

Soluciones Taller 1:

Leccion 1:

Responder que definiciones son usadas en las siguientes sentencias:

a) `a = c - a;`

El programa soot nos responde lo siguiente:

```
/*c#3 has reaching def: c#3 = 1*/
/*c#3 has reaching def: c#3 = c#3 + 2*/
/*a has reaching def: a = 8*/
/*a has reaching def: a = 5*/
```

Esto lo podemos interpretar de la siguiente manera: la variable `c` (nombrada `c#3` por soot) tiene 2 posibles definiciones, `c#3 = 1` si es que en el programa no se entra en el while y `c#3 = c#3 + 2` si entro al menos una vez en el while.

Por otro lado la variable `a` tiene otras dos posibles definiciones. Una es `a = 8` en el caso de que haya dos argumentos o menos. La otra es `a = 5` en el caso contrario.

b) `return a;`

Aca la variable `a` tiene una unica definicion posible que es `a = c - a` ya que si o si pasa por esa linea.

Leccion 2

Completamos la tablita:

Sentencia	a	b	c	d	r
d = a - b;	SI	SI	SI	SI	NO
r = c;	NO	NO	NO	NO	SI
r = d;	NO	NO	NO	NO	SI
return r;	NO	NO	NO	NO	NO