta la sentencia y así sucesivamente hasta terminar el programa (Figura 2).

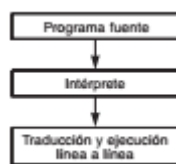


Figura 2. Intérprete

2.4.3.2 Compiladores

Un *compilador* es un programa que traduce los programas fuente escritos en lenguaje de alto nivel a lenguaje máquina. La traducción del programa completo se realiza en una sola operación denominada **compilación** del programa; es decir, se traducen todas las

instrucciones del programa en un solo bloque. El programa compilado y depurado (eliminados los errores del código fuente) se denomina *programa ejecutable* porque ya se puede ejecutar directamente y cuantas veces se desee; sólo deberá volver a compilarse de nuevo en el caso de que se modifique alguna instrucción del programa. De este modo el programa ejecutable no necesita del compilador para su ejecución. Los traductores de lenguajes típicos más utilizados son: **C**, **C++**, **Java**, **C#**, **Pascal**, **FORTRAN** y **COBOL** (Figura 3).

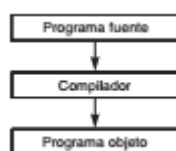


Figura 3. Compilación

2.4.4 Programa y dato

Los términos programa y dato se han utilizado sin que se definieran previamente, ya que son ambos son términos conocidos dentro de otros contextos. Antes de seguir avanzando en nuevos temas, es necesario dar una definición formal de estos términos dentro del contexto de estudio: La Computación.

Un **Programa** es una secuencia de pasos, órdenes o instrucciones que al ejecutarse logran cumplir una tarea específica. Un **Dato** es la información del ser humano representada simbólicamente a través de letras y dígitos en la computadora. De esta manera, la Programación de Computadoras es el proceso de crear programas que permitan automatizar los procesos de cálculo manual, así como también la automatización de procesos que incluyan la obtención de información para su posterior procesamiento.

La asignatura Computación I comprende la enseñanza de las técnicas básicas de programación para la resolución de problemas matemáticos o no, que generen en los estudiantes las habilidades de razonamiento para la automatización de los procesos de ingeniería que posteriormente serán dictados a lo largo de la carrera.

2.4.5 Resumen

Una computadora es una máquina para procesar información y obtener resultados en función de unos datos de entrada.

Hardware: parte física de una computadora (dispositivos electrónicos).

Software: parte lógica de una computadora (programas).

Las computadoras se componen de:

- Dispositivos de Entrada/Salida (E/S).
- Unidad Central de Proceso (Unidad de Control y Unidad Lógica y Aritmética).
- Memoria central.
- Dispositivos de almacenamiento masivo de información (memoria auxiliar o externa).

El *software del sistema* comprende, entre otros, el sistema operativo **Windows**, **Linux**, en computadoras personales y los lenguajes de programación. Los *lenguajes de programación* de alto nivel están diseñados para hacer más fácil la escritura de programas que los lenguajes de bajo nivel. Existen numerosos lenguajes de programación cada uno de los cuales tiene sus propias características y funcionalidades, y normalmente son más fáciles de transportar a máquinas diferentes que los escritos en lenguajes de bajo nivel. Los programas escritos en lenguaje de alto nivel deben ser traducidos por un compilador antes de que se puedan ejecutar en una máquina específica. En la mayoría de los lenguajes de programación se requiere un compilador para cada máquina en la que se desea ejecutar programas escritos en un lenguaje específico.

Los lenguajes de programación se clasifican en:

- *Alto nivel:* Pascal, FORTRAN, Visual Basic, C, Ada, Modula-2, C++, Java, Delphi, C#, etc.
- *Bajo nivel:* Ensamblador.
- *Máquina:* Código máquina.

- *Diseño de Web*: SMGL, HTML, XML, PHP.

Los programas traductores de lenguajes son:

- Compiladores.
- Intérpretes.

Un método general para la resolución de un problema con computadora tiene las siguientes fases:

1. Análisis del programa.
2. Diseño del algoritmo.
3. Codificación.
4. Compilación y ejecución.
5. Verificación.
6. Documentación y mantenimiento.

El sistema más idóneo para resolver un problema es descomponerlo en módulos más sencillos y luego, mediante diseños descendentes y refinamiento sucesivo, llegar a módulos fácilmente codificables. Estos módulos se deben codificar con las estructuras de control de programación estructurada.

1. *Secuenciales*: las instrucciones se ejecutan sucesivamente una después de otra.
2. *Repetitivas*: una serie de instrucciones se repiten una y otra vez hasta que se cumple una cierta condición.
3. *Selectivas*: permite elegir entre dos alternativas (dos conjuntos de instrucciones) dependiendo de una condición determinada)

Unidad 2. Conceptos básicos de programación

Esta unidad es fundamental para el inicio en la programación, se presentan los tipos de datos a utilizar, los operadores y como escribir expresiones aritméticas y lógicas.

2.5 Algoritmo

2.5.1 Concepto y propiedades

El objetivo fundamental de este texto es enseñar a resolver problemas mediante una computadora. El programador de computadora es una persona que resuelve problemas, por lo que para llegar a ser un programador eficaz se necesita aprender a resolver problemas de un modo riguroso y sistemático. La **metodología de la programación** es la metodología necesaria para resolver problemas mediante programas. El eje central de esta metodología es el concepto, de algoritmo.

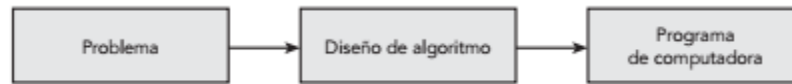
Un **algoritmo** es un método para resolver un problema. Aunque la popularización del término ha llegado con el advenimiento de la era informática, algoritmo proviene, de Mohammed Al-Khōwārizmi, matemático persa que vivió durante el siglo IX y alcanzó gran reputación por el enunciado de las reglas paso a paso para sumar, restar, multiplicar y dividir números decimales; la traducción al latín del apellido en la palabra algorismus derivó posteriormente en algoritmo. Euclides, el gran matemático griego (del siglo IV a. C.), quien inventó un método para encontrar el máximo común divisor de dos números, se considera junto con Al-Khōwārizmi el otro gran padre de la algoritmia (ciencia que trata de los algoritmos).

El profesor Niklaus Wirth, inventor de Pascal, Modula-2 y Oberon, tituló uno de sus más famosos libros, *Algoritmos + Estructuras de datos = Programas*, significándonos que solo se puede llegar a realizar un buen programa con el diseño de un algoritmo y una correcta estructura de datos. Esta ecuación será una de las hipótesis fundamentales consideradas para el inicio del aprendizaje de la programación.

La resolución de un problema exige el diseño de un algoritmo que resuelva el problema propuesto.

Los pasos para la resolución de un problema son:

1. *Diseño del algoritmo*, que describe la secuencia ordenada de pasos, sin ambigüedades, que conducen a la solución de un problema dado. (*Análisis del problema y desarrollo del algoritmo.*)
2. Expresar el algoritmo como un programa en un lenguaje de programación adecuado. (*Fase de codificación.*)
3. *Ejecución y validación* del programa por la computadora.



Resolución de un problema.

Para llegar a la realización de un programa es necesario el diseño previo de un algoritmo, de modo que sin algoritmo no puede existir un programa.

Los algoritmos son independientes tanto del lenguaje de programación en que se expresan como de la computadora que los ejecuta. En cada problema el algoritmo se puede expresar en un lenguaje diferente de programación y ejecutarse en una computadora distinta; sin embargo, el algoritmo será siempre el mismo. Así, por ejemplo, en una analogía con la vida diaria, una receta de un plato de cocina se puede expresar en español, inglés o francés, pero cualquiera que sea el lenguaje, los pasos para la elaboración del plato se realizarán sin importar el idioma del cocinero.

En la ciencia de la computación y en la programación, los algoritmos son más importantes que los lenguajes de programación o las computadoras. Un lenguaje de programación es tan solo un medio para expresar un algoritmo y una computadora es solo un procesador para ejecutarlo. Tanto el lenguaje de programación como la computadora son los medios para obtener un fin: conseguir que el algoritmo se ejecute y se efectúe el proceso correspondiente.

2.5.2 Características de los algoritmos

Las características fundamentales que debe cumplir todo algoritmo son:

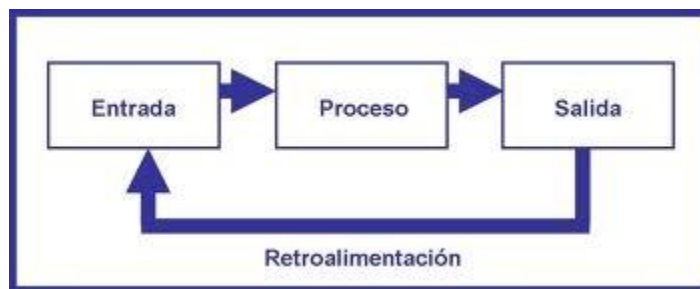
- Un algoritmo debe ser **preciso** e indicar el orden de realización de cada paso.
- Un algoritmo debe estar **definido**. Si se sigue un algoritmo dos veces, se debe obtener el mismo resultado cada vez.

- Un algoritmo debe ser **finito**. Si se sigue un algoritmo, se debe terminar en algún momento; o sea, debe tener un número finito de pasos.
- Asimismo, **un algoritmo tiene que ser legible**. Esto significa que el texto que describe debe ser claro y conciso, de una manera tal que permita su comprensión inmediata, es decir sin procedimientos rebuscados o poco claros.
- Por último, **un algoritmo debe estar definido en tres partes fundamentales**, las cuales son: Entrada, Proceso y Salida.

2.5.3 Componentes de un algoritmo

Conceptualmente, un algoritmo tiene tres componentes:

1. la **entrada**: son los datos sobre los que el algoritmo opera;
2. el **proceso**: son los pasos que hay que seguir, utilizando la entrada;
3. la **salida**: es el resultado que entrega el algoritmo.



Nota: En programación, el proceso es una secuencia de **sentencias**, que debe ser realizada en orden. El proceso también puede tener **ciclos** (grupos de sentencias que son ejecutadas varias veces) y **condicionales** (grupos de sentencias que sólo son ejecutadas bajo ciertas condiciones).

2.5.4 Como hacer un algoritmo.

En el caso que necesitemos realizar un algoritmo para poder resolver problemas o mejorar algún proceso en nuestra actividad, lo podemos llevar a cabo de manera bastante sencilla, ya que lo único que tenemos que hacer es poner claro que necesitamos y como lo podemos resolver.

Para ello debemos realizar la serie de pasos necesarios y sus derivaciones para poder llegar al resultado esperado del problema que tenemos entre manos. Los pasos para definir y concretar un algoritmo son los siguientes:

- Primer paso: Análisis previo del problema o necesidad. Lo primero que tenemos que hacer, antes de comenzar con el desarrollo de cualquier algoritmo es llevar a cabo un análisis pormenorizado de la situación o problema.
- Segundo paso: Definir los requerimientos. En este paso se debe definir exactamente el problema que tenemos que solucionar y desglosarlo, incluyendo todas las derivaciones que puedan surgir.
- Tercer paso: La identificación de los módulos. En este paso, identificar claramente los módulos es tan importante como la identificación de los requerimientos. Esto es así debido a que identificar correctamente los módulos nos va servir para simplificar considerablemente la puesta en marcha de los pasos del algoritmo correcto para nuestro problema, y que hemos identificado en el paso anterior.
- Cuarto paso: La creación del algoritmo. En este punto debemos asegurarnos que el algoritmo cumpla con todos los requerimientos adecuados para llevar a cabo la función encomendada. Esto es similar tanto para los algoritmos no computacionales como para los algoritmos computacionales. En el caso de tratarse de un algoritmo computacional, además deberá cumplir con ciertas características para poder luego implementarse en cualquier lenguaje de programación.
- Quinto paso: La implementación del algoritmo. En el caso de los algoritmos computacionales, la implementación de los mismos se debe llevar a cabo traduciendo el mismo a un lenguaje de programación con el propósito de que cualquier computadora pueda interpretar sus instrucciones y enviar a su hardware la información necesaria para poder completar los pasos correspondientes y de esta manera obtener el resultado esperado.
- Sexto paso: Creación de las herramientas para llevar a cabo el algoritmo. En este último, y si pudimos cumplimentar correctamente con todos los pasos anteriores, ya estaremos en posición para poder crear las herramientas necesarias para poder ejecutar el algoritmo desarrollado. En el caso de tratarse de un algoritmo computacional, podemos desarrollar a través de cualquier lenguaje de programación una aplicación para poder llevarlo a cabo, la cual contará con una serie de instrucciones que ordenadas una detrás de la otra podrá representar el algoritmo que hemos diseñado y poder ofrecer una solución a los requerimientos identificados. En los casos en que se trate de un algoritmo no computacional, podemos desarrollar lo necesario teniendo en cuenta los pasos que debe seguir el algoritmo, como por ejemplo una línea de producción.

(Extraído de: <https://www.tecnologia-informatica.com/algoritmo-definicion/>)

Un ejemplo de Algoritmo de la vida diaria podría ser:

Preparación de una masa para pan:

1. cuente con manteca, harina, agua, levadura, y sal
2. mezcle los ingredientes

3. amase hasta formar un bolo
4. espere hasta leudar
5. caliente el horno
6. lleve el bolo al horno
7. retire del horno luego de X minutos

Observación: Si Ud. se fija en este algoritmo no quedan claros muchas instrucciones, como por ejemplo cantidad de los ingredientes, temperatura del horno, tiempo de cocción, etc. Es decir, necesitamos mayor precisión. También podemos decir que el lenguaje no es muy claro y no podrá ser interpretado por una persona que hable otro idioma, por ejemplo. Entonces es necesario definir ciertos acuerdos tanto en la forma de expresar un algoritmo sintaxis y en las palabras (o símbolos) que utilizaremos para expresarlo.

Ejemplo: calcular la media de dos números

Algoritmo

1. Ingrese dos números, llamados A y B
2. Calcule la media de acuerdo a la fórmula $(A+B)/2$ y deje el resultado en M
3. Entregue valor de M

Observación: este algoritmo es más preciso y puede llevarse a un “programa” que obtenga la solución.

Para expresar un algoritmo podemos utilizar variadas técnicas como: **textual** mediante pseudocódigo, o **gráfica** mediante “diagramas de flujo”, u otras técnicas como UML (lenguaje de modelamiento Unificado). A continuación, se le presentan varios ejemplos de algoritmo:

Ejemplo 2-1

Un cliente ejecuta un pedido a una fábrica. La fábrica examina en su banco de datos la ficha del cliente, si el cliente es solvente entonces la empresa acepta el pedido; en caso contrario, lo rechazará. Redactar el algoritmo correspondiente.

Los pasos del algoritmo son:

1. Inicio.
2. Leer el pedido.
3. Examinar la ficha del cliente.
4. Si el cliente es solvente, aceptar pedido;
5. en caso contrario, rechazar pedido.
6. Fin.

Ejemplo 2-2

Se desea diseñar un algoritmo para saber si un número es primo o no.

Un número es primo si solo puede dividirse entre sí mismo y entre la unidad (es decir, no tiene más divisores que él mismo y la unidad). Por ejemplo, 9, 8, 6, 4, 12, 16, 20, etc., no son primos, ya que son divisibles entre números distintos a ellos mismos y a la unidad. Así, 9 es divisible entre 3, 8 lo es entre 2, etc. El algoritmo de resolución del problema pasa por dividir sucesivamente el número entre 2, 3, 4..., etcétera.

1. Inicio.
2. Poner X igual a 2 ($X \leftarrow 2$, X variable que representa a los divisores del número que se busca N).
3. Dividir N entre X (N/X).
4. Si el resultado de N/X es entero, entonces N no es número primo y se bifurca al punto 7; en caso contrario continuar el proceso.
5. Suma 1 a X ($X \leftarrow X + 1$).
6. Si X es igual a N, entonces N es primo; en caso contrario bifurcar al punto 3.

7. Fin.

Por ejemplo, si N es 131, los pasos anteriores serían:

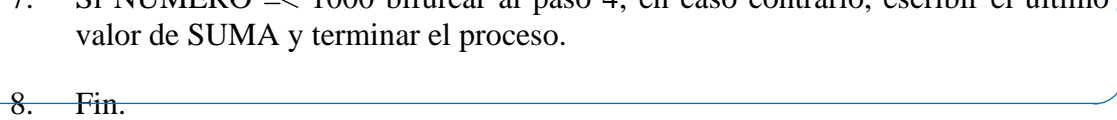
1. Inicio.
2. $X = 2$.
3. $131/X$. Como el resultado no es entero, se continúa el proceso.
4. $X \leftarrow 2 + 1$, luego $X = 3$.
5. Como X no es 131, se continúa el proceso.
6. $131/X$ resultado no es entero.
7. $X \leftarrow 3 + 1$, $X = 4$.
8. Como X no es 131 se continúa el proceso.
9. $131/X$..., etc.
10. Fin.

Ejemplo 2-3

Realizar la suma de todos los números pares entre 2 y 1000.

El problema consiste en sumar $2 + 4 + 6 + 8 \dots + 1\,000$. Utilizaremos las palabras SUMA y NÚMERO (variables, serán denominadas más tarde) para representar las sumas sucesivas $(2 + 4)$, $(2 + 4 + 6)$, $(2 + 4 + 6 + 8)$, etc. La solución se puede escribir con el siguiente algoritmo:

1. Inicio.
2. Establecer SUMA a 0.
3. Establecer NÚMERO a 2.

4. Sumar NÚMERO a SUMA. El resultado será el nuevo valor de la
 5. suma (SUMA).
 6. Incrementar NÚMERO en 2 unidades.
 7. Si NÚMERO \leq 1000 bifurcar al paso 4; en caso contrario, escribir el último valor de SUMA y terminar el proceso.
 8. Fin.
- 

2.6 Representación gráfica de los algoritmos

Para representar un algoritmo se debe utilizar algún método que permita independizar dicho algoritmo del lenguaje de programación elegido. Ello permitirá que un algoritmo pueda ser codificado de manera indistinta en cualquier lenguaje. Para conseguir este objetivo se precisa que el algoritmo sea representado gráfica o numéricamente, de modo que las sucesivas acciones no dependan de la sintaxis de ningún lenguaje de programación, sino que la descripción pueda servir fácilmente para su transformación en un programa, es decir, su codificación.

Los métodos usuales para representar un algoritmo son:

1. diagrama de flujo,
2. lenguaje de especificación de algoritmos: pseudocódigo,
3. lenguaje español, inglés...
4. fórmulas.

Los métodos anteriores no suelen ser fáciles de transformar en programas. Una descripción en español narrativo no es satisfactoria, ya que es demasiado prolija y generalmente ambigua. Una fórmula, sin embargo, es un buen sistema de representación. Por ejemplo, las fórmulas para la solución de una ecuación cuadrática (de segundo grado: $ax^2 + bx + c = 0$) son un medio sucinto de expresar el procedimiento algorítmico que se debe ejecutar para obtener las raíces de dicha ecuación.

1. Elevar al cuadrado b.
2. Tomar a; multiplicar por c; multiplicar por 4.

3. Restar el resultado obtenido de 2 del resultado de 1, etcétera.

Sin embargo, no es frecuente que un algoritmo pueda ser expresado por medio de una simple fórmula.

2.6.1 Pseudocódigo

El pseudocódigo es un lenguaje de especificación (descripción) de algoritmos. El uso de tal lenguaje hace el paso de codificación final (esto es, la traducción a un lenguaje de programación) relativamente fácil. Los lenguajes APL, Pascal y Ada se utilizan a veces como lenguajes de especificación de algoritmos.

El pseudocódigo nació como un lenguaje similar al inglés y era un medio de representar básicamente las estructuras de control de programación estructurada que se verán en capítulos posteriores. Se considera un primer borrador, dado que el pseudocódigo tiene que traducirse posteriormente a un lenguaje de programación. El pseudocódigo no puede ser ejecutado por una computadora. La ventaja del pseudocódigo es que, en su uso, en la planificación de un programa, el programador se puede concentrar en la lógica y en las estructuras de control y no preocuparse de las reglas de un lenguaje específico. Es también fácil modificar el pseudocódigo si se descubren errores o anomalías en la lógica del programa, mientras que en muchas ocasiones suele ser difícil el cambio en la lógica, una vez que está codificado en un lenguaje de programación. Otra ventaja del pseudocódigo es que puede ser traducido fácilmente a lenguajes estructurados como Pascal, C, FORTRAN 77/90, C++, Java, C#, etcétera.

El pseudocódigo original utiliza para representar las acciones sucesivas palabras reservadas en inglés, similares a sus homónimas en los lenguajes de programación, como *start*, *end*, *stop*, *if-then-else*, *while-end*, *repeat-until*, etc. La escritura de pseudocódigo exige normalmente la indentación (sangría en el margen izquierdo) de diferentes líneas.

La representación en pseudocódigo del diagrama de flujo es la siguiente:

Start

// cálculo de impuestos y salario

read nombre, horas, precio

```
salario ← horas * precio
tasas ← 0,25 * salario
salario_netto ← salario - tasas
write nombre, salario, tasas, salario_netto
```

La línea precedida por // se denomina comentario. Es una información al lector del programa y no realiza ninguna instrucción ejecutable, solo tiene efecto de documentación interna del programa. Algunos autores suelen utilizar corchetes o llaves.

No es recomendable el uso de apóstrofes o simples comillas como representan algunos lenguajes primitivos los comentarios, ya que este carácter es representativo de apertura o cierre de cadenas de caracteres como Pascal o FORTRAN y daría lugar a confusión.

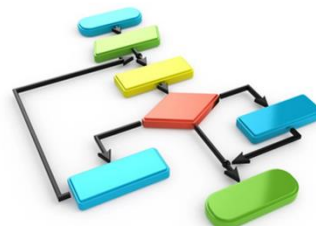
```
inicio
//arranque matinal de un coche
introducir la llave de contacto
tirar del estrangulador del aire
girar la llave de contacto
pisar el acelerador
oír el ruido del motor
pisar de nuevo el acelerador
esperar unos instantes a que se caliente el motor
llevar el estrangulador de aire a su posición
fin
```

Por fortuna, aunque el pseudocódigo nació como un sustituto del lenguaje de programación y, por consiguiente, sus palabras reservadas se conservaron o fueron muy similares a las del idioma inglés, el uso del pseudocódigo se ha extendido en la comunidad hispana con términos en español como: **inicio**, **fin**, **parada**, **leer**, **escribir**, **si-entonces-si_no**, **mientras**, **fin_mientras**, **repetir**, **hasta_ que**, etc. Sin duda, el uso

de la terminología del pseudocódigo en español ha facilitado y facilitará considerablemente el aprendizaje y uso diario de la programación.

2.6.2 Diagramas de Flujo

Un **diagrama de flujo** (*flowchart*) es una de las técnicas de representación de algoritmos más antigua y a la vez más utilizada, aunque su empleo ha disminuido considerablemente, sobre todo, desde la aparición de lenguajes de programación estructurados. Un diagrama de flujo es un diagrama que utiliza los símbolos (cajas) estándar mostrados en la tabla 2.2 y que tiene los pasos de algoritmo escritos en esas cajas unidas por flechas, denominadas líneas de flujo, que indican la secuencia en que se debe ejecutar.



Los símbolos estándar normalizados por **ANSI** (American National Standard Institute) son muy variados. En la figura 2.3 se representa una plantilla de dibujo típica donde se contemplan la mayoría de los símbolos utilizados en el diagrama; sin embargo, los símbolos más utilizados representan:

- | | | |
|----------|-----------------|---------------------|
| ●Proceso | ●Decisión | ●Conectores |
| ●Fin | ●Entrada/salida | ●Dirección de flujo |

2.7 Programas y Programación

Programación es un proceso de resolución de problemas. Las técnicas más comunes incluyen análisis del problema, definición de los requerimientos del problema y diseño, que, en la práctica es la realización de un algoritmo, que es un método para resolver dicho problema. Un **algoritmo** es un proceso paso a paso para la resolución de un problema en el cual se obtiene una solución en un tiempo determinado (finito). Los algoritmos se convierten posteriormente en código fuente escrito en un lenguaje de programación de alto nivel.

Las computadoras procesan datos con el control de un conjunto de instrucciones denominadas programa de computadora. Los programas señalan a la computadora las tareas o acciones a realizar en función de un conjunto de instrucciones (acciones) especificadas por el constructor del programa llamado programador.

Un **programa de computadora** o **programa** es una secuencia de sentencias diseñadas para ejecutar una tarea. La **Programación** es un proceso de planeación y creación de un programa. Desde un punto de vista práctico, un programa se escribe primero con un algoritmo en pseudocódigo o en otra herramienta de programación y luego se traduce a un lenguaje de programación tal como Python, C, C++ o Java.

2.7.1 Paradigmas de Programación

Uno de los elementos básicos a la hora de realizar un programa es la modelización del problema que pretende resolver. Es preciso localizar las variables y los aspectos relevantes, así como comprender los pasos necesarios para obtener el resultado a partir de los datos iniciales, etc. Es decir, abstraer el problema, reduciendo sus detalles de forma que podamos trabajar con pocos elementos cada vez.

La algoritmia plantea la forma óptima de resolver problemas concretos, tales como la ordenación de una lista de elementos, la búsqueda de un elemento en un conjunto, la manipulación de conjuntos de datos, etc. Sin embargo, no proporcionan un marco general, un enfoque, que nos permita plantear y formular las soluciones a un problema de forma coherente.

Los paradigmas de programación llenan ese hueco, proporcionando guías tanto sobre cómo realizar la abstracción de los datos como sobre el control de la ejecución. Es decir, **los paradigmas de programación son herramientas conceptuales para analizar, representar y abordar los problemas**, presentando sistematizaciones alternativas o complementarias para pasar del espacio de los problemas al de las implementaciones de una solución.

Es muy recomendable y productivo comprender el enfoque de distintos paradigmas, puesto que presentan estrategias alternativas, incrementando nuestras herramientas disponibles y haciéndonos reflexionar sobre muchas de las tareas que realizamos al crear un programa. Además, a menudo ocurre que unos problemas se formulan de forma muy clara si se los analiza según una perspectiva determinada, mientras que producen una gran complejidad vistos de otra manera.

2.7.1.1 Algunos paradigmas habituales

Algunas de las formas de pensar los problemas que ha llegado a sistematizarse como paradigmas de programación son:

1. La **programación modular**: Los programas se forman por partes separadas llamadas módulos. Estos funcionan de forma independiente entre sí, se relacionan a través de interfaces bien definidas.
2. La **programación procedural**: Un programa se compone de procedimientos (subrutinas, métodos o funciones) que son fragmentos de código que pueden llamarse desde cualquier punto de la ejecución de un programa, incluidos otros procedimientos o él mismo. (ej. ALGOL)
3. La **programación estructurada**: Se puede expresar cualquier programa utilizando únicamente tres estructuras de control: secuencial, condicional e iterativa. Los programas se componen de partes menores con un único punto de entrada, y se trata de aislarlos para evitar la complejidad que introducen los efectos colaterales. (ej. Pascal, C, Ada)
4. La **programación imperativa**: Un programa se puede definir en términos de estado, y de instrucciones secuenciales que modifican dicho estado. (ej. C, BASIC)
5. La **programación declarativa**: Es posible expresar un programa a través de condiciones, proposiciones o restricciones, a partir de los que se obtiene la solución mediante reglas internas de control. (ej. PROLOG)
6. La **programación funcional**: Se puede expresar un programa como una secuencia de aplicación de funciones. Elude el concepto de estado del

cómputo y no precisa de las estructuras de control de la programación estructurada. (ej. LISP, Haskell)

7. La **programación orientada a objetos**: Los programas se definen en términos de “clases de objetos” que se comunican entre sí mediante el envío de mensajes. Es una evolución de los paradigmas de la programación procedural, estructurada y modular, y se implementa en lenguajes como Java, Smalltalk, Python o C++.

2.7.1.2 Programación multiparadigma

Los paradigmas de programación son idealizaciones, y, como tales, no siempre se presentan de forma totalmente ‘pura’, ni siempre resultan incompatibles entre sí. Cuando se utilizan diversos paradigmas se produce lo que se conoce como **programación multiparadigma**.

El uso de distintos modelos, según se adapten mejor a las diversas partes de un problema o a nuestra forma de pensamiento, resulta también más natural y permite expresar de forma más clara y concisa nuestras ideas.

Algunos lenguajes, como **Haskell** o **Prolog** están diseñados para encajar perfectamente en la visión de un paradigma particular, mientras que otros, como **Python**, se adaptan especialmente bien a la programación multiparadigma y dan gran libertad a la hora de resolver un problema, al no imponen un mismo patrón para todos los casos.

Unidad 3. Conceptos básicos de programación

Esta unidad es fundamental para el inicio en la programación, se presentan los tipos de datos a utilizar, los operadores y como escribir expresiones aritméticas y lógicas.

Unidad III. El lenguaje de Programación

Objetivos de la unidad:

- Aprender a asignar el identificador adecuado a las variables y constantes.
- Identificar las palabras reservadas del lenguaje de programación.
- Asignar valores a variables y constantes.
- Aprender a escribir comentarios en el código.
- Identificar los diferentes tipos de errores durante la elaboración de un programa.
- Conocer los diferentes tipos de datos primitivos y derivados.
- Utilizar los operadores aritméticos, relacionales, de texto y lógicos.
- Realizar expresiones de tipo aritméticas y lógicas
- Aprender a evaluar expresiones utilizando la jerarquía de operadores.
- Aprender a utilizar las funciones incorporadas en el lenguaje de programación.
- Aprender a importar módulos de terceros.
- Solicitar información del módulo.
- Utilizar funciones incorporadas en los módulos.
- Conocer los entornos de desarrollo integrado (IDE) y los entornos interactivos de desarrollo (IDLE)
- Utilizar la función de impresión en pantalla para mostrar datos, incluyendo caracteres especiales y formatos.
- Utilizar la función de entrada de datos para la asignación de valores a las variables que utilizará el programa.
- Realizar ejercicios de estructura secuencial o lineal para la práctica de entrada de datos, elaboración de expresiones e impresión de resultados.

3.1 Lenguaje de Programación Python

Dentro de los **lenguajes informáticos**, Python, pertenece al grupo de los **lenguajes de programación** y es clasificado como un **lenguaje interpretado, de alto nivel, multiplataforma, de tipado dinámico, multiparadigma y orientado a objeto**.



Lenguaje interpretado o de script: Un lenguaje interpretado o de script es aquel que se ejecuta utilizando un programa intermedio llamado intérprete, en lugar de compilar el código a lenguaje máquina que pueda comprender y ejecutar directamente una computadora (lenguajes compilados).

La ventaja de los lenguajes compilados es que su ejecución es más rápida. Sin embargo, los lenguajes interpretados son más flexibles y más portables.

Python tiene, no obstante, muchas de las características de los lenguajes compilados, por lo que se podría decir que es semi interpretado. En Python, como en Java y muchos otros lenguajes, el código fuente se traduce a un pseudocódigo máquina intermedio llamado *bytecode* la primera vez que se ejecuta, generando archivos .pyc o .pyo (bytecode optimizado), que son los que se ejecutarán en sucesivas ocasiones.

Tipado dinámico: La característica de tipado dinámico se refiere a que *no es necesario declarar el tipo de dato* que va a contener una determinada variable, sino que su tipo se determinará en tiempo de ejecución según el tipo del valor al que se asigne, y el tipo de esta variable puede cambiar si se le asigna un valor de otro tipo.

Fuertemente tipado: No se permite tratar a una variable como si fuera de un tipo distinto al que tiene, *es necesario convertir de forma explícita dicha variable al nuevo tipo previamente*. Por ejemplo, si tenemos una variable que contiene un texto (variable de tipo cadena o *string*) no podremos tratarla como un número (sumar la cadena "9" y el número 8). En otros lenguajes el tipo de la variable cambiaría para adaptarse al comportamiento esperado, aunque esto es más propenso a errores.

Multiplataforma: El intérprete de Python está disponible en multitud de plataformas (UNIX, Solaris, Linux, DOS, Windows, OS/2, Mac OS, etc.) por lo que si no utilizamos librerías específicas de cada plataforma nuestro programa podrá correr en todos estos sistemas sin grandes cambios.

