

# **PROGRAMACION I - PRÁCTICA**

- **INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN**
- **DEFINICIONES, INSTRUCCIONES BÁSICAS, VARIABLES Y OPERADORES**

# DEFINICIONES BÁSICAS

- El objetivo de la materia es **la introducción a los conocimientos básicos de la programación de computadoras.**
- Programar es hacer programas, utilizando para ello algún **lenguaje.**
- Un **lenguaje de programación** nos proporciona un conjunto de instrucciones, mecanismos y reglas, mediante las cuales construir el código capaz de resolver un problema.
- En PROGRAMACION I, parte práctica, vamos a aprender a programar con el **lenguaje C/C++**, en el entorno de desarrollo **Code::Blocks.**

# DEFINICIONES BÁSICAS

- **Programa de computación:** conjunto o serie de instrucciones que permiten arribar a un resultado o a la solución de un problema.
- Las **instrucciones** están basadas en reglas establecidas, comprensibles para la computadora que se pretende utilizar, y su ejecución debe producirse de manera ordenada (una secuencia única que no se puede alterar).
- Estas instrucciones, así como las reglas para su escritura **son específicas de cada lenguaje de programación**. No obstante lo anterior, todos los lenguajes se basan en un conjunto muy limitado de estructuras que veremos a lo largo del curso.
- **Como nuestro objetivo es programar, vamos a aprender a analizar cuidadosamente el problema a resolver, para dividirlo en las partes más pequeñas que lo constituyen para luego resolverlo con las instrucciones que correspondan.**

# COMPONENTES DIAGRAMA FLUJO

- Ingreso de datos



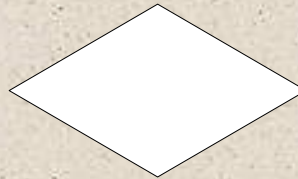
- Salida de datos



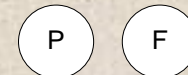
- Operación



- Decisión simple



- Indicadores de principio y fin del programa



# PROGRAMA EJEMPLO.

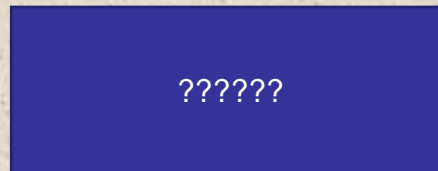
## ANÁLISIS DEL PROBLEMA

- Dados dos números que se ingresan por teclado, calcular e informar la suma de ambos.

Datos de entrada



Acciones para transformar  
entrada en salida pedida



Salida



# **PROGRAMA EJEMPLO.**

## **ANÁLISIS DEL PROBLEMA**

- Dados dos números que se ingresan por teclado, calcular e informar la suma de ambos.
- Datos de entrada: 2 números
- Salida: 1 número
- Acciones para transformar los datos de entrada en la salida pedida: operación de suma de ambos números

# PROGRAMA EJEMPLO (instrucciones)

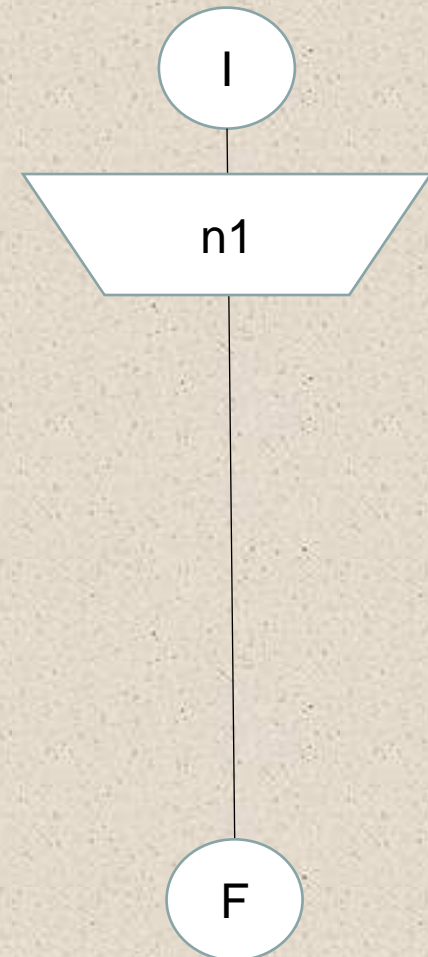
- Ingresar el primer número (entrada)
- Ingresar el segundo número (entrada)
- Calcular la suma (operación)
- Mostrar el resultado la suma (salida)

