PROGRAMACIÓN I

Unidad 1

Universidad Tecnológica Nacional
Facultad Regional Resistencia
Técnico Universitario en Programación

UNIDAD 1

Definición de Proceso. Acciones y Estados. Representación de Estados. Variables y Constantes. Definición de Algoritmo. Definición de Programa. Lenguajes y Paradigmas. El paradigma Imperativo. Buenas prácticas de programación. Estructura de un programa en Java. Operaciones básicas de salida.

Concepto de Programación

Consiste en la elaboración de programas para la resolución de problemas mediante computadoras.

El programador se encarga de escribir, probar, depurar y mantener el código fuente.

La programación se realiza mediante el uso de **algoritmos**, que son secuencias finitas, ordenadas y no ambiguas de instrucciones que deben seguirse para resolver un problema.

¿Qué es un problema?

Concepto de Problema

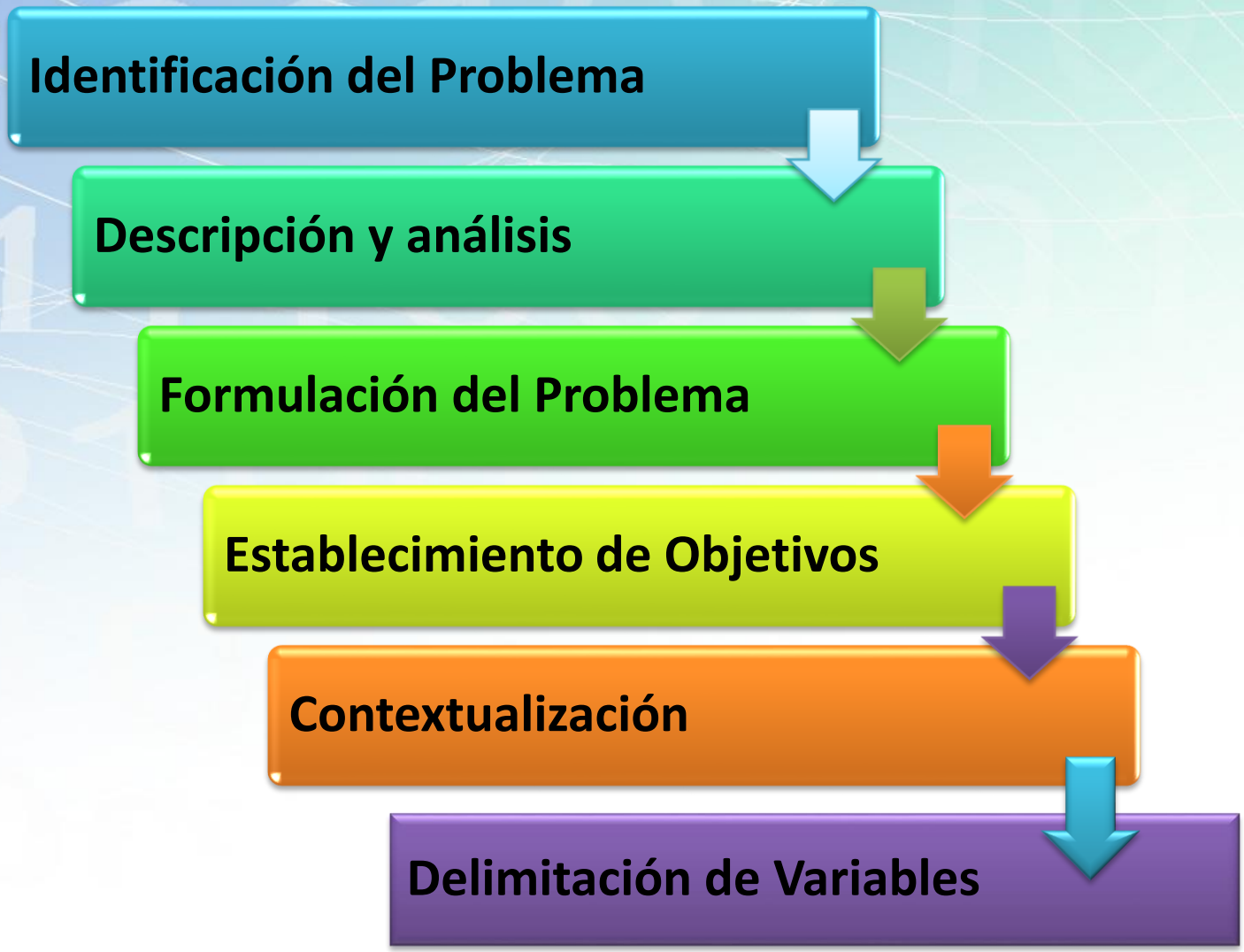
Un problema es un determinado asunto o una cuestión que requiere de una solución.

