

Contexto

Un gif es un conjunto de imágenes que se dibujan en una secuencia cíclica para hacer una animación



Si describimos el algoritmo que sigue un gif para que se corra la animación solo una vez se vería así:

```
dibuja imagen ( 0 )
dibuja imagen ( 1 )
dibuja imagen ( 2 )
dibuja imagen ( 3 )
dibuja imagen ( 4 )
dibuja imagen ( 5 )
dibuja imagen ( 6 )
dibuja imagen ( 7 )
dibuja imagen ( 8 )
dibuja imagen ( 9 )
dibuja imagen ( 10 )
dibuja imagen ( 11 )
dibuja imagen ( 12 )
dibuja imagen ( 13 )
dibuja imagen ( 14 )
dibuja imagen ( 15 )
dibuja imagen ( 16 )
dibuja imagen ( 17 )
dibuja imagen ( 18 )
dibuja imagen ( 19 )
dibuja imagen ( 20 )
dibuja imagen ( 21 )
dibuja imagen ( 22 )
dibuja imagen ( 23 )
```

otra forma de escribirlo es con un ciclo:

```
Mientras sea verdad
  dibuja imagen ( i )
  i = i + 1
si i llega a 24
  entonces i = 0
```

Si lo pasamo a pseudocódigo:

```
E0 (i = 0)
while (true)
  print imagen( i )
  i = i + 1
if (i == 24)
  i = 0
```

La estrategia consiste en ver que partes se repiten cuales cambian. En este caso el proceso "print imagen()" no cambia

```
E0 (i = 0)
while (true)
  print imagen( i )
  i = i + 1
  if (i == 24)
    i = 0
```

Lo que cambia es el valor de la variable i

```
E0 (i = 0)
while (true)
  print imagen( i )
  i = i + 1
  if (i == 24)
    i = 0
```

En los ciclos, lo que permanece igual son los procesos, los cambios los representamos con variables que varían de valor