# PROGRAMA EJEMPLO

## (diagrama y código)

Dados dos números, calcular e informar la suma de ambos

- Ingresar el primer número (entrada)  
`cin>>n1;`



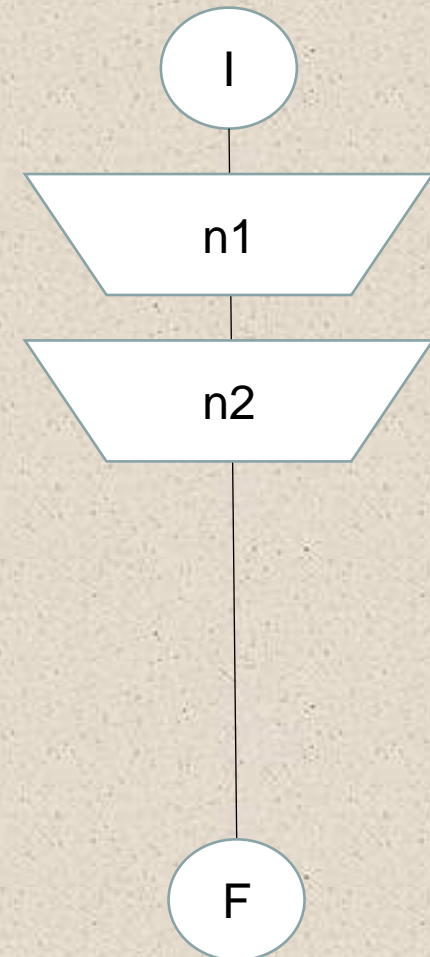


# PROGRAMA EJEMPLO

## (diagrama y código)

Dados dos números, calcular e informar la suma de ambos

- Ingresar el primer número (entrada)  
`cin>>n1;`
- Ingresar el segundo número (entrada)  
`cin>>n2;`

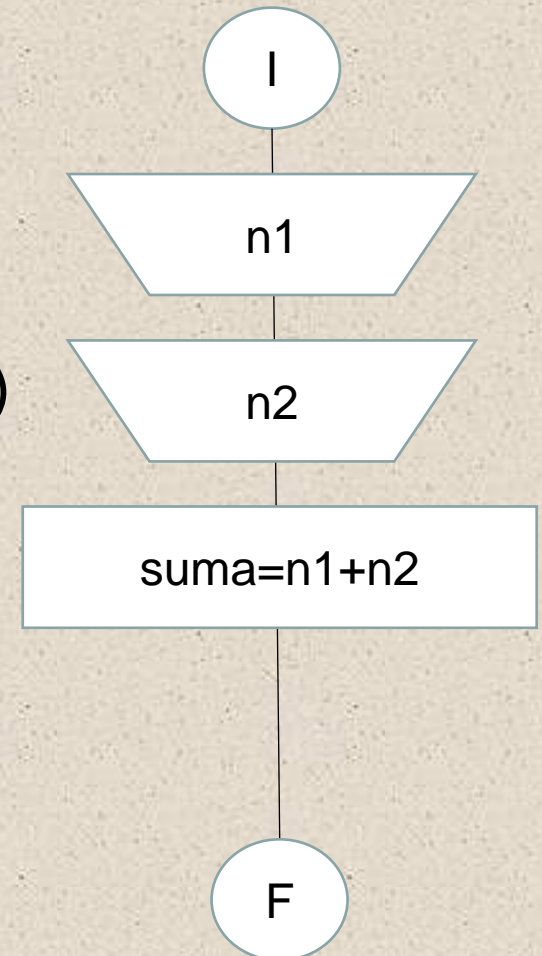


# PROGRAMA EJEMPLO

## (diagrama y código)

Dados dos números, calcular e informar la suma de ambos

- Ingresar el primer número (entrada)  
`cin>>n1;`
- Ingresar el segundo número (entrada)  
`cin>>n2;`
- Calcular la suma (operación)  
`suma=n1+n2;`