Un problema se caracteriza por una brecha entre la situación actual y la situación deseada, y la resolución de este brecha es el objetivo principal.

La definición de un problema es un paso crucial en cualquier proceso de resolución de problemas, ya que sienta las bases para la identificación de soluciones y la toma de decisiones informadas.

Al comprender y definir claramente un problema, se mejora la capacidad para desarrollar estrategias efectivas y tomar medidas que conduzcan a una resolución exitosa.

Pasos para resolver un Problema



1.Identificación del problema: En este paso, se reconoce y delimita claramente cuál es la situación o desafío que se considera un problema. Esto implica definir los límites del problema y establecer los elementos clave involucrados.

2.Descripción y análisis: Se procede a describir y analizar detalladamente el problema. Esto puede incluir identificar las causas subyacentes, comprender los factores que contribuyen al problema y evaluar su impacto en el entorno o las personas afectadas.

3.Formulación del problema: Durante este proceso, se articula de manera precisa cuál es el problema. Esto implica expresar de manera clara y específica cuál es la brecha entre la situación actual y la situación deseada.

4.Establecimiento de objetivos: Se definen los objetivos o metas que se desean alcanzar al resolver el problema. Estos objetivos deben ser medibles y proporcionarán una base para evaluar el éxito de las soluciones propuestas.

5.Contextualización: Se considera el contexto más amplio en el que se encuentra el problema. Esto implica entender las relaciones con otros elementos, identificar posibles restricciones y evaluar cómo el problema se relaciona con factores externos.

6.Delimitación de variables: En algunos casos, es importante definir las variables o elementos específicos que están directamente relacionados con el problema. Esto ayuda a enfocar el análisis y la búsqueda de soluciones.

Resolución de Problema mediante lenguaje de computadora

La resolución de un problema mediante una computadora consiste en el proceso que a partir de la descripción de un problema, expresado habitualmente en lenguaje natural y en términos propios del dominio del problema, permite desarrollar un **PROGRAMA** que resuelva dicho problema usando un **LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN**.

Concepto de Programa

Un Programa de computadora, es una colección de instrucciones que, al ser ejecutadas por el CPU de una máquina, llevan a cabo una tarea o función específica.

Concepto de Lenguaje de Programación

Es un conjunto de reglas y convenciones utilizadas para escribir programas informáticos, que son conjuntos de instrucciones que una computadora puede ejecutar.

Estos lenguajes permiten a los programadores comunicarse con las computadoras, dando instrucciones precisas sobre cómo realizar tareas específicas.

PORTABILIDAD: Algunos lenguajes de programación son más portátiles que otros, lo que significa que el código escrito en un sistema puede ejecutarse en diferentes plataformas sin modificaciones significativas.

PARADIGMAS DE PROGRAMACIÓN: Los lenguajes de programación pueden seguir diferentes paradigmas, como la programación orientada a objetos y la programación estructurada. Cada paradigma proporciona una manera específica de organizar y estructurar el código.

Programación Estructurada

La programación estructurada se basa en tres principios fundamentales:

1.Secuencialidad: El código se ejecuta en secuencia, de arriba a abajo. Las instrucciones se ejecutan una tras otra, y el flujo de control sigue una línea lógica.

2.Selección (o toma de decisiones): Se utilizan estructuras de control de selección, como las sentencias "if" y "switch", para tomar decisiones basadas en condiciones lógicas. Esto permite que el programa tome diferentes caminos de ejecución según ciertas condiciones.