Orientado a objetos: La orientación a objetos es un paradigma de programación en el que los conceptos del mundo real relevantes para nuestro problema se trasladan a clases y objetos en nuestro programa. La ejecución del programa consiste en una serie de interacciones entre los objetos.

Python también permite la programación imperativa, programación funcional y programación orientada a aspectos.

A diferencia de la mayoría de los lenguajes de programación, **Python provee reglas de estilos**, a fin de poder escribir código fuente más legible y de manera estandarizada. Estas reglas de estilo, son definidas a través de la *Python Enhancement Proposal* N° 8 (**PEP 8** <https://www.python.org/dev/peps/pep-0008/>).

3.2 Características de Python

Algunas características en la que se destaca Python son las siguientes:

- a. Fácil de aprender y de programar
- b. Fácil de leer (similar a pseudocódigo)
- c. Interpretado (rápido para programar)
- d. Datos de alto nivel (listas, diccionarios, sets, etc.)
- e. Libre y gratuito
- f. Multiplataforma (Windows, Linux y Mac)
- g. Pilas incluidas
- h. Cantidad de bibliotecas con funciones extras
- i. Comunidad

3.3 Ventajas

Las ventajas del lenguaje Python son las siguientes:

1. **Simplificado y rápido:** Este lenguaje simplifica mucho la programación “hace que te adaptes a un modo de lenguaje de programación, Python te propone un patrón”. Es un gran lenguaje para scripting, si usted requiere algo rápido (en el sentido de la ejecución del lenguaje), con unas cuantas líneas ya está resuelto.
2. **Elegante y flexible:** El lenguaje le da muchas herramientas, si usted quiere listas de varios tipos de datos, no hace falta que declares cada tipo de datos. Es un lenguaje tan flexible usted no se preocupa tanto por los detalles.
3. **Programación sana y productiva:** Programar en Python se convierte en un estilo muy sano de programar: es sencillo de aprender, direccionado a las reglas perfectas, le hace como dependiente de mejorar, cumplir las reglas, el uso de las líneas, de variables”. Además, es un lenguaje que fue hecho con productividad en mente, es decir, Python le hace ser más productivo, le permite entregar en los tiempos que me requieren.
4. **Ordenado y limpio:** El orden que mantiene Python, es de lo que más les gusta a sus usuarios, es muy legible, cualquier otro programador lo puede leer y trabajar sobre el programa escrito en Python. Los módulos están bien organizados, a diferencia de otros lenguajes.

5. **Portable:** Es un lenguaje muy portable (ya sea en Mac, Linux o Windows) en comparación con otros lenguajes. La filosofía de baterías incluidas, son las librerías que más usted necesita al día a día de programación, ya están dentro del interprete, no tiene la necesidad de instalarlas adicionalmente con en otros lenguajes.
6. **Comunidad:** Algo muy importante para el desarrollo de un lenguaje es la comunidad, la misma comunidad de Python cuida el lenguaje y casi todas las actualizaciones se hacen de manera democrática.

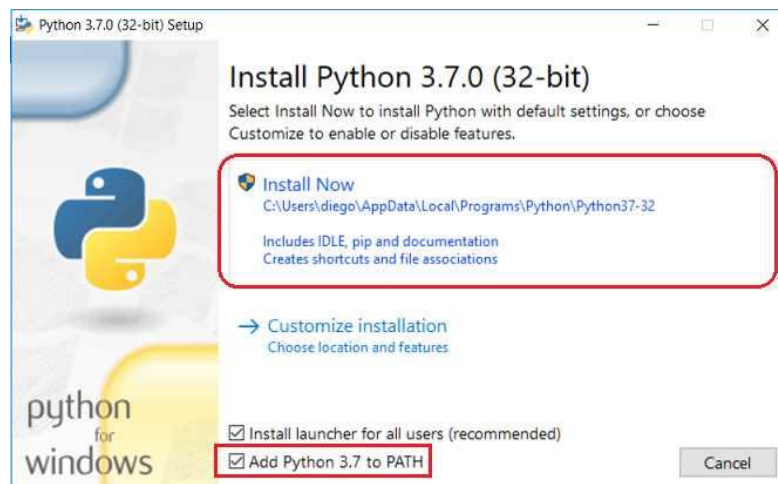
3.4 Desventajas

Las desventajas del lenguaje Python son las siguientes:

1. **Curva de aprendizaje:** La “curva de aprendizaje cuando ya estás en la parte web no es tan sencilla”.
2. **Hosting:** La mayoría de los servidores no tienen soporte a Python, y si lo soportan, la configuración es un poco difícil.
3. **Librerías incluidas:** Algunas librerías que trae por defecto no son del gusto de amplio de la comunidad, y optan a usar librerías de terceros.

3.5 Instalación de Python

Para la descarga del lenguaje Python lo hacemos del sitio: python.org (descargar la versión más actual X.X). Ejecutamos el programa que descargamos y procedemos a instalarlo (marcamos 'Add Python X.X to PATH').



Luego de haberse instalado podemos ejecutarlo desde el menú de opciones de Windows.

3.6 Depuración

La programación es un proceso complejo y, por ser realizado por humanos, a menudo desemboca en errores. Por razones caprichosas, esos errores se llaman *bugs* y el proceso de buscarlos y corregirlos se llama depuración (en inglés “*debugging*”).

Hay tres tipos de errores que pueden ocurrir en un programa: de sintaxis, en tiempo de ejecución y semánticos. Es muy útil distinguirlos para encontrarlos más rápido.

3.6.1 Errores sintácticos

Python sólo puede ejecutar un programa si el programa es correcto sintácticamente. En caso contrario, es decir si el programa no es correcto sintácticamente, el proceso falla y devuelve un mensaje de error. El término sintaxis se refiere a la estructura de cualquier programa y a las reglas de esa estructura.

Para la mayoría de lectores, unos pocos errores sintácticos no son significativos, y por eso puede leerse el código sin anunciar errores de sintaxis. Python no es tan permisivo. Si hay, aunque sea un solo error sintáctico en el programa, Python mostrará un mensaje de error y abortará la ejecución del programa. Durante las primeras semanas de su carrera como programador pasará, seguramente, mucho tiempo buscando errores sintácticos. Sin embargo, tal como adquiera experiencia tendrá menos errores y los encontrará más rápido.

```
>>> 4/*8SyntaxError: invalid syntax
>>> pirnt('Hola mundo!')
Traceback (most recent call last):
  File "<pyshell#85>", line 1, in <module>
    pirnt('Hola mundo!')
NameError: name 'pirnt' is not defined
```

3.6.2 Errores en tiempo de ejecución

El segundo tipo de error es un error en tiempo de ejecución. Este error no aparece hasta que se ejecuta el programa. Estos errores también se llaman excepciones porque indican que algo excepcional (y malo) ha ocurrido.

Con los programas que vamos a escribir al principio, los errores en tiempo de ejecución ocurrirán con poca frecuencia, así que puede pasar bastante tiempo hasta que vea uno.

```
>>> alumnos =56>>> grupos =0>>> alum_grupo =alumnos/grupos
Traceback (most recent call last):
  File "<pyshell#90>", line 1, in <module>
    alum_grupo = alumnos/grupos
ZeroDivisionError: division by zero
```

3.6.3 Errores semánticos

El tercer tipo de error es el error semántico. Si hay un error de lógica en su programa, el programa se ejecutará sin ningún mensaje de error, pero el resultado no será el deseado. Será cualquier otra cosa. Concretamente, el programa hará lo que usted le dijo.

A veces ocurre que el programa escrito no es el programa que se tenía en mente. El sentido o significado del programa (su semántica) no es correcto. Es difícil detectar los errores de lógica, porque requiere trabajar al revés, observando el resultado del programa para averiguar lo que hace.

```
# dada la base y la altura de un triángulo rectángulo,
# determine el área.
>>> base = 4
>>> altura = 2
>>> area = base / altura
>>> print(area)
2.0
```

3.6.4 Depuración experimental

Una de las técnicas más importantes que usted aprenderá es la depuración. Aunque a veces es frustrante, la depuración es una de las partes más intelectualmente ricas, interesantes y estimulantes de la programación.

La depuración es una actividad parecida a la tarea de un investigador: se tienen que estudiar las claves para inducir los procesos y eventos que llevaron a los resultados que tiene a la vista.

La depuración también es una ciencia experimental. Una vez que se tiene la idea de cuál es el error, se modifica el programa y se intenta nuevamente. Si su hipótesis fue la

correcta se pueden predecir los resultados de la modificación y estará más cerca de un programa correcto. Si su hipótesis fue errónea tendrá que idearse otra hipótesis.

Para algunas personas, la programación y la depuración son lo mismo: la programación es el proceso de depurar un programa gradualmente hasta que haga lo que usted quiera. La idea es que debería usted comenzar con un programa que haga algo y hacer pequeñas modificaciones, depurándolas sobre la marcha, de modo que siempre tenga un programa que funcione.

3.7 Tipos de Datos

Una característica de Python es la cantidad y versatilidad de sus tipos de datos. Conocerlos en profundidad sirve para tener un buen criterio a la hora de elegir como modelar nuestros datos. En líneas generales los tipos de datos (ver Figura 4) se dividen en *primarios* y *derivados*:

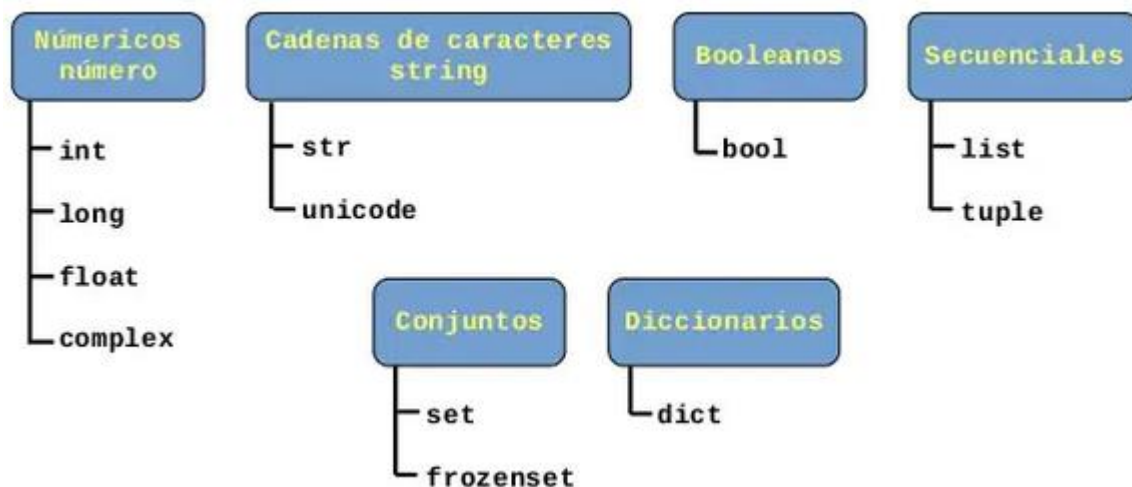


Figura 4. Tipos de Datos.

3.7.1 Primarios (o primitivos):

Los datos elementales son los datos simples, llamados también escalares por ser objetos indivisibles. Los datos simples se caracterizan por tener asociado un solo valor y son de tipo entero, real o de coma/punto flotante (*float*), booleano y carácter. En Python no existe

el tipo de dato simple carácter. Aunque el dato conste de solo una letra o carácter ASCII se representa como un dato compuesto de cadena de caracteres (*string*).

3.7.1.1 Números Enteros

En matemáticas los números enteros (*integer*) son los números naturales, sus negativos y el cero. Ejemplos de enteros: 5, -20, 0, -104. En Python los enteros se definen con la palabra *int* y dispone de una función interna *type* que devuelve el tipo de dato dado:

```
>>> type(7)
<class 'int'>
>>> a = 45
>>> type(a)
<class 'int'>
```

En Python los datos de tipo entero se almacenan con “precisión arbitraria”, es decir se utiliza el número de bytes necesarios para representar el número entero. Por ejemplo, los números 5 (binario: 101) y 200 ($2^7+2^6+2^3$, binario: 11001000) se representan:

```
>>> bin(5)
'0b101'
>>> bin(200)
'0b11001000'
```

La función interna de Python `bin(N)` convierte un número entero a *string* con el binario equivalente (0b+binario). Para comprobar el amplio rango de valores en Python, probemos un valor mayor que 2^{63} , como 2^{220} :

```
>>> 2**220
1684996666696914987166688442938726917102321526408785780068975640576
```

3.7.1.2 Números Reales

A diferencia de los enteros que son valores discretos de un número natural a otro, los números de valores continuos del conjunto de los números reales en Matemáticas son los llamados reales o de coma/punto flotantes, o simplemente *float*. No todos los números reales se pueden representar de forma exacta en informática, debido a que muchos tienen infinitas cifras decimales. Sin embargo, de acuerdo al nivel de precisión que deseamos se pueden aproximar lo suficientemente bien estos números. Desde hace varias décadas se ha convenido el uso de la norma IEEE 754 para representar los números reales o de punto flotante, usando la notación científica.

Esta notación permite representar los números con una mantisa (dígitos significativos) y un exponente separado por la letra ‘e’ o ‘E’. Por ejemplo, el número 4000 se representa por la mantisa 4 y el exponente 3, 4E3. Se lee 4 veces 10 elevado a la 3. El número 0.25 se representa también como 25E-2. También se permite omitir el cero inicial, .25 y el número real 4.0 se puede introducir como 4. (sin el cero después del punto).

La representación en computadores de los números reales o de punto flotante, siguiendo la norma IEEE 754, usa la notación científica con **base binaria**. Python usa esta norma en doble precisión (binary64), con 8 bytes (64 bits):

| Signo | Exponente | Mantisa |
|-------|-----------|---------|
| 1 bit | 11 bits | 52 bits |

$$\text{Valor} = (-1)^{\text{Signo}} * 1.\text{Mantisa} * 2^{(\text{Exponente} - 1023)}$$

Así, con 64 bits se pueden representar los números (decimales) del $\pm 5.0 * 10^{-324}$ (precisión) hasta $\pm 1.7 * 10^{308}$ (rango). La norma IEEE 754 actualizada en 2008 incorpora el formato decimal64 que utiliza la base decimal para mejorar los errores de representación binaria (IEEE Standards Committee, 2008). Python incorpora la función *Decimal* del módulo *decimal* con este fin.

A continuación, se muestran varios ejemplos de números reales, el tipo real (*float*) y un error típico con representación de punto flotante con base binaria, en el caso del valor 0.1.

```
>>> 25e-2
0.25
>>> 4e3
4000.0
>>> type(4.)
<class 'float'>
>>> .2e2
20.0
>>> 1.1 + 2.2 # se representa con error en punto flotante binario
3.3000000000000003
```

El "problema" de los números flotantes

El resultado de las operaciones con números flotantes puede ser inesperado:

```
>>> 0.1 + 0.1 + 0.1 - 0.3
5.5511151231257827e-17
```

La causa de este problema es que Python no esconde el hecho que las operaciones que involucran números de punto flotante no son exactas debido a que hay un error inherente al pasar internamente los números de la base 2 (la que usa realmente el hardware) a la base 10. Este error ocurre con todos los lenguajes, la diferencia es que la mayoría de los lenguajes oculta este hecho usando algún tipo de redondeo. En Python este redondeo hay que hacerlo de manera explícita (si hace falta para la aplicación que estamos haciendo). Una manera de contrarrestar esto es con la función incorporada (*built-in*) `round()`. Esta función requiere 2 parámetros. El primero es el número que se quiere redondear y el segundo es la precisión con la que se quiere mostrar dicho valor. En el siguiente ejemplo se redondea el resultado de la suma a un solo decimal:

```
>>> round(0.1 + 0.1 + 0.1 - 0.3,1)
0.0
```

Alternativamente, para no perder precisión, existe el módulo `decimal`. A diferencia de las operaciones de punto flotante, con este módulo las operaciones se realizan directamente en base 10. Si bien el resultado en este caso es exacto, la operación es más lenta debido a que se resuelve por software mientras que las de punto flotante aprovechan mejor el hardware. Uso del módulo `decimal`:

```
>>> from decimal import Decimal
>>> Decimal('0.1') + Decimal('0.1') + Decimal('0.1') -
Decimal('0.3')
Decimal('0.0')
```

Más información: <http://docs.python.org/library/decimal.html> y <http://floating-point-gui.de>

También, se pueden expresar números complejos o imaginarios, por ejemplo:

```
>>> type(5 + 5.0)
<type 'float'>
>>> 5 + 5.0
10.0
>>> type(2+3j)
<type 'complex'>
>>> (2+3j).real
2.0
>>> (2+3j).imag
3.0
```

3.7.1.3 Carácter.

Los textos se llaman cadena de caracteres (en inglés *string*). Los caracteres están ordenados de acuerdo a la tabla ASCII. Por ejemplo, los caracteres ASCII ordenados del valor decimal 20 al 127 son:

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ! | " | # | \$ | % | & | ' | (|) | * | + | , | - | . | / | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | : | ; | < | = | > | ? | @ | A | B |
| C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M | N | O | P | Q | R | S | T | U | V | W | X | Y | Z | [| \ |] | ^ | _ | ` | a | b | c | d |
| e | f | g | h | i | j | k | l | m | n | o | p | q | r | s | t | u | v | w | x | y | z | { | | } | ~ | | | | | | | | |

El orden en que se representan sirve para evaluar cuál es mayor que otro, de acuerdo al valor numérico en que figuran en el código ASCII. Por ejemplo 'b' es mayor que 'a'. El tipo carácter no está definido en Python. Los caracteres simples se definen igual que un texto con una sola letra, es decir como una cadena de caracteres(*string*).

```
>>> type('a')
<class 'str'>
```

Se puede observar que el carácter 'a' en Python es de tipo *string* (str).

3.7.1.4 Valores booleanos.

Los datos booleanos toman el valor True (1 lógico) o False (0 lógico). El nombre booleano se usa luego que George Boole, matemático inglés, propusiera en el siglo XIX un sistema algebraico basado en estos dos valores lógicos y tres operaciones lógicas: “y lógico”, “o lógico” y la negación. Ejemplos:

```
>>> a = 3 > 2
>>> a
True
>>> type(a)
<class 'bool'>
>>> 4 > 5
False
```

3.7.2 Derivados:

- Los datos compuestos o estructurados comprenden aquellos datos con elementos de valores de un mismo tipo o de diferentes tipos, que se representan unificados para ser guardados o procesados. Las listas, diccionarios, tuplas, entre otros serán tratados en temas posteriores. Estos datos se pueden subclassificar según distintos parámetros: Ordenados (o secuenciales) / Desordenados y Mutables / Inmutables.

Los tipos de datos en Python se pueden resumir en esta tabla:

| Tipo | Clase | Notas | Ejemplo |
|------|-------|-------|---------|
|------|-------|-------|---------|

| | | | |
|-------------------|-----------------|--|----------------------------------|
| int | Número entero | Precisión fija, convertido en <i>long</i> en caso de <i>overflow</i> . | 42 |
| long | Número entero | Precisión arbitraria | 42L ó 456966786151987643L |
| float | Número decimal | Coma flotante de doble precisión | 3.1415927 |
| complex | Número complejo | Parte real y parte imaginaria <i>j</i> . | (4.5 + 3j) |
| bool | Booleano | Valor booleano verdadero o falso | True o False |
| str | Cadena | Inmutable | 'Cadena' |
| list | Secuencia | Mutable, puede contener objetos de diversos tipos | [4.0, 'Cadena', True] |
| tuple | Secuencia | Inmutable, puede contener objetos de diversos tipos | (4.0, 'Cadena', True) |
| set | Conjunto | Mutable, sin orden, no contiene duplicados | set([4.0, 'Cadena', True]) |
| frozen set | Conjunto | Inmutable, sin orden, no contiene duplicados | frozenset([4.0, 'Cadena', True]) |
| dict | Mapping | Grupo de pares clave:valor | {'key1': 1.0, 'key2': False} |

Mutable: si su contenido (o dicho valor) puede cambiarse en tiempo de ejecución.
 Inmutable: si su contenido (o dicho valor) no puede cambiarse en tiempo de ejecución

3.7.3 Datos compuestos de cadena de caracteres: string

El tipo de dato *string* es la estructura básica para manejar texto, que incluye caracteres alfanuméricos y demás caracteres de la codificación ASCII o UTF-8. Los *string* en Python se definen entre comillas simples (') o dobles ("). También se pueden definir entre comillas triples (""") cuando se tengan múltiples líneas. Por ejemplo,

```
>>> 'Hola'
'Hola'
>>> b = "Casa de madera"
>>> type(b)
<class 'str'>
>>> type(15)
<class 'int'>
>>> type('15')
<class 'str'>
```

Los textos 'Hola' o "Casa de madera" son de tipo *string* en general en todos los lenguajes. El valor 15 es un número de tipo entero (int), sin embargo, el valor '15' es un *string* (str). Si se incluyen comillas (") o comillas simples (') dentro de un *string* pueden dar resultados erróneos cuando estos caracteres se usan para delimitar el *string*. Se puede emplear dentro del texto aquel carácter que no se ha usado de delimitador:

```
>>> 'Ella dijo "Qué lindo"'
'Ella dijo "Qué lindo"'
>>> "He doesn't know"
"He doesn't know"
```

Sin embargo, en estos casos se puede también usar el carácter barra invertida (\) que sirve de escape para agregar comillas u otras acciones dentro del *string*:

```
>>> print('He doesn\'t know I \'will come\'')
He doesn't know I "will come"
```

El carácter barra invertida (llamado carácter de escape) seguido de n (\n) indica salto a nueva línea. Se pueden incluir múltiples líneas en un *string* usando triples comillas `""" ... """`.

En este caso los fines de línea están incluidos. Los salto a nueva línea se aprecian cuando se presentan en pantalla con la función interna `print()`:

```
>>> print('Cambiamos de línea \nNueva línea')
Cambiamos de línea
Nueva línea
>>> """
Programa:
Autor:
Fecha:
"""
'\n Programa:\n Autor:\n Fecha:\n '
```

A continuación, algunos ejemplos del tipo de dato cadena:

```
>>> # Comillas simples
>>> cadenaaa = 'Texto entre comillas simples'
>>> cadena
>>> type(cadenaaa)
>>>
>>> # Comillas dobles
>>> cadenab = "Texto entre comillas dobles"
>>> cadenab
>>> type(cadenab)

>>> # Repetición de cadena
>>> cadrep = "Cadena" * 3
>>> cadrep
>>> type (cadrep)

>>> # Concatenación de cadena
>>> nombre = "Leonardo"
>>> apellido = "Caballero"
>>> nombre_completo = nombre + " " + apellido
>>> nombre_completo
>>> type (nombre_completo)

>>> "Tamaño de cadena '", nombre_completo, "' es:",
len(nombre_completo)
```

```
>>> # Acceder a rango de la cadena
>>> nombre_completo[3:13]

>>> # Cadena con código escapes
>>> cadenaesc = 'Texto entre \n\tcomillas simples'
>>> cadenaesc
>>> type(cadenaesc)
```

No pueden mezclarse valores numéricos con cadenas:

```
>>> 'hola' + 2
Traceback (most recent call last):
  File "<pyshell#32>", line 1, in <module>
    'hola' + 2
TypeError: cannot concatenate 'str' and 'int' objects
>>> 'hola' + str(2)
'hola2'
```

Este error se debe a que Python es un lenguaje de tipado dinámico pero fuerte. Es dinámico porque en cualquier momento se puede definir una variable con un tipo de dato distinto. En los lenguajes de tipado estático una vez que se crea un dato de un tipo particular, esto no puede alterarse. Python es de tipado fuerte porque una vez definido, este no puede convertirse automáticamente en otro tipo de datos. Por ejemplo, en PHP '1' + 1 es igual a 2. En Python sumar un *string* con un *int* es imposible, porque Python no presupone nada con respecto a cómo hacer esta operación no definida. Lo que sí es posible es "convertir" el '1' en 1 y obtener 2 (o convertir el 1 en '1' y obtener '11').

3.7.4 Listas

Se trata de conjuntos ordenados de elementos, encerrados por corchetes y separados por comas. El orden comienza con el índice 0 para el primer lugar de la Lista. Pueden agruparse valores de distintos tipos de datos básicos, y es posible agregar, eliminar o modificar elementos de las listas en cualquier momento (las listas son mutables en Python).

```
In [7]:
# Definición de una lista y referencia a un índice
lista = [10,20,30,40]
print(lista)
print(lista[0])
print(lista[3])
[10, 20, 30, 40]
10
40

In [8]:
# Modificación de una lista
lista[1] = 25
```

```

print(lista)
[10, 25, 30, 40]

In [9]:
# Generación de porciones a partir de una lista
sublista = lista[1:3]
print(lista)
print(sublista)
print(lista[:-1])
print(lista[:])
[10, 25, 30, 40]
[25, 30]
[10, 25, 30]
[10, 25, 30, 40]

```

3.7.5 Tuplas

Las Tuplas son básicamente listas de elementos estáticas, es decir, que no pueden modificarse (decimos que las Tuplas son inmutables en Python). Para su definición, en lugar de corchetes se encierran valores separados por comas entre paréntesis.

```

In [10]:
# Definición de una tupla y referencia a un índice
tupla = (6, 7, 8, 9)
print(tupla)
print(tupla[0])
print(tupla[3])
(6, 7, 8, 9)
6
9

In [11]:
# Generación de porciones a partir de una tupla
subtupla = tupla[1:3]
print(tupla)
print(subtupla)
print(tupla[:-1])
print(tupla[:])
(6, 7, 8, 9)
(7, 8)
(6, 7, 8)
(6, 7, 8, 9)

```

La similitud entre listas y tuplas es tan explícita que se puede bloquear una lista transformándola en una tupla con la función `tuple()` o bien desbloquear una tupla para transformarla en una lista con la función `list()`

```

In [12]:
print(tuple(lista))
print(list(tupla))

```



```
(10, 25, 30, 40)
[6, 7, 8, 9]
```

3.7.6 Diccionarios

En los Diccionarios cada elemento se compone de un par *clave-valor*, y para su definición es necesario encerrar los elementos entre llaves. Es posible acceder a un *valor* utilizando su *clave*, pero no al revés. Por este motivo, no se pueden repetir las claves para elementos distintos, pero sí es posible agregar, eliminar o modificar valores (Los diccionarios son mutables).

```
In [13]:
# Definición de un diccionario
diccionario = {"Codigo":7512,"Materia":"Análisis Numérico I"}
print(diccionario)
{'Codigo': 7512, 'Materia': 'Análisis Numérico I'}
In [14]:
# Referencia a un índice
print(diccionario["Codigo"])
print(diccionario["Materia"])
7512
Análisis Numérico I
```

3.8 Elementos Básicos del Lenguaje

3.8.1 Identificador

El **identificador** es el nombre que se le asigna a una variable, constante y otros elementos (función, clase, módulo u otro objeto) para referenciarlos en el código. Para crearlo se debe tomar en cuenta las siguientes convenciones:

- Debe comenzar por una letra preferiblemente en minúscula, seguida de letras y números.
- No puede contener caracteres especiales, excepto el subrayado.
- No deben tener más de 255 caracteres.
- No deben existir dos iguales en el mismo ámbito
- Python distingue entre mayúsculas y minúsculas. Es decir, que A y a son para Python variables distintas.
- Las palabras reservadas del lenguaje están prohibidas. En caso de que intente dar un nombre incorrecto a una variable, Python mostrará un mensaje de error al ejecutar el programa.

- g. Python permite identificadores con vocales acentuadas, como área, incluso la ñ y las letras griegas. Aunque no es recomendable esta práctica por si se cambia de lenguaje de programación.

Aunque no es obligatorio, normalmente conviene que el nombre de la variable esté relacionado con la información que se almacena en ella, para que sea más fácil entender el programa. Mientras se escribe un programa, esto no parece muy importante, pero si consulta un programa que ha escrito hace tiempo (o que ha escrito otra persona), te resultará mucho más fácil entender el programa si los nombres están bien elegidos.

En el caso de definir una cadena, es decir una variable que contiene valores alfanuméricos (letras, números y caracteres especiales), debe escribir su valor entre comillas (") o apóstrofes ('), como prefiera.

Hay que tener cuidado también con las funciones internas o predefinidas del lenguaje (*built-in functions*), se pueden consultar la lista actual de funciones internas en: <https://docs.python.org/3.3/library/functions.html>. Si identificamos una variable con el nombre de una función predefinida, ésta luego no podrá ser llamada pues su identificador se ha sobrescrito con la variable. Por ejemplo, hemos usado las funciones *type* para saber el tipo de dato usado. Si a una variable la identificamos con el nombre *type*, perdemos esta función en el programa.

3.8.2 Palabras reservadas en Python

Los lenguajes de programación, contienen un conjunto de palabras reservadas que no pueden usarse como nombre de variable. Una lista parcial de palabras reservadas en Python es la siguiente:

```
>>> help("keywords")
```

| | | | | | | | | |
|------|--------|--------|---------|-------|----------|--------|-------|--------|
| and | as | assert | break | class | continue | def | del | elif |
| else | except | exec | finally | for | from | global | if | import |
| in | is | lambda | not | or | pass | print | raise | return |
| try | while | with | yield | | | | | |

Indique si los siguientes identificadores son válidos.

| | | | |
|-----------------|---------------|---------------|-------------|
| a)Identificador | g)desviación | m)UnaVariable | s)área |
| b)Indice\dos | h)año | n)a(b) | t)area-rect |
| c)Dos palabras | i)from | o)12 | u)x_____ |
| d)___ | j)var! | p)uno.dos | v)_ 1 |
| e)12horas | k)'var' | q)x | w)_____ 1 |
| f)hora12 | l)import_from | r) π | x)_x_x_x |

Anote sus observaciones.

3.8.3 Variables

Una **variable** es un objeto o tipo de datos cuyo valor puede cambiar durante el desarrollo del algoritmo o ejecución del programa. Dependiendo del lenguaje, hay diferentes tipos de variables, tales como *enteras*, *reales*, *carácter*, *lógicas* y *de cadena*. Una variable que es de un cierto tipo puede tomar únicamente valores de ese tipo. Una variable de carácter, por ejemplo, puede tomar como valor sólo caracteres, mientras que una variable entera puede tomar sólo valores enteros **Fuente especificada no válida..**

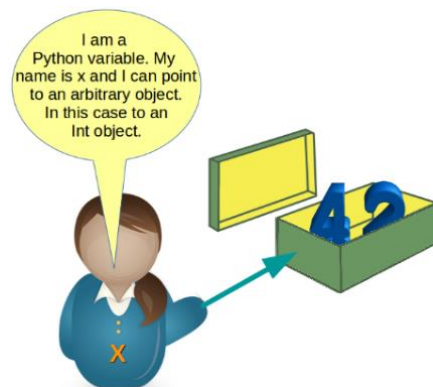
Si se intenta asignar un valor de un tipo a una variable de otro tipo se producirá *un error de tipo*. Una variable se identifica por los siguientes atributos: *nombre* que lo asigna y *tipo* que describe el uso de la variable.

En Python, una variable se define con la sintaxis:

```
>>> identificador = valor_de_la_variable
```

Cada variable, tiene un nombre y un valor, el cual define a la vez, el tipo de datos de la variable.

Las variables en Python se crean cuando se definen, es decir, cuando se les asigna un valor. Para crear una variable, se escribe la variable, el signo igual y el valor que se asignará la variable. A continuación, se tiene algunos ejemplos de definiciones de variables:



```
>>> x = 42
>>> nombre = 'Pedro Pérez'
>>> cantidad = 10 + 5
>>> importe = 2.5
>>> caracter = 'p'
>>> edad = 23
```

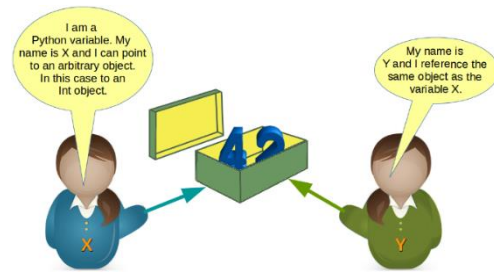
```
>>> encontrado=True
```

Demostrar algo más ahora. Veamos el siguiente código:

```
>>> x = 42  
>>> y = x
```

Asignamos a la variable **x** el número 42. Luego, asignamos **x** a la variable **y**. Esto significa que ambas variables hacen referencia al mismo número.