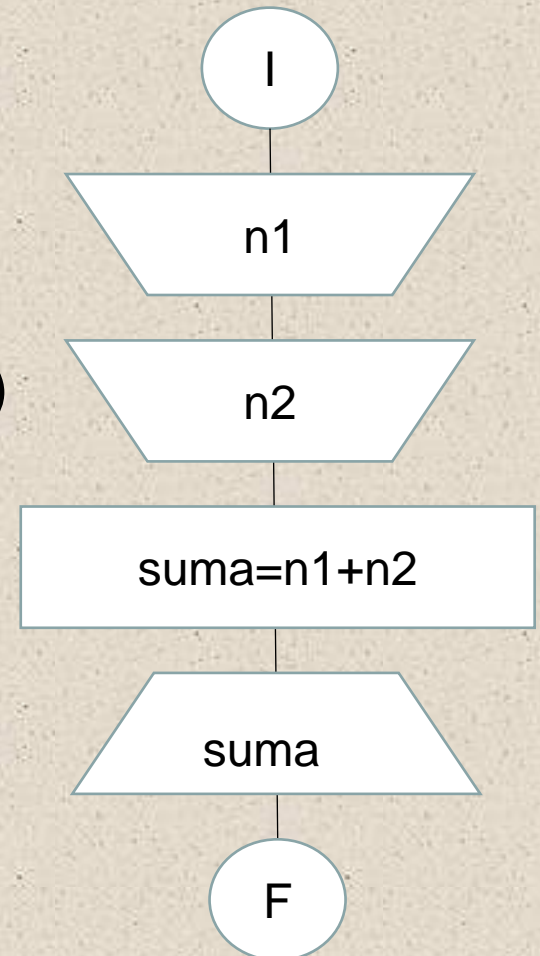


# PROGRAMA EJEMPLO

## (diagrama y código)

Dados dos números, calcular e informar la suma de ambos

- Ingresar el primer número (entrada)  
`cin>>n1;`
- Ingresar el segundo número (entrada)  
`cin>>n2;`
- Calcular la suma (operación)  
`suma=n1+n2;`
- Mostrar el resultado de la suma (salida)  
`cout<<suma;`



# PROGRAMA EJEMPLO

## (código lenguaje C++)

Dados dos números, calcular e informar la suma

```
# include<iostream>
# include<cstdlib>

using namespace std;

int main(){
    int n1,n2, suma;           //DECLARACION DE VARIABLES
    cin>>n1;                   // INGRESO DE DATOS
    cin>> n2;                   // INGRESO DE DATOS
    suma=n1+n2;                // OPERACION CALCULO DE LA SUMA
    cout<<suma;                //SALIDA POR PANTALLA
    return 0;
}
```

# DE CODIGO FUENTE A PROGRAMA EJECUTABLE

Código fuente



Acciones para transformar  
fuente en ejecutable

COMPILADOR  
C/C++



Programa ejecutable



# DE CODIGO FUENTE A PROGRAMA EJECUTABLE

- **Código fuente:** archivo de texto que escribimos, respetando estrictamente las reglas que el lenguaje de usemos nos indique. Nosotros entendemos las instrucciones que el archivo contiene
- **Compilación:** traducción del contenido del archivo fuente en instrucciones que sean comprensibles para la máquina.
- **Programa o archivo ejecutable:** conjunto de instrucciones que la máquina entiende y puede ejecutar.

# ELEMENTOS DEL LENGUAJE

Cada una de las palabras y los símbolos que se utilizan en los programas deben ser los que el lenguaje a utilizar acepte o exija.

Los elementos básicos son:

- Variables
- Constantes
- Operadores
- Expresiones

# VARIABLES

- Definición

Representación simbólica de espacio de memoria. Es donde se almacenan los datos en procesamiento.

