

+TADs & Debugging

Introducción a la Programación

1

IP - AED I: Temario de la clase

- ▶ Debugging
 - ▶ Repaso del concepto de transformación de estados y ejecución simbólica
 - ▶ ¿Qué es el DEBUG? ¿Para qué sirve?
 - ▶ Debugging en VSCode
- ▶ Continuamos con TADs
 - ▶ Repaso: ¿Qué es un TAD?
 - ▶ TAD Pila utilizando LifoQueue
 - ▶ TAD Cola utilizando Queue
 - ▶ TAD Diccionario
 - ▶ Manejo de archivos

2

Transformación de estados

Repasando

- ▶ Llamamos **estado** de un programa a los valores de todas sus variables en un punto de su ejecución:
 - ▶ Antes de ejecutar la primera instrucción.
 - ▶ Entre dos instrucciones.
 - ▶ Después de ejecutar la última instrucción.
- ▶ Veremos la ejecución de un programa como una **sucesión de estados**.
- ▶ La asignación es la instrucción que transforma estados.
- ▶ El resto de las instrucciones son de control: modifican el flujo de ejecución es decir, el orden de ejecución de las instrucciones.

3

Ejemplo de *transformación de estados*

Repasando

```
def ejemplo() -> int:
    x: int = 0
    x = x + 3
    x = 2 * x
    return x
```

Ejemplo de transformación de estados:

```
x = 0
//Estado 1 x == 0
x = x + 3
//Estado 2 x == 3
x = 2 * x
//Estado 3 x == 6
```

4

Ejecución simbólica

Repasando

```
def suc(x: int) -> int:
    //estado a;
    x = x + 2
    //estado b
    //vale x == x@a+2;
    «En el estado b, x vale lo que valía en el estado a más 2»
    x = x - 1
    //estado c
    //vale x == x@b-1;
    «En el estado c, x vale lo que valía en el estado b menos 1»
    return x
```

- ▶ De esta manera, mediante la transformación de estados, podremos realizar una ejecución simbólica del programa, declarando cuánto vale cada variable, en cada estado del programa, en función de los valores anteriores.
- ▶ Algunas técnicas de verificación estática utilizan estos recursos.

5

Debugging

- ▶ La mayoría de los IDEs nos brindan una herramienta MUY poderosa llamada **DEBUG**
- ▶ Con esta herramienta vamos a poder ir siguiendo la ejecución del programa *paso a paso*
- ▶ Esta herramienta nos permite:
 - ▶ ir siguiendo el flujo de ejecución de las instrucciones
 - ▶ ir visualizando como las instrucciones (asignaciones) del programa van transformando los estados
- ▶ La ejecución simbólica se vuelve real y podemos ver la evolución concreta de cada variable
- ▶ Es una herramienta fundamental para encontrar errores (**BUGS**) en nuestro código

6

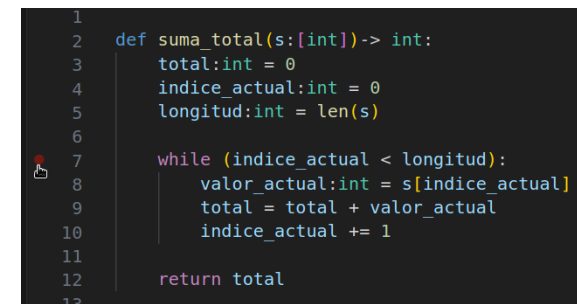
¿Qué es Debugging y para qué sirve?

1. Podemos ir paso a paso analizando los valores de las variables durante la ejecución (antes y después de cada instrucción)
2. Sirve para poder realizar seguimiento del código y encontrar errores
3. Podemos avanzar paso a paso o saltar al siguiente breakpoint
4. Podemos terminar la ejecución por la mitad o bien continuar hasta el final
5. Con VSCode podemos agregar breakpoints durante el momento de debugging, o eliminarlos
6. Se pueden agregar breakpoints con condiciones lógicas, por ejemplo: `valor_actual = 7`

7

Agregar un breakpoint (punto de detención) en el código

Debemos hacer click a la izquierda del número de línea para agregar el punto de detención en esa línea:



```
1
2 def suma_total(s:[int])-> int:
3     total:int = 0
4     indice_actual:int = 0
5     longitud:int = len(s)
6
7     while (indice_actual < longitud):
8         valor_actual:int = s[indice_actual]
9         total = total + valor_actual
10        indice_actual += 1
11
12    return total
13
```