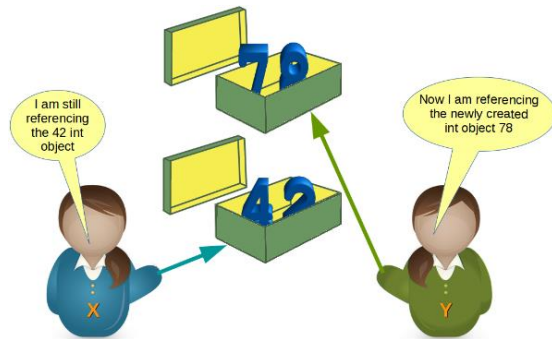
¿Qué sucederá si le asignamos a la variable **y** un nuevo valor?



```
y = 78
```

Python creará un nuevo número entero con el valor 78 y luego la variable **y** hará referencia a este número recién creado.

En resumen: en Python una variable no se guarda directamente en la memoria; se crea un objeto (cuya posición en la memoria se llama identidad); y se asocia el identificador de la variable a la identidad de ese objeto. La Figura 5 muestra un ejemplo del uso de variables de un mismo valor en Python, comparado con otros lenguajes de programación **Fuente especificada no válida..**



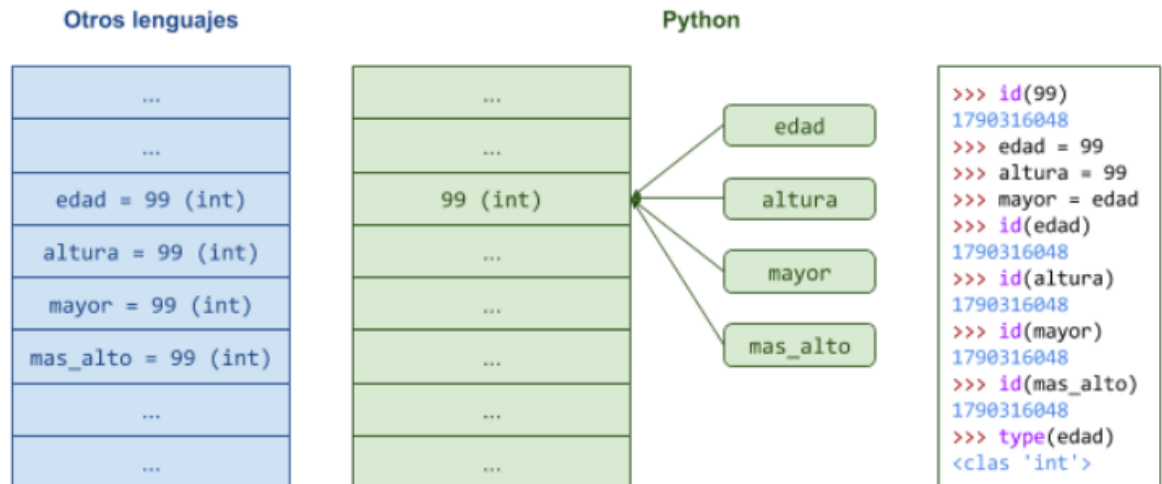


Figura 5. Identificador de variable y su identidad.

3.8.4 Constante

Una *constante* es un dato que permanece sin cambios durante todo el desarrollo del algoritmo o durante la ejecución del programa **Fuente especificada no válida..**

En Python no se puede utilizar constantes, para no modificar su valor en el código, se debe utilizar como norma nombres descriptivos y en mayúsculas separando las palabras por guiones bajos, antes y después del signo igual “=”, coloque un espacio en blanco, por ejemplo:

```
>>> ACELERACION_GRAVEDAD = 10
```

3.8.5 Variables no inicializadas

En Python, la primera operación sobre una variable debe ser la asignación de un valor. No se puede usar una variable a la que no se ha asignado previamente un valor:

```
>>> a + 2
Traceback (most recent call last)
File "<stdin>", line 1, in ?
NameError: name 'a' is not defined
```

Como puedes ver, se genera una excepción *NameError*, es decir, de “*error de nombre*”. El texto explicativo precisa aún más lo sucedido: “*name 'a' is not defined*”, es decir, “*el nombre a no está definido*”. La asignación de un valor inicial a una variable se

denomina *inicialización* de la variable. Decimos, pues, que en Python no es posible usar variables no inicializadas.

3.8.6 Asignación múltiple

Otra de las ventajas que Python provee, es la de poder asignar en una sola instrucción, múltiples variables:

```
nombre, cedula, edad = 'José', 35125569, 25
```

En una sola instrucción, se declaran tres variables: nombre, cédula y edad a las cuales se le asigna un valor determinado a cada una.

3.8.7 Comentarios

La documentación de un programa es el conjunto de información interna y externa al programa, que facilitará su posterior mantenimiento y puesta a punto. La documentación puede ser *interna* y *externa*. La *documentación externa* es aquella que se realiza externamente al programa y con fines de mantenimiento y actualización; es muy importante en las fases posteriores a la puesta en marcha inicial de un programa. La *documentación interna* es la que se acompaña en el código o programa fuente y se realiza a base de comentarios significativos. Estos comentarios se representan con diferentes notaciones, según el tipo de lenguaje de programación.

En Python, los comentarios comienzan con el signo numeral (#) seguido de un espacio. La siguiente línea representa un comentario y, por lo tanto, sería ignorada por el intérprete de Python:

```
>>> # Esto es un comentario
```

Un comentario también puede estar a continuación de código interpretable, en la misma línea, de este modo:

```
>>> GRAVEDAD = 9.8 # Aceleración de gravedad, en m/s^2
```

A continuación, se muestra un ejemplo típico de comentarios en un programa en Python denominado cabecera.

```
# Nombre: ejemplo_estructura_programa.py
# Propósito: Ejemplo de archivo con la estructura de un programa
#
# Origen: Propio
# Autor: José María Herrera-Fernández y Luis Miguel Sánchez Brea
#
# Creación: 12 de septiembre de 2013
# Historia:
#
# Dependencias: scipy, matplotlib
# Licencia: GPL
```

Esta sección es estrictamente voluntaria, sin embargo, es muy útil cuando varios usuarios programan en el mismo archivo.

| | |
|--------------|---|
| Nombre | El nombre del archivo que vamos a crear cuando guardemos por primera vez. En nuestro caso ejemplo_estructura_programa.py. |
| Propósito | La finalidad que se persigue al crear el programa, * Crear gráfica del seno*, * Calcular los coeficientes de un polinomio*, etc. |
| Origen | Si el origen del programa no es propio conviene saber su procedencia por si se debe consultar de nuevo la fuente original en un futuro. |
| Autor(es) | Los nombres de los creadores del programa. |
| Creación | Fecha de creación del programa. |
| Historia | En caso de modificaciones posteriores, es en esta sección donde se indica la modificación, la fecha de la realización y el autor de la misma. |
| Dependencias | Módulos necesarios para la ejecución del programa. Por ejemplo: scipy, matplotlib. |
| Licencia | Apartado correspondiente a los derechos de autor. |

PEP 8: comentarios, Comentarios en la misma línea del código deben separarse con dos espacios en blanco. Luego del símbolo # debe ir un solo espacio en blanco.



Punto py

Hay un convenio por el que los archivos que contienen programas Python tienen extensión py en su nombre. La extensión de un nombre de archivo son los caracteres del mismo que suceden al (último) punto. Un archivo llamado ejemplo.py tiene extensión py. La idea de las extensiones viene de antiguo y es un mero convenio. Puedes prescindir de él, pero no es conveniente. En entornos gráficos (como KDE, Gnome o Microsoft

Windows) la extensión se utiliza para determinar qué icono va asociado al archivo y qué aplicación debe arrancarse para abrir el archivo al hacer clic (o doble clic) en el mismo.

3.9 Operadores

Los **operadores** son aquellos elementos del lenguaje que combinan variables, constantes, valores literales, instrucciones, etc., para obtener un valor numérico, lógico, de cadena, etc., como resultado.

La combinación de operadores con variables, instrucciones, etc., se denomina **expresión**, mientras que a los elementos integrantes de una expresión y que no son operadores, se les denomina **operandos**.

En función de la complejidad de la operación a realizar, o del tipo de operador utilizado, una expresión puede ser manipulada a su vez como un operando dentro de otra expresión de mayor nivel.

Los operadores se clasifican en las categorías detalladas a continuación, según el tipo de expresión a construir.

- a) aritméticas,
- b) relacionales,
- c) lógicas,
- d) carácter.

El resultado de la expresión aritmética es de tipo numérico; el resultado de la expresión relacional y de una expresión lógica es de tipo lógico, el resultado de una expresión de cadena es de tipo cadena.

3.9.1 Operadores Aritméticos

Un operador aritmético (Tabla 3-1) toma dos operandos como entrada, realiza un cálculo y devuelve el resultado.

Considera la expresión, “**a = 2 + 3**”. Aquí, **2** y **3** son los *operandos* y **+** es el *operador aritmético*. El resultado de la operación se almacena en la variable **a**.

Tabla 3-1. Operadores Aritméticos.

| Nombre | Símbolo | Ejemplo | Resultado | Resultado tipo |
|-----------------|---------|---------------|-----------|---|
| Suma | + | a = 10 + 5 | a es 15 | Entero si a y b enteros; real si alguno es real |
| Resta | - | a = 12 - 7 | a es 5 | Entero si a y b enteros; real si alguno es real |
| Negación | | a = -5 | a es -5 | De igual tipo, con signo contrario |
| Multiplicación | * | a = 7 * 5 | a es 35 | Entero si a y b enteros; real si alguno es real |
| División | / | a = 12.5 / 2 | a es 6.25 | Siempre es real |
| División entera | // | a = 12.5 // 2 | a es 6.0 | Devuelve la parte entera del cociente a÷b |
| Módulo | % | a = 27 % 4 | a es 3 | Devuelve el resto de la división a÷b |
| Exponente | ** | a = 2 ** 3 | a es 8 | Entero si a y b enteros; real si alguno es real |

PEP 8: operadores Siempre colocar un espacio en blanco, antes y después de un operador



Operadores aritméticos

Todos los operadores aritméticos no existen en todos los lenguajes de programación; por ejemplo, en Visual Basic y en Pascal no se utiliza // y % para la división entera y el residuo. El operador exponenciación es diferente según sea el tipo de lenguaje de programación clásico elegido (^ en Visual Basic, en Pascal para calcular la potencia $z=x^n$ se calcula aplicando propiedades de logaritmo como la siguiente: $z:=\text{Exp}(n*\text{Ln}(x))$).

Los operadores se evalúan en una expresión siguiendo la tabla de jerarquías (Tabla 3-2) que se presenta a continuación:

Tabla 3-2. Prioridad de los operadores aritméticos.

| Prioridad de operadores aritméticos |
|--|
| Potenciación (**) |
| Negación (-) |
| Multiplicación y división real (* , /) |
| División entera (//) |
| Resto de división (%) |
| Suma y resta (+ , -) |

Nota: La potenciación es *asociativa por la derecha*. La expresión `2 ** 3 ** 2` equivale a $2^{(3^2)} = 2^9 = 512$, y no a $(2^3)^2 = 8^2 = 64$

3.9.1.1 División Entera

En Python 2 el resultado de dividir dos números enteros se redondea al entero más cercano. Como resultado de dividir $3/2$ se obtendrá 1. Para obtener una división con punto flotante tanto el numerador como el denominador deben ser explícitamente *float*. Por tanto, $3.0/2$ o $3/2.0$ o $3.0/2.0$ su resultado es 1.5; Python 3 evalúa $3 / 2$ como 1.5 por defecto, lo cual es más intuitivo para los programadores.

3.9.1.2 Ejemplo de operadores numéricos

```
>>> a = 26
>>> b = 11.3
>>> c = 5
>>> d = 3.5

>>> # +, Añade valores a cada lado del operador
>>> a + b

>>> # -, Le resta el operando de la derecha al de la izquierda
>>> c - a

>>> # *, Multiplica los valores de ambos lados del operador
>>> d * c

>>> # **, Multiplica el operando de la izquierda tantas veces el
operador de la derecha.
>>> c ** 2

>>> # /, División real
>>> float(c) / a

>>> 7 / 3

>>> # %, Divide el operando de la izquierda por el operador del lado
derecho y devuelve el resto o residuo.
>>> 7 % 3
```

3.9.1.3 Evaluación de expresiones aritméticas.

¿Evalúe las siguientes expresiones? Presta especial atención al tipo de datos que resulta de cada operación individual. Realiza los cálculos paso a paso y comprueba el resultado con el computador.

| | |
|----|----------------|
| a) | 1 / 2 / 4.0 |
| b) | 1 / 2.0 / 4.0 |
| c) | 1 / 2.0 / 4 |
| d) | 1.0 / 2 / 4 |
| e) | 4 ** .5 |
| f) | 4.0 ** (1 / 2) |

| | |
|----|----------------------------|
| g) | 4.0 ** (1 / 2) + 1 / 2 |
| h) | 4.0 ** (1.0 / 2) + 1 / 2.0 |
| i) | 3e3 / 10 |
| j) | 10 / 5e-3 |
| k) | 10 / 5e-3 + 1 |
| l) | 3 / 2 + 1 |

3.9.2 Operadores de Relación o Comparación

Los operadores de relación o de comparación permiten comparar valores de tipo numérico o cadena. Los operadores de relación sirven para expresar las condiciones en los programas.

Los operadores de relación se muestran en la Tabla 3-3. El formato general para las comparaciones es:

Expresión1 **operador de relación** Expresión2

y el resultado de la operación será True o False. Así, por ejemplo, si $a = 4$ y $b = 3$, entonces

$a > b$ el resultado es **True**

mientras que

$(a - 2) < (b - 4)$ el resultado es **False**

Los operadores de relación (Tabla 3-3) se pueden aplicar a cualquiera de los cuatro tipos de datos estándar: enteros, real, lógico, cadena. La aplicación a valores numéricos es evidente.

Tabla 3-3. Operadores de Relación o Comparación.

| Símbolo | Significado | Ejemplo | Resultado |
|---------|-------------|---------|-----------|
|---------|-------------|---------|-----------|

| | | | |
|--------------------|-------------------|----------------------------|-----------|
| <code>==</code> | Igual que | <code>5 == 7</code> | Falso |
| <code>!=</code> | Distinto que | <code>rojo != verde</code> | Verdadero |
| <code><</code> | Menor que | <code>8 < 12</code> | Verdadero |
| <code>></code> | Mayor que | <code>12 > 7</code> | Falso |
| <code><=</code> | Menor o igual que | <code>12 <= 12</code> | Verdadero |
| <code>>=</code> | Mayor o igual que | <code>4 >= 5</code> | Falso |

Todos los operadores tienen el mismo nivel de jerarquía.

En Python los operadores relacionales pueden ser encadenados, tal como se acostumbra en matemáticas, de la siguiente manera:

```
>>> x = 4
>>> 0 < x <= 10
True
>>> 5 <= x <= 20
False
```

La expresión $0 < x <= 10$ es equivalente a $(0 < x)$ *and* $(x <= 10)$.

3.9.2.1 Ejemplo de operadores relacionales

```
>>> a = 5
>>> b = 5
>>> a1 = 7
>>> b1 = 3
>>> c1 = 3

>>> cadena1 = 'Hola'
>>> cadena2 = 'Adiós'

>>> # igual
>>> c = a == b
>>> c

>>> cadenas = cadena1 == cadena2
>>> cadenas

>>> # diferente
>>> d = a1 != b
>>> d

>>> cadena0 = cadena1 != cadena2
>>> cadena0

>>> # mayor que
>>> e = a1 > b1
>>> e

>>> # menor que
>>> f = b1 < a1
>>> f

>>> # mayor o igual que
>>> g = b1 >= c1
>>> g
```

```
>>> # menor o igual que
>>> h = b1 <= c1
>>> h
```

3.9.3 Operaciones de texto

Los operadores `+` y `*` tienen otras interpretaciones cuando sus operandos son *strings*. `+` es el operador de **concatenación** de *strings*: une dos *strings* uno después del otro:

```
>>> 'perro' + 'gato'
'perrogato'
```

La concatenación no es una suma ni una operación conmutativa.

`*` es el operador de **repetición** de *strings*. Recibe un operando *string* y otro entero, y entrega como resultado el *string* repetido tantas veces como indica el entero:

```
>>> 'waka' * 2
'wakawaka'
```

Más adelante se estudiarán más operaciones para trabajar con cadenas.

Por ahora se utilizará las más elementales. Otras operaciones que pueden ser útiles son: obtener el *i*-ésimo carácter de un *string* (partiendo desde cero) usando los corchetes:

```
>>> nombre = 'Pedro'
>>> nombre[0]
'P'
>>> nombre[1]
'e'
>>> nombre[2]
'd'
```

Comparar *strings* alfabéticamente con los operadores relacionales (lamentablemente no funciona con acentos y eñes):

```
>>> 'a' < 'abad' < 'abeja'
True
>>> 'zapato' <= 'alpargata'
False
```

Obtener el largo de un *string* con la función **len**:

```
>>> len('paralelepípedo')
14
>>> len('')
0
```

Verificar si un *string* está dentro de otro con el operador **in**:

```
>>> 'pollo' in 'repollos'
True
>>> 'pollo' in 'gallinero'
False
```

3.9.4 Operadores Lógicos

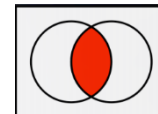
Hay tres operadores lógicos en Python: la *y lógica* o *conjunción* (**and**, ver Tabla 3-4), la *o lógica* o *disyunción* (**or**, ver Tabla 3-5) y el *no lógico* o *negación* (**not**, ver Tabla 3-6).

El operador *and* devuelve como resultado el valor verdadero si y sólo si son ciertos sus dos operandos. Esta es su *tabla de verdad*:

Tabla 3-4. Operador lógico and.

| and | | |
|-----------|---------|-----------|
| operando | | resultado |
| izquierdo | derecho | |
| True | True | True |
| True | False | False |
| False | True | False |
| False | False | False |

| and | True | False |
|-------|-------|-------|
| True | True | False |
| False | False | False |

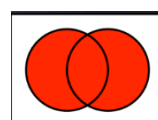


El operador *or* proporciona *True* si cualquiera de sus operandos es *True*, y *False* sólo cuando ambos operandos son *False*. Esta es su tabla de verdad:

Tabla 3-5. Operador lógico or.

| or | | |
|-----------|---------|-----------|
| operando | | resultado |
| izquierdo | derecho | |
| True | True | True |
| True | False | True |
| False | True | True |
| False | False | False |

| or | True | False |
|-------|------|-------|
| True | True | True |
| False | True | False |



El operador **not** es unario, y proporciona el valor *True* si su operando es *False* y viceversa. He aquí su tabla de verdad:

Tabla 3-6. Operador lógico not.

| not | |
|----------|-----------|
| Operando | Resultado |
| True | False |
| False | True |

| not | |
|-------|-------|
| True | False |
| False | True |

La precedencia está dada por la siguiente lista (Tabla 3-7), en que los operadores lógicos han sido listados en orden de mayor a menor precedencia:

Tabla 3-7. Prioridad de operadores lógicos.

| Prioridad de operadores Lógicos |
|---------------------------------|
| not |
| and |
| or |

3.9.5 Evaluación en cortocircuito de expresiones lógicas

Cuando Python está procesando una expresión lógica, como $x \geq 2$ *and* $(x/y) > 2$, evalúa la expresión de izquierda a derecha. Debido a la definición de *and*, si x es menor de 2, la expresión $x \geq 2$ resulta ser falsa, de modo que la expresión completa ya va a resultar falsa, independientemente de si $(x/y) > 2$ se evalúa como verdadera o falsa.

Cuando Python detecta que no se gana nada evaluando el resto de una expresión lógica, detiene su evaluación y no realiza el cálculo del resto de la expresión. Cuando la evaluación de una expresión lógica se detiene debido a que ya se conoce el valor final, eso es conocido como cortocircuitar la evaluación.

El funcionamiento en cortocircuito nos descubre una ingeniosa técnica conocida como patrón guardián. Examina la siguiente secuencia de código en el intérprete de Python:

```
>>> x = 6
>>> y = 2
>>> x >= 2 and (x/y) > 2
True
>>> x = 1
>>> y = 0
>>> x >= 2 and (x/y) > 2
False
>>> x = 6
>>> y = 0
>>> x >= 2 and (x/y) > 2
Traceback (most recent call last):
  File "<stdin>", line 1, in <module>
ZeroDivisionError: integer division or modulo by zero
>>>
```

La tercera operación ha fallado porque Python intentó evaluar (x/y) e y era cero, lo cual provoca un *runtime error* (error en tiempo de ejecución). Pero el segundo ejemplo *no* falló, porque la primera parte de la expresión $x \geq 2$ fue evaluada como falsa, así que (x/y) no se ejecutó debido a la regla del cortocircuito, y no se produjo ningún error.

Es posible construir las expresiones lógicas colocando estratégicamente una evaluación para validar justo antes de la evaluación que podría causar un error, como se muestra a continuación:

```
>>> x = 1
>>> y = 0
>>> x >= 2 and y != 0 and (x/y) > 2
False
>>> x = 6
>>> y = 0
>>> x >= 2 and y != 0 and (x/y) > 2
False
>>> x >= 2 and (x/y) > 2 and y != 0
Traceback (most recent call last):
  File "<stdin>", line 1, in <module>
ZeroDivisionError: integer division or modulo by zero
>>>
```

En la primera expresión lógica, $x \geq 2$ es falsa, así que la evaluación se detiene en el `and`. En la segunda expresión lógica, $x \geq 2$ es verdadera, pero $y \neq 0$ es falsa, de modo que nunca se alcanza (x / y) .

En la tercera expresión lógica, $y \neq 0$ va *después* del cálculo de (x / y) de modo que la expresión falla con un error.

En la segunda expresión, se dice que $y \neq 0$ actúa como validación para garantizar que solo se ejecute (x / y) en el caso de que y no sea cero.



El valor None

Existe un valor especial en Python para representar aquellos casos en los que “no hay valor”; es el valor `None`. Este valor es el único de su tipo. Se interpreta como falso en las expresiones lógicas y es el devuelto por las funciones que no devuelven ningún valor explícitamente. Cuando el resultado de una expresión es `None`, el intérprete no lo muestra:

```
>>> None
>>>
```

3.9.5.1 Ejercicios de Operadores Lógicos

- 1) Determinar el valor de las expresiones lógicas siguientes (y luego comprobar el resultado en el intérprete de Python):
 - a) `True and not False or False`

- b) False or False or True
 - c) not (False or False) and True
 - d) not False and not False and True
- 2) Obtener las expresiones booleanas equivalentes de los enunciados siguientes:
- a) a no está entre -1 y 1 ni entre 2 y 3 .
 - b) a y b no son mayores a 5 .
 - c) a es un múltiplo de 10 ubicado entre 3000 y 4000 .
 - d) a está entre $[5.0$ y $10.0)$ o entre $(15.0$ y $20.0]$.
 - e) a es un número impar múltiplo de 5 , o par acabado en 0 .
 - f) a no es el mayor ni el menor número entre a, b, y c.
 - g) a, b, y c son todas ciertas o todas falsas.
 - h) El cociente de a entre b es igual a su resto (residuo).
 - i) Los números a, b, y c están incluidos en un intervalo menor a la unidad.
 - j) El menor de a y b está entre 0 y 1 .
- 3) Dadas dos variables reales x e y, escribir una expresión booleana que valide que x está fuera del intervalo $[100, 200]$ e y está dentro del intervalo $(20,40]$.
- 4) Sean A, B y C tres variables enteras que representan las ventas de tres productos respectivamente, escribir expresiones lógicas (booleanas) que representen las siguientes afirmaciones:
- a) Las ventas del producto A son las más elevadas.
 - b) Ningún producto tiene unas ventas inferiores a 300 .
 - c) Algún producto tiene unas ventas superiores a 1000 .
 - d) La media de ventas es superior a 700 .
 - e) El producto C no es el más vendido
- 5) Las edades de tres primos se guardan en las variables a , b , c . Escribir una expresión booleana que evalúe True si solamente 2 de los 3 primos tienen la misma edad y, además, la suma de las 3 edades sea múltiplo de 3 .
- 6) Obtener las expresiones booleanas equivalentes a los enunciados siguientes:
- a) No se cumple z de tipo booleano o que x e y sean positivas y su suma múltiplo de 7 .
 - b) La suma de a y b, de tipo entero, es múltiplo de 5 y al menos una de ellas es par.
 - c) x no es la más grande ni la más pequeña de entre x, y, z de tipo real.
 - d) La suma de a y b, de tipo entero, es múltiplo de 5 y ambas son impares.
 - e) Exactamente dos de entre x, y, z son positivas.
 - f) La más pequeña de las variables a y b de tipo real está entre 0 y 1 .

- g) Una variable a de tipo entero pertenece al conjunto de los números menores de 100 o mayores de 200 y además es un impar múltiplo de 3.
- h) x, y, z de tipo entero son todas impares o todas pares.
- i) ξ de tipo real es mayor que la distancia entre x e y de tipo real. $xi^{**2} > (x-y)^{**2}$ # Debe usarse un identificador válido (ξ), no ξ
- j) Alguno de los valores absolutos de a, b o c de tipo real es menor que 1.
- k) Alguno de los valores de a, b o c de tipo real está en medio del intervalo formado por los otros dos.
- l) x, y, z de tipo real pueden ser los lados de un triángulo. Los valores podrán ser un triángulo cuando el valor más grande sea menor que la suma de los otros dos.
- m) No se cumple una persona trabaja (trabaja de tipo booleano) o sueldo de tipo entero está entre 1000 y 2000.

3.9.6 Prioridad de evaluación de expresiones con diferentes operadores

Cuando una expresión tiene operadores de diferentes grupos, se evaluarán de acuerdo a la Tabla 3-8 **Fuente especificada no válida.:**

Tabla 3-8: Características de los operadores Python. El nivel de precedencia 1 es el de mayor prioridad.

| Operadores | Operación | Operador | Paridad | Asociatividad | Precedencia |
|-------------|-------------------|--------------------|---------|------------------|-------------|
| Aritméticos | Exponenciación | <code>**</code> | Binario | Por la derecha | 1 |
| | Identidad | <code>+</code> | Unario | – | 2 |
| | Cambio de signo | <code>-</code> | Unario | – | 2 |
| | Multiplicación | <code>*</code> | Binario | Por la izquierda | 3 |
| | División | <code>/</code> | Binario | Por la izquierda | 3 |
| | Módulo (o resto) | <code>%</code> | Binario | Por la izquierda | 3 |
| | Suma | <code>+</code> | Binario | Por la izquierda | 4 |
| | Resta | <code>-</code> | Binario | Por la izquierda | 4 |
| Comparación | Igual que | <code>==</code> | Binario | – | 5 |
| | Distinto de | <code>!=</code> | Binario | – | 5 |
| | Menor que | <code><</code> | Binario | – | 5 |
| | Menor o igual que | <code><=</code> | Binario | – | 5 |
| | Mayor que | <code>></code> | Binario | – | 5 |
| | Mayor o Igual que | <code>>=</code> | Binario | – | 5 |
| Lógicos | Negación | <code>not</code> | Unario | – | 6 |

| | | | | | |
|--|------------|-----|---------|------------------|---|
| | Conjunción | and | Binario | Por la izquierda | 7 |
| | Disyunción | or | Binario | Por la izquierda | 8 |

Esto significa, por ejemplo, que las multiplicaciones se evalúan antes que las sumas, y que las comparaciones se evalúan antes que las operaciones lógicas:

```
>>> 2 + 3 * 4
14
>>> 1 < 2 and 3 < 4
True
```

Operaciones dentro de un mismo nivel son evaluadas en el orden en que aparecen en la expresión, de izquierda a derecha:

```
>>> 15 * 12 % 7 # es igual a (15 * 12) % 7
5
```

La **única excepción** a la regla anterior son las potencias, que son evaluadas de **derecha** a izquierda:

```
>>> 2 ** 3 ** 2 # es igual a 2 ** (3 ** 2)
512
```

3.9.7 Uso de paréntesis para alterar la prioridad de operadores

Se Puede alterar el orden natural de prioridades entre operadores utilizando los paréntesis, encerrando entre ellos los elementos que se resuelven en primer lugar dentro de una expresión. De esta forma, se resolverán en primer lugar las operaciones que se encuentren en los paréntesis más interiores, finalizando por las de los paréntesis exteriores. Es importante tener en cuenta, que dentro de los paréntesis se seguirá manteniendo la prioridad explicada anteriormente.

3.9.8 Operadores abreviados de asignación

Estos operadores simplifican la escritura de expresiones, facilitando la creación del código. El resultado empleando operadores abreviados (Tabla 3-9) en una expresión, es el mismo que utilizando la sintaxis normal, pero con un pequeño ahorro en la escritura de código. Se utilizan en Python a partir de la versión 2.0, cuando la variable aparece a la derecha e izquierda de la instrucción de asignación.

Tabla 3-9. Operadores abreviados

| Operación | Expresión Normal | Expresión Abreviada |
|-----------------|---------------------|---------------------|
| Suma | $a = a + b$ | $a += b$ |
| Resta | $a = a - b$ | $a -= b$ |
| Multiplicación | $a = a * b$ | $a *= b$ |
| División | $a = a / b$ | $a /= b$ |
| División Entera | $a = a \setminus b$ | $a //= b$ |
| Potencia | $a = a ** b$ | $a **= b$ |
| Resto o residuo | $a = a \% b$ | $a \% = b$ |

Por ejemplo:

```
>>> c = c + 1 # la variable c se incrementa en 1
>>> d = d - 1 # la variable d se decrementa en 1
>>> c += 1 # equivale a: c = c + 1
>>> x += 0.01 # equivale a: x = x + 0.01
>>> d -= 2 # equivale a: d = d - 2
>>> y *= d+1 # equivale a: y = y * (d+1)
>>> n = 7
>>> n //= 2 # equivale a: n = n // 2
>>> n
3
>>> n **= 2 # equivale a: n = n**2
>>> n
9
```

3.9.9 Evaluación de expresiones.

Sin usar el computador, evalúe las siguientes expresiones, y para cada una de ellas indique el resultado y su tipo (si la expresión es válida) o qué error ocurre (si no lo es):

```
>>> 2 + 3 # Respuesta: tipo int, valor 5
>>> 4 / 0 # Respuesta: error de división por cero
>>> 5 + 3 * 2
>>> '5' + '3' * 2
>>> 2 ** 10 == 1000 or 2 ** 7 == 100
>>> int('cuarenta')
>>> 70/16 + 100/24
>>> 200 + 19 %
>>> 3 < (1024 % 10) < 6
>>> 'six' + 'eight'
>>> 'six' * 'eight'
>>> float(-int('5') + int('10'))
>>> abs(len('ocho') - len('cinco'))
>>> bool(14) or bool(-20)
>>> float(str(int('5' * 4) / 3)[2])
```

Compruebe sus respuestas en el computador.

