







Conceptos de Algoritmos Datos y Programas

CADP – **TEMAS**





Estructura de Datos REGISTRO

REGISTRO



SIMPLE: aquellos que toman un único valor, en un momento determinado, de todos los permitidos para ese tipo.

TIPO DE DATO

COMPUESTO: pueden tomar varios valores a la vez que guardan alguna relación lógica entre ellos, bajo un único nombre.

SIMPLE

COMPUESTO

DEFINIDO POR EL LENGUAJE

Integer

Real

Char

Boolean

Clase 4-2

DEFINIDO POR EL PROGRAMADOR

Subrango

DEFINIDO POR EL LENGUAJE

String

DEFINIDO POR EL PROGRAMADOR

Registro

REGISTRO



Supongamos que se quiere representar la información de las distintas razas de animales que existen en una veterinaria. Para simplificar el problema supongamos que la veterinaria atiende solamente perros. De cada animal se conoce la raza, el nombre, la edad.



Qué información es relevante para un perro?

Con lo que sabemos hasta ahora como lo representamos?

REGISTRO





REGISTRO

Es un tipo de datos estructurado, que permite agrupar diferentes clases de datos en una estructura única bajo un sólo nombre

Raza Nombre Edad Una manera natural y lógica de agrupar los datos de cada perro en una sola estructura es declarar un tipo **REGISTRO** asociando el conjunto de datos de cada uno.

REGISTRO PERRO

REGISTRO





Heterogénea



Los elementos pueden ser de distinto tipo (puede haber registros con todos elementos del mismo tipo)

Estática



El tamaño no cambia durante la ejecución (se calcula en el momento de compilación)

cómo se define?

PERRO



Representan cada uno de los datos que forman el registro

REGISTRO



```
Program uno;
Const
Type
nombre = record
   campo1: tipo;
   campo2: tipo;
end;
Var
   variable: nombre;
```



Se nombra cada campo.

Se asigna un tipo a cada campo.

Los tipos de los campos deben ser estáticos.

Cómo declaro el registro PERRO?

REGISTRO



```
Program uno;
Const
Type
  perro = record
   raza: string;
   nombre: string;
   edad: integer;
end;
Var
   ani1, ani2: perro;
```

La característica principal es que un registro permite representar la información en una única estructura.

Cómo se trabaja con un registro?

REGISTRO





```
Program uno;
Const
Type
perro = record
   raza: string;
   nombre: string;
   edad: integer;
end;
Var
   ani1, ani2: perro;
```

```
Begin

...
ani2:= ani1;
...
End.
```

La única operación permitida es la asignación entre dos variables del mismo tipo

REGISTRO





```
Program uno;
Const
....
Type
```

```
perro = record
    raza: string;
    nombre: string;
    edad: integer;
end;
```

cómo se le da valor?

```
Var ani1, ani2: perro;
```

Begin

. . . •

Puedo realizar las operaciones permitidas según el tipo de campo del registro

End.



La única forma de acceder a los campos es variable.nombrecampo

ani1.nombre

REGISTRO



```
Program uno;
Const
Type
perro = record
   raza: string;
   nombre: string;
   edad: integer;
end;
Var
   ani1, ani2: perro;
```

```
Begin
  ani1.raza:='Callejero';
  ani1.nombre:= 'Bob';
  ani1.edad:= 1;
End.
```

```
Qué ocurre si no le doy valor a todos los campos?
```

Debo asignarlos en el orden en que se declararon?

```
Begin
  read (ani1.raza);
  read(ani1.nombre);
  read(ani1.edad);
End.
```

MODULARIZAR?

No se puede hacer read (ani1)

```
Procedure leer (var p:perro);
```

```
Begin
  read (p.raza);
  read(p.nombre);
  read(p.edad);
End.
```

cómo muestro el contenido de un registro?

Debo asignarlos en el orden en que se declararon?

Puede ser una función en vez de un procedimiento?

