Análisis de Algoritmos y Estructura de Datos

Formato de seudocódigo

Prof. Violeta Chang C

Semestre 2 – 2023

Todo algoritmo posee un nombre, entradas (y salidas)

```
NOMBRE_ALGORITMO(entrada1, entrada2, ..., entradaN)
NOMBRE_ALGORITMO(entrada1, entrada2, ..., entradaN): SALIDA
```

- Tipos de instrucciones
 - Asignación: ←
 - Comparación: =, <>, >, <, >=, <=
 - Comentarios: ...
 - Aritméticas: +, -, *, / , MÓDULO
 - Lógicas: Y,O,NO
 - Entrada/salida:

```
LEER(valor)
ESCRIBIR(valor)
```



- Instrucciones de control: condicional
 - Estructura de decisión, permite que el algoritmo actúe de forma distinta basado en el resultado de una evaluación lógica.

SI condición ENTONCES

Instrucciones1

SINO

Instrucciones2



- Instrucciones de control: Ciclo para
 - Estructura de repetición **definida** que repite un bloque de código o instrucciones una cantidad predeterminada de veces.
 - Cuenta con una variable de control que se evalúa para determinar si se termina el ciclo o no. Puede incrementarse o decrementarse.

PARA varControl← valorIni HASTA valorFin Instrucciones

PARA varControl← valorIni HASTA valorFin PASO incremento Instrucciones



- Instrucciones de control: Ciclo mientras
 - Estructura de repetición **indefinida** que ejecuta un bloque de código o instrucciones mientras una premisa lógica sea verdadera.
 - La premisa lógica se evalúa al principio. Si resulta falsa el ciclo no se ejecutará
 - Este ciclo se ejecuta cero o más veces.
 - No existe una cantidad de repeticiones definidas, se basa en un estado lógico, si nunca se produce un cambio en el estado de la premisa el ciclo continuará indefinidamente.

MIENTRAS condición HACER

Instrucciones

- Tipos de instrucciones
 - **Retorno**: debe coincidir siempre con el retorno puesto como salida del algoritmo

DEVOLVER(valor)

• Llamada a sub-algoritmo:

[variable ←] algoritmoX (ent1, ent2, ...)

Si el algoritmo entrega una salida, esta debe ser asignada o usada, las entradas deben ser definidas

• Valor nulo:

NULO

• Indentación: para diferenciar los bloques de código.

• Nombres de variables: etiquetas con nombres representativos.