Figura: Agregamos un breakpoint en la línea 7 del código

8

Ejecutar con Debug

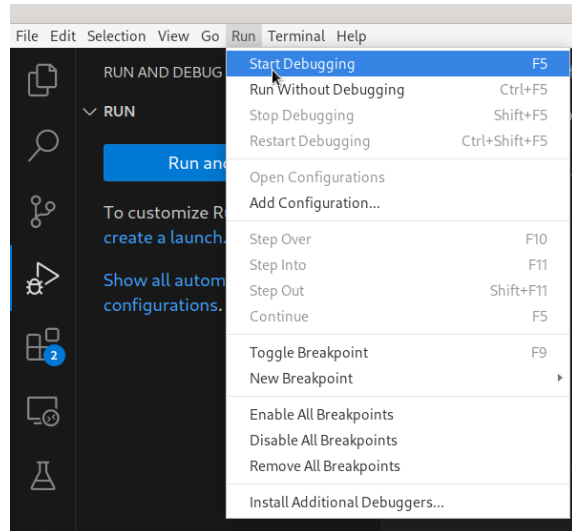


Figura: Ejecutamos el código con la opción Debug

9

Usamos los controles de la IDE para desplazarnos

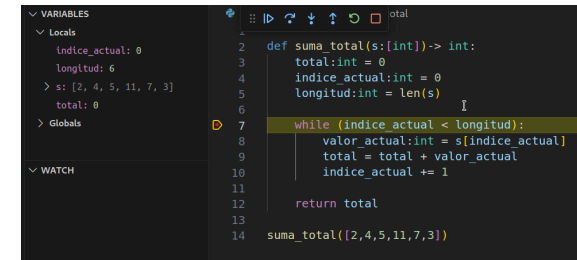


Figura: Podemos ver las variables con sus valores al momento del break y usar los controles para movernos

10

Usamos los controles de la IDE para desplazarnos



F5 Continuar hasta el siguiente breakpoint (o si no hay más hasta el final)

F10 Siguiendo paso saltando ingresar a la función que se esté evaluando en esta línea

F11 Siguiendo paso ingresando a la función que se esté evaluando en esa línea

Shift+F11 Salir de la evaluación de la función a la que se ingresó

Ctrl + Shift + F5 Reiniciar el debug desde el principio

Shift + F5 Detener el debugging

11

Tipos Abstractos de Datos

Repasando

Un Tipo Abstracto de Datos (TAD) es un modelo que define valores y las operaciones que se pueden realizar sobre ellos.

- Se denomina abstracto ya que la intención es que quien lo utiliza, no necesita conocer los detalles de la representación interna o bien el cómo están implementadas sus operaciones.

El tipo lista que estuvimos viendo es un TAD:

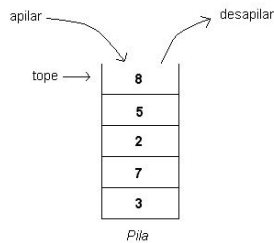
- Se define como una serie de elementos consecutivos
- Tiene diferentes operaciones asociadas: append, remove, etc
- Desconocemos cómo se usa/guarda la información almacenada dentro del tipo

12

Pila

Una pila es una lista de elementos de la cual se puede extraer el último elemento insertado.

- ▶ También se conocen como listas LIFO (Last In - First Out / el último que entra es el primero que sale)
- ▶ Operaciones básicas
 - ▶ apilar: ingresa un elemento a la pila
 - ▶ desapilar: saca el último elemento insertado
 - ▶ tope: devuelve (sin sacar) el último elemento insertado
 - ▶ vacía: retorna verdadero si está vacía



13

Pila

- ▶ En Python, el tipo lista provee los métodos necesarios para poder usar una lista como una pila
- ▶ También, podemos importar el tipo LifoQueue del módulo queue, que nos da una implementación de Pila

```
from queue import LifoQueue  
pila = LifoQueue()
```

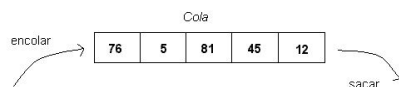
- ▶ Operaciones implementadas en el tipo:
 - ▶ apilar: ingresa un elemento a la cola
 - ▶ `put`
 - ▶ desapilar: devuelve y quita el último elemento insertado
 - ▶ `get`
 - ▶ tope: devuelve (sin sacar) el último elemento insertado
 - ▶ **No está implementado**
 - ▶ vacía: retorna verdadero si está vacía
 - ▶ `empty`

14

Cola

Una cola es una lista de elementos en donde siempre se insertan nuevos elementos al final de la lista y se extraen elementos desde el inicio de la lista.