Qué ocurre si no le doy valor a todos los campos?



```
Program uno;
Const
Type
perro = record
   raza: string;
   nombre: string;
   edad: integer;
end;
Procedure leer (var p:perro);
begin
end;
Var
   ani1, ani2: perro;
Begin
 leer (ani1);
 ani2:= ani1;
End.
```

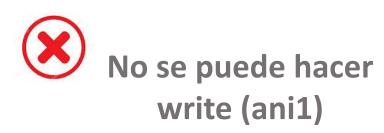
REGISTRO



```
Program uno;
Const
Type
perro = record
   raza: string;
   nombre: string;
   edad: integer;
end;
Var
   ani1, ani2: perro;
```

```
Begin
  leer (ani1);
  write (an1.raza);
  write(ani1.nombre);
  write(ani1.edad);
End.
```

Qué ocurre si no le imprimo todos los campos?



MODULARIZAR?

```
Procedure imprimir (p:perro);
```

```
Begin
  write (p.raza);
  write(p.nombre);
  write(p.edad);
End.
```

Cómo se comparan dos registros?

Debo asignarlos en el orden en que se declararon?

Qué ocurre si no le imprimo todos los campos?

Puede ser una función en vez de un procedimiento?



```
Program uno;
Const
Type
perro = record
   raza: string;
   nombre: string;
   edad: integer;
end;
Procedure leer (var p:perro);
begin
end;
Procedure imprimir (p:perro);
begin
 . . . •
end;
Var
   ani1, ani2: perro;
Begin
 leer (ani1);
 imprimir(ani1);
End.
```

REGISTRO



```
Program uno;
Const
Type
perro = record
   raza: string;
   nombre: string;
   edad: integer;
end;
Var
   ani1, ani2: perro;
```

```
X
```

No se puede hacer ani1 = ani2

MODULARIZAR?

REGISTRO



```
procedure iguales (p,p1:perro; var ok:boolean);
Begin
   if( (p.raza = p1.raza)and
        (p.nombre = p1.nombre) and
        (p.edad = p1.edad))
   then ok:= true
   else ok:= false;
end;
```

Puede ser una función en vez de un procedimiento?



```
function iguales (p,p1:perro):boolean;
Var
 ok:Boolean;
Begin
    if( (p.raza = p1.raza) and (p.nombre = p1.nombre) and (p.edad = p1.edad))
    then ok:= true
    else ok:= false;
    iguales:= ok;
end;
function iguales (p,p1:perro):boolean;
                                            function iguales (p,p1:perro):boolean;
Var
                                            Begin
ok:Boolean;
                                                iguales := ((p.raza = p1.raza)
Begin
                                                            and (p.nombre= p1.nombre)
    ok:= ((p.raza = p1.raza)and
                                                           and (p.edad = p1.edad));
          (p.nombre = p1.nombre)
                                            end;
           and (p.edad = p1.edad))
    iguales:= ok;
end;
```



```
Program uno;
  Const
    . . . •
  Type
  perro = record
     raza: string;
     nombre: string;
     edad: integer;
  end;
  function iguales (p,p1:perro): bqolean;
  begin
  end;
  Procedure leer (var p:perro);
  begin
  end;
  Procedure imprimir (p:perro);
  begin
  end;
Clase 4-2
```

```
Var
   ani1, ani2: perro;
Begin
leer (ani1);
leer (ani2);
 if (iguales (ani1,ani2) = true) then
    write (`Los registros son iguales`)
else write (`Los registros no son iguales`);
End.
Begin
 leer (ani1);
 leer (ani2);
 if (iguales (ani1,ani2)) then
    write (`Los registros son iguales`)
 else write (`Los registros no son iguales`);
End.
```

REGISTRO





Escriba un programa que lea perros hasta leer un perro cuya raza es `XXX` Al finalizar informe de los perros en con nombre `Bob` y que tienen al menos 2 años