3.9.10 Ejercicios

1. Determinar el valor de las expresiones aritméticas siguientes (y luego comprobar el resultado en el intérprete de Python):

- a. $2 + 7 // 3 * 2 - 15$
- b. $32 \% 4 + 12 - 4 * 3$
- c. $42 // 8 - 3 * 14 + 6$
- d. $24/5**2 - 0.96$
- e. $3 * 5 \% 4 + 11 // 4 * 3$

2. Ejercicios sobre prioridad de operadores aritméticos

Determinar el valor de las expresiones aritméticas siguientes (y luego comprobar el resultado en el intérprete de Python):

- a) $2 + 7 // 3 * 2 - 15$
- b) $32 \% 4 + 12 - 4 * 3$
- c) $42 // 8 - 3 * 14 + 6$
- d) $24/5**2 - 0.96$
- e) $3 * 5 \% 4 + 11 // 4 * 3$

3. Ejercicios sobre prioridad de operadores lógicos

Determinar el valor de las expresiones lógicas siguientes (y luego comprobar el resultado en el intérprete de Python):

- a) `True and not False or False`
- b) `False or False or True`
- c) `not (False or False) and True`
- d) `not False and not False and True`

4. Ejercicios de revisión de expresiones

Determinar si las expresiones tienen sintaxis correcta. En caso de que sea válida la sintaxis, determinar su valor, y en el caso contrario justificar el error:

- a) $1 + 2 * 3 \% 2 - 1$
- b) $1 >= 7 \% 2$
- c) $1 \% 2 > 0.5$
- d) `True or not and (2 > 1)`
- e) $(7.5 - 3) // 3 == 1.5$
- f) $(3 // 2) > (3 \% 2) \text{ and not True}$
- g) $(3 // 3 > 3 \% 3) \text{ or not True}$
- h) `p == (4 \% 3 + 1 > 0) and not p`

5. Ejercicios para crear expresiones lógicas

Obtener las expresiones lógicas equivalentes de los siguientes enunciados:

- a no está entre -1 y 1 ni entre 2 y 3 .
- a y b no son mayores a 5 .
- a es un múltiplo de 10 ubicado entre 3000 y 4000 .
- a está entre $[5.0$ y $10.0)$ o entre $(15.0$ y $20.0]$.
- a es un número impar múltiplo de 5 , o par acabado en 0 .
- a no el mayor ni el menor número entre a, b, y c.
- a, b, y c son todas ciertas o todas falsas.
- El cociente de a entre b es igual a su resto (residuo).
- Los números a, b, y c están incluidos en un intervalo menor a la unidad.
- El menor de a y b está entre 0 y 1 .

6. De las expresiones aritméticas siguientes, escribir expresiones algorítmicas equivalentes en lenguaje Python. Intentar usar el mínimo de paréntesis posible

a) $\sqrt{1 - \frac{1+x}{2a}}$

b) $\frac{1+x \frac{y-1}{z}}{\frac{1}{2}(x+3)}$

c) $\frac{\sqrt[3]{a+1}}{2} + \frac{1}{2 \cdot a \cdot b}$

d) $\frac{1}{\sqrt[3]{x}} - \frac{x^2}{y+1}$

e) $\frac{\frac{1}{\sqrt{x^3}} + \sqrt{y}}{-z}$

f) $\frac{1}{\sqrt[3]{x}} - \frac{x^2}{y+1}$

g) $\frac{\frac{4x}{2\pi f} + \frac{y^2}{2}}{2y}$

h) $\frac{4x}{2\pi f} - \sqrt[3]{\frac{1}{x^5}}$

$$i) \quad 1 - \frac{1}{\sqrt{(x-y)^2 + (y-x)^3}}$$

$$j) \quad 1 + \frac{1}{\sqrt[3]{x^2 + 1}}$$

7. Dadas dos variables reales x e y , escribir una expresión booleana que valide que x está fuera del intervalo $[25, 35]$ y está dentro del intervalo $(20, 40]$.
 1. Sean A , B y C tres variables enteras que representan las ventas de tres productos respectivamente, escribir expresiones lógicas (booleanas) que representen las siguientes afirmaciones:
 - a) Las ventas del producto A son las más elevadas.
 - b) Ningún producto tiene unas ventas inferiores a 300.
 - c) Algún producto tiene unas ventas superiores a 1000.
 - d) La media de ventas es superior a 700.
 - e) El producto C no es el más vendido
8. Las edades de tres primos se guardan en las variables a , b , c . Escribir una expresión booleana que evalúe True si solamente 2 de los 3 primos tienen la misma edad y, además, la suma de las 3 edades sea múltiplo de 3.
9. Obtener las expresiones booleanas equivalentes a los enunciados siguientes:
 - a) No se cumple z de tipo booleano o que x e y sean positivas y su suma múltiplo de 7.
 - b) La suma de a y b , de tipo entero, es múltiplo de 5 y al menos una de ellas es par.
 - c) x no es la más grande ni la más pequeña de entre x , y , z de tipo real.
 - d) La suma de a y b , de tipo entero, es múltiplo de 5 y ambas son impares.
 - e) Exactamente dos de entre x , y , z son positivas.
 - f) La más pequeña de las variables a y b de tipo real está entre 0 y 1.
 - g) a de tipo entero pertenece al conjunto de los números menores de 100 o mayores de 200 y además es un impar múltiplo de 3.
 - h) x , y , z de tipo entero son todas impares o todas pares.
 - i) ξ de tipo real es mayor que la distancia entre x e y de tipo real. $\xi^2 > (x-y)^2$
Debe usarse un identificador válido (ξ), no ξ
 - j) Alguno de los valores absolutos de a , b o c de tipo real es menor que 1.
 - k) Alguno de los valores de a , b o c de tipo real está en medio del intervalo formado por los otros dos.

- l) x, y, z de tipo real pueden ser los lados de un triángulo. Los valores podrán ser un triángulo cuando el valor más grande sea menor que la suma de los otros dos.
- m) No se cumple una persona trabaja (trabaja de tipo booleano) o sueldo de tipo entero está entre 1000 y 2000.

Objetivos:

-

3.10 Funciones predefinidas

Python proporciona funciones (ver Tabla 3-10) para utilizar en las expresiones. Estas funciones se dice que están *predefinidas*.

Tabla 3-10. Simple Python Built-in Functions

| Función | Descripción | Ejemplo |
|-------------------------------|---|--|
| <code>abs(x)</code> | Devuelve el valor absoluto de <code>x</code> . | <code>abs(-2)</code> es 2 |
| <code>max(x1, x2, ...)</code> | Devuelve el mayor valor de <code>x1, x2, ...</code> | <code>max(1, 5, 2)</code> es 5 |
| <code>min(x1, x2, ...)</code> | Devuelve el menor valor de <code>x1, x2, ...</code> | <code>min(1, 5, 2)</code> es 1 |
| <code>pow(a, b)</code> | Devuelve a^b . Same as <code>a ** b</code> . | <code>pow(2, 3)</code> es 8 |
| <code>round(x)</code> | Devuelve un número entero más cercano a <code>x</code> . Si <code>x</code> es igualmente cercano a dos enteros, se devuelve el valor par. | <code>round(5.4)</code> es 5 <code>round(5.5)</code> es 6 <code>round(4.5)</code> es 4 |
| <code>round(x, n)</code> | Devuelve el valor flotante redondeado a <code>n</code> dígitos después del punto decimal. | <code>round(5.466, 2)</code> es 5.47 <code>round(5.463, 2)</code> es 5.46 |

El argumento de la función debe ir encerrado entre paréntesis, por ejemplo:

```
>>> abs(0)
0
>>> abs 0
SyntaxError: invalid syntax
```

A continuación, se presentan algunas funciones predefinidas:

float: conversión a flotante. Si recibe un número entero como argumento, devuelve el mismo número convertido en un flotante equivalente.

```
>>> float(3)
3.0
```

La función **float** también acepta argumentos de tipo cadena. Cuando se le pasa una cadena, **float** la convierte en el número flotante que esta representa:

```
>>> float('3.2')
3.2
>>> float('3.2e10')
32000000000.0
```

Pero si la cadena no representa un flotante, se produce un error de tipo **ValueError**, es decir, <<error de valor>>:

```
>>> float('un texto')
Traceback (innermost last):
File "<stdin>", line 1, in ?
ValueError: invalid literal for float(): un texto
```

Si **float** recibe un argumento flotante, devuelve el mismo valor que se suministra como argumento.

int: conversión a entero. Si recibe un número flotante como argumento, devuelve el entero que se obtiene eliminando la parte fraccionaria.

```
>>> int(2.1)
2
>>> int(-2.9)
-2
```

También la función **int** acepta como argumento una cadena:

```
>>> int('2')
2
```

Si **int** recibe un argumento entero, devuelve el argumento tal cual.

str: conversión a cadena. Recibe un número y devuelve una representación de este como cadena.

```
>>> str(2.1)
'2.1'
>>> str(234E47)
'2.34e+49'
```

La función **str** también puede recibir como argumento una cadena, pero en ese caso devuelve como resultado la misma cadena.

ord: acepta una cadena compuesta por un único carácter y devuelve su código ASCII (un entero).

chr: recibe un entero (entre 0 y 255) y devuelve una cadena con el carácter que tiene a dicho entero como código ASCII.

round: redondeo. Puede usarse con uno o dos argumentos. Si se usa con un sólo argumento, redondea el número al flotante más próximo cuya parte decimal sea nula.

```
>>> round(2.1)
2.0
>>> round(2.9)
3.0
>>> round(-2.9)
-3.0
>>> round(2)
2.0
```

(¡Observa que el resultado siempre es de tipo flotante!) Si round recibe dos argumentos, estos deben ir separados por una coma y el segundo indica el número de decimales que deseamos conservar tras el redondeo.

```
>>> round(2.1451, 2)
2.15
>>> round(2.1451, 3)
2.145
>>> round(2.1451, 0)
2.0
```

Las funciones pueden formar parte de expresiones y sus argumentos pueden, a su vez, ser expresiones. Observa los siguientes ejemplos:

```
>>> abs(-23) % int(7.3)
2
>>> abs(round(-34.2765,1))
34.3
>>> str(float(str(2) * 3 + '.123')) + '321'
'222.123321'
```

3.11 Módulos Estándar

En Python, un módulo es una pequeña parte de un gran programa. Este módulo es un archivo dentro de una unidad de almacenamiento.

Motivos por los que usar módulos:

- Se crean archivos pequeños, donde es más fácil de localizar elementos de tu código.

- Un módulo se puede usar en todos los programas que desees. Sin necesidad de repetir código fuente.

Para un nuevo módulo se crea un archivo y se nombra como `mi_modulo.py` en este fichero incluimos el código que necesitemos, por ejemplo, funciones.

Para utilizar las funciones del módulo se escribe *`import mi_modulo`*, una vez incluido el módulo ya se dispone de todas las funciones que se utilizarán en el nuevo programa.

Al importar un módulo Python recorre todos los directorios indicados en la variable de entorno *`PYTHONPATH`* en busca de un archivo con el nombre adecuado. El valor de la variable *`PYTHONPATH`* se puede consultar desde Python mediante *`sys.path`* incluida en el módulo *`sys`*.

A continuación, se presentan los módulos estándar de Python y las funciones más utilizadas dentro de cada módulo.

3.11.1 Obtener Ayuda sobre un Módulo

A continuación, practicarás con comandos que ofrecen información necesaria para hacer un buen uso de los módulos de Python.

El comando ***`dir(nombre_modulo)`*** imprime un listado con las funciones disponibles para ese módulo.

Para obtener información específica de una función incluida en un módulo, lanzaremos el comando ***`help(nombre_modulo.nombre_funcion)`***.

Prueba las siguientes órdenes en el intérprete de Python:

```
>>> import os
>>> dir(os)
>>> help(os)
>>> help(os.getcwd)
```

3.11.2 Funciones definidas en módulos

Python también proporciona funciones trigonométricas, logaritmos, entre otras, pero no están directamente disponibles cuando iniciamos una sesión, se debe importar el módulo respectivo antes de utilizarlo.

3.11.2.1 El módulo *math*

Importar la función seno (*sin*, del inglés “*sinus*”) del módulo matemático (*math*):

```
>>> from math import sin
```

Ahora se puede utilizar la función en los cálculos:

```
>>> sin(0)
0.0
>>> sin(1)
0.841470984808
```

Observa que el argumento de la función seno debe expresarse en radianes.

Inicialmente Python desconoce la función seno. Cuando se importa la función, Python carga su definición y permite utilizarla. Las definiciones de funciones residen en *módulos*. Las funciones trigonométricas residen en el módulo matemático. Por ejemplo, la función coseno, en este momento, es desconocida para Python.

```
>>> cos(0)
Traceback (innermost last):
File "<stdin>", line 1, in ?
NameError: cos
```

Antes de utilizarla, es necesario importarla del módulo matemático:

```
>>> from math import cos
>>> cos(0)
1.0
```

En una misma sentencia se puede importar más de una función. Basta con separar sus nombres con comas:

```
>>> from math import sin, cos
```

Puede resultar tedioso importar un gran número de funciones y variables de un módulo.

Python ofrece un atajo: si se utiliza un asterisco, se importan *todos* los elementos de un módulo. Para importar todas las funciones del módulo *math* se escribe:

```
>>> from math import *
```

Así de fácil. De todos modos, no resulta muy aconsejable por dos razones:

- 1) Al importar elemento a elemento, el programa gana en legibilidad, pues se sabe de dónde proviene cada identificador.
- 2) Si se ha definido una variable con un nombre determinado y dicho nombre coincide con el de una función definida en un módulo, la variable será sustituida por la función.

Si no conoce todos los elementos que define un módulo, es posible que esta coincidencia de nombre tenga lugar, pase inadvertido inicialmente y ocurra un error cuando se intente utilizar la variable.

He aquí un ejemplo del segundo de los problemas indicados:

```
>>> pow = 1
>>> from math import *
>>> pow += 1
Traceback (most recent call last):
File "<stdin>", line 1, in ?
TypeError: unsupported operand type(s) for +=:
'builtin_function_or_method' and 'int'
```

A continuación, se muestra algunas de las funciones del módulo *math*:

Conversión angular

| | |
|--------------------|-------------------------------------|
| <i>degrees (x)</i> | <i>Transforma radianes a grados</i> |
| <i>radians (x)</i> | <i>Transforma g</i> |

Funciones trigonométricas

| | |
|---------------------|--|
| <i>math.acos(x)</i> | <i>devuelve el coseno del arco 'x' (en radianes)</i> |
| <i>math.asin(x)</i> | <i>Seno del arco 'x'</i> |
| <i>math.atan(x)</i> | <i>arcotangente</i> |
| <i>math.sin(x)</i> | <i>devuelve en seno de 'x'. ('x' en radianes)</i> |
| <i>math.cos(x)</i> | <i>devuelve en coseno de 'x'. ('x' en radianes)</i> |
| <i>math.tan(x)</i> | <i>Tangente</i> |

Funciones hiperbólicas

| | |
|----------------------|---|
| <i>math.acosh(x)</i> | <i>Devuelve el coseno hiperbólico del arco 'x' (en rad)</i> |
| <i>math.asinh(x)</i> | <i>Seno del arco hiperbólico 'x'</i> |
| <i>math.atanh(x)</i> | <i>Arcotangente hiperbólica</i> |

| | |
|---------------------------|--------------------------------------|
| <code>math.cosh(x)</code> | Devuelve el coseno hiperbólico de x. |
| <code>math.sinh(x)</code> | Seno hiperbólico |

Exponenciales y logarítmicas

| | |
|----------------------------------|---|
| <code>math.exp(x)</code> | exponencial en base e |
| <code>math.log(x[, base])</code> | si no le damos una base, toma e (neperiano) |
| <code>math.log1p(x)</code> | devuelve el logaritmo de 1+x (base e) |
| <code>math.log10(x)</code> | logaritmo decimal |
| <code>math.pow(x, y)</code> | eleva la base 'x' al exponente 'y' |
| <code>math.sqrt(x)</code> | raíz cuadrada de 'x' |
| <code>math.hypot(x, y)</code> | devuelve la norma euclídea (<code>sqrt(x ** 2 + y ** 2)</code>) |

Funciones de redondeo y caracterización

| | |
|--------------------------------|---|
| <code>math.fabs(x)</code> | valor absoluto de x |
| <code>math.factorial(x)</code> | factorial. Lanza ValueError si x no es entero o < 0 |
| <code>math.floor()</code> | devuelve el mayor entero <= x |
| <code>math.ceil(x)</code> | devuelve el menor entero >= x |
| <code>math.fmod(x)</code> | resto de la división entera (de acuerdo a C) |

En el módulo math se definen, además, algunas constantes de interés (observe que debe escribirse en minúscula):

```
>>> from math import pi, e
>>> pi
3.1415926535897931
>>> e
2.7182818284590451
```

Ejemplos del módulo math.

```
>>> import math
>>> math.degrees(math.pi)
180.0
>>> math.radians(360)
6.2831853071795862
>>> math.exp(1)
2.7182818284590451
>>> math.log(4,2)
2.0
>>> math.log10(1000)
3.0
>>> math.pow(3,2.5)
15.588457268119896
>>> math.hypot(1,1)
1.4142135623730951
>>> math.fabs(3.5)
3.5
```

```
>>> math.ceil(3.5)
4.0
>>> math.ceil(3.4)
4.0
>>> math.fmod(5,2)
1.0
>>> math.fmod(5.4,2)
1.4000000000000004
>>> math.ceil(3.5)
4.0
>>> math.ceil(3.4)
4.0
>>> math.fmod(5,2)
1.0
>>> math.fmod(5.4,2)
1.4000000000000004
```

3.11.3 Evitando las coincidencias

Python ofrece un modo de evitar el problema de las coincidencias: importar sólo el módulo.

```
>>> import math
```

De esta forma, todas las funciones del módulo *math* están disponibles, pero usando el nombre del módulo y un punto como prefijo:

```
>>> import math
>>> print (math.sin(0))
0.0
```

Python muestra un error al intentar sumar un entero y una función. Efectivamente, hay una función *pow* en el módulo *math*. Al importar todo el contenido de *math*, la variable ha sido reemplazada por la función.

3.11.4 Evaluación de expresiones con funciones.

¿Qué resultados se obtendrán al evaluar las siguientes expresiones Python? Calcula primero a mano el valor resultante de cada expresión y comprueba, con la ayuda del ordenador, si tu resultado es correcto.

a) *int(exp(2 * log(3)))*

b) *round(4*sin(3 * pi / 2))*

c) *abs(log10(.01) * sqrt(25))*

d) *round(3.21123 * log10(1000), 3)*

3.12 Entornos de desarrollo

En general, usar un simple editor de texto para escribir programas no es la manera más eficiente de trabajar.

Los entornos interactivos de desarrollo (también llamados *IDLE*, por sus siglas en inglés) son aplicaciones que hacen más fácil la tarea de escribir programas. Python viene con

su propio entorno de desarrollo llamado IDLE. IDLE viene con una consola y un editor de texto.

Además, hay otros buenos entornos de desarrollo más avanzados para Python: *Stani's Python Editor*, *Eric IDE*, *NinJa IDE*, *PyScripter*, *WingIDE 101* o *Spyder*, entre otros.



3.12.1 Algunos IDE para Python

(<http://www.pythondiario.com/2016/11/los-5-mejores-ide-para-python.html>)

Para [programar en Python](#) solo nos basta con Instalar Python y utilizar el IDE que viene con la instalación, pero son muchas las preguntas que nos hacen: ¿Cuál es el mejor IDE para Python? ¿Qué IDE es mejor para programar en la web con Python? Y son muchos y con diferentes características los que podemos encontrar, así que a continuación les daré una lista de IDE Python.

Decir que un IDE en Python es mejor que otro es subjetivo, lo importante es que el IDE que utilicemos nos resulte cómodo y satisfaga nuestras necesidades. Este tema sobre **IDEs en Python** pretende mostrar entornos de trabajos completos a la hora de escribir código en Python.

3.12.1.1 Pycharm IDE

El **IDE Pycharm** es muy completo, creado por **JetBrains**. Este IDE es profesional y viene en dos modalidades: una **edición Free** y otra muy completa privada que apunta a empresas de desarrollo de software. La popularidad del **IDE Pycharm** se puede medir a partir de que grandes empresas como **Twitter**, **Groupon**, **Spotify**, **Ebay** y **Telefónica**, han utilizado éste para su trabajo.

La mayoría de sus características están disponibles en la versión gratuita, se integra con **IPython**, soporta **Anaconda**, así como otros paquetes científicos como **matplotlib** y **NumPy**.

Características como **desarrollo remoto**, **soporte de bases de datos**, soporte de **frameworks** de **desarrollo web**, etc., están disponibles solo para la **edición profesional** de PyCharm.

Algo muy útil de Pycharm es su compatibilidad con múltiples marcos de desarrollo web de terceros como **Django**, **Pyramid**, **web2py**, motor de aplicaciones **Google** y **Flask**, lo que lo convierte en un competo **IDE de desarrollo** de aplicaciones rápidas.

Se encuentra disponible para **Windows** y **Linux**, puedes descargarlo desde la siguiente **URL**: <http://www.jetbrains.com/pycharm/>

Como instalar PyCharm en Windows

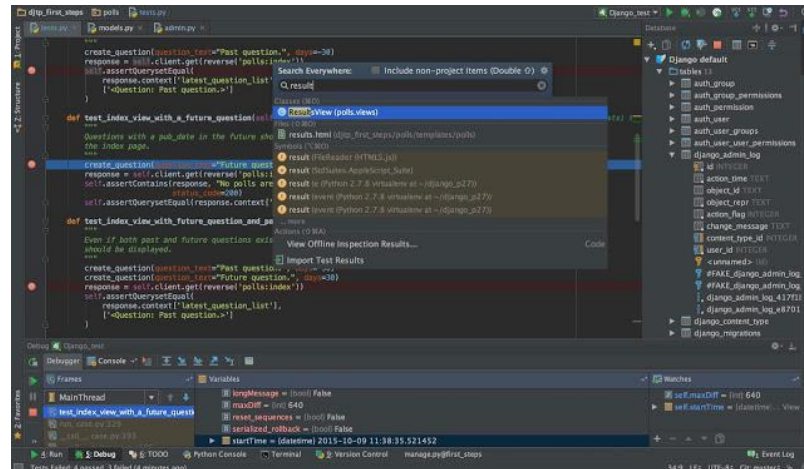
1 - Una vez finalizada la descarga, ejecute el archivo descargado, debe aparecer el asistente de instalación.

2 - Haga clic en siguiente y marque las 2 casillas.

Como instalar Pycharm en Linux

1 - Descomprima el archivo descargado en un directorio.

2 - Para ejecutar PyCharm, ejecute `pycharm.sh` desde el subdirectorio `bin`.

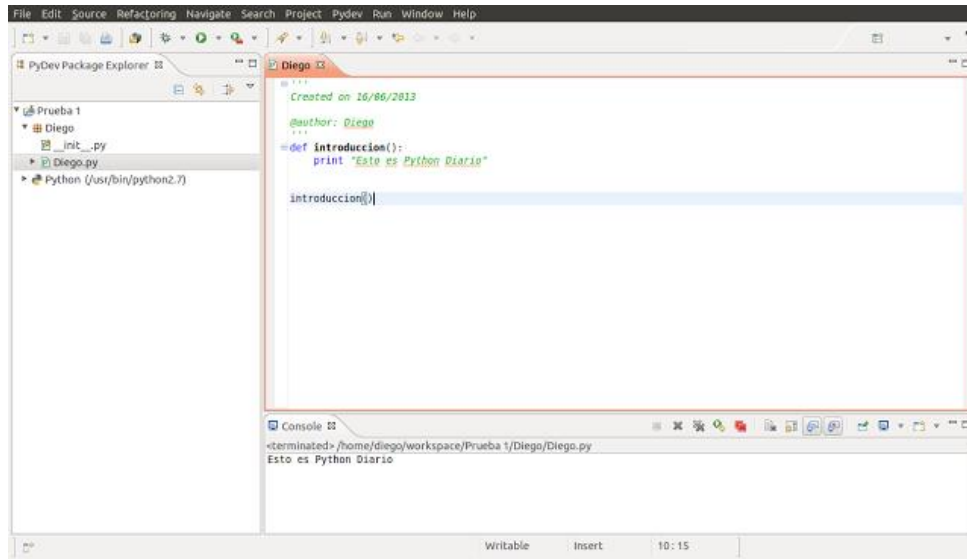


3.12.1.2 PyDev IDE

Hace un tiempo escribí una entrada sobre este maravilloso **IDE para Python**, puedes verla en el siguiente link: [Eclipse y Pydev](#) porque **PyDev**: es libre de costo y está lleno de características poderosas para programar de manera eficiente en Python. Es un plugin de código abierto y se ejecuta en **Eclipse**. Porque PyDev aparece en esta lista: **Integración con Django**, completa el **código de manera automática**, soporte **multilenguaje**, plantillas de código, análisis de código, marcado de errores y mucho más.

Se mantiene siempre **actualizado** y contiene una gran comunidad de usuarios y empresas de patrocinio como **Liclipse**, **Squish**, **TraceTronic** y algunas más.

Aunque **PyDev** califica como uno de los mejores **IDE de Python de código abierto**, también viene empaquetado junto con otro producto llamado **Liclipse**, un producto comercial construido sobre Eclipse que proporciona mejoras en la usabilidad y temas adicionales.

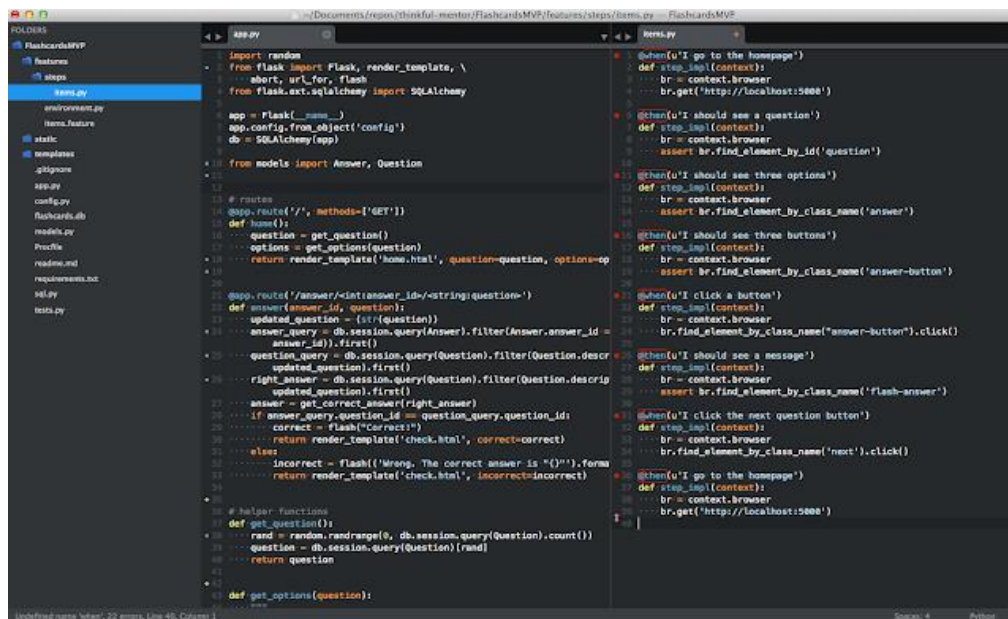


3.12.1.3 Sublime Text 3 IDE

Este **IDE** es uno de los más **livianos** y **potentes**. Con el uso de Plugins, **Sublime Text 3** puede utilizarse como un IDE completo. En un solo lugar podemos ver la elegancia del código y el poder de Python para hacer magia.

La interfaz de usuario es muy rápida y fácil de configurar. Contiene muchos paquetes para darle diferentes características. **Anaconda** es un complemento que convierte **Sublime Text 3** en un excelente **IDE Python**; aumenta su productividad y le ayuda a garantizar la calidad y estilo del código.

Más información en su página oficial: <https://www.sublimetext.com/>



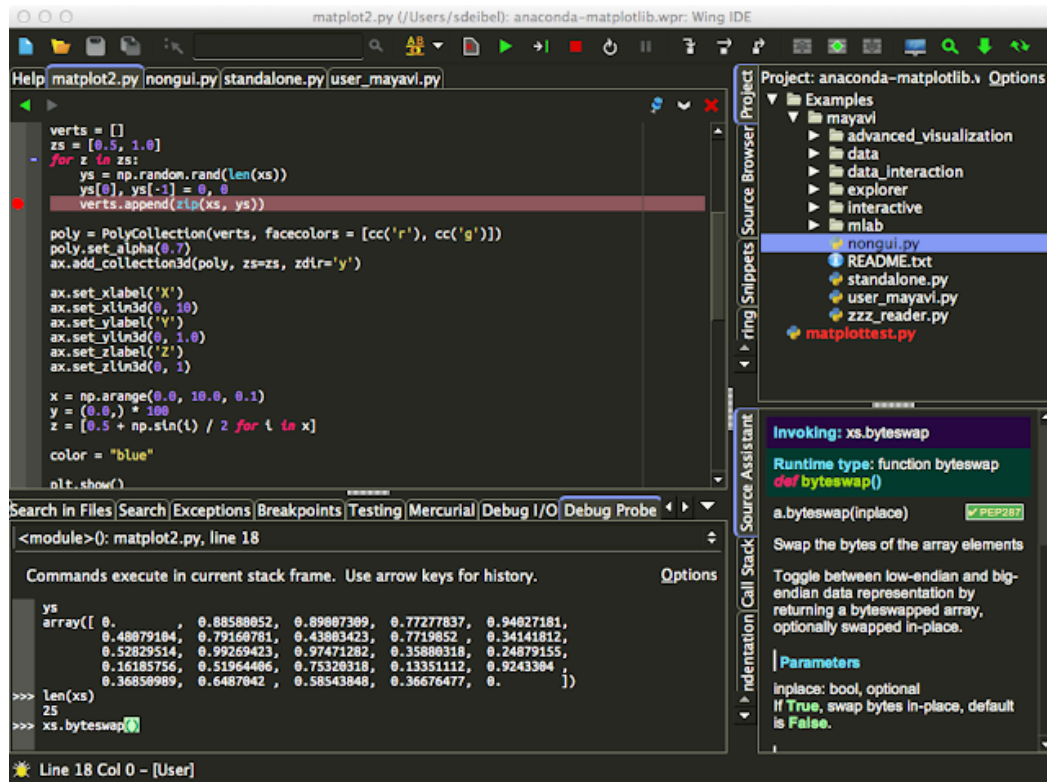
3.12.1.4 Wing IDE

Wing IDE es comercial y apunta a **desarrolladores profesionales**. Fue lanzado hace 15 años atrás y es un producto muy maduro, con un montón de herramientas y características para **programar en Python**.

Wing IDE es soportado por Windows, OS X Linux. Como **Pycharm**, tiene una versión básica gratuita, una edición personal y una profesional muy potente.

En el **Debugging** es donde **Wing IDE** brilla más e incluye funciones como depuración de procesos múltiples, depuración de subprocessos, depuración automática de procesos secundarios, puntos de interrupción, inspección de código, etc. También ofrece funciones para **depurar remotamente** el código que se ejecuta en **Raspberry PI**.

Wing IDE también soporta una gran cantidad de frameworks Python como: Maya, MotionBuilder, Zope, PyQt, PySide, pyGTK, Django, matplotlib entre otros. Más información en la página oficial: <https://wingware.com/>



3.12.1.5 Vim IDE

Vim IDE es uno de los editores más avanzados y populares dentro de la comunidad de **desarrolladores Python**. Es de código abierto y se encuentra disponible gratuitamente bajo licencia GPL.