3.Iteración (o bucles): Se utilizan estructuras de control de iteración, como las sentencias "for" y "while", para repetir un conjunto de instrucciones múltiples veces. Esto facilita la ejecución de tareas repetitivas sin tener que repetir el código.

Programación Orientada a Objetos

- La programación orientada a objetos (OOP) es un paradigma de programación que se basa en el concepto de "objetos".

- En lugar de centrarse en funciones y lógica de programación, la OOP organiza el código en entidades autónomas llamadas objetos, que encapsulan datos y comportamientos.

- Estos objetos interactúan entre sí mediante mensajes, permitiendo la creación de software más modular, flexible y fácil de entender.

Lenguajes de programación como Java, C++, Python y C# son ejemplos comunes que admiten la programación orientada a objetos.

BIBLIOTECAS Y MARCOS: Muchos lenguajes de programación tienen bibliotecas y marcos que ofrecen conjuntos predefinidos de funciones y herramientas para facilitar el desarrollo de software.

ECOSISTEMA DE DESARROLLO: Cada lenguaje de programación tiene su propio conjunto de herramientas, entornos de desarrollo integrados (IDE) y comunidades de desarrollo que respaldan la creación y el mantenimiento de software.

Sintaxis y Semántica

La **SINTAXIS** de un lenguaje son las reglas específicas para estructurar y organizar las instrucciones, es decir como se pueden poner juntos símbolos, palabras reservadas, e identificadores para hacer un programa válido.

La **SEMÁNTICA** define el significado de las instrucciones.

Un programa sintácticamente correcto no implica que sea lógicamente (semánticamente) correcto.

Tipos de Lenguaje de Programación

Se pueden utilizar muchos lenguajes para programar una computadora.

- **LENGUAJE DE BAJO NIVEL:**

Consiste el una colección de instrucciones que controlan el hardware de la computadora.

- Es el más básico. fueron los primeros que surgieron y se llaman así porque están directamente relacionados con el hardware del computador Dependen totalmente de la máquina y no se pueden utilizar en otras máquinas
- Estos lenguajes son los que ordenan a la máquina operaciones fundamentales para que pueda funcionar, por ejemplo la asignación y liberación de memoria, el uso de punteros, la creación de tipos de datos, etc.

Tipos de Lenguaje de Programación

Se pueden utilizar muchos lenguajes para programar una computadora.

- **Lenguaje de Bajo Nivel:**
  - El primer lenguaje de este tipo es el **Lenguaje de Máquina.**
  - **Lenguaje de Máquina:** Consiste en una serie de instrucciones en binario (ceros y unos).
  - Este lenguaje es muy complicado y la posibilidad de cometer errores es muy alta, para resolver esta dificultad surgió el Lenguaje Ensamblador.
  - **Lenguaje Ensamblador:** Consiste en asignar una abreviatura a cada instrucción en binario de tal forma que sea más fácil recordarla y más difícil equivocarse. Continua siendo necesario conocer el hardware de la computadora.

Tipos de Lenguaje de Programación

- **LENGUAJES DE ALTO NIVEL:**
  - Las instrucciones que utilizan son más compatibles con los lenguajes y la forma de pensar humanos.
  - La mayoría son lenguajes de propósito general, como C, Pascal, Java, PHP,etc.
  - No dependen de la máquina y sirven fundamentalmente para crear programas informáticos que solucionan diferentes problemas.
  - Son los más usados por los programadores y por todo del mundo que realiza programas informáticos.
  - Pero aunque el programador de esta forma se distancie del hardware del computador, este sigue trabajando en lenguaje máquina. Por ello se hace necesaria una traducción a una secuencia de instrucciones interpretables por el computador. ***Esta labor es llevada a cabo por los compiladores y los intérpretes.***

Tipos de Lenguaje de Programación

- **COMPILADORES**

Son aquellos cuya función es traducir un programa escrito en un determinado lenguaje a un idioma que la computadora entienda (lenguaje máquina con código binario).

- Al usar un lenguaje compilado (como lo son los lenguajes del popular Visual Studio de Microsoft), el programa desarrollado nunca se ejecuta mientras haya errores, sino hasta que luego de haber compilado el programa, ya no aparecen errores en el código.