- ▶ También se conocen como listas FIFO (First In - First Out / el primero que entra es el primero que sale)
- ▶ Operaciones básicas
 - ▶ encolar: ingresa un elemento a la cola
 - ▶ sacar: saca el primer elemento insertado
 - ▶ vacía: retorna verdadero si está vacía



15

Cola

- ▶ En Python, el tipo lista provee los métodos necesarios para poder usar una lista como una cola
- ▶ También, podemos importar el tipo Queue del módulo queue, que nos da una implementación de Cola

```
from queue import Queue  
cola = Queue()
```

- ▶ Operaciones implementadas en el tipo:
 - ▶ encolar: ingresa un elemento a la cola
 - ▶ `put`
 - ▶ desencolar: saca el primer elemento insertado
 - ▶ `get`
 - ▶ vacía: retorna verdadero si está vacía
 - ▶ `empty`

16

Diccionario

Un diccionario es una estructura de datos que permite almacenar y organizar pares clave-valor.

- ▶ Las claves deben ser inmutables (como cadenas de texto, números, etc), mientras que los valores pueden ser de cualquier tipo de dato.
- ▶ La clave actúa como un identificador único para acceder a su valor correspondiente.
- ▶ Los diccionarios son mutables, lo que significa que se pueden modificar agregando, eliminando o actualizando elementos.
- ▶ No ordenados: Los elementos dentro de un diccionario no tienen un orden específico. No se garantiza que se mantenga el orden de inserción de los elementos.

diccionario = clave1:valor1, clave2:valor2, clave3:valor3

- ▶ Operaciones básicas de un diccionario:
 - ▶ Agregar un nuevo par Clave-Valor
 - ▶ Eliminar un elemento
 - ▶ Modificar el valor de un elemento
 - ▶ Verificar si existe una clave guardada
 - ▶ Obtener todas las claves
 - ▶ Obtener todos los elementos

17

Diccionario

Un diccionario es una estructura de datos que permite almacenar y organizar pares clave-valor.

- ▶ El valor puede ser cualquier tipo de dato, en particular podría ser otro diccionario

```
infoPaisFrancia = {'Capital':'París',  
                  'Campeonatos de Mundo':2}  
  
infoPaisArgentina = {'Capital':'Buenos Aires',  
                     'Campeonatos de Mundo':3}  
  
infoPaisChile = {'Capital':'Santiago',  
                 'Campeonatos de Mundo':0}  
  
infoPaises = {'Chile': infoPaisChile ,  
              'Argentina': infoPaisArgentina,  
              'Francia':infoPaisFrancia}
```

18

Manejo de Archivos

El manejo de archivos, también puede pensarse mediante la abstracción que nos brindan los TADs

- ▶ Necesitamos una operación que nos permita abrir un archivo
- ▶ Necesitamos una operación que nos permita leer sus líneas
- ▶ Necesitamos una operación que nos permita cerrar un archivo

Abrir un archivo en modo lectura

```
archivo = open("archivo.txt", "r")
```

Leer el contenido del archivo

```
contenido = archivo.read()  
print(contenido)
```

Cerrar el archivo

```
archivo.close()
```

19

Manejo de Archivos

archivo = open("PATH AL ARCHIVO", MODO, ENCODING)

- ▶ Algunos de los modos posibles son: escritura (w), lectura (r), texto (t - es el default)
- ▶ El encoding se refiere a como está codificado el archivo: UTF-8 o ASCII son los más frecuentes.

Operaciones básicas

- ▶ Lectura de contenido:

- ▶ read(size): Lee y devuelve una cantidad específica de caracteres o bytes del archivo. Si no se especifica el tamaño, se lee el contenido completo.
- ▶ readline(): Lee y devuelve la siguiente línea del archivo.
- ▶ readlines(): Lee todas las líneas del archivo y las devuelve como una lista.

- ▶ Escritura de contenido:

- ▶ write(texto): Escribe un texto en el archivo en la posición actual del puntero. Si el archivo ya contiene contenido, se sobrescribe.
- ▶ writelines(líneas): Escribe una lista de líneas en el archivo. Cada línea debe terminar con un salto de línea explícito.

20

¿Podremos implementar este problema?

```
problema invertirTexto(in archivoOrigen: string, in archivoDestino:
string) : {
    requiere: {El archivo nombreArchivo debe existir.}
    asegura: {Se crea un archivo llamado archivoDestino cuyo contenido
será el resultado de hacer un reverse en cada una de sus filas}
    asegura: {Si el archivo archivoDestino existia, se borrará todo su
contenido anterior}
}
```