Sin embargo, **Vim** es más conocido como **editor**, aunque nos ofrece un entorno completo de **desarrollo para Python** cuando está configurado correctamente. **Vim** es ligero, modular y el más adecuado para los amantes del teclado, para los que no utilizan el mouse mientras se escribe código. La configuración inicial puede llevarnos un poco de tiempo ya que es necesario utilizar varios complementos **VIM** para que funcione de la manera que queramos, pero lo que obtenemos al final vale la pena el esfuerzo. Si buscas un **IDE Python para Linux**, Vim puede ser tu mejor opción. Mas información: <http://www.vim.org/>

```

forms.py (/Users/davidcat/...
class
  LoginForm
  SignupForm
  OpenIDSignupForm
  UserForm
  AccountForm
  AddEmailForm
  ChangePasswordForm
  SetPasswordForm
  ResetPasswordForm
  ResetPasswordKeyForm
  ChangeTimezoneForm
  ChangeLanguageForm
  TwitterForm
member
clean [LoginForm]
login [LoginForm]
__init__ [SignupForm]
setProfile [SignupForm]
clean_company_email [Si
clean [SignupForm]
save [SignupForm]
__init__ [OpenIDSignuF
clean_username [OpenIDS
__init__ [UserForm]
__init__ [AccountForm]
clean_email [AddEmailFo
save [AddEmailForm]
clean_oldpassword [Chan
clean_password2 [Change
save [ChangePasswordFor
clean_password2 [SetPas
save [SetPasswordForm]
41
return first + '_' + last + '_' + str(int(time.time()) + int(random.uniform(1,100)))
42
43
44 class LoginForm(forms.Form):
45
46     username = forms.CharField(label=_("Email"), widget=forms.TextInput())
47     password = forms.CharField(
48         label=_("Password"), widget=forms.PasswordInput(render_value=False))
49     remember = forms.BooleanField(label=_("Remember Me"),
50         help_text=_("If checked you will stay logged in for 3 weeks"),
51         required=False)
52
53     user = None
54
55     def clean(self):
56         if self._errors:
57             return
58         try:
59             tmpuser = convertEmailToUser(self.cleaned_data["username"])
60         except User.DoesNotExist:
61             raise forms.ValidationError(_("The username and/or password you specified are
62 not correct."))
63         user = authenticate(username=tmpuser.username, password=self.cleaned_data["passwo
64 rd"])
65         if user:
66             if user.is_active:
67                 self.user = user
68             else:
69                 raise forms.ValidationError(_("This account is currently inactive."))
70         else:
71             raise forms.ValidationError(_("The username and/or password you specified are
72 not correct."))
73         return self.cleaned_data
74
75     def login(self, request):
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100

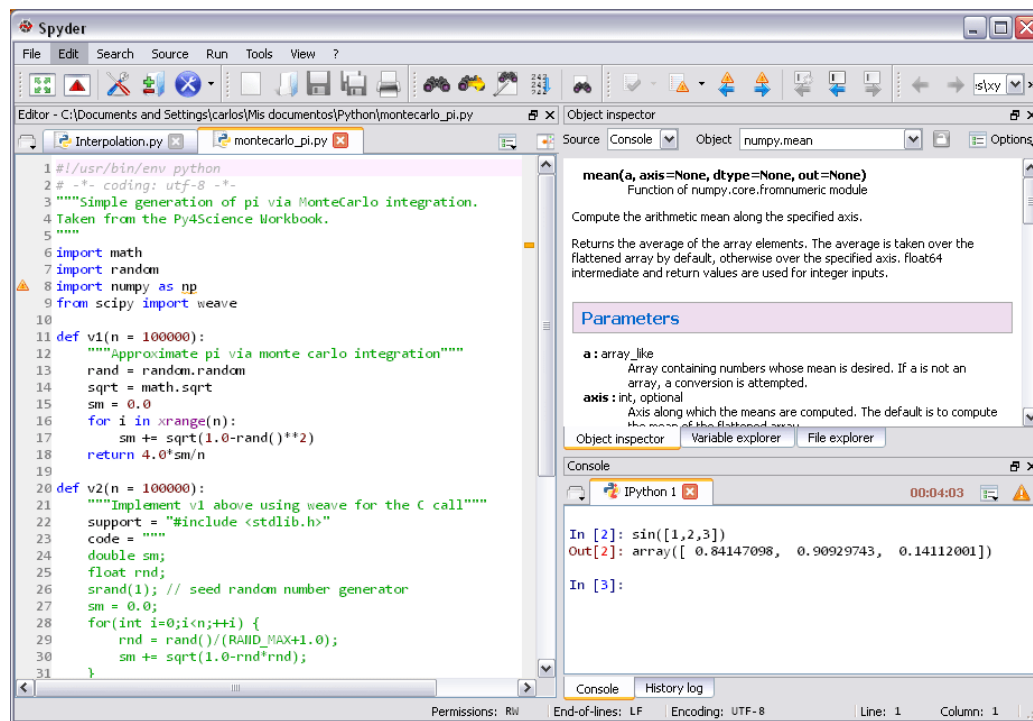
```

3.12.1.6 Spyder – Anaconda (opción recomendada)

Es una distribución de código abierto de los lenguajes de programación Python y R. Se utiliza mucho para procesamiento de datos a gran escala, análisis predictivo y computación científica. Tiene como objetivo simplificar la administración y el despliegue de paquetes. Las versiones de paquetes son gestionadas por el sistema de gestión de paquetes *conda*.

Spyder “Scientific Python Development EnviRonment” en si es las IDE que usaremos con Anaconda y la recomendada por [Unipython](#). Las características útiles incluyen:

- Provisión de la consola IPython (Qt) como un mensaje interactivo, que puede mostrar gráficos en línea
- Capacidad de ejecutar fragmentos de código desde el editor de la consola
- Análisis continuo de archivos en el editor y provisión de advertencias visuales sobre posibles errores
- Ejecución paso a paso
- Explorador de variables



3.12.1.7 Atom

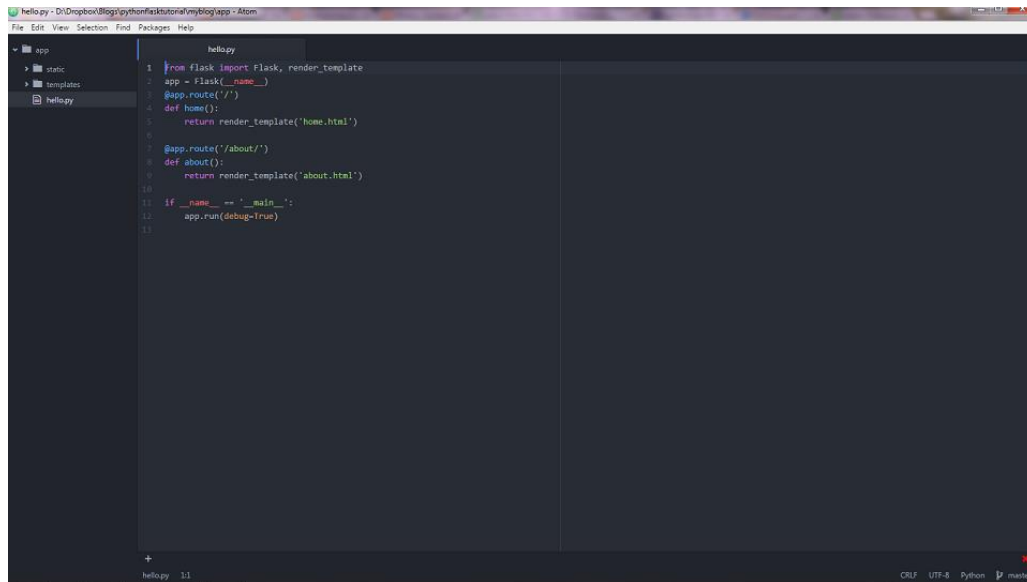
La forma más básica de crear y ejecutar un programa Python es crear un archivo vacío con extensión .py, y apuntar a ese archivo desde la línea de comandos con nombre de archivo.py. Alternativamente, puedes usar el IDLE de Python por defecto que viene instalado con Python. Puedes escribir y ejecutar tu código dentro de IDLE. Sin embargo, si desea ser productivo, las dos primeras opciones no serán las mejores. Querrías usar algo como el editor Atom.



Atom fue construido por GitHub con el lema “Un editor de texto hackeable para el siglo XXI”. Y es realmente flexible y tiene un gran soporte de paquetes externos que lo convierten en un poderoso Entorno de Desarrollo Interactivo (IDE).

Estos son los pasos que le permitirán empezar a trabajar con Atom:

Descargue e instale Atom desde <https://atom.io/> Una vez que instale *atom*, puede lanzarlo escribiendo *atom* en la línea de comandos. Si esto no funciona, asegúrese de que el átomo ha sido añadido a sus variables de trayectoria/entorno de búsqueda. El átomo debería verse así:



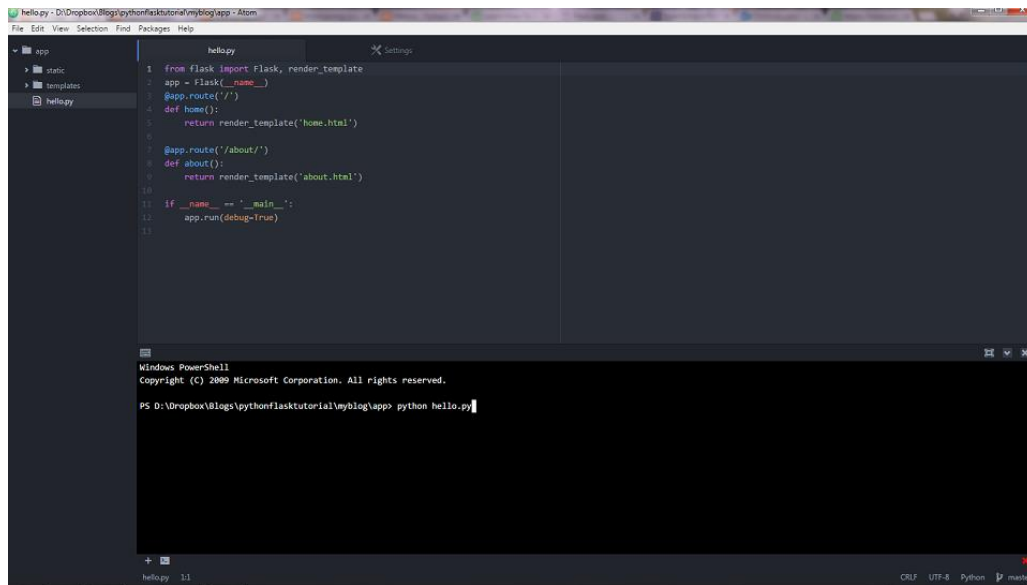
Una forma más conveniente de abrir Atom podría ser hacer clic con el botón derecho del ratón en la carpeta donde se encuentran los archivos y luego ir a Abrir con Atom. Esto añadirá todos los archivos de esa carpeta a la vista de árbol tal y como se ve en la captura de pantalla anterior. Esto es estupendo cuando el programa o la aplicación web que estás desarrollando consta de varios archivos. Puedes saltar de archivo en archivo y editarlos desde dentro de Atom.

Pero, ¿cómo ejecutar un archivo Python en Atom?

Bueno, puedes abrir la línea de comandos y apuntar a las rutas de los archivos o puedes usar un gran paquete Atom llamado *plataforma-ide-terminal*. que se integra con Atom para que puedas ejecutar los archivos en Atom.

Para instalar un paquete, seleccione *File -> Settings* y luego *Install and search for the name of the package* (i.e., *platformio-ide-terminal*). Una vez que haya instalado el paquete *terminal-plus* puede encontrar la herramienta y abrir una instancia de terminal seleccionado

Paquetes. Una forma más rápida de abrir un terminal es hacer clic en el signo “+” que se ha añadido en la parte inferior de la ventana de Atom. Eso debería abrir la terminal:



Como se puede observar, el terminal apunta al directorio principal de sus archivos. Ahora se pueden ejecutar scripts Python desde allí como se muestra en la captura de pantalla anterior.

Se puede dividir el editor en varias ventanas.

Cuando se tiene más de un archivo abierto dentro de Atom, puedes ir a *View -> Panes -> Split Right* para enviar el archivo actual a la mitad derecha de la ventana. Esto puede aumentar su productividad cuando trabaja con varios archivos.

3.13 Manejo de datos

3.13.1 Salida estándar

El cambio más notable y ampliamente conocido en Python 3 es como la función *print* es utilizada. El uso del paréntesis () es obligatorio en la versión 3, el mismo fue opcional en la versión 2.

```
print "Hello world" #is acceptable in Python 2
print ("Hello World") # in Python 3, print must be followed by ()
```

La función *print()* por defecto inserta al final un salto de línea. Este se puede eliminar en Python 2 escribiendo ',' al final de la función. En Python 3 "end=' '" agrega un espacio en vez de un salto de línea.

```
print x, # Trailing comma suppresses newline in Python 2
print(x, end=" ") # Appends a space instead of a newline in Python 3
```

Los argumentos de la función *print* son los siguientes:

```
print(value1, ..., sep=' ', end='\n', file=sys.stdout, flush=False)
```

La forma más sencilla de mostrar algo en la salida estándar es mediante el uso de la sentencia *print*. En su forma más básica a la palabra clave *print* le sigue una cadena, que se mostrará en la salida estándar al ejecutarse el estamento.

```
>>> print ('Hola mundo')
Hola mundo
```

La siguiente sentencia, por ejemplo, imprimiría la palabra “Hola”, seguida de una línea vacía (dos caracteres de nueva línea, '\n'), y a continuación la palabra “mundo” con sangría (un carácter tabulador, '\t').

```
>>> print ('Hola\n\n\tmundo')
Hola
    mundo
```

Para que la siguiente impresión se realice en la misma línea se escribe una coma al final de la sentencia.

```
>>> print ('Hola', 'mundo')
Hola mundo
```

Esto se diferencia del uso del operador + para concatenar las cadenas en que al utilizar las comas *print* introduce automáticamente un espacio para separar cada una de las cadenas. Este no es el caso al utilizar el operador +, ya que lo que le llega a *print* es un solo argumento: una cadena ya concatenada.

```
>>> print ('Hola' + 'mundo')
Holamundo
```

Además, al utilizar el operador + tendríamos que convertir antes cada argumento en una cadena de no serlo ya, ya que no es posible concatenar cadenas y otros tipos, mientras que al usar el primer método no es necesaria la conversión.

```
>>> print ('Cuesta', 3, 'euros')
Cuesta 3 euros
>>> print ('Cuesta' + 3 + 'euros')
<type 'exceptions.TypeError': cannot concatenate 'str' and
'int' objects>
```

3.13.1.1 Formato de salida

En el siguiente código:

```
>>> print ('%10s mundo' % 'Hola')
      Hola mundo
>>> print ('%-10s mundo' % 'Hola')
Hola      mundo
```

Lo que hace la primera línea es introducir los valores a la derecha del símbolo % (la cadena “mundo”) en las posiciones indicadas por los especificadores de conversión de la cadena a la izquierda del símbolo % (ver Tabla 3-11), tras convertirlos al tipo adecuado.

En la segunda línea, se pasa más de un valor a sustituir. En este ejemplo sólo se tiene un especificador de conversión: %s.

Los especificadores más sencillos están formados por el símbolo % seguido de una letra que indica el tipo con el que se formatea el valor. Por ejemplo:

Tabla 3-11. Códigos de % y su conversión

| % Código | Conversión |
|----------|---|
| %c | Convierte a un carácter |
| %s | Convierte a una cadena y aplica la función str() a la cadena antes de formatear |
| %i | Convierte a un entero decimal con signo |
| %d | Convierte a un entero decimal con signo |
| %u | Convierte a un entero decimal sin signo |
| %o | Convierte a un entero octal |
| %x | Convierte a un entero hexadecimal con letras minúsculas |
| %X | Convierte a un entero hexadecimal con letras mayúsculas |
| %e | Convierte a una notación exponencial con minúscula "e" |
| %E | Convierte a una notación exponencial con mayúscula "E" |
| %f | Convierte a un número real de coma flotante |
| %g | Convierte al valor más corto de % f y % e |
| %G | Convierte al valor más bajo de % f y % E |

Se puede introducir un número entre el % y el carácter que indica el tipo al que formatear, indicando el número mínimo de caracteres que queremos que ocupe la cadena. Si el tamaño de la cadena resultante es menor que este número, se añadirán espacios a la izquierda de la cadena. En el caso de que el número sea negativo, ocurrirá exactamente lo mismo, sólo que los espacios se añadirán a la derecha de la cadena.

En el caso de los números reales, es posible indicar la precisión a utilizar precediendo la letra “f” de un punto seguido del número de decimales a mostrar:

```
>>> from math import pi
>>> print ('%.4f' % pi)
3.1416
```

La misma sintaxis se puede utilizar para indicar el número de caracteres de la cadena que queremos mostrar.

```
>>> print ('%.4s' % 'hola mundo')
hola
```

3.14 Caracteres especiales

Es posible que desee que las cadenas incluyan caracteres, como tabulaciones y comillas. Para hacer esto, utiliza una barra invertida “\” seguido de algún carácter único. Estos caracteres individuales junto con una barra invertida indican la presencia de un carácter especial.

La Tabla 3-12 enumera varios caracteres de escape de barra invertida junto con sus equivalentes octales, decimales y hexadecimales.

Tabla 3-12. Caracteres de escape para cadenas

| ESCAPE CHARACTER | NAME | CHARACTER | DECIMAL | OCTAL | HEXADECIMAL |
|------------------|-------------------|-----------|---------|-------|-------------|
| \n | Newline\ Linefeed | LF | 10 | 012 | 0x0A |
| \t | Horizontal Tab | HT | 9 | 011 | 0x09 |
| \b | Backspace | BS | 8 | 010 | 0x08 |
| \0 | Null character | NUL | 0 | 000 | 0x00 |
| \a | Bell | BEL | 7 | 007 | 0x07 |
| \v | Vertical tab | VT | 11 | 013 | 0x0B |

| | | | | | |
|-----------------|--------------------|-----|----|-----|------|
| <code>\r</code> | Carriage return | CR | 13 | 015 | 0x0D |
| <code>\e</code> | Escape | ESC | 27 | 033 | 0x1B |
| <code>\"</code> | Double quote | " | 34 | 042 | 0x22 |
| <code>\'</code> | Single quote | ' | 39 | 047 | 0x27 |
| <code>\f</code> | Form feed | FF | 12 | 014 | 0x0C |
| <code>\\</code> | Backslash | \ | 92 | 134 | 0x5C |

Consideremos un ejemplo del carácter *NEWLINE* (`\n`).

```
>>> print ('Hello \nworld')
Hello
world!!!
```

Tenga en cuenta que `\n` no se imprime en la salida. También hay una nueva línea antes del comienzo de la segunda palabra. Además, cuando tiene una declaración larga que excede una sola línea, puede usar una barra diagonal inversa “`\`” para escapar de *NEWLINE* y continuar la instrucción. Por ejemplo,

```
>>> print ('The name for the registration number %s is %s' \
... % ('A002', 'Steve'))
The name for the registration number A002 is Steve
```

Para imprimir caracteres especiales, no solo usa los caracteres con una barra diagonal inversa, sino también sus valores decimales, octales y hexadecimales. Por ejemplo,

```
>>> print ("Hello \012world")
Hello
world!! !
```

3.15 Lectura de Datos por Teclado

Python 2 tiene dos versiones de función de entrada, `input()` y `raw_input()`. La función `input()` trata los datos recibidos como *string* si está encerrado entre comillas " o "'", sino el dato es considerado como un número.

```
In Python 2
>>> x = input('something:')
something:10 #entered data is treated as number
>>> x
10
>>> x = input('something:')
something:'10' #entered data is treated as string
```

```
>>> x
'10'
>>> x = raw_input("something:")
something:10 #entered data is treated as string even without '
>>> x
'10'
>>> x = raw_input("something:")
something:'10' #entered data treated as string including '
>>> x
"'10'"
```

En Python 3 la función `raw_input()` es obsoleta. Además, que el dato recibido era siempre tratado como un *string*.

La función `input()` permite obtener texto escrito por teclado. Al llegar a la función, el programa se detiene esperando que se escriba algo y se pulse la tecla *Enter*, como muestra en los siguientes ejemplos:

```
In Python 3
>>> x = input("something:")
something:10
>>> x
'10'
>>> x = input("something:")
something:'10' #entered data treated as string with or
without
>>> x
"'10'"
>>> x = raw_input("something:") # will result NameError
Traceback (most recent call last):
File "", line 1, in
X = raw_input("something:")
NameError: name 'raw_input' is not defined
```

Para incluir la pregunta en la solicitud de la respuesta, se utiliza la concatenación (operador +):

```
nombre = input('Introduzca el nombre: ')
apellido = input('Introduzca el apellido, ' + nombre + ': ')
print('Me alegro de conocerle,', nombre, apellido)
```

Otra solución es utilizar las cadenas "f" introducidas en Python 3.6:

```
nombre = input('Introduzca el nombre: ')
apellido = input(f'Introduzca el apellido, {nombre}: ')
print(f'Me alegro de conocerle, {nombre} {apellido}')
```

Otro ejemplo:

```
numero1 = int(input('Introduzca un número: '))
numero2 = int(input(f'Introduzca un número mayor que {numero1}: '))
print(f'La diferencia entre ellos es {numero2 - numero1}')
```

3.16 Glosario

Algoritmo: Un proceso general para resolver una clase completa de problemas.

Análisis sintáctico: La exanimación de un programa y el análisis de su estructura sintáctica.

Asignación: sentencia que asigna un valor a una variable.

Código de objeto: La salida del compilador una vez que ha traducido el programa.

Código fuente: es un conjunto de instrucciones y órdenes lógicas, compuestos de algoritmos que se encuentran escritos en un determinado lenguaje de programación, las cuales deben ser interpretadas o compiladas, para permitir la ejecución del programa informático.

Código fuente: Un programa escrito en un lenguaje de alto nivel antes de ser compilado.

Coma flotante: un formato para representar números con decimales.

Comentario: un segmento de información en un programa, destinado a otros programadores (o cualquiera que lea el código fuente) y que no tiene efecto sobre la ejecución del programa.

Compilar: Traducir un programa escrito en un lenguaje de alto nivel a un lenguaje de bajo nivel todo al mismo tiempo, en preparación para la ejecución posterior.

Composición: la capacidad de combinar expresiones sencillas y sentencias hasta crear sentencias y expresiones compuestas, con el fin de representar cálculos complejos de forma concisa.

Concatenar: Unir dos operandos, extremo con extremo.

Depuración: El proceso de hallazgo y eliminación de los tres tipos de errores de programación.

Diagrama de estado: representación gráfica de un conjunto de variables y de los valores a los que se refiere.

División de enteros: es una operación que divide un entero entre otro y devuelve un entero. La división de enteros devuelve sólo el número entero de veces que el numerador es divisible por el denominador, y descarta el resto.

Error (bug): Un error en un programa.

Error en tiempo de ejecución: Un error que no ocurre hasta que el programa ha comenzado a ejecutarse e impide que el programa continúe.

Error semántico: Un error en un programa que hace que ejecute algo que no era lo deseado.

Error sintáctico: Un error en un programa que hace que el programa sea imposible de analizar sintácticamente (e imposible de interpretar).

Evaluar: simplificar una expresión ejecutando las operaciones para entregar un valor único.

Excepción: Otro nombre para un error en tiempo de ejecución.

Expresión: una combinación de variables, operadores y valores. Dicha combinación representa un único valor como resultado.

Guion: Un programa archivado (que va a ser interpretado).

Interpretar: Ejecutar un programa escrito en un lenguaje de alto nivel traduciéndolo línea por línea

Lenguaje de alto nivel: Un lenguaje como Python diseñado para ser fácil de leer y escribir para la gente.

Lenguaje de bajo nivel: Un lenguaje de programación diseñado para ser fácil de ejecutar para un computador; también se lo llama “lenguaje de máquina” o “lenguaje ensamblador”.

Lenguaje de programación: es un lenguaje informático, diseñado para expresar órdenes e instrucciones precisas, que deben ser llevadas a cabo por una computadora. El mismo puede utilizarse para crear programas que controlen el comportamiento físico o lógico de un ordenador. Está compuesto por una serie de símbolos, reglas sintácticas y semánticas que definen la estructura del lenguaje.

Lenguaje formal: Cualquier lenguaje diseñado por humanos que tiene un propósito específico, como la representación de ideas matemáticas o programas de computadores: todos los lenguajes de programación son lenguajes formales.

Lenguaje informático: Es un idioma artificial, utilizado por ordenadores, cuyo fin es transmitir información de algo a alguien. Los lenguajes informáticos, pueden clasificarse en: a) lenguajes de programación (Python, PHP, Pearl, C, etc.); b) lenguajes de especificación (UML); c) lenguajes de consulta (SQL); d) lenguajes de marcas (HTML, XML); e) lenguajes de transformación (XSLT); f) protocolos de comunicaciones (HTTP, FTP); entre otros.

Lenguaje natural: Cualquier lenguaje hablado que evolucionó de forma natural.

Lenguajes de alto nivel: son aquellos cuya característica principal, consiste en una estructura sintáctica y semántica legible, acorde a las capacidades cognitivas humanas. A diferencia de los lenguajes de bajo nivel, son independientes de la arquitectura del hardware, motivo por el cual, asumen mayor portabilidad.

Lenguajes interpretados: a diferencia de los compilados, no requieren de un compilador para ser ejecutados sino de un intérprete. Un intérprete, actúa de manera casi idéntica a un compilador, con la salvedad de que ejecuta el programa directamente, sin necesidad de generar previamente un ejecutable. Ejemplo de lenguajes de programación interpretado son Python, PHP, Ruby, Lisp, entre otros.

Multiparadigma: acepta diferentes paradigmas (técnicas) de programación, tales como la orientación a objetos, aspectos, la programación imperativa y funcional.

Multiplataforma: significa que puede ser interpretado en diversos Sistemas Operativos como GNU/Linux, Windows, Mac OS, Solaris, entre otros.

Operador: un símbolo especial que representa un cálculo sencillo, como la suma. La multiplicación o la concatenación de cadenas.

Operando: uno de los valores sobre los que actúa un operador.

Palabra reservada: es una palabra clave que usa el compilador para analizar sintácticamente los programas. No pueden usarse palabras reservadas, por ejemplo, *if*, *def* y *while* como nombres de variables.

Portabilidad: La cualidad de un programa que le permite ser ejecutado en más de un tipo de computador.

Programa ejecutable: Otro nombre para el código de objeto que está listo para ejecutarse.

Programa: Un conjunto de instrucciones que especifica una computación.

Reglas de precedencia: la serie de reglas que especifican el orden en el que las expresiones con múltiples operadores han de evaluarse.

Semántica: El significado de un programa.

Sentencia print: Una instrucción que causa que el intérprete Python muestre un valor en el monitor.

Sentencia: es una porción de código que representa una orden o acción. Hasta ahora, las sentencias que hemos visto son las asignaciones y las sentencias *print*.

Sintaxis: La estructura de un programa.

Solución de problemas: El proceso de formular un problema, hallar la solución y expresar esa solución.

Tipado dinámico: un lenguaje de tipado dinámico es aquel cuyas variables, no requieren ser definidas asignando su tipo de datos, sino que éste, se auto-asigna en tiempo de ejecución, según el valor declarado.

Tipo: un conjunto de valores. El tipo de un valor determina cómo puede usarse en las expresiones. Hasta ahora, los tipos que hemos visto son enteros (tipo *int*), números de coma flotante (tipo *float*) y cadenas (tipo *string*).

Unidad: Uno de los elementos básicos de la estructura sintáctica de un programa, análogo a una palabra en un lenguaje natural.

Valor: un número o cadena (o cualquier otra cosa que se especifique posteriormente) que puede almacenarse en una variable o calcularse en una expresión.

Variable: nombre que hace referencia a un valor.

3.17 Ejercicios Resueltos de Estructura Secuencial

Ejercicio 3-1: Realiza un programa que lea 2 números por teclado y determine los siguientes aspectos (es suficiente con mostrar True o False).

- a) Si los dos números son iguales
- b) Si los dos números son diferentes
- c) Si el primero es mayor que el segundo
- d) Si el segundo es mayor o igual que el primero

1. Listado comp_num.py

```
# Propósito: Comparar dos números
# Autor:     Alejandro Bolívar
# Fecha:     30/01/2020

# Entrada de datos
n1 = float(input("Introduce el primer número: "))
n2 = float(input("Introduce el segundo número: "))

print("¿Son iguales? ", n1 == n2)
print("¿Son diferentes?", n1 != n2)
print("¿El primero es mayor que el segundo?", n1 > n2)
print("¿El segundo es mayor o igual que el primero?", n1 <= n2)

# Fin del programa
input('Pulse una tecla para finalizar... ') # Pausa
```

Ejecución:

Introduce el primer número: 10

Introduce el segundo número: 10

¿Son iguales? True

¿Son diferentes? False

¿El primero es mayor que el segundo? False

¿El segundo es mayor o igual que el primero? True

Ejercicio 3-2: Utilizando operadores lógicos, determina si una cadena de texto introducida por el usuario tiene una longitud mayor o igual que 3 y a su vez es menor que 10 (es suficiente con mostrar True o False).

2. Listado tam_cad.py

```
# Propósito: Determinar tamaño de una cadena
# Autor:      Alejandro Bolívar
# Fecha:      30/01/2020

# Entrada de datos
cadena = input("Escribe una cadena: ")

print("¿La longitud de la cadena es mayor o igual que 3 y menor que 10?",
      len(cadena) >= 3 and len(cadena) < 10)

# Fin del programa
input('Pulse una tecla para finalizar... ') # Pausa
```

Ejecución:

Escribe una cadena: Hola

¿La longitud de la cadena es mayor o igual que 3 y menor que 10? True

Ejercicio 3-3: Realiza un programa que cumpla el siguiente algoritmo utilizando siempre que sea posible operadores en asignación:

- a) Lee por pantalla otro numero_usuario, especifica que sea entre 1 y 9
- b) Multiplica el numero_usuario por 9 en sí mismo
- c) Guarda en una variable numero_magico el valor 12345679 (sin el 8)
- d) Multiplica el numero_magico por el numero_usuario en sí mismo
- e) Finalmente muestra el valor final del numero_magico por pantalla

3. Listado num_mag.py

```
# Propósito: Determinar el número mágico
# Autor:      Alejandro Bolívar
# Fecha:      30/01/2020

# Entrada de datos
numero_usuario = int(input("Introduce un número del 1 al 9: "))

numero_usuario *= 9
numero_magico = 12345679
```

```

numero_magico *= numero_usuario
print("El número mágico es:", numero_magico)

# Fin del programa
input('Pulse una tecla para finalizar... ') # Pausa

```

Ejecución:

Introduce un número del 1 al 9: 5

El número mágico es: 555555555

Ejercicio 3-4: En el siguiente ejemplo se convierte grados Celsius a Fahrenheit; al ejecutarlo e introducir por ejemplo el valor 27, se muestra el resultado en la consola:

| ¿Qué información está presente? | ¿Qué resultados exige? | ¿Cómo lo logro? |
|--|--|--|
| Valor de una temperatura en grados Centígrados | El valor de dicha temperatura en grados Fahrenheit | $^{\circ}\text{F} = 9/5 * ^{\circ}\text{C} + 32$ |

4. Listado conv_temp.py

```

# Propósito: Conversión de temperatura
# Autor:      Alejandro Bolívar
# Fecha:      30/01/2020

# Programa que convierte °C a °F

# Entrada de datos
c = float(input("Entra temperatura en °C: "))

# Procesamiento de datos
f = 9 / 5 * c + 32

# Salida de datos
print(c, " °C equivale a ", f, " °F")

```

Ejecución:

Entra temperatura en °C: 27

27.0 °C equivale a 80.6 °F

>>>

Ejercicio 3-5: El programa siguiente calcula el área y el perímetro de un círculo a partir de su radio. Como se requiere el uso del valor π (pi) lo importaremos del módulo de funciones y constantes matemáticas de Python (math). Se introducirá del teclado el radio de valor 1.2.

5. Listado área_per_cir.py

```
# Propósito: Determinar el área y el perímetro de un círculo
# Autor:      Alejandro Bolívar
# Fecha:      30/01/2020

# Programa que calcula perímetro y área de un círculo
from math import pi

# Entrada de datos
r = float(input('Introduce el radio del círculo: '))

# Procesamiento de datos
per = 2 * pi * r
area = pi * r ** 2

#Salida de datos
print('Perímetro =', per)
print('Área = ', area)

# Fin del programa
input('Pulse una tecla para finalizar... ') # Pausa
```

Ejecución:

Introduce el radio del círculo: 1.2

Perímetro = 7.5398223686155035

Área = 4.523893421169302

Los decimales de los números reales (*float*) del perímetro y área se pueden reducir, por ejemplo, a dos dígitos decimales utilizando el estilo adaptado *printf* de otros lenguajes (*%.2f*) o usando la función interna de Python *round(x, 2)*. Puede cambiarse el argumento 2 por el número de decimales que se requiera.

```
print('Perímetro = ', round(per, 2)) # función interna round()
print('Área = %.2f', % area) # funcionalidad de printf en Python
```

Ejecución:

Introduce el radio del círculo: 1.2

Perímetro = 7.54

Área = 4.52

Ejercicio 3-6: Ejercicio de conversión de segundos. Diseña un programa que lea una cantidad de segundos (valor entero) y calcule el número de días, horas, minutos y segundos equivalentes.