Tipos de Lenguaje de Programación

- **Intérprete**

Es aquel programa que analiza el programa fuente y lo ejecuta directamente sin generar ningún código equivalente.

- No se graba el código objeto para utilizarlo posteriormente.
- La siguiente vez que se utilice una instrucción, se le debe interpretar otra vez y traducir a lenguaje máquina. Por ejemplo, durante el procesamiento repetitivo de los pasos de un ciclo, cada instrucción del ciclo tendrá que volver a ser interpretado cada vez que se ejecute el ciclo, lo cual hace que el programa sea más lento en tiempo de ejecución (porque se va revisando el código en tiempo de ejecución) pero más rápido en tiempo de diseño (porque no se tiene que estar compilando a cada momento el código completo).
- El intérprete elimina la necesidad de realizar una corrida de compilación después de cada modificación del programa cuando se quiere agregar funciones o corregir errores;

Buenas prácticas deseables de un programa

Cuando se codifica una aplicación software, existe un número potencialmente infinito de programas que satisfacen los mismos requisitos.

Sin embargo, no todos estos programas comparten los mismos atributos de calidad.

Es decir, no todos son iguales de eficientes tanto en consumo de procesador como de memoria; no todos son igual de legibles; no todos son igual de fáciles de modificar; no todos son igual de fáciles de probar y verificar que funcionan correctamente, etc.

Buenas prácticas deseables de un programa

No es solamente importante crear aplicaciones software que funcionen correctamente, sino que además debe crear aplicaciones software robustas, eficientes y fáciles de mantener.

Características Deseables de un programa

- Integridad
- Claridad
- Eficiencia
- Modularidad
- Generalidad

Características Deseables de un programa

Integridad:

Se refiere a la corrección de los cálculos ya que la integridad de los cálculos es absolutamente necesaria en cualquier programa de computadora.

Claridad:

Hace referencia a la facilidad de lectura del programa en conjunto, con particular énfasis en la lógica subyacente. Si un programa está escrito de forma clara, será posible

- para otro programador seguirla lógica del programa sin mucho esfuerzo.
- para al autor original seguir su propio programa después de haberlo dejado durante un periodo de tiempo.

Características Deseables de un programa

Eficiencia:

Está relacionada con la velocidad de ejecución y la utilización eficiente de la memoria. Éste es uno de los objetivos importantes, aunque no se debe conseguir a expensas de la pérdida de la claridad o la sencillez.

Modularidad:

Muchos programas se pueden dividir en pequeñas subtareas. , es decir implementar cada una de estas subtareas como un módulo separado del programa. En C estos módulos son las funciones. Permite aumenta la corrección y claridad de éstos y facilita los posibles cambios futuros del programa.

Características Deseables de un programa

Generalidad:

Normalmente es deseable que un programa sea lo más general posible, dentro de unos límites razonables. Por ejemplo, podemos hacer un programa que lea los valores de ciertos parámetros en lugar de dejarlos fijos. Como norma general se puede conseguir con muy poco esfuerzo adicional un nivel considerable de generalidad.

Buenas Prácticas de Programación

- Escribir los programas lo más simple y directo posible.
- Todo programa debe ser previamente comentado, explicando el propósito, funcionamiento completo y el resultado esperado.
- Dentro de las funciones definidas, establece un comentario, que resalte la estructura funcional de la aplicación y facilite la lectura al programador al que le corresponda analizar el código.
- Usar un nivel de sangría (indentación) por cada bloque de código (sentencias condicionales y bucles son consideradas como bloques de código embebido dentro de otro, por lo que se recomienda la misma, ésta indentación corresponde a una sangría que comúnmente tiene el valor de una tabulación (tecla Tab) o bien tres o cuatro espacios.

Buenas Prácticas de Programación

- Es importante que el tamaño de las sangrías sean regulares (consistentes) y no varíen a lo largo del código.
- Se recomienda declarar variables en líneas separadas, ya que se facilita la descripción de cada variable mediante comentarios.
- No usar variables cuyo nombre no posea algún significado descriptivo, una variable con nombres significativos permite al lector entender el contexto del código y permite disminuir la cantidad de documentación asociada.
- Evitar el código *commented-out*, que corresponde al código comentado para que no se ejecute/no compile, ya que la lectura del código se vuelve engorrosa.