Una variable se identifica con un nombre (lo elige el programador), y permite escribir un dato en la memoria o leer un dato de la memoria

- Clasificación:

- Por tipo de dato que almacena (p.e. números)

- Por alcance (que parte del programa lo conoce)

- Por la cantidad de elementos que puede almacenar

# VARIABLES

- Declaración de variables

tipo\_de\_dato                      identificador

- Ejemplo en C/C++

```
int dato1;  
float dato2;
```

# CONSTANTES

- Definición:  
Espacio de memoria que permite almacenar un dato que no puede modificarse.

Una constante se identifica con un nombre (lo elige el programador), y el dato que contiene se le asigna al declararla

- Declaración de constantes  
`const tipo_de_dato IDENTIFICADOR=VALOR`



# OPERADORES BASICOS

- **Asignación** =
- **Matemáticos**

	<b>+</b> suma	<b>-</b> resta
	<b>*</b> multiplicación	<b>/</b> división
<b>%</b>	resto de la división entera	
- **Relacionales**

<b>&gt;</b> mayor	<b>&lt;</b> menor
<b>&gt;=</b> mayor o igual	<b>&lt;=</b> menor o igual
<b>!=</b> distinto	<b>==</b> igual
- **Lógicos**

<b>&amp;&amp;</b> AND	<b>  </b> OR	<b>!</b> NOT
-----------------------	--------------	--------------

# EXPRESIONES

- Definición:  
Conjunto de variables, constantes, números y operadores ordenados de acuerdo a las reglas sintácticas establecidas en el lenguaje de programación.

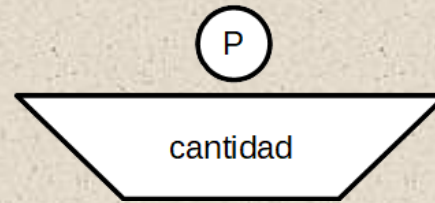
Tienen como objetivo la construcción de instrucciones para la resolución del problema (o de parte del problema) planteado.

# **OTROS PROGRAMAS EJEMPLO**

- Hacer un programa para calcular e informar el importe de una venta, a partir del ingreso de una cantidad de unidades de alfajores. El comercio vende cada caja de 12 alfajores a \$1000, y cada alfajor suelto a \$ 100.

- Hacer un programa para calcular e informar el importe de una venta, a partir del ingreso de una cantidad de unidades de alfajores. El comercio vende cada caja de 12 alfajores a \$1000, y cada alfajor suelto a \$ 100.

```
cin>>cantidad;
```

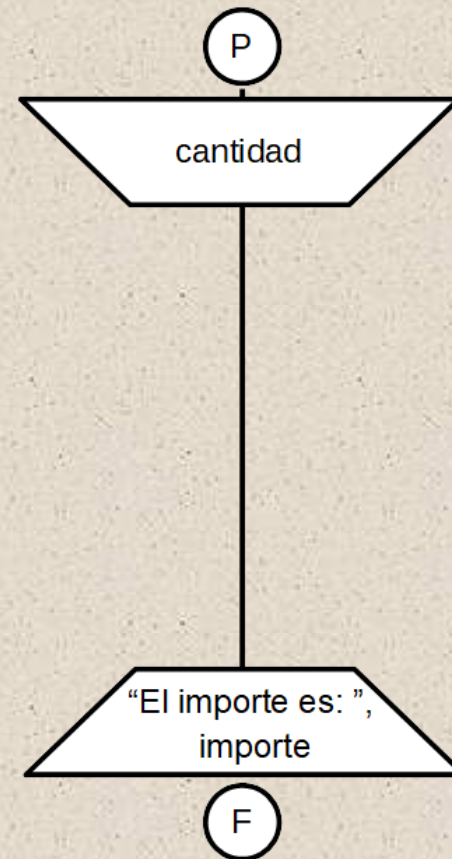




- Hacer un programa para calcular e informar el importe de una venta, a partir del ingreso de una cantidad de unidades de alfajores. El comercio vende cada caja de 12 alfajores a \$1000, y cada alfajor suelto a \$ 100.

```
cin>>cantidad;
```

```
cout<<"El importe es: ";  
cout<<importe;
```