6. Listado conv_tiempo.py

```
# Propósito: Conversión de tiempo
# Autor:      Alejandro Bolívar
# Fecha:      30/01/2020

# Programa para convertir segundos a días, horas, minutos, y segundos

# Entrada de datos
s = int(input("Entra segundos: "))
auxs = s
# Procesamiento de datos
m = s // 60
s = s % 60
h = m // 60
m = m % 60
d = h // 24
h = h % 24

#Salida de datos
print(auxs, 'segundos son:')
print(d, "días,", h, "horas,", m, "minutos y", s, "segundos")
```

Ejecución 1:

Entra segundos: 3676

3676 segundos son:

0 días, 1 horas, 1 minutos y 16 segundos

Ejecución 2:

Entra segundos: 400000

400000 segundos son:

4 días, 15 horas, 6 minutos y 40 segundos

Ejercicio 3-7: Ejercicios de cambio de monedas. Diseña un programa que reciba una cierta cantidad de céntimos (c) y retorne su equivalente en el mínimo número de monedas de curso legal (2 euros, 1 euro, 50 céntimos, 20 céntimos, 10 céntimos, 5 céntimos, 2 céntimos y 1 céntimo).

7. Listado convertirmonedas.py

```
# Propósito: Conversión de denominación de monedas
# Autor:      Alejandro Bolívar
# Fecha:      30/01/2020

# Programa céntimos a monedas de curso legal

# Entrada de datos
c = int(input("Entra céntimos: "))
auxc = c
# Procesamiento de datos
e2 = c // 200
c = c % 200
e = c // 100
c = c % 100
c50 = c // 50
c = c % 50
c20 = c // 20
c = c % 20
c10 = c // 10
c = c % 10
c5 = c // 5
c = c % 5
c2 = c // 2
c = c % 2

#Salida de datos
print(auxc,'céntimos equivalen a:')
print(e2,'monedas de 2 €,',e,'de 1 €,',c50,'de 50 cts,',c20,'de 20 cts,')
```



```
print(c10,'monedas de 10 cts,',c5,'de 5 cts,',c2,'de 2 cts y',c,'de 1
céntimo')

# Fin del programa
input('Pulse una tecla para finalizar... ') # Pausa
```

Ejecución 1:

Entra céntimos: 589

589 céntimos equivalen a:

2 monedas de 2 €, 1 de 1 €, 1 de 50 cts, 1 de 20 cts,

1 monedas de 10 cts, 1 de 5 cts, 2 de 2 cts y 0 de 1 céntimo

Pulse una tecla para finalizar...

Ejecución 2:

Entra céntimos: 399

399 céntimos equivalen a:

1 monedas de 2 €, 1 de 1 €, 1 de 50 cts, 2 de 20 cts,

0 monedas de 10 cts, 1 de 5 cts, 2 de 2 cts y 0 de 1 céntimo

Pulse una tecla para finalizar...

Ejercicio 3-8: Dada la longitud de los catetos de un triángulo rectángulo, utilizando el teorema de Pitágoras ($H^2=C1^2+C2^2$), desarrolle un programa que determine el valor de la longitud de la hipotenusa.

| ¿Qué información está presente? | ¿Qué resultados exige? | ¿Cómo lo logro? |
|---|----------------------------------|--------------------------------|
| Longitud Cateto 1 (C1) Longitud Cateto 2 (C2) El hecho que el triángulo es rectángulo | La longitud de la hipotenusa (H) | Usando el teorema de Pitágoras |

Tabla de Variables:

| Descripción del dato | Nombre de la Variable | Tipo de Dato |
|---------------------------|-----------------------|--------------------------------------|
| Longitud del Cateto 1 | c1 | O Entero ® Real O Lógico O Cadena |
| Longitud del Cateto 2 | c2 | O Entero ® Real O Lógico O Cadena |
| Longitud de la Hipotenusa | h | O Entero ® Real O Lógico O Cadena |

8. Listado hipotenusa.py

```
# Propósito: Determinar la hipotenusa.
# Autor:      Alejandro Bolívar
# Fecha:      30/01/2020

# Entrada de datos
c1 = float(input("Longitud del primer cateto:"))
c2 = float(input("Longitud del segundo cateto:"))

# Procesamiento de datos
h = (c1 ** 2 + c2**2)**0.5

#Salida de datos
print("Longitud de la hipotenusa= ", h)

# Fin del programa
input('Pulse una tecla para finalizar... ') # Pausa
```

Ejecución 1:

Longitud del primer cateto:3

Longitud del segundo cateto:4

Longitud de la hipotenusa= 5.0

Pulse una tecla para finalizar...

Ejercicio 3-9: Dado el valor de un ángulo, expresado en radianes, desarrolle un programa que determine e imprima el valor de dicho ángulo en grados, sabiendo que $180^\circ = n$ radianes.

| ¿Qué información está presente? | ¿Qué resultados exige? | ¿Cómo lo logro? |
|---|------------------------------------|--|
| Valor del ángulo La unidad de medida del ángulo es en radianes | El valor de ángulo medido en grado | Ángulo en ° = ángulo en radianes * 180/n |

Tabla de Variables:

| Descripción del dato | Nombre de la Variable | Tipo de Dato |
|------------------------------|-----------------------|--------------------------------------|
| Valor del ángulo en Grados | angulo1 | O Entero ® Real O Lógico O Cadena |
| Valor del ángulo en Radianes | angulo2 | O Entero ® Real O Lógico O Cadena |

9. Listado convierteangulo.py

```
# Propósito: Determinar el ángulo
# Autor:      Alejandro Bolívar
# Fecha:      30/01/2020

# Entrada de datos
angulo1 = float(input("Valor en Radianes:"))

# Procesamiento de datos
angulo2 = angulo1 * 180 / 3.141516

#Salida de datos
print("Valor en Grados es= ", angulo2)

# Fin del programa
input('Pulse una tecla para finalizar... ') # Pausa
```

Ejecución 1:

Valor en Radianes:3.14

Valor en Grados es= 179.9131374788478

Pulse una tecla para finalizar...

Ejercicio 3-10: Dada la longitud de la base y la altura de triángulo cualesquiera, desarrolle un programa que determine el área del triángulo, sabiendo que el $\text{área} = \text{base} * \text{altura} / 2$

| ¿Qué información está presente? | ¿Qué resultados exige? | ¿Cómo lo logro? |
|--|---|--------------------------------------|
| Longitud de la base Longitud de la altura Cualquier forma de triángulo | El valor del área que encierra el triángulo | $\text{base} * \text{altura} \div 2$ |

Tabla de Variables:

| Descripción del dato | Nombre de la Variable | Tipo de Dato |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------------------|
| Longitud de la Base | base | O Entero ® Real O Lógico O Cadena |
| Longitud de la altura | altura | O Entero ® Real O Lógico O Cadena |
| Área del Triángulo | area | O Entero ® Real O Lógico O Cadena |

10. Listado área_triángulo.py

```
# Propósito: Determinar el área de un triángulo rectángulo
# Autor:      Alejandro Bolívar
# Fecha:      30/01/2020

# Entrada de datos
base = float(input('Longitud de la Base:'))
altura = float(input('Longitud de la altura:'))

# Procesamiento de datos
area = base * altura / 2

#Salida de datos
print("Área del Triángulo= ", area)

# Fin del programa
input('Pulse una tecla para finalizar... ') # Pausa
```

Ejecución:

Longitud de la Base:3

Longitud de la altura:4

Área del Triángulo= 6.0

Pulse una tecla para finalizar...

Ejercicio 3-11: Dado el largo y ancho de un rectángulo, desarrolle un programa que determine e imprima el área y el perímetro del rectángulo, sabiendo que el área=largo*ancho y el perímetro=2*Largo + 2*ancho.

| ¿Qué información está presente? | ¿Qué resultados exige? | ¿Cómo lo logro? |
|--|---|---|
| Longitud del largo del rectángulo Longitud del ancho del rectángulo | El valor del área que encierra el rectángulo El valor del perímetro del rectángulo | Área=largo*ancho Perímetro=2*Largo + 2*ancho |

Tabla de Variables:

| Descripción del dato | Nombre de la Variable | Tipo de Dato |
|--------------------------|-----------------------|--------------------------------------|
| Longitud del Largo | largo | O Entero ® Real O Lógico O Cadena |
| Longitud del Ancho | ancho | O Entero ® Real O Lógico O Cadena |
| Área del Rectángulo | area | O Entero ® Real O Lógico O Cadena |
| Perímetro del Rectángulo | perim | O Entero ® Real O Lógico O Cadena |

11. Listado área_per_rect.py

```
# Propósito: Determinar el área y el perímetro de un rectángulo
# Autor:      Alejandro Bolívar
# Fecha:      30/01/2020

# Entrada de datos
largo = float(input('Longitud del Largo del rectángulo:'))
ancho = float(input('Longitud del Ancho del rectángulo:'))

# Procesamiento de datos
area = largo * ancho
perim = 2 * largo + 2 * ancho

#Salida de datos
print("Área del Rectángulo= ", area)
print("Perímetro del rectángulo= ", perim)

# Fin del programa
input('Pulse una tecla para finalizar... ') # Pausa
```

Ejercicio 3-12: Dadas las longitudes de los lados de un triángulo (l1, l2 y l3), desarrolle un programa que determine el área que encierra el triángulo utilizando el método del semiperímetro, donde el semiperímetro se calcula como $s = (l1+l2+l3) / 2$ y el área como $(s*(s-l1)*(s-l2)*(s-l3))^{**0.5}$

| ¿Qué información está presente? | ¿Qué resultados exige? | ¿Cómo lo logro? |
|--|--|---|
| Longitud del Lado L1 Longitud del Lado L2 Longitud del Lado L3 | 1. El valor del área por el método del semiperímetro | $s = (l1+l2+l3) / 2$ $area = (s*(s-l1) * (s-l2) * (s-l3))^{**0.5}$ |

Tabla de Variables:

| Descripción del dato | Nombre de la Variable | Tipo de Dato |
|-------------------------|-----------------------|--------------------------------------|
| Longitud del Lado L1 | l1 | O Entero ® Real O Lógico O Cadena |
| Longitud del Lado L2 | l2 | O Entero ® Real O Lógico O Cadena |
| Longitud del Lado L3 | l3 | O Entero ® Real O Lógico O Cadena |
| Área del Triángulo | area | O Entero ® Real O Lógico O Cadena |
| Valor del Semiperímetro | s | O Entero ® Real O Lógico O Cadena |

12. Listado área_triáng.py

```
# Propósito: Determinar el área de un triángulo
# Autor:      Alejandro Bolívar
# Fecha:      30/01/2020

# Entrada de datos
l1 = float(input(' Longitud del Lado 1:'))
l2 = float(input(' Longitud del Lado 2:'))
l3 = float(input(' Longitud del Lado 3:'))

# Procesamiento de datos
s = (l1 + l2 + l3) / 2
area = ((s - l1) * (s - l2) * (s - l3)) ** 0.5

# Salida de datos
print("Area del Rectángulo:", area)

# Fin del programa
input('Pulse una tecla para finalizar... ') # Pausa
```

Ejercicio 3-13: Dadas las longitudes del radio de la base y la altura de un cilindro, determine el área y el volumen del cilindro, sabiendo que el área = $2 \cdot \pi \cdot \text{Radio} \cdot \text{Altura}$ y el volumen = $(\pi \cdot \text{Radio}^2) \cdot \text{Altura}$.

| ¿Qué información está presente? | ¿Qué resultados exige? | ¿Cómo lo logro? |
|--|---|---|
| Longitud del radio de la base Longitud de la altura | El valor del área del cilindro El valor del volumen del cilindro | Area = $\pi \cdot \text{Radio}^2$ Volumen = $(2 \cdot \pi \cdot \text{Radio}) \cdot \text{altura}$ |

Tabla de Variables:

| Descripción del dato | Nombre de la Variable | Tipo de Dato |
|----------------------|-----------------------|--------------------------------------|
| Radio de la base | radio | O Entero ® Real O Lógico O Cadena |
| Altura del Cilindro | altura | O Entero ® Real O Lógico O Cadena |
| Área del Cilindro | area | O Entero ® Real O Lógico O Cadena |
| Volumen del Cilindro | volumen | O Entero ® Real O Lógico O Cadena |

13. Listado area_vol_cil.py

```
# Propósito: Determinar el área y el volumen de un cilindro
# Autor:      Alejandro Bolívar
# Fecha:      30/01/2020

# Módulos Importados
from math import pi

# Entrada de datos
radio = float(input('Radio de la base [cm]: '))
altura = float(input('Altura del cilindro [cm]: '))

# Procesamiento de datos
area = (2 * pi * radio) * altura
volumen = pi * radio * radio * altura

# Salida de datos
print('Área del Cilindro= %.2f' % area, ' [cm²]')
print('Volumen del Cilindro= %.2f' % volumen, ' [cm³]')

# Fin del programa
```

```
input('Pulse una tecla para finalizar... ') # Pausa
```

Ejecución:

Radio de la base [cm]: 2

Altura del cilindro [cm]: 10

Área del Cilindro= 125.66 [cm²]

Volumen del Cilindro= 125.66 [cm³]

Pulse una tecla para finalizar...

Ejercicio 3-14: Dadas las longitudes de los catetos de un triángulo, desarrolle un programa que determine la hipotenusa y para el ángulo que forma uno de los catetos con la hipotenusa, el valor del seno, coseno y tangente de dicho ángulo.

| ¿Qué información está presente? | ¿Qué resultados exige? | ¿Cómo lo logro? |
|---|--|---|
| Longitud de un cateto. Longitud del otro cateto. | Longitud de la hipotenusa. Seno del ángulo de la hipotenusa con uno de los catetos. Coseno del ángulo de la hipotenusa con el mismo cateto anterior Tangente del ángulo de los catetos anteriores | $hip = (co^2 + ca^2)^2$ $seno = co / hip$ $cos = ca / hip$ $tan = co / ca$ |

Tabla de Variables:

| Descripción del dato | Nombre de la Variable | Tipo de Dato |
|-------------------------------|-----------------------|-----------------------------------|
| Longitud del cateto adyacente | ca | O Entero ® Real O Lógico O Cadena |
| Longitud del cateto opuesto | co | O Entero ® Real O Lógico O Cadena |
| Longitud de la hipotenusa | h | O Entero ® Real O Lógico O Cadena |
| Seno del ángulo | seno | O Entero ® Real O Lógico O Cadena |
| Coseno del ángulo | Cos | O Entero ® Real O Lógico O Cadena |
| Tangente del ángulo | tan | O Entero ® Real O Lógico O Cadena |

14. Listado func_trigon.py

```
# Propósito: Determinar las funciones trigonométricas
# Autor:      Alejandro Bolívar
# Fecha:      30/01/2020

# Entrada de datos

ca = float(input('Longitud del cateto adyacente:'))
co = float(input('Longitud del cateto opuesto:'))

# Procesamiento de datos
hip = (co**2 + ca**2) ** 0.5
seno = co / hip
coseno = ca / hip
tangente = co / ca

#Salida de datos
print("Longitud de la Hipotenusa=", hip)
print("Seno del ángulo= ", seno)
print("Coseno del ángulo= ", coseno)
print("Tangente del ángulo= ", tangente)

# Fin del programa
input('Pulse una tecla para finalizar... ') # Pausa
```

Ejecución:

Longitud del cateto adyacente:3

Longitud del cateto opuesto:4

Longitud de la Hipotenusa= 5.0

Seno del ángulo= 0.8

Coseno del ángulo= 0.6

Tangente del ángulo= 1.3333333333333333

Pulse una tecla para finalizar...

Ejercicio 3-15: Debido a que aún los norteamericanos no utilizan el sistema métrico decimal en la medición de longitudes, desarrolle un programa que, dada la longitud en pies de una pieza cualquiera, determine e imprima su equivalente en a) yardas; b) pulgadas; c)

centímetros, y d) metros, sabiendo que 1 yarda=3 pies, 1 pie=12 pulgadas, 1 pulgada=2.54 centímetros, 1 metro=100 centímetros.

| ¿Qué información está presente? | ¿Qué resultados exige? | ¿Cómo lo logro? |
|---------------------------------|---|--|
| Longitud en pies | Longitud equivalente en yardas Longitud equivalente en pulgadas Longitud equivalente en centímetros Longitud equivalente en metros | Yarda = Longitud / 3 Pulgada = Longitud * 12 cm = Pulgada * 2.54 mts = cm / 100 |

Tabla de Variables:

| Descripción del dato | Nombre de la Variable | Tipo de Dato |
|-------------------------|-----------------------|-----------------------------------|
| Longitud en pies | longitud | O Entero ® Real O Lógico O Cadena |
| Longitud en Yardas | yarda | O Entero ® Real O Lógico O Cadena |
| Longitud en Pulgadas | pulgada | O Entero ® Real O Lógico O Cadena |
| Longitud en Centímetros | cm | O Entero ® Real O Lógico O Cadena |
| Longitud en Metros | mts | O Entero ® Real O Lógico O Cadena |

15. Listado conv_pie.py

```
# Propósito: Convertir de pie a otras unidades de longitud
# Autor:      Alejandro Bolívar
# Fecha:      30/01/2020

# Entrada de datos
longitud= float(input('Longitud de la pieza [pie]:'))

# Procesamiento de datos
yarda = longitud / 3
pulgada = longitud * 12
cm = pulgada * 2.54
mts = cm / 100

#Salida de datos
print("Longitud de la pieza en Metro:", mts)
print("Longitud de la pieza en Pie:", longitud)
print("Longitud de la pieza en Yardas:", yarda)
print("Longitud de la pieza en Pulgada:", pulgada)
print("Longitud de la pieza en Centimetro:", cm)

# Fin del programa
input('Pulse una tecla para finalizar... ') # Pausa
```

Unidad 4

Estructuras de Control

Estructuras Selectivas

Las estructuras selectivas permiten seleccionar o decidir la ejecución de un conjunto de instrucciones, según un valor o expresión lógica.

Unidad IV. Estructuras de Control

Objetivos de la unidad:

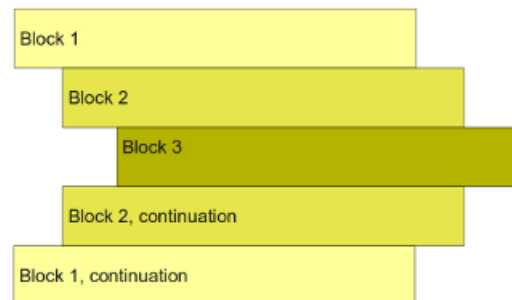
- En esta unidad aprenderá a utilizar las estructuras condicionales, con el fin de dirigir el flujo del programa de acuerdo a la necesidad de ejecutar las instrucciones necesarias para resolver un problema.
- Se presenta una recopilación y adaptación de ejercicios relacionados con el desarrollo de series numéricas.

4.1 Control de flujo de datos

Todos los lenguajes de programación disponen de instrucciones de control de flujo. Estas instrucciones permiten al programador decidir el orden de ejecución del código con el fin de permitir ejecutar diferentes órdenes en función de una serie de condiciones sobre el estado. Python ofrece los dos tipos básicos de sentencias de control de flujo: las sentencias condicionales y los ciclos (o repeticiones).

4.2 Sangría.

La **sangría** es la sangría que se asigna a las instrucciones que se ejecutarán dentro de una estructura de control.



No todos los lenguajes de programación, necesitan de una sangría, aunque sí, se estila implementarla, a fin de otorgar mayor legibilidad al código fuente. Pero en el caso de Python, la sangría es obligatoria, ya que, de ella, dependerá su estructura.

PEP 8: sangría

Una sangría de **4 (cuatro) espacios en blanco**, indicará que las instrucciones sangradas, forman parte de una misma estructura de control.

Una estructura de control, entonces, se define de la siguiente forma:

inicio de la estructura de control:
expresiones

4.2.1 Una excepción a la regla de sangría

Cada vez que una sentencia acaba con dos puntos (:), Python espera que la sentencia o sentencias que le siguen aparezcan con una mayor sangría. Es la forma de marcar el inicio y el fin de una serie de sentencias que <<dependen>> de otra. Hay una excepción: si solo hay una sentencia que <<depende>> de otra, puedes escribir ambas en la misma línea como se aprecia en el código *parimpar1.py*,

```
a = int(input('Dame un entero positivo: '))

if a % 2 == 0:
    print ('El número es par ')
else:
    print ('El número es impar ')

# Fin del programa
input('Pulse una tecla para finalizar... ') # Pausa
```

y este otro, *parimpar2.py*,

```
a = int(input('Dame un entero positivo: '))

if a % 2 == 0: print ('El número es par ')
else: print ('El número es impar ')

# Fin del programa
input('Pulse una tecla para finalizar... ') # Pausa
```

son equivalentes.



Atención

Todas las instrucciones que describen el cuerpo de la estructura deben tener una sangría mayor que el encabezado de la estructura. Esta sangría puede ingresarse mediante 4 espacios preferiblemente o un tabulador, pero es importante que sea la misma para todas las instrucciones de la estructura.

4.3 Estructuras Selectivas

Las estructuras de selección o decisión permiten ejecutar un bloque de código entre varios disponibles, según el resultado de la evaluación de una expresión lógica situada en la cabecera de la estructura.

4.3.1 Estructura Condicional Simple

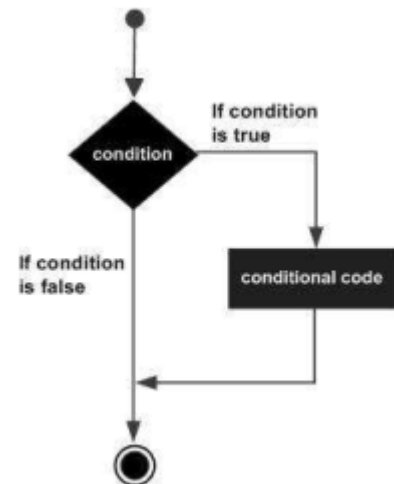
```
if expresión_lógica_a_evaluar:  
    ejecutar_si_cierto
```

Esta forma del condicional *if* se interpreta como Si **if** *condition* :
(*expresión_lógica*) es verdadera, el *flujo* del programa continúa
ejecutando las instrucciones que estén dentro del bloque *if*, las cuales
se especifican y se reconocen por estar debidamente
sangradas respecto al inicio de la palabra *if*. Recuerde que
la sangría se establece dejando espacios en blanco,
pasando la instrucción (palabra) *if*. Si la
(*expresión_lógica*) es falsa, el flujo del programa se
continúa ignorando las instrucciones del bloque *if*.

Por ejemplo, el siguiente código *mayoredad.py* verifica si una persona es mayor de edad.

```
edad = int(input('Ingrese su edad: '))  
if edad >= 18:  
    print('Es mayor de edad')  
# Fin del programa  
input('Pulse una tecla para finalizar... ') # Pausa
```

Ejecute este programa, probando varias veces con valores diferentes.



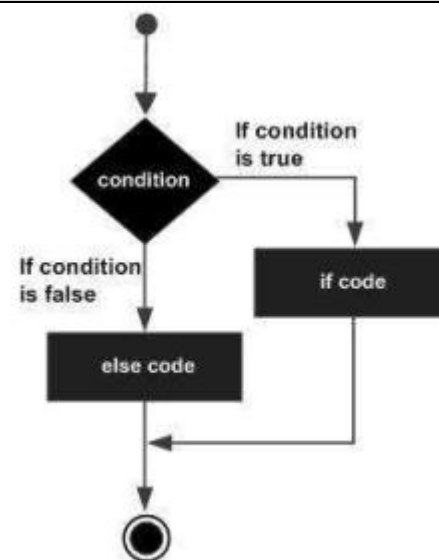
4.3.2 Estructura Condicional Doble

La forma del *if* estudiada en la sección anterior presenta la posibilidad de hacer un desvío en el flujo de ejecución de un programa cuando la condición o expresión lógica que determina al *if* es verdadera (True). Si la expresión lógica no se cumple, es falsa (False), el flujo del programa continúa su secuencia como si la instrucción *if* no estuviese en el programa. La construcción *if-else* ofrece la alternativa de ejecutar otras instrucciones en caso que la expresión lógica que determina la instrucción *if* sea falsa. Su forma general es como sigue:

```
if condition :  
    if-block  
else:  
    else-block
```

```
if expresion_a_evaluar:  
    ejecutar_si_cierto  
else:  
    ejecutar_en_caso_contrario
```

En otras palabras, esta forma del condicional *if* la interpretaremos como Si la (expresión lógica) es verdadera, el flujo del programa se continúa ejecutando las instrucciones que estén dentro del bloque *if* (las cuales se especifican y se reconocen por estar debidamente sangradas respecto al inicio de la palabra *if*). Si la (expresión lógica) es falsa, el flujo del programa continúa ejecutando las instrucciones que estén dentro del bloque *else* (las cuales se especifican y se reconocen por estar debidamente sangradas respecto al inicio de la palabra *else*). En este caso, se garantiza que una de las dos bifurcaciones del flujo del programa se ejecuta. Debe notarse que las instrucciones *if*: y *else*: NO están sangradas una de la otra. Es decir, ambas instrucciones comienzan al mismo nivel en el programa (solo se sangra el bloque de instrucciones que debe ejecutarse en caso que alguna de las condiciones se cumpla). Cabe mencionar que mientras la instrucción *if* puede tener significado por sí sola, la instrucción *else* NO puede aparecer de forma aislada. Siempre debe ir precedida por un *if*. Por ejemplo, el siguiente código (parimpar3.py) realiza acciones distintas dependiendo de si el número de entrada es par o impar:



```

edad = int(input('Ingrese su edad: '))
if edad >= 18:
    print ('Es mayor de edad')
else:
    print ('Es menor de edad')

# Fin del programa
input('Pulse una tecla para finalizar... ') # Pausa

```

La última sentencia no está sangrada, por lo que no es parte de la estructura condicional, y será ejecutada siempre.

4.3.3 Estructura Condicional Múltiple

Como el lector puede haber anticipado, se puede tener situaciones en las que se tenga que seleccionar entre más de dos condiciones. Para estos casos Python ofrece la estructura condicionada *if-elif-else*, cuya forma general es como sigue:

```

if expresion_lógica_1:
    ejecutar_si_verdadero_1
elif expresion_lógica_2:
    ejecutar_si_verdadero_2
elif expresion_lógica_3:
    ejecutar_si_verdadero_3
else:
    ejecutar_si_ninguna

```

En palabras, esta forma del condicional *if* la interpretaremos como *Si la (expresion_lógica_1) es verdadera*, el *flujo* del programa se continúa ejecutando las instrucciones que estén dentro del bloque *if* (las cuales se especifican y se reconocen por estar debidamente sangradas respecto al inicio de la palabra *if*). Si la *if* **condition-1** :
(expresion_lógica_1) es falsa, entonces el *flujo* del programa pasa a **block-1**
verificar la primera instrucción *elif* cuyo bloque de instrucciones se **elif** **condition-2** :
ejecutan Si la *(expresion_lógica_2)* es verdadera. En caso contrario, el **block-2**
flujo del programa continúa con la verificación de la siguiente **elif** **condition-3** :
instrucción *elif* cuyo bloque de instrucciones se ejecutan Si la **block-3**
(expresion_lógica_3) es verdadera. En caso que ninguna de las **elif** **condition-4** :
condiciones previas a la instrucción *else*: sea ejecutada, el flujo del **block-4**
programa hace que se ejecuten las instrucciones de ese bloque. A **...**
continuación, se presentan ejemplos de la aplicación de una estructura **else:**
condicional. **default-block**

Ejercicio 4-1: Dado un valor real x , determine si es positivo, negativo o cero (*posneg.py*).

```
# Lectura de datos
x = float(input('Ingrese un valor x: '))

# Procesamiento de datos
if x < 0.0:
    msg = 'negativo'
elif x > 0.0:
    msg = 'positivo'
else:
    msg = 'cero'

# Salida de datos
print('x es ', msg)

# Fin del programa
input('Pulse una tecla para finalizar... ') # Pausa
```

Ejercicio 4-2: La tasa de impuesto a pagar por una persona según su sueldo es la siguiente (*impuesto.py*).

Tabla 4-1. Tasa de impuesto en función del sueldo recibido

| Sueldo | Tasa de impuesto |
|----------------------------------|------------------|
| menos de 1000 | 0% |
| $1000 \leq \text{sueldo} < 2000$ | 5% |
| $2000 \leq \text{sueldo} < 4000$ | 10% |
| 4000 o más | 12% |

Entonces, el programa que calcula el impuesto a pagar es el siguiente:

```
# Lectura de datos
sueldo = float(input('Ingrese su sueldo: '))

# Procesamiento de datos
if sueldo < 1000:
    tasa = 0.00
elif sueldo < 2000:
    tasa = 0.05
elif sueldo < 4000:
    tasa = 0.10
else:
    tasa = 0.12

# Salida de datos
```

```
print ('Usted debe pagar ', tasa * sueldo, ' de impuesto')

# Fin del programa
input('Pulse una tecla para finalizar... ') # Pausa
```

Siempre sólo una de las alternativas será ejecutada. Tan pronto alguna de las condiciones es verdadera, el resto de ellas no se evalúan.

4.4 Ejercicios con estructuras condicionales

- 1) Un sistema de ecuaciones lineales
$$\begin{cases} a * x + b * y = c \\ d * x + e * y = f \end{cases}$$

Se puede resolver con las siguientes fórmulas: $x = (c * e - b * f) / (a * e - b * d)$; $y = (a * f - c * d) / (a * e - b * d)$. Desarrolle un programa (*sistema.py*) que lea los coeficientes de ambas ecuaciones (a, b, c, d, e y f) y determine los valores de x e y. Nota: evite la división por cero e imprima el mensaje adecuado.

```
# Lectura de datos
print('Introduzca los coeficientes: ')
a = float(input('a:'))
b = float(input('b:'))
c = float(input('c:'))
d = float(input('d:'))
e = float(input('e:'))
f = float(input('f:'))

# Procesamiento de datos
deno = a * e - b * d
if deno == 0:
    # Sí el denominador es cero, no existe solución
    print('No tiene solución el sistema de ecuaciones')
else:
    x = (c * e - b * f) / deno
    y = (a * f - c * d) / deno

# Salida de datos
print('La solución del sistema de ecuaciones planteado es')
print('X=', x)
print('Y=', y)
input('Pulse una tecla para finalizar... ') # Pausa
```

- 2) Dado un valor numérico entero, desarrolle un programa (paroirmpar.py) que determine si es par o impar.