Buenas Prácticas de Programación

- En caso de usar operadores binarios (por ejemplo +, -, &&, ||, entre otros) se recomienda poner espacio a los extremos de cada operador, de modo que se resalte su presencia y se facilite la lectura del código.
- Evitar la incorporación de más de una instrucción por línea.
- Cuando se escribe operaciones que hagan uso de muchos operadores, procura revisar que las operaciones se estén realizando en el orden que se espera que se realicen.
- Nunca olvidar inicializar los contadores y sumadores.

Pasos para realizar la resolución de problema usando un Lenguaje de Programación

Pasos	Etapa	Descripción
1	Análisis del problema	Conducen al diseño detallado por medio un código escrito en forma de un algoritmo.
2	Diseño de algoritmo	
3	Codificación	Se implementa el algoritmo en un código escrito en un lenguaje de programación. Refleja las ideas desarrolladas en las etapas de análisis y diseño
4	Compilación y ejecución	Traduce el programa fuente a programa en código de maquina y lo ejecuta.
5	Verificación	Busca errores en las etapas anteriores y los elimina.
6	Depuración	
7	Documentación	Son comentarios, etiquetas de texto, que facilitan la comprensión del programa

ANÁLISIS DEL PROBLEMA

El análisis consiste en estudiar el problema planteado para obtener una idea clara y concisa de los pasos necesarios para proponer un modelo para su solución

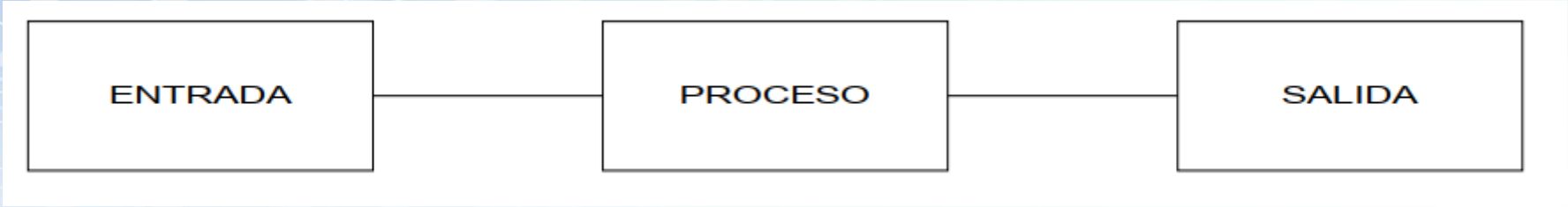
Nuestra función en esta etapa consiste precisamente en describir el modelo que mejor se adapte a la estructura del problema que estemos observando.

Es decir, después de analizar el problema, se han de conocer claramente tres cosas.

- ● *Datos de Entrada de que se dispone*
- ● *Proceso o Tratamiento que ha de realizarse con estos datos.*
- ● *Información de salida deseada.*

ANÁLISIS DEL PROBLEMA

Una de las técnicas mas empleadas recibe el nombre de H.I.P.O. (Hierarchy the plus input process output) que consiste en esquematizar cada programa, o una parte del mismo en los siguientes tres bloques:



Consigna

Sin entrar en el campo de la informática, para hacer la nómina de los mejores alumnos de una carrera, se necesita saber:

ENTRADA:

PROCESO:

SALIDA:

´SOLUCION CONSIGNA_

Sin entrar en el campo de la informática, para hacer la nómina de los mejores alumnos de una carrera, se necesita saber:

ENTRADA: Los datos de cada uno de los alumnos y si estos datos están en
papel o en un fichero donde está toda la información de los alumnos.

PROCESO: La fórmula matemática para calcular el promedio de notas es: (nota 1 + nota 2 + nota 3 + ...+ nota n) / cantidad de notas.

SALIDA: El modelo del informe donde se desean imprimir el promedio de los alumnos.