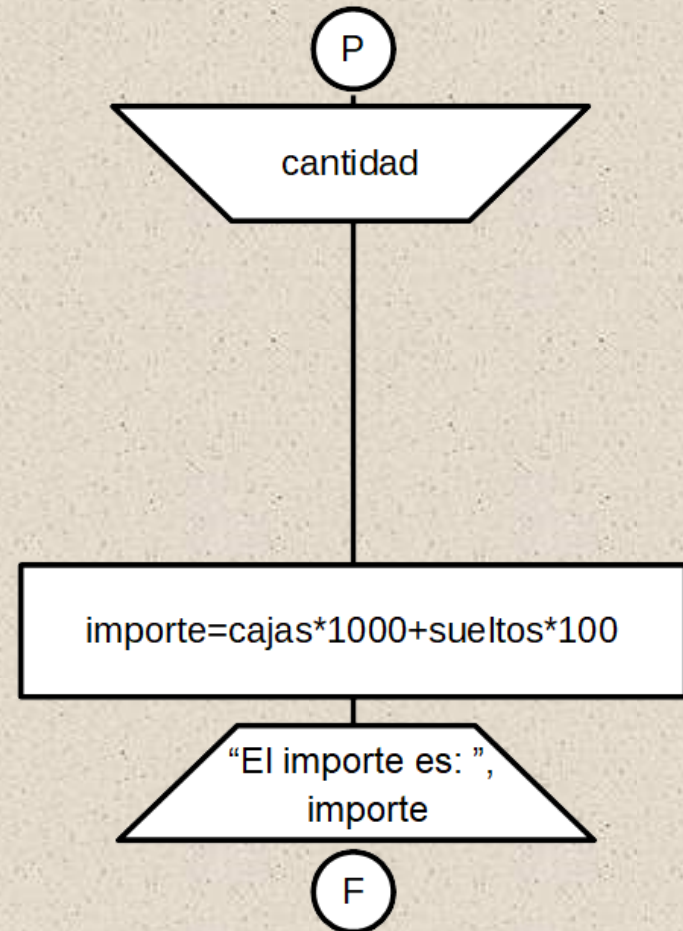


- Hacer un programa para calcular e informar el importe de una venta, a partir del ingreso de una cantidad de unidades de alfajores. El comercio vende cada caja de 12 alfajores a \$1000, y cada alfajor suelto a \$ 100. .

```
cin>>cantidad;
```

```
importe=cajas*1000+  
suelos *100;
```

```
cout<<"El importe es: ";  
cout<<importe;
```



- Hacer un programa para calcular e informar el importe de una venta, a partir del ingreso de una cantidad de unidades de alfajores. El comercio vende cada caja de 12 alfajores a \$1000, y cada alfajor suelto a \$ 100.