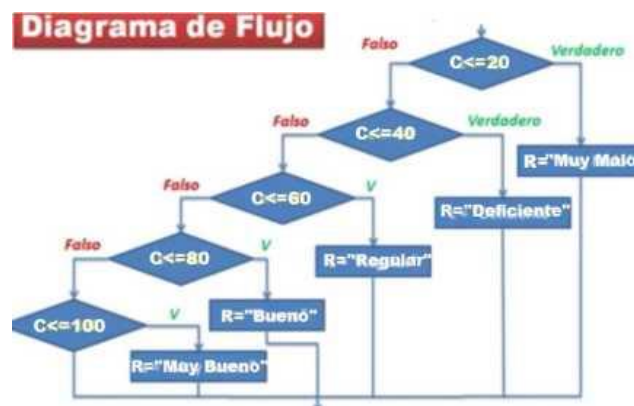
```
# Entrada del dato
n = int(input('De un valor entero: '))
# Procesamiento y salida de datos
if n == 0:
    print(n, ' No es par ni impar')
elif n % 2 != 0:
    print(n, ' Es Impar')
else:
    print(n, ' Es Par')

# Fin del programa
input('Pulse una tecla para finalizar... ') # Pausa
```

- 3) Dada la el valor numérico con que una persona indica el agrado por un determinado producto, un valor entre 0 y 100, elabore un programa (calificación.py) que determine la calificación del producto en base a la siguiente tabla y empleando *if* anidados.

| Rango | Calificación |
|--------|--------------|
| 0-20 | Muy Malo |
| 21-40 | Deficiente |
| 41-60 | Regular |
| 61-80 | Bueno |
| 81-100 | Muy Bueno |

Para plantear la solución empezamos con una decisión considerando el límite superior del rango, si es menor o igual a ese valor está en esa calificación sino en alguna de las otras, así vamos descartando una a una las posibilidades, quedando en diagrama de flujo algo como lo siguiente:



```
# Lectura de datos
agrado = float(input('Ingrese el valor de agrado: '))
```

```
# Procesamiento de datos
if agrado <= 20:
    msg = 'Muy Malo'
elif agrado <= 40:
    msg = 'Deficiente'
elif agrado <= 60:
    msg = 'Regular'
elif agrado <= 80:
    msg = 'Bueno'

else: # Observe que no es necesario hacer la última pregunta
    msg = 'Muy Bueno'

# Salida de datos
print ('La Calificación es ' + msg)

# Fin del programa
input('Pulse una tecla para finalizar... ') # Pausa
```

Unidad 4

Estructuras de Control

Estructuras Repetitivas

Las estructuras repetitivas, permiten ejecutar un conjunto de instrucciones un número determinado de veces o mientras una condición se cumpla. Las estructuras repetitivas son muy utilizadas para la resolución de problemas, prácticamente todo programa utiliza estas estructuras.

Objetivos de la Unidad:

En esta unidad se aprenderá a utilizar las estructuras repetitivas for y while, así como también las herramientas de programación para resolver la diversidad de problemas que se pueden presentar en programación.

4.5 Estructuras Repetitivas

Estas estructuras, también denominadas ciclos o bucles, ejecutan un bloque de código de forma repetitiva mientras se cumpla una condición asociada a la estructura. A cada una de las ocasiones en que se ejecuta el código contenido en estas estructuras se le denomina **iteración**.

| Instrucción | Python |
|--|---|
| Ciclo Repetitivo con condición al inicio | <code>while condición: Instrucción(es)</code> |
| Ciclo de Repetición Automática | <code>for elemento in secuencia: Instrucción(es)</code> |

4.5.1 Ciclo while

La estructura repetitiva **mientras** (en inglés **while**) es aquella en que el cuerpo del bucle o ciclo (en inglés **block**) se repite mientras se cumple una determinada condición. Cuando se ejecuta la instrucción **mientras**, la primera cosa que sucede es que se evalúa la condición (una expresión *booleana*). Si se evalúa *falsa*, no se toma ninguna acción y el programa prosigue en la siguiente instrucción del bucle. Si la expresión *booleana* es *verdadera*, entonces se ejecuta el cuerpo del bucle, después de lo cual se evalúa de nuevo la expresión booleana. Este proceso se repite una y otra vez **mientras** la expresión *booleana* (condición) sea verdadera **Fuente especificada no válida..**

while *condition* :

block

```
while <Condicion y/o variable booleana >:  
    # Instrucciones sangradas que serán ejecutadas
```

- La palabra reservada ***while*** encabeza la estructura repetitiva.
- La *condición* determina si el cuerpo del ciclo se ejecuta (o se continua) ejecutando. Seguidamente se escriben dos puntos después de la condición.
- El *bloque* o cuerpo de la estructura repetitiva son una o varias instrucciones a ejecutar mientras la condición sea verdadera. Todas las instrucciones que conforman el bloque, se deben colocar con una sangría a partir de la posición que ocupa el inicio de la palabra ***while***.

Es importante notar que se puede escribir un ***while*** dentro de otro ***while*** (ciclo anidado) respetando el sangrado y también es posible escribir las entidades condicionales *if*, *elif*, *else*. Al momento de usar un ciclo *while* en un programa se debe ser cuidadoso, puesto que si la expresión booleana nunca llega a ser falsa el programa puede quedar en un *ciclo infinito* y no terminar el programa.

En la estructura *while* el bloque de la secuencia de instrucciones se repite siempre que la condición dada por el valor de una variable o expresión booleana sea cierta. Hay que recordar que en Python la secuencia de instrucciones dentro de la estructura algorítmica debe estar sangrada.

A continuación, se presenta un ejercicio que muestra la tabla de multiplicar (Código 4-1) del número introducido por el usuario. Esto es un esquema típico de recorrido:

Código 4-1. Tabla de multiplicar

```
# Tabla de multiplicar (del 1 al 10) del número introducido
n = int(input('Tabla: '))
k = 1
while k <= 10:
    print(n, ' * ', k, ' = ', n * k)
    k = k + 1
print('Tabla de multiplicar del', n)
```

El programa pide al usuario un número, se inicializa la variable *k* en 1 y luego se ejecuta la iteración *while* 10 veces, mientras la condición *k <= 10* es *True*. En la décima iteración la variable *k* toma el valor 11 y entonces la expresión booleana *k <= 10* es *False* y sale del *while*, pasando el programa a la instrucción siguiente *print()*.

```
Tabla: 7
7 * 1 = 7
7 * 2 = 14
7 * 3 = 21
7 * 4 = 28
7 * 5 = 35
7 * 6 = 42
7 * 7 = 49
7 * 8 = 56
7 * 9 = 63
7 * 10 = 70
Tabla de multiplicar del 7
```

El siguiente código (Código 4-2) muestra los primeros n números naturales en forma decreciente:

Código 4-2. Muestra los n primeros números naturales de manera decreciente.

```
# Mostrar los N primeros números naturales en forma descendente
n = int(input('Entra un número natural: '))
i = n
while i >= 1:
    print(i, end = ' ')
    i = i - 1
print('\nHemos mostrado', n, 'números naturales decreciendo')
```

```
Entra un número natural: 7
```

```
7 6 5 4 3 2 1
```

```
Hemos mostrado 7 números naturales decreciendo
```

A continuación, se muestra un programa (Código 4-3) que calcula la suma de los n primeros números naturales.

Código 4-3. Suma de los n primeros números naturales.

```
# Cálculo de la suma de los primeros n números
n = int(input('Entra un número natural: '))
i = 1
suma = 0
while i <= n:
    suma = suma + i
    i = i + 1
print('La suma de los números naturales hasta', n, 'es', suma)
```

```
Entra un número natural: 100
La suma de los números naturales hasta 100 es 5050
```

El programa siguiente (Código 4-4) sigue un esquema típico de búsqueda. Se requiere saber si un número natural es primo o no. Un número primo solo es divisible por 1 y por sí mismo, por lo que se prueba con los números desde 2 hasta el anterior a él mismo. Si es divisible por alguno entonces se tiene un divisor y se detiene la búsqueda, el número no será primo. Si llega al final y no se ha encontrado divisores, entonces es primo.

Código 4-4. Número primo.

```
# Programa que determina si un número es primo o no
n = int(input('Entra un número natural: '))
d = 2
un_divisor = True # Si hay un divisor el número NO es primo
while d < n and un_divisor:
    if n % d == 0:
        un_divisor = False # Se encontró un divisor
    d = d + 1
print('¿Es primo? ', un_divisor)
```

```
Entra un número natural: 29
Es primo? True
```

Este programa no requiere buscar todos los divisores desde 2 hasta $n-1$. El lector puede averiguar hasta dónde hace falta buscar posibles divisores del número que se desea saber si es primo o no. La condición $d < n$ del ciclo *while* puede cambiarse para detener la búsqueda antes y obtener el mismo resultado.

El algoritmo de Euclides para calcular el máximo común divisor de dos números n y m , según los siguientes pasos.

1. Teniendo n y m , se obtiene r , el resto de la división entera de m / n .
2. Si r es cero, n es el MCD de los valores iniciales.
3. Se reemplaza $m = n$, $n = r$, y se vuelve al primer paso.

El algoritmo de Euclides (Código 4-5) para hallar el MCD de dos números naturales se puede programar en Python como:

Código 4-5. Algoritmo de Euclides.

```
# Algoritmo de Euclides
print('Cálculo del MCD de 2 números usando el algoritmo de Euclides')
a = int(input('Entra un número natural: '))
b = int(input('Entra otro: '))
aa, bb = a, b
while a != b:
    if a > b:
        a = a-b
    else:
        b = b-a
print('El MCD entre', aa, 'y', bb, 'es', a)
```

```
Cálculo del MCD de 2 números usando el algoritmo de Euclides
Entra un número natural: 28
Entra otro: 12
El MCD entre 28 y 12 es 4
```

En el programa de Euclides se utilizó la asignación múltiple para guardar los valores de las variables *a* y *b* en *aa* y *bb*, de forma que no se pierdan y mostrarlos en el `print()` final.

4.5.1.1 Estructura *while* para asegurar condiciones de entrada de datos

Durante el proceso de entrada de datos en programas informáticos se puede validar los valores de una variable. En este caso se debe cerciorar que el número introducido por el usuario sea positivo. El siguiente código, hace que la estructura *while* capte un valor erróneo (negativo) y no salga del bucle hasta que se introduzca uno correcto (positivo). Este esquema puede ampliarse a múltiples casos, cambiando la condición lógica del *while*.

```
x = float(input('Entra un número para hallar su raíz cuadrada: '))
while x < 0:
    x = float(input('El número debe ser positivo!!: '))
```

4.5.2 Ciclo for

Un *for* es una entidad que recorre de manera determinada los elementos de una lista y ejecuta las instrucciones que tenga sangradas **Fuente especificada no válida..** Posee la siguiente sintaxis:

```
for <variable local> in <lista>:
    # Grupo de instrucciones a ejecutar
    # Pueden usar o no a la variable local
```

En muchos cálculos se incluye el proceso de una cadena carácter a carácter. A menudo empiezan por el principio, seleccionan cada carácter por turno, hacen algo con él y siguen hasta el final. Este patrón de proceso se llama recorrido. Una forma de codificar un recorrido es una sentencia *while*:

```
indice = 0
while indice < len(fruta):
```

```
letra = fruta[indice]
print (letra)
indice = indice + 1
```

Este ciclo recorre la cadena y muestra cada letra en una línea distinta. La condición del ciclo es *indice < len(fruta)*, de modo que cuando *indice* es igual a la longitud de la cadena, la condición es falsa y no se ejecuta el cuerpo del ciclo. El último carácter al que se accede es el que tiene el índice *len(fruta)-1*, que es el último carácter de la cadena.

Es tan habitual usar un índice para recorrer un conjunto de valores, que Python facilita una sintaxis alternativa más simple: el ciclo *for*:

```
for car in fruta:
    print (car)
```

Cada vez que se recorre el ciclo, se le asigna a la variable *car* el siguiente carácter de la cadena. El ciclo continúa hasta que no quedan caracteres.

4.5.3 La Función range()

Si se necesita iterar sobre una secuencia de números, es apropiado utilizar la función incorporada *range()* la cual genera una lista que contiene progresiones aritméticas:

```
>>> range(10)
[0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9]
```

El valor final dado **nunca** es parte de la lista; *range(10)* genera una lista de 10 valores, los índices correspondientes para los elementos de una secuencia de longitud 10. Es posible hacer que el rango empiece con otro número, o especificar un incremento diferente (incluso negativo; algunas veces se le llama 'paso'), en la Tabla 4-2 se muestra diferentes usos de la función *range*:

Tabla 4-2. Ejemplos de Usos de la función range

| Uso | Descripción | Ejemplo |
|---------------------------|--|--|
| <i>range(vf)</i> | Retorna la lista desde 0 hasta <i>vf-1</i> | <pre>>>> range(3) [0,1,2]</pre> |
| <i>range(vi, vf)</i> | Retorna la lista desde <i>vi</i> hasta <i>vf-1</i> | <pre>>>> range(1,4) [1,2,3]</pre> |
| <i>range(vi, vf, inc)</i> | Retorna la lista desde <i>vi</i> hasta <i>vf-1</i> pero sumando <i>inc</i> valores | <pre>>>> range(1,5,2) [1,3]</pre> |

```
for i in range(1, 6):  
    print (i)
```

Al ejecutar el programa, se visualiza lo siguiente por pantalla:

Ejecución:

```
1  
2  
3  
4  
5
```

O también,

```
for i in range(4):  
    print(i,end=" ")  
  
0 1 2 3
```

Ejecución:

```
0 1 2 3
```



Obi Wan

Puede resultar sorprendente que *range(a, b)* incluya todos los números enteros comprendidos entre *a* y *b*, pero sin incluir *b*. En realidad, la forma “natural” o más frecuente de usar *range* es con un sólo parámetro: *range(n)* que devuelve una lista con los *n* primeros números enteros incluyendo al cero (hay razones para que esto sea lo conveniente, ya llegaremos). Como incluye al cero y hay *n* números, no puede incluir al propio número *n*. Al extenderse el uso de *range* a dos argumentos, se ha mantenido la “compatibilidad” eliminando el último elemento. Una primera ventaja es que resulta fácil calcular cuántas iteraciones realizará un ciclo *range(a, b)*: exactamente $b - a$. (Si el valor *b* estuviera incluido, el número de elementos sería $b - a + 1$.)

Hay que ir con cuidado, pues es fácil equivocarse “por uno”. De hecho, equivocarse “por uno” es tan frecuente al programar (y no sólo con *range*) que hay una expresión para este tipo de error: un error Obi Wan (Kenobi), que es más o menos como suena en inglés “off by one” (pasarse o quedarse corto por uno).



Índice de ciclo for-in: ¡prohibido asignar!

Hemos aprendido que el ciclo **for-in** utiliza una variable índice a la que se van asignando los diferentes valores del rango. En muchos ejemplos se utiliza la variable *i*, pero sólo porque también en matemáticas las sumatorias y productorias suelen utilizar la letra *i* para indicar el nombre de su variable índice. Puedes usar cualquier nombre de variable válido.

Pero que el índice sea una variable cualquiera no te da libertad absoluta para hacer con ella lo que quieras. En un ciclo, las variables de índice sólo deben usarse para consultar su valor, nunca para asignarles uno nuevo. Por ejemplo, este fragmento de programa es incorrecto:

```
for i in range(0, 5):  
    i += 2                                     # Error
```

Y ahora qué sabes que los ciclos pueden anidarse, también has de tener mucho cuidado con sus índices. Un error frecuente entre principiantes de la programación es utilizar el mismo índice para dos ciclos anidados. Por ejemplo, estos ciclos anidados están mal:

```
for i in range(0, 5):  
    for i in range(0, 3):  
        print (i)                             # Error
```

En el fondo, este problema es una variante del anterior, pues de algún modo se está asignando nuevos valores a la variable *i* en el ciclo interior, pero *i* es la variable del ciclo exterior y asignarle cualquier valor está prohibido.

Recuerda: *nunca debes asignar un valor a un índice de ciclo ni usar la misma variable índice en ciclos anidados.*

4.5.4 Ejercicios de Estructuras Repetitivas

Ejercicio 4-3: Elabore un programa (promvalores.py) que lea *n* valores de tipo entero y devuelva el promedio de los *n* valores.

```
# Determinar el promedio de n números de un conjunto  
  
# Lectura de datos  
n = int(input('Indique la cantidad de elementos: '))  
  
# Inicialización de variables  
suma = 0  
  
# Procesamiento de datos  
for k in range(n):  
    # Lectura de datos  
    num = int(input('Indique un valor: '))  
    suma = suma + num  
prom = suma / n
```

```
# Salida de datos
print ('El promedio es: ', prom)

# Fin del programa
input('Pulse una tecla para finalizar... ') # Pausa
```

Ejecución:

===== RESTART: G:/Ejercicios Python/promvalores.py =====

Indique la cantidad de elementos: 5

Indique un valor: 1

Indique un valor: 2

Indique un valor: 3

Indique un valor: 4

Indique un valor: 5

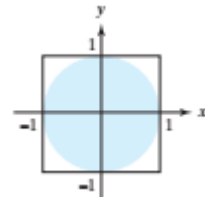
El promedio es: 3.0

Pulse una tecla para finalizar...

Ejercicio 4-4: Una simulación de Monte Carlo usa números aleatorios y probabilidad para resolver problemas. Tiene una amplia gama de aplicaciones en matemática computacional, física, química y finanzas. Veamos un ejemplo de usar una simulación Monte Carlo para estimar el valor de π .

Primero, dibuja un círculo con su cuadrado delimitador.

Suponga que el radio del círculo es 1. Entonces, el área del círculo es π y el área cuadrada es 4. Genere aleatoriamente un punto en el cuadrado. La probabilidad de que el punto esté en el círculo es $\text{circleArea} / \text{squareArea} = \pi / 4$.



Escribe un programa (MonteCarloSimulation.py) que genere al azar 1000000 puntos que caen en el cuadrado y deja que numberOfHits denote la cantidad de puntos que caen en el círculo. Entonces, numberOfHits es aproximadamente $1000000 * (\pi / 4)$. El valor de π puede aproximarse a $4 * \text{numberOfHits} / 1000000$. El programa completo se muestra en el listado 10.

```
import random

NUMBER_OF_TRIALS = 1000000 # Constante
numberOfHits = 0

for i in range(NUMBER_OF_TRIALS):
    x = random.random() * 2 - 1
    y = random.random() * 2 - 1

    if x * x + y * y <= 1:
        numberOfHits += 1

pi = 4 * numberOfHits / NUMBER_OF_TRIALS

print("PI es", pi)
```

El resultado es PI es 3.14124.

Ejercicio 4-5: Mostrar un menú con tres opciones: 1- comenzar programa, 2- imprimir listado, 3-finalizar programa. A continuación, el usuario debe poder seleccionar una opción (1, 2 ó 3). Si elige una opción incorrecta, informarle del error. El menú se debe volver a mostrar luego de ejecutada cada opción, permitiendo volver a elegir. Si elige las opciones 1 ó 2 se imprimirá un texto. Si elige la opción 3, se interrumpirá la impresión del menú y el programa finalizará.

Solución:

```
while True:
    print("Opción 1 - comenzar programa")
    print("Opción 2 - imprimir listado")
    print("Opción 3 - finalizar programa")
    opcion = int(input("Opción elegida: "))
    if opcion == 1:
        print("¡Comenzamos!")
    elif opcion == 2:
        print("Listado:")
        print("Nadia, Esteban, Mariela, Fernanda")
    elif opcion == 3:
```

```
print("Hasta la próxima")
break
else:
    print("Opción incorrecta. Debe ingresar 1, 2 o 3")
```

4.6 Herramientas de programación

Como hemos visto hasta ahora, los programas son una combinación de asignaciones, condicionales y ciclos, organizados de tal manera que describan el algoritmo a ejecutar.

Existen algunas tareas comunes y que casi siempre se resuelven de la misma manera. Por lo tanto, es conveniente conocerlas.

En programación, se llama patrón a una solución que es aplicable a un problema que ocurre a menudo. A continuación, veremos algunos patrones comunes que ocurren en programación.

4.6.1 Sumar y multiplicar valores

La suma y la multiplicación son operaciones binarias: operan sobre dos valores.

Para sumar y multiplicar más valores, generalmente dentro de un ciclo que los vaya generando, hay que usar una variable para ir guardando el resultado parcial de la operación. Esta variable se llama acumulador.

En el caso de la suma, el acumulador debe partir con el valor cero. Para la multiplicación, con el valor uno. En general, el acumulador debe ser inicializado con el elemento neutro de la operación que será aplicada.

Por ejemplo, el siguiente programa entrega el producto de los mil primeros números naturales:

```
producto = 1
for i in range(1, 1001):
    producto = producto * i
print (producto)
```


El siguiente programa entrega la suma de los cubos de los números naturales cuyo cuadrado es menor que 1000:

```
i = 1
suma = 0
while i ** 2 < 1000:
    valor = i ** 3
    i = i + 1
    suma = suma + valor
print (suma)
```

En todos los casos, el patrón a seguir es algo como esto:

```
acumulador = valor_inicial
ciclo:
    valor = ...
    ...
    acumulador = acumulador operación valor
```

El cómo adaptar esta plantilla a cada situación de modo que entregue el resultado correcto es responsabilidad del programador.

4.6.2 Contar sucesos

Para contar cuántas veces ocurre algo, hay que usar un acumulador, al que se le suele llamar contador.

Tal como en el caso de la suma, debe ser inicializado en cero, y cada vez que aparezca lo que queremos contar, hay que incrementarlo en uno.

Por ejemplo, el siguiente programa cuenta cuántos de los números naturales menores que mil tienen un cubo terminado en siete:

```
c = 0
for i in range(1000):
    ultimo_digito = (i ** 3) % 10
    if ultimo_digito == 7:
        c = c + 1
print (c)
```

4.6.3 Encontrar el mínimo y el máximo

Para encontrar el máximo de una secuencia de valores, hay que usar una variable auxiliar para recordar cuál es el mayor valor visto hasta el momento. En cada iteración, hay que examinar cuál es el valor actual, y si es mayor que el máximo, actualizar la variable auxiliar.

La variable auxiliar debe ser inicializado con un valor que sea menor a todos los valores que vayan a ser examinados.

Por ejemplo, el siguiente programa pide al usuario que ingrese diez números enteros positivos, e indica cuál es el mayor de ellos:

```
print ('Ingrese diez números positivos')

mayor = -1
for i in range(10):
    n = int(input())
    if n > mayor:
        mayor = n

print ('El mayor es ', mayor)
```

Otra manera de hacerlo es reemplazando esta parte:

```
if n > mayor:
    mayor = n
```

por ésta:

```
mayor = max(mayor, n)
```

En este caso, como todos los números ingresados son positivos, inicializamos la variable auxiliar en -1, que es menor que todos los valores posibles, por lo que el que sea el mayor eventualmente lo reemplazará.

¿Qué hacer cuando no exista un valor inicial que sea menor a todas las entradas posibles? Una solución es poner un número «pequeño negativo», de tal manera que el usuario no ingrese uno menor que él. Esta no es la mejor solución, ya que no cubre todos los casos posibles:

```
mayor = -999999999
```

```
for i in range(10):
    n = int(input())
    mayor = max(mayor, n)
```

Una opción más robusta es usar el primero de los valores por examinar:

```
mayor = int(input()) # preguntar el primer valor
for i in range(9):   # preguntar los nueve siguientes
    n = int(input())
    mayor = max(mayor, n)
```

La otra buena solución es usar explícitamente el valor $-\infty$, que en Python puede representarse usando el tipo *float* de la siguiente manera:

```
mayor = -float('inf') # Así se asigna "infinito" en Python
for i in range(10):
    n = int(input())
    mayor = max(mayor, n)
```

Si se sabe de antemano que todos los números por revisar son positivos, podemos simplemente inicializar la variable *mayor* en 1.

Por supuesto, para obtener el menor valor se hace de la misma manera, pero inicializando el acumulador con un número muy grande, y actualizándolo al encontrar un valor menor.

4.6.4 Generar pares

Para generar pares de elementos en un programa, es necesario usar dos ciclos anidados (es decir, uno dentro del otro).

Ambos ciclos, el exterior y el interior, van asignando valores a sus variables de control, y ambas son accesibles desde dentro del doble ciclo.

Por ejemplo, todas las casillas de un tablero de ajedrez pueden ser identificadas mediante un par (fila, columna). Para recorrer todas las casillas del tablero, se puede hacer de la siguiente manera:

```
for i in range(1, 9):
```

```
for j in range(1, 9):  
    print ('Casilla', i, j)
```

Cuando los pares son desordenados (es decir, el par **(a,b)** es el mismo que el par **(b,a)**), el ciclo interior no debe partir desde cero, sino desde el valor que tiene la variable de control del ciclo interior.

Por ejemplo, el siguiente programa muestra todas las piezas de un juego de dominó:

```
for i in range(7):  
    for j in range(i, 7):  
        print (i, j)
```

Además, otros tipos de restricciones pueden ser necesarias. Por ejemplo, en un campeonato de fútbol, todos los equipos deben jugar entre ellos dos veces, una como local y una como visita. Por supuesto, no pueden jugar consigo mismos, por lo que es necesario excluir los pares compuestos por dos valores iguales. El siguiente programa muestra todos los partidos que se deben jugar en un campeonato con 6 equipos, suponiendo que los equipos están numerados del 0 al 5:

```
for i in range(6):  
    for j in range(6):  
        if i != j:  
            print (i, j)
```

Otra manera de escribir el mismo código es:

```
for i in range(6):  
    for j in range(6):  
        if i == j:  
            continue  
        print (i, j)
```

4.7 Secuencias y Series

Para los estudiantes de programación, es interesante la aplicación de las técnicas de resolución de ejercicios relacionados al cálculo de los términos de una serie o secuencia, porque en ellas se utilizan todas las técnicas elementales de programación, tales como

acumuladores, ciclos de diferentes tipos, banderas y por supuesto expresiones de diferentes tipos.

SUCESIÓN Y SECUENCIA: Una sucesión matemática es una función definida sobre los enteros naturales. Una secuencia es una concatenación de símbolos obtenidos a partir de una sucesión. Son semejantes a las sucesiones y se pueden derivar fácilmente de éstas. Por ejemplo, la definición matemática de la secuencia de Fibonacci es:

$$fib(n) \begin{cases} fib(1) = 0 \text{ Para } n = 1 \\ fib(2) = 1 \text{ Para } n = 2 \\ fib(n) = fib(n-2) + fib(n-1) \forall n > 2 \end{cases}$$

Los primeros 10 términos de esta secuencia son: 0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, . . . Así, si se toma como base la secuencia de Fibonacci, es sencillo definir una nueva secuencia para el alfabeto $A = \{0,1\}$ según el siguiente método:

$$S(n) \begin{cases} 1 \text{ Si } n \text{ está en la sucesión de Fibonacci} \\ 0 \text{ En otro caso} \end{cases}$$

que obtendría como resultado un 1 para el numero natural 1, ya que éste está en la secuencia de Fibonacci; 1 para los números naturales 2 y 3; pero 0 para el numero natural 4, ya que él no pertenece a la secuencia de Fibonacci. Obteniéndose, entonces, la siguiente secuencia de dígitos binarios: 1 1 1 1 0 1 0 0 1 0 0 0 0 1 0 . . .

Observe la relación entre la secuencia de los dígitos binarios generada, la secuencia de Fibonacci: y los números naturales:

| N | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
|------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|
| S(n) | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 |

- Los ejercicios típicos para estos casos corresponden a: [1] Determinar los primeros N términos de la secuencia, [2] Determinar los términos de la secuencia menores que N, [3] Determinar los términos comprendidos en el rango abierto de N y M. El problema podría referirse a sumar los términos calculados, o determinar promedios/porcentajes, etc.

- Para calcular, desde el segundo término en adelante, la secuencia de Fibonacci, se requiere recordar los dos últimos términos calculados. El concepto de *recordar* valores obtenidos de cálculos anteriores, se conoce como *un historial* y es interesante desde el punto de vista de programación, porque requiere el uso de variables auxiliares, asignaciones o cambios de valores adecuados.
- SERIES: Una serie es la suma de los términos de una sucesión. Se representa una serie con términos a_n como se muestra a continuación:

$$\sum_{i=1}^N a_n$$

donde N es el índice final de la serie.

A continuación, se presenta, como ejemplo, la serie para el cálculo de: **seno de x** y **e^x**

$$\sin(x) = x + \frac{x^3}{3!} - \frac{x^5}{5!} + \frac{x^7}{7!} \dots, \quad -\infty < x < \infty$$

$$e^x = 1 + \frac{x}{1!} + \frac{x^2}{2!} + \frac{x^3}{3!} + \dots, \quad -\infty < x < \infty$$

En el desarrollo de programas para el cálculo de series es muy importante hacer un análisis previo, detallado y preciso de [1] cómo el programa generara el término en sí y [2] cómo se conforman los términos de la serie.

Para la generación de los términos, el programador puede diseñar el programa de tal manera que se trabaje:

- CON EL TÉRMINO COMO UN TODO, en cuyo caso la transición de los elementos se realiza sobre una sola variable. Esta variable se comporta como una productoria del término anterior por la transición para generar el nuevo termino. Esta técnica no es apropiada para aquellos casos en que el término de la serie conlleva una sumatoria.
- CON LOS ELEMENTOS QUE CONFORMAN EL TÉRMINO, en este caso se descompone el termino en elementos básicos como sumatorias, productorias, signos alternos, cálculos previos o internos.

Entre los elementos de programación más usados en los programas de series, se encuentran:

- **CONTADORES:** Se usan típicamente para contar el número de términos a calcular, para calcular pares/impares y definir paridad
- **SUMATORIAS:** Variables que almacenan el valor de la serie, o de porciones de los términos
- **PRODUCTORIAS:** Variables apropiadas para el cálculo de factoriales y potencias
- **BANDERAS:** Variables necesarias para detectar cuando debe cambiarse el signo o invertir los términos, o para cálculos especiales que requieran la determinación de un evento
- **CÁLCULOS PREVIOS:** Se refiere a los cálculos necesarios para obtener el primer término de la serie a partir del cual se generarán los siguientes. Tal como el caso de un factorial decreciente o potencias decrecientes
- **CÁLCULOS INTERNOS:** Caso que se presenta cuando no es posible determinar el término a generar a partir del anterior. Como por ejemplo el caso de una potencia donde la base cambia entre términos.

Ejercicio 4-6: Dados N y X, desarrollar el Diagrama de Flujo de un programa que calcule y escriba cada término de la serie y la suma de los N primeros términos.

