

Desarrolle en Java una aplicación con GUI y BD que permita traducir un programa escrito en PL/0 a Pseudocódigo según las imágenes que se muestran a continuación.

programación » palabras		<pre> var X, Y, Z; procedimiento MULTIPLICAR; var A, B; inicio A := X; B := Y; Z := 0; si X < 0 entonces A := -A; si Y < 0 entonces B := -B; mientras B > 0 hacer inicio si impar B entonces Z:= Z + A; A := A * 2; B := B / 2 fin; si X < 0 entonces Z:= -Z; si Y < 0 entonces Z:= -Z fin; Inicio escribir ('X: '); leerLn (X); escribir ('Y: '); leerLn (Y); llamar MULTIPLICAR; escribirLn ('X*Y=', Z); fin. </pre>
original	traduccion	
odd	impar	
do	hacer	
while	mientras	
const	const	
procedure	procedimiento	
var	var	
begin	inicio	
end	fin	
if	si	
then	entonces	
call	llamar	
writeln	escribirLn	
write	escribir	
readln	leerLn	

```

var X, Y, Z;

procedure MULTIPLICAR;
var A, B;
begin
  A := X;
  B := Y;
  Z := 0;
  if X < 0 then A := -A;
  if Y < 0 then B := -B;
  while B > 0 do
    begin
      if odd B then Z:= Z + A;
      A := A * 2;
      B := B / 2
    end;
  if X < 0 then Z:= -Z;
  if Y < 0 then Z:= -Z
end;

Begin
  write ('X: '); readLn (X);
  write ('Y: '); readLn (Y);
  call MULTIPLICAR;
  writeLn ('X*Y=', Z);
end.

```

Traducir