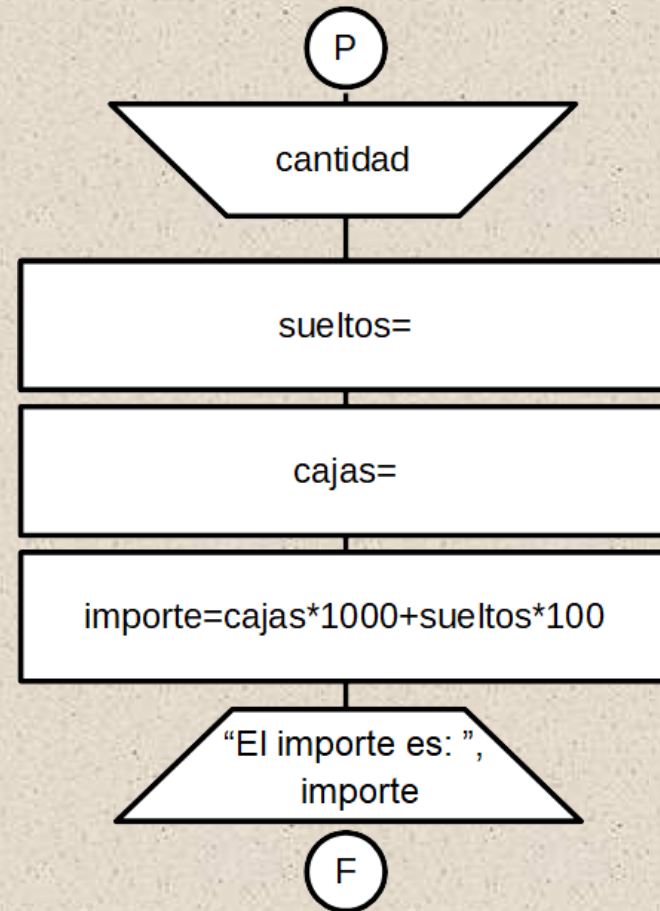
```
cin>>cantidad;
```

```
suelos=;
```

```
cajas=;
```

```
importe=cajas*1000+  
suelos *100;
```

```
cout<<"El importe es: ";  
cout<<importe;
```



- Hacer un programa para calcular e informar el importe de una venta, a partir del ingreso de una cantidad de unidades de alfajores. El comercio vende cada caja de 12 alfajores a \$1000, y cada alfajor suelto a \$ 100.

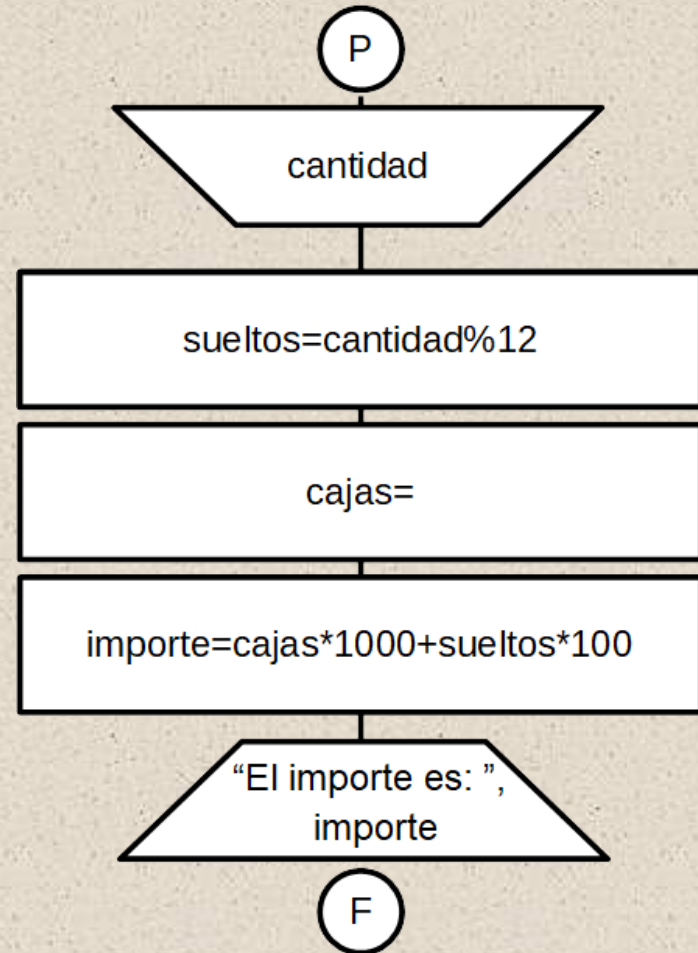
```
cin>>cantidad;
```

```
suektos=cantidad%12;
```

```
cajas=;
```

```
importe=cajas*1000+  
suektos *100;
```

```
cout<<"El importe es: ";  
cout<<importe;
```



- Hacer un programa para calcular e informar el importe de una venta, a partir del ingreso de una cantidad de unidades de alfajores. El comercio vende cada caja de 12 alfajores a \$1000, y cada alfajor suelto a \$ 100

```
cin>>cantidad;
```