Raza `Ovejero`
Nombre `Bob`
edad:2

Raza `Callejero`
Nombre `Bob`
edad:1

Raza `Golden`
Nombre `Aragon`
edad:5

Raza `Ovejero`
Nombre `Lucy`
edad:3

Raza `Salchicha`
Nombre `Scoby`
edad:1



1

REGISTRO





Escriba un programa que lea perros hasta leer un perro cuya raza es `XXX` Al finalizar informe de los perros en con nombre `Bob` y que tienen al menos 2 años

```
Inicializar contadores (cant)
Leer registro (ani)
While (no sea el ultimo registro) do
 begin
  if (ani tiene nombre 'Bob') then
   if (ani tiene al menos dos años) then
    incremento (cant)
  leer registro (ani)
 end;
Write (`La cantidad es`, cant);
```

Cuál es la estructura de datos?

Como verifico las condiciones?

Qué modularizo?



```
Program uno;
Const
Type
perro = record
   raza: string;
   nombre: string;
   edad: integer;
end;
// módulos
Var
   ani: perro;
   cant: integer;
```

```
Begin
 cant:=0;
leer (ani);
while (ani.raza <> `XXX`) do
  begin
   if (cumpleNombre (ani) = true) then
     if (edad (ani) = true) then
       cant:= cant + 1;
   leer (ani);
  end;
 write (`La cantidad es`, cant);
End.
```

REGISTRO



```
procedure leer (var p:perro);

Begin
    read(p.raza);
    read(p.nombre);
    read(p.edad);
end;
```

Qué alternativa conviene?

```
procedure leer (var p:perro);
Begin
   read(p.raza);
   if (p.raza <> 'XXX') then
    begin
     read(p.nombre);
     read(p.edad);
    end;
end;
```



```
function cumpleNombre (p:perro): boolean;
var
 ok:boolean;
begin
 if (p.nombre = `Bob`) then
  ok:= true
 else
  ok:= false;
                                        Otra opción
cumpleNombre:= ok;
end;
                         function cumpleNombre (p:perro): boolean;
                         begin
                          cumpleNombre:= (p.nombre = `Bob`);
                         end;
```



```
function edad (p:perro): boolean;
var
 ok:boolean;
begin
 if (p.edad >= 2) then
  ok:= true
 else
 ok:= false;
                                        Otra opción
 edad:= ok;
                           function edad (p:perro): boolean;
end;
                           begin
                            edad:= (p.edad >= 2);
                           end;
```



```
Program uno;
Type
perro = record
   raza: string;
   edad: integer;
   nombre: string;
end;
Procedure leer (p:perro);
begin
end;
function cumpleNombre (p:perro): boolean;
begin
 . . . •
end;
function edad (p:perro): boolean;
begin
 . . . •
end;
```

```
Es necesario pasar
                todo el registro a
las funciones?
Var
 ani:perro;
 cant:integer;
Begin
 cant:= 0;
 leer (ani);
 while (ani.raza <> `XXX`) do
  begin
   if (cumpleNombre (ani)) then
    if (edad (ani)) then
     cant:= cant + 1;
   leer (ani);
  end;
  write (`La cantidad es`, cant);
End.
```



```
Program uno;
Type
perro = record
   raza: string;
   edad: integer;
   nombre: string;
end;
Procedure leer (p:perro);
begin
end;
function cumpleNombre (n:string): boolean;
begin
end;
function edad (e:integer): boolean;
begin
 . . . •
end;
```

```
Var
 ani:perro;
 cant:integer;
Begin
 cant:= 0;
 leer (ani);
 while (ani.raza <> `XXX`) do
  begin
   if (cumpleNombre (ani.nombre)) then
    if (edad (ani.edad)) then
     cant:= cant + 1;
   leer (ani);
  end;
  write (`La cantidad es`, cant);
End.
```



```
function cumpleNombre (nom:string): boolean;
var
 ok:boolean;
begin
 if (nom = 'Bob') then ok:= true
 else ok:= false;
 cumpleNombre:= ok;
end;
function edad (e:integer): boolean;
var
 ok:boolean;
begin
 if (e>= 2) then ok:= true
 else ok:= false;
 edad:= ok;
end;
```