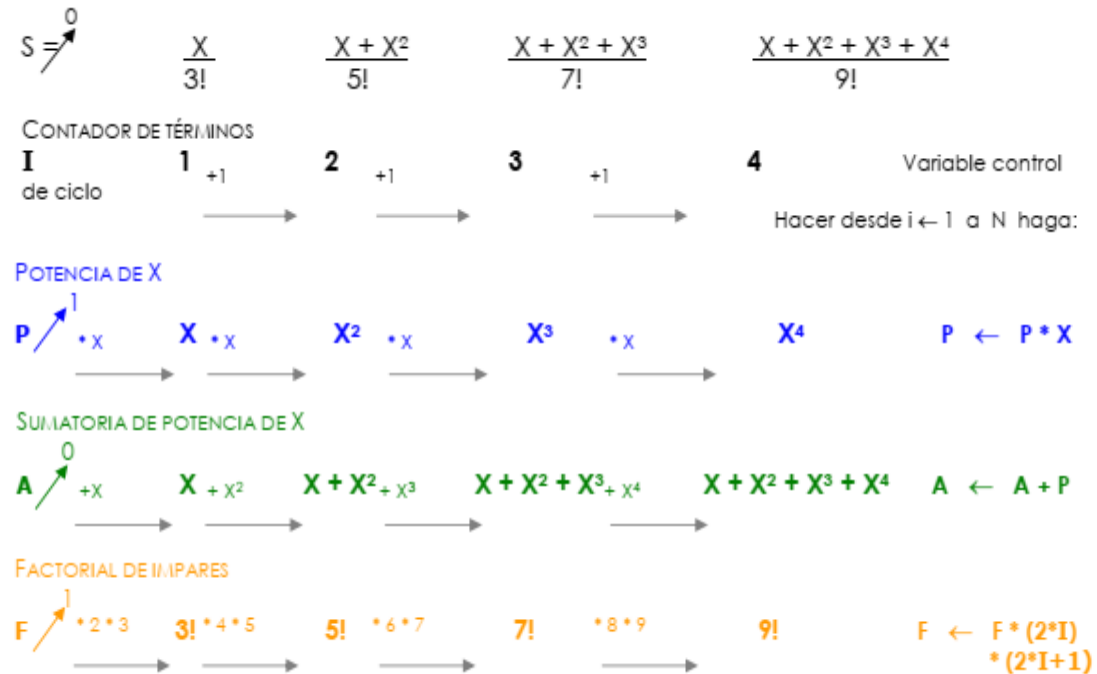
$$S = \frac{X}{3!} + \frac{X + X^2}{5!} + \frac{X + X^2 + X^3}{7!} + \frac{X + X^2 + X^3 + X^4}{9!} + \dots$$

Análisis del ejercicio:

¿QUE SE TIENE? Valores N y X leídos. Se asume que $N > 0$

¿QUE SE PIDE? Imprimir los primeros N términos y sumarlos, al final imprimir la suma

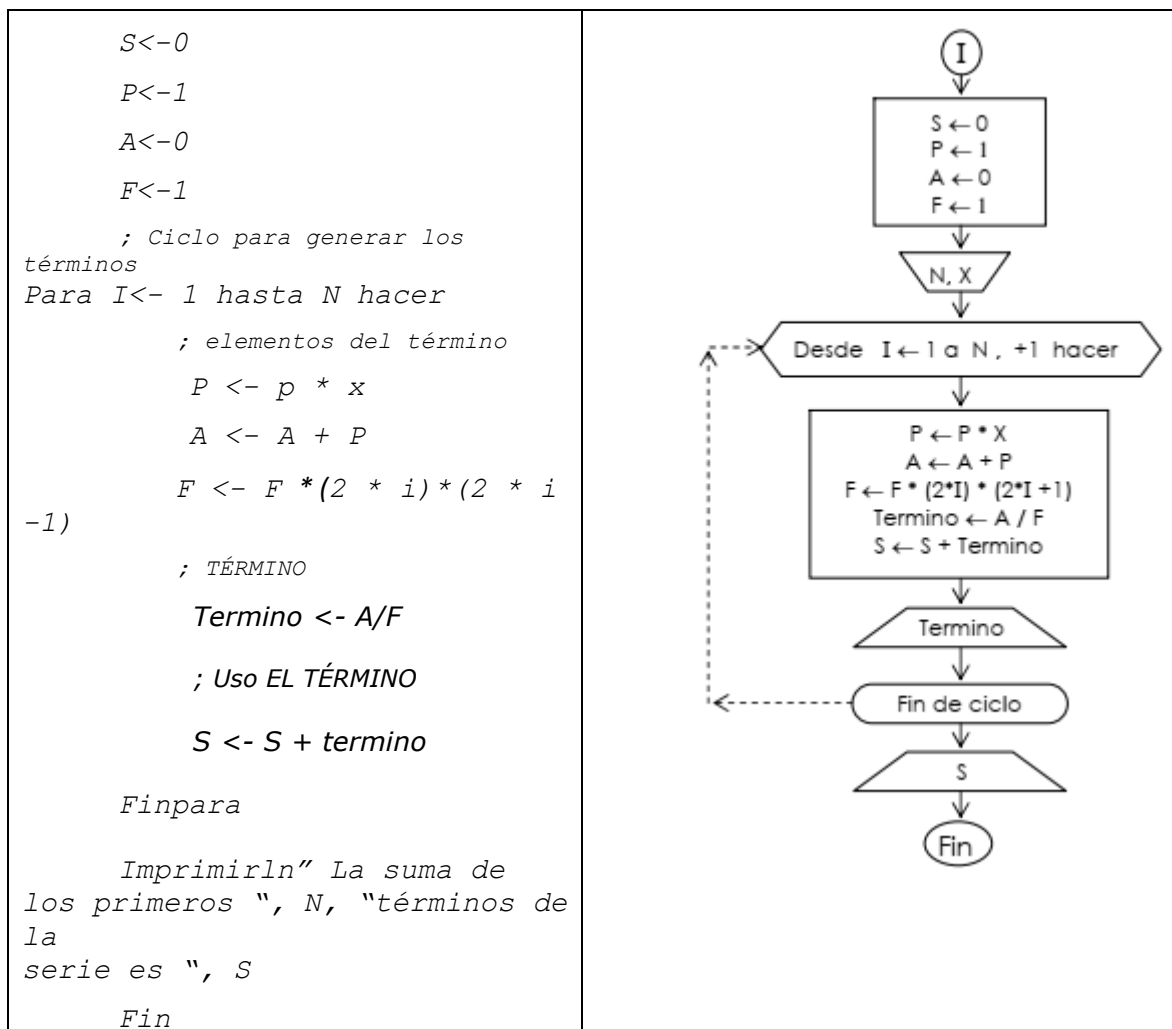
¿CÓMO LOGRARLO?



```

Algoritmo serie1
Variables
; entrada
N                : entero
X                : real
; proceso
A                : real
P                : real
F                : entero
; salida
S                : real
Inicio
Imprimir "# de Términos:"
Leer N
Imprimir "Valor de X:"
Leer x
; inicio contadores y
acumuladores
  
```

DIAGRAMA DE FLUJO



Ejercicio 4-7: Dados los valores de X y R, elabore el Diagrama de Flujo de un programa que determine el valor aproximado de $e^{-\left(\frac{x^2}{2}\right)}$ según el desarrollo de los primeros R términos, empleando el método de Taylor, el cual se muestra a continuación,

$$e^{-\left(\frac{x^2}{2}\right)} = 1 - \frac{x^2}{2 * 1!} + \frac{x^4}{4 * 2!} - \frac{x^6}{6 * 3!} + \frac{x^8}{8 * 4!} - \dots$$

Análisis del Problema:

| ELEMENTOS: | | | | | | INICIO | |
|------------|---|---|---|---|---|------------------|-------------|
| i: | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | |
| signo: | + | - | + | - | + | signo <- - signo | signo <- -1 |

| | | | | | | | |
|-------|---|-------|-------|-------|-------|----------------------------------|---------------------|
| potX: | 1 | x^2 | x^4 | x^6 | x^8 | potX \leftarrow potX * x * x | potX \leftarrow 1 |
| fact: | 1 | 1! | 2! | 3! | 4! | fact \leftarrow fact * i i>1 | fact \leftarrow 1 |
| par: | 1 | 2 | 4 | 6 | 8 | par 2 * i i>1 | par 1 |

Algoritmo serie2

Variables

; entrada

N : entero

R : real

; proceso

Signo : real

Par : real

Potx : real

; salida

S : real

Inicio

Imprimir "# de
Términos:"

Leer N

Imprimir "Valor de
X:"

Leer x

S \leftarrow 0

signo \leftarrow -1

par \leftarrow 0

potx \leftarrow 1

fact \leftarrow 1

Para i \leftarrow 1 hasta N

hacer

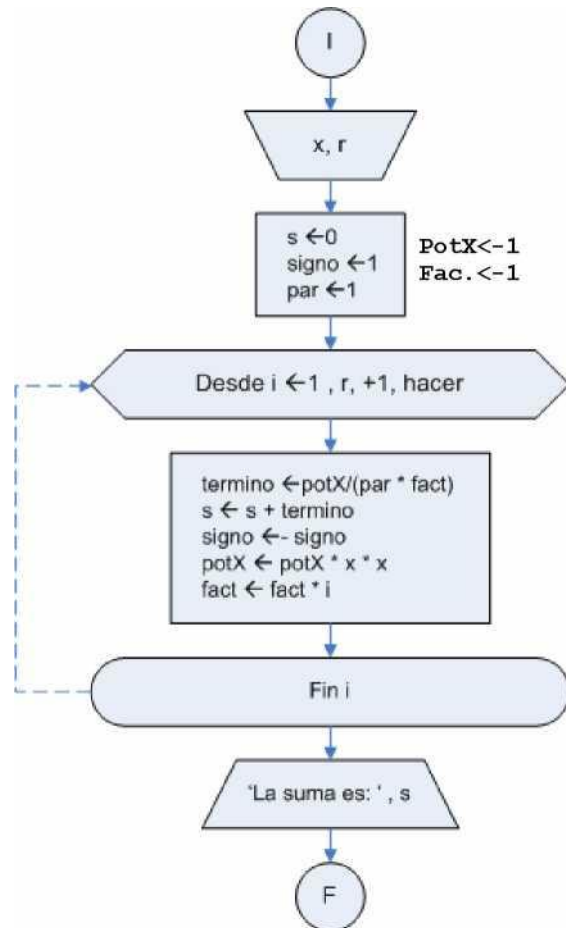
termino \leftarrow potx
/(par* fact)

S \leftarrow S + termino

signo \leftarrow - signo

potx \leftarrow potx * x

* x



```

        fact <- fact * i
    Finpara
    Imprimirln " La suma
de los primeros ", N,
"terminos de la serie es ", S
    Fin

```

16. Código serie1.py

```

'''
Declarar variables de entrada
n
x
Declarar variables de salida
suma
Declarar variables de proceso
termino
signo
numerador
denominador
fact
par
i
'''

# lectura de la cantidad de términos y de la variable de la serie

n = int(input("n: "))
x = float(input("x: "))

# Inicializar las variables
suma = 0
signo = 1
fact = 1
par = 1

# Proceso
for i in range(n):
    # Calcular cada elemento del termino
    if i == 0:
        termino = 1
    else:
        signo = (-1) ** i
        numerador = x ** (2 * i)
        fact *= i
        par = 2 * i
        denominador = par * fact
    # Calcular el termino

```

```

    termino = signo * numerador / denominador

    # Sumar el termino
    suma += termino
    print("Termino ( " , i , " ) = ", termino)

# Impresión de resultado
print("Suma=", suma)

```

Ejecución del programa serie1.py:

```

TERMINAL  PROBLEMAS  SALIDA  CONSO

PS C:\Users\bolivar> & C:/wPy64-3910/
AMACIÓN/PARCIAL 1/serie 1.py"
n: 3
x: 2
Termino ( 0 ) =  1
Termino ( 1 ) = -2.0
Termino ( 2 ) =  2.0
Suma= 1.0

```

Ejercicio 4-8: Dados H y M, desarrolle un programa que imprima y sume los M primeros términos de la siguiente serie y el resultado de la sumatoria:

$$S = -\frac{H * (1)^M}{2!} + \frac{H^2 * (1+3)^M}{2+4} + \frac{H^3 * (1+3+5)^M}{(2+4+6)!} + \frac{H^4 * (1+3+5+7)^M}{2+4+6+8} + \dots$$

| Elemento: | Términos | | | Fórmula | Inicializar |
|--------------|-------------------------|-----------------------------|------------------------------------|---|------------------|
| i: | 0 | 1 | 2 | | |
| signo: | - | + | + | | Signo = -1 |
| suma_impares | 1 | 1+3 | 1+3+5 | suma_impares += (2 * i + 1) | suma_impares = 0 |
| suma_pares | 2 | 2+4 | 2+4+6 | suma_pares += (2 * i + 2) | suma_pares = 0 |
| numerador | $-H * (1)^M$ | $+H^2 * (1+3)^M$ | $+H^3 * (1+3+5)^M$ | numerador = signo * H ^ (i + 1) * suma_impares ** M | |
| denominador | 2! | 2+4 | (2+4+6) ! | denominador_par = suma_pares! denominador_impar = suma_pares | |
| término | $-\frac{H * (1)^M}{2!}$ | $\frac{H^2 * (1+3)^M}{2+4}$ | $\frac{H^3 * (1+3+5)^M}{(2+4+6)!}$ | término = numerador/denominador | |

17. Código serie2.py

```
'''
Declaración de Variables:
Variables de entrada (Qué tengo?)
h: float, es el Número de variable de la serie
m: int, es la cantidad de Términos
Variables de salida (Qué quiero?)
Suma: float, es la suma de los términos
Termino: float, es el valor de cada término
Variables de proceso (Cómo lo logro?)
I: int, es el contador del ciclo
Signo: int, es el signo del termino
suma_impares: int, es el números del numerador
suma_pares: int, es el número del denominador
numerador: float, es el valor de todo el numerador
denominador: float, es el valor de todo el denominador
'''

# Lecturas correspondientes
# Se leen los valores de número de variable de la serie (h) y términos (m)

h = float(input("Introduzca el valor de la variable de la serie (h): "))
m = int(input("Introduzca el valor del número de términos (m): "))

# Inicializaciones correspondientes
suma = 0
signo = -1
suma_impares = 0
suma_pares = 0

# Determinación de los términos de la serie
for i in range(m): # Para los primeros m términos
    # Cálculo de cada elemento del término
    suma_impares += (2 * i + 1)
    suma_pares += (2 * i + 2)
    numerador = signo * h ** (i + 1) * suma_impares ** m
    if i % 2 != 0: # Los términos pares no tienen factorial
        denominador = suma_pares
    else: # Los términos impares tienen factorial
        factorial = 1
        for j in range(suma_pares):
            factorial *= j + 1

        denominador = factorial

    termino = numerador / denominador # Determinación del término e
    impresión
    print("Término: ", i + 1, " = ", termino)
    signo = 1 # El resto de los términos son positivos
    suma += termino # Se acumula la suma
```

```
# Se imprime la suma
print("La suma de los ", m, " primeros términos es: ", suma)
```

Ejecución del programa serie1.py:

```
Introduzca el valor de la variable de la serie (h): 3
Introduzca el valor del número de términos (m): 3
Término: 1 = -1.5
Término: 2 = 96.0
Término: 3 = 4.109172077922078e-05
La suma de los 3 primeros términos es: 94.50004109172077
```

Objetivos de la Unidad:

Se presenta a continuación una recopilación y adaptación de ejercicios relacionados con la manipulación de dígitos: desglose y composición de números enteros; los cuales han sido diseñados por varios miembros de la Cátedra de Computación I del Departamento de Computación de la Facultad de Ingeniería de la Universidad de Carabobo.

4.8 Composición y descomposición de un número.

Un sistema de numeración es un conjunto de símbolos y reglas que se utilizan para representar y operar con cantidades. En los sistemas de numeración existe un elemento característico que define el sistema y se denomina base, siendo ésta el número de símbolos que se utilizan para la representación. Así, un sistema de base diez utiliza 10 símbolos (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9), un sistema de base dos utiliza 2 símbolos (0, 1), un sistema de base cuatro utiliza 4 símbolos (0, 1, 2, 3). Desde hace años, el hombre utiliza como sistema de numeración el sistema decimal, derivado del sistema numérico indo-arábigo y muy posiblemente fundamentado en los diez dedos de las manos.

Los sistemas de numeración actuales son sistemas posicionales, en los que el valor que representa cada símbolo o cifra depende de su valor absoluto y de la posición relativa que ocupa la cifra con respecto al resto. Siendo entonces el dígito menos significativo aquel ubicado en la posición relativa de menor valor; y el dígito más significativo aquel ubicado en la posición relativa de mayor valor. Para un número entero de cinco dígitos: el dígito menos

significativo es el dígito ubicado en la posición relativa: unidad y el dígito más significativo es el dígito en la posición relativa: decena de miles. Por ejemplo: para el número:

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|

 el dígito menos significativo es:

| |
|---|
| 5 |
|---|

 y el dígito más significativo es:

| |
|---|
| 1 |
|---|

Las tareas más comunes para la manipulación de dígitos que conforman un número son: [1] Componer un número a partir de sus dígitos; [2] Determinar la cantidad de dígitos que conforman un número; [3] Desglosar un número en sus dígitos; entre otras.

4.8.1 Algoritmos para Determinar la Cantidad de dígitos de un número Entero

Para determinar la cantidad de dígitos de un número hay que ir comparando el número con la Unidad seguida de ceros hasta encontrar el valor de la Unidad seguida de tantos ceros que supere a nuestro número, la cantidad de veces que comparamos es la cantidad de dígitos del número. Ejemplo:

| NUMERO (n) | UNIDAD SEGUIDA DE CEROS (u) | $n \geq u$ | cd | CÓDIGO | Observe que al finalizar el proceso u contiene un dígito más que el número original |
|---------------|-----------------------------------|------------|----|---------------------|---|
| 45897 | 1 | Si | 1 | $u = 1$ | |
| | $1 * 10$ | Si | 2 | $cd = 0$ | |
| | $10 * 10$ | Si | 3 | mientras $n \geq u$ | |
| | $100 * 10$ | Si | 4 | $u = u * 10$ | |
| | $1000 * 10$ | Si | 5 | $cd = cd + 1$ | |
| | $10000 * 10$ | No | | | |

Otro Forma es partir de la unidad, pero considerando que el número tiene por lo menos un dígito, se compara con el valor de la Unidad *10:

| NUMERO (n) | UNIDAD SEGUIDA DE CEROS (u) | $n \geq u * 10$ | cd | CÓDIGO | Observe que al finalizar el proceso u contiene la misma cantidad de dígitos que el número original |
|---------------|-----------------------------------|-----------------|----|--------------------------|--|
| 58975 | 1 | Si | 2 | $u = 1$ | |
| | $1 * 10$ | Si | 3 | $cd = 1$ | |
| | $10 * 10$ | Si | 4 | mientras $n \geq u * 10$ | |
| | $100 * 10$ | Si | 5 | $u = u * 10$ | |
| | $1000 * 10$ | No | | $cd = cd + 1$ | |

4.8.2 Descomposición de un número en sus dígitos, del menos significativo al más significativo o de derecha a izquierda

El proceso consiste en determinar el dígito como el residuo de dividir el número por 10 y repetir el proceso con un nuevo número formado por el residuo de la división por 10, mientras existan dígitos.

Por ejemplo: Considere el número: |45897|

| NÚMERO | DÍGITO | NUEVO NÚMERO | PROCESO |
|--------|-------------------|----------------------|---|
| 45897 | $45897 \% 10 = 7$ | $45897 // 10 = 4589$ | mientras $n > 0$ $dig = n \% 10$ $n = n // 10$ |
| 4589 | $4589 \% 10 = 9$ | $4589 // 10 = 458$ | |
| 458 | $458 \% 10 = 8$ | $458 // 10 = 45$ | |
| 45 | $45 \% 10 = 5$ | $45 // 10 = 4$ | |
| 4 | $4 \% 10 = 4$ | $4 // 10 = 0$ | |

Note que este algoritmo descompone el número desde el dígito menos significativo al dígito más significativo: **7 9 8 5 4**

4.8.3 Descomposición de un número en sus dígitos, del más significativo al menos significativo o de izquierda a derecha

El proceso consiste en determinar el dígito como el cociente de dividir el número por la unidad seguida de tantos ceros como la posición del dígito dentro del número original y repetir el proceso con un nuevo número formado de quitar el dígito obtenido, mientras existan dígitos.

Por ejemplo: Considere el número: |45897|

| NÚMERO | DÍGITO | NUEVO NÚMERO | PROCESO |
|--------|----------------------|-------------------------|--|
| 45897 | $45897 // 10000 = 4$ | $45897 \% 10000 = 5897$ | 1. Determinar la Potencia para obtener el primer dígito (P) 2. Determinar cada dígito mientras $P > 0$ $dig = n // p$ $n = n \% p$ $p = p // 10$ |
| 5897 | $5897 // 1000 = 5$ | $5897 \% 1000 = 897$ | |
| 897 | $897 // 100 = 8$ | $897 \% 100 = 97$ | |
| 97 | $97 // 10 = 9$ | $97 \% 10 = 7$ | |
| 7 | $7 // 1 = 7$ | $7 \% 1 = 0$ | |

Note que este algoritmo descompone el número desde el dígito más significativo al dígito menos significativo: **4 5 8 9 7**

Determinar la Potencia para obtener el primer dígito (P)

Usando el algoritmo para determinar la cantidad de dígitos.

$p = u // 10$ {Para quitarle el dígito de más }

Usando el algoritmo 1, para determinar la cantidad de dígitos.

$p = u$

Los procesos de descomposición de números son destructivos, lo que implica que los valores originales de la variable se pierden en el proceso de descomposición, si requiere de estos valores una vez efectuado el proceso de descomposición, debe guardar una copia antes de iniciar el proceso de descomposición.

4.8.4 Composición de números a partir de sus dígitos, del más al menos significativo o de izquierda a derecha

El proceso consiste en acumular cada dígito, en el número multiplicado por 10.

Por ejemplo: Considere los dígitos: **7 9 8 5 4** [siendo 7 el dígito más significativo y 4 el dígito menos significativo]

| <i>DIGITO</i> | <i>AGREGANDO EL DIGITO</i> | <i>NUEVO NUMERO</i> | <i>CÓDIGO</i> |
|---------------|----------------------------------|---------------------|---------------------------|
| 7 | $0 * 10 + 7 = \mathbf{7}$ | $0 + 7 = 7$ | <i>cent = 0</i> |
| 9 | $7 * 10 + 9 = \mathbf{79}$ | $70 + 9 = 79$ | <i>n = 0</i> |
| 8 | $79 * 10 + 8 = \mathbf{798}$ | $790 + 8 = 798$ | <i>mientras cent == 0</i> |
| 5 | $798 * 10 + 5 = \mathbf{7985}$ | $7980 + 5 = 7985$ | <i>leer(dig, cent)</i> |
| 4 | $7985 * 10 + 4 = \mathbf{79854}$ | $79850 + 4 = 79854$ | <i>n = n * 10 + dig</i> |

Note que este algoritmo compone el número a partir del dígito menos significativo al dígito más significativo: **79854**.

Nota: Para el ejemplo se leen los dígitos, pero pueden provenir de otro proceso, en cuyo caso no se leerían.

4.8.5 Composición de números a partir de sus dígitos, del menos al más significativo o de derecha a izquierda

El proceso consiste en acumular el producto de cada dígito por una potencia de 10, que indicará la posición del dígito dentro del número, es decir, si ocupa la decena se multiplica por 10, si ocupa la centena por 100 y así sucesivamente.

Por ejemplo: Considere los dígitos: **7 9 8 5 4** [siendo 7 el dígito menos significativo y 4 el dígito más significativo]

| <i>DIGITO</i> | <i>AGREGANDO EL DIGITO</i> | <i>NUEVO NUMERO</i> | <i>CÓDIGO</i> |
|---------------|----------------------------|----------------------|---|
| 7 | 7 * 1 = 7 | 0 + 7 = 7 | <i>cent = 0</i> |
| 9 | 9 * 10 = 90 | 7 + 90 = 97 | <i>p = 1</i> |
| 8 | 8 * 100 = 800 | 97 + 800 = 897 | <i>n = 0</i> |
| 5 | 5 * 1000 = 5000 | 897 + 5000 = 5897 | <i>mientras cent = 0</i> |
| 4 | 4 * 10000 = 40000 | 5897 + 40000 = 45897 | <i>leer(dig, cent)</i> <i>n = n + dig * p</i> <i>p = p * 10</i> |

Note que este algoritmo compone el número a partir del dígito menos significativo al dígito más significativo: **45897**.

Nota: Para el ejemplo se leen los dígitos, pero pueden provenir de otro proceso, en cuyo caso no se leerían.

Ejercicio 4-9: Escribir un programa que solicite números positivos al usuario. Mostrar el número cuya sumatoria de dígitos fue mayor y la cantidad de números cuya sumatoria de dígitos fue menor que 10. Utilizar una o más funciones, según sea necesario.

Solución:

```

cantidad = 0
mayor = -1
numero = int(input("Número positivo: "))
while numero >= 0:
    suma = 0
    while numero != 0:
        digito = numero % 10
        suma = suma + digito
        numero = numero // 10

    if suma > mayor:
        mayor = suma
        n_mayorsuma = numero

```

```
if suma < 10:
    cantidad+=1

numero=int(input("Número positivo: "))
print("Sumatoria de dígitos de",n_mayorsuma,":",mayor)
print("Cantidad con sumatoria menor a 10:",cantidad)
```

4.9 Glosario

anidamiento: Una estructura de programa dentro de otra; por ejemplo, una sentencia condicional dentro de una o ambas ramas de otra sentencia condicional.

bloque: Grupo sentencias consecutivas con el mismo sangrado.

condición: La expresión booleana de una sentencia condicional que determina qué rama se ejecutará.

cuerpo: En una sentencia compuesta, el bloque de sentencias que sigue a la cabecera de la sentencia.

expresión booleana: Una expresión que es cierta o falsa.

operador de comparación: Uno de los operadores que comparan dos valores: ==, !=, >, <, >= y <=.

operador lógico: Uno de los operadores que combinan expresiones booleanas: *and*, *or* y *not*.

operador módulo: Operador, señalado con un signo de tanto por ciento (que trabaja sobre enteros y devuelve el resto cuando un número se divide entre otro).

sentencia compuesta: Estructura de Python que está formado por una cabecera y un cuerpo. La cabecera termina en dos puntos (:). El cuerpo tiene una sangría con respecto a la cabecera.

sentencia condicional: Sentencia que controla el flujo de ejecución de un programa dependiendo de cierta condición.

4.10 Resumen

Para poder tomar decisiones en los programas y ejecutar una acción u otra, es necesario contar con una **estructura condicional**.

Las **condiciones** son expresiones *booleanas*, es decir, cuyos valores pueden ser *verdadero* o *falso*, y se escriben mediante operadores entre distintos valores.

Mediante **expresiones lógicas** es posible modificar o combinar expresiones booleanas.

La estructura condicional puede contener, opcionalmente, un bloque de código que se ejecuta si no se cumplió la condición.

Es posible *anidar* estructuras condicionales, colocando una dentro de otra.

También es posible *encadenar* las condiciones, es decir, colocar una lista de posibles condiciones, de las cuales se ejecuta la primera que sea verdadera.

En esta unidad también hemos usado las dos estructuras de control que permiten repetir instrucciones.

Además de los ciclos definidos, en los que se sabe cuáles son los posibles valores que tomará una determinada variable, existen los ciclos indefinidos, que se terminan cuando no se cumple una determinada condición.

Se utiliza la función *range()* para generar una lista de valores automática que nos facilitó el uso de *for*, aunque su uso no es exclusivo de este contexto.

La condición que termina el ciclo puede estar relacionada con una entrada de usuario o depender del procesamiento de los datos.

Se utiliza el método del centinela cuando se quiere que un ciclo se repita hasta que el usuario indique que no quiere continuar.

Además de la condición que hace que el ciclo se termine, es posible interrumpir su ejecución con código específico dentro del ciclo.

4.11 Recomendaciones para la escritura de código limpio.

Las presentes recomendaciones son el resultado de la recopilación de errores encontrados en las evaluaciones realizadas en la asignatura Computación I, y que el estudiante debe procurar evitar para tener un código limpio y con un mejor estilo. También, se agregan algunas normas básicas de escritura de código (Adaptado del Manual básico, iniciación a Python 3 por José Miguel Ruiz Torres). Estas buenas prácticas de programación tienen el fin de mejorar las tareas de revisión, intercambio y escalabilidad del código.

1. Los nombres de los archivos deben escribirse en minúscula. Ejemplo:

```
hola.py
calculadora.py
```

2. La llamada a una función se escribe en minúscula. Ejemplo:

```
print()
input()
```

3. Las variables se escriben en minúscula y en caso de estar formadas por varias palabras, éstas van unidas por guiones bajos. Ejemplo:

```
velocidad
altura_inicial
```

4. Declarar las variables con el tipo de dato adecuado, escribiendo en minúscula dicho tipo de dato. Ejemplo:

```
nombre: str
contador_alumnos: int
```

5. Dejar un espacio en blanco después de cada coma. Ejemplo:

```
print('Tienes', num_zapatos, 'zapatos y', num_blusas, 'blusas.')
```

6. Dejar un espacio antes y después de cada operador. Ejemplo:

```
velocidad = distancia / tiempo
```

```
total += 6
```

7. Dejar la sangría con 4 espacios; evita usar la tecla tabuladora. Ejemplo:

```
if nombre == 'Ángel':  
    print('Hola', nombre)  
    input()
```

8. Escribe los comentarios necesarios en tu código, describiendo cada detalle, para hacer que sea lo más claro y legible posible.
9. Escriba la expresión lógica de forma clara, sencilla y de forma positiva, es decir, que se debe cumplir para ejecutar el bloque de instrucciones.
10. No repita instrucciones dentro de los bloques de la estructura condicional, sí esto sucede evalúe la posibilidad de que dicha instrucción se escriba fuera de la estructura.
11. No escriba condiciones innecesarias, en algunos casos puede hacer analogía con inequaciones o conjuntos, evalúe la posibilidad de utilizar el descarte como parte de la condición.
12. Si la expresión lógica es muy compleja, puede utilizar una variable para almacenar dicha expresión.
13. Declarar las variables mediante identificadores adecuados. No utilizar identificadores que carezca de significado descriptivo. Con un **código legible** y nombres significativos, el código **se va auto documentado**.
14. Ser consistente al momento de utilizar un estándar para nombres largos, por ejemplo, para una variable que almacena cantidad de alumnos 'contador_alumnos'
15. Declarar variables en líneas separadas, posibilitando agregar una descripción de cada variable mediante comentarios.
16. Declare las variables en orden, recomendablemente: primero las variables de entrada, luego las variables de salida y finalmente las variables de proceso. Para realizar esto:

- a. Identifique las variables de entrada en el enunciado o planteamiento del problema.
 - b. Identifique las variables de salida, las cuales corresponden a las preguntas en el enunciado.
 - c. Para identificar las variables de proceso, lógicamente tendrá que analizar cómo obtener las variables de salida, entonces debe ir pregunta por pregunta analizando como resolver, por ejemplo: si se le solicita determinar el promedio de estudiantes aprobados, como es el cálculo de un promedio, necesitará un acumulador y un contador, estas son dos variables que debe declarar en la sección de variables de proceso. Otro ejemplo: para determinar el alumno con la mayor nota, requerirá de una bandera, una variable para comparar la mayor nota y al menos una variable que guarde el nombre del estudiante, esto dependerá de la pregunta del enunciado que indicará cuáles datos se requerirán de ese estudiante.
17. Inicializar las variables que así lo requieren, en especial: variables de tipo cadena (str), contadores, acumuladores, productorias, entre otras.

Opcionalmente puede iniciar la variable al declararla, por ejemplo:

nombre: str = "

18. Escribir los programas los más simple posible.
19. Comentar los programas, explicando el propósito, funcionamiento completo y el resultado esperado.
20. Evitar la incorporación de más de una instrucción por línea. Esto reduce notoriamente la legibilidad del código, ya que el programador habitualmente está acostumbrado a leer una instrucción por línea.
21. Realizar la sangría necesaria, si una instrucción abarca más de una línea.
22. Utilice los operadores aritméticos adecuadamente, especialmente para la potencia, el producto y para la división, debe escribirla tal cual lo haría de forma digital respetando la sintaxis del lenguaje de programación, por ejemplo:

$$t = i * x^{**}(i + 1) / (2 * i + 1)$$

23. Los operadores lógicos tienen su jerarquía, realice la corrida en frío del siguiente ejercicio, después escriba y ejecute este código en Python para que compare sus resultados:

```
a:bool
b:bool
c:bool
d:bool

a = True
b = False
c = False
d = False

print(a or b and c or d) # jerarquia de operadores lógicos
```

24. Utilizar la estructura condicional adecuadamente, por ejemplo:

En vez de escribir:

```
if condición1:
    ...
else
if condición2:
    ...
```

Escriba:

```
if condición1:
elif condición2:
    ...
```

25. **No Repita Instrucciones Innecesariamente**, por ejemplo:

En vez de escribir está estructura:

```
if condición:
    ...
    num = a + b
    den = a * b
    t = num / den
else:
    ...
    num = c + d
    den = c * d
    t = num / den
```

Escribalo de esta manera:

```
if condición:
```



```

num = a + b
den = a * b
else:
num = c + d
den = c * d

t = num / den  # Esta instrucción estaba repetida en la estructura
                # condicional anterior, por lo tanto,
                # se escribe fuera de la estructura.

```

26. Utilice los operadores lógicos adecuadamente; por ejemplo, si se requiere la condición para los valores de x entre 0 y 5:

```
cond = 0 < x < 5
```

27. Realice la validación de las fórmulas o ecuaciones en los casos de que exista la posibilidad de una indeterminación, como es el caso de promedio, porcentaje, o en series numéricas. Por ejemplo, si se calcula el promedio de notas de aprobados como: $\text{prom_aprob} = \text{suma_notas_aprob} / \text{cant_prob}$, resultaría infinito si cant_aprob es cero, es una posibilidad remota; pero puede suceder, para ello se debe programar de la siguiente manera:

```

if cant_prob == 0:
    print("No hubo aprobados")
else:
    prom_aprob = suma_notas_aprob / cant_prob
    print("El Promedio de Aprobados es = %.2f " % prom_aprob)

```

De esta manera, se captura un posible error en caso de que no haya estudiantes aprobados.

28. Utilice la estructura repetitiva adecuada, si conoce la cantidad de veces a ejecutar el ciclo, utilice for, si las iteraciones dependen de una condición determinada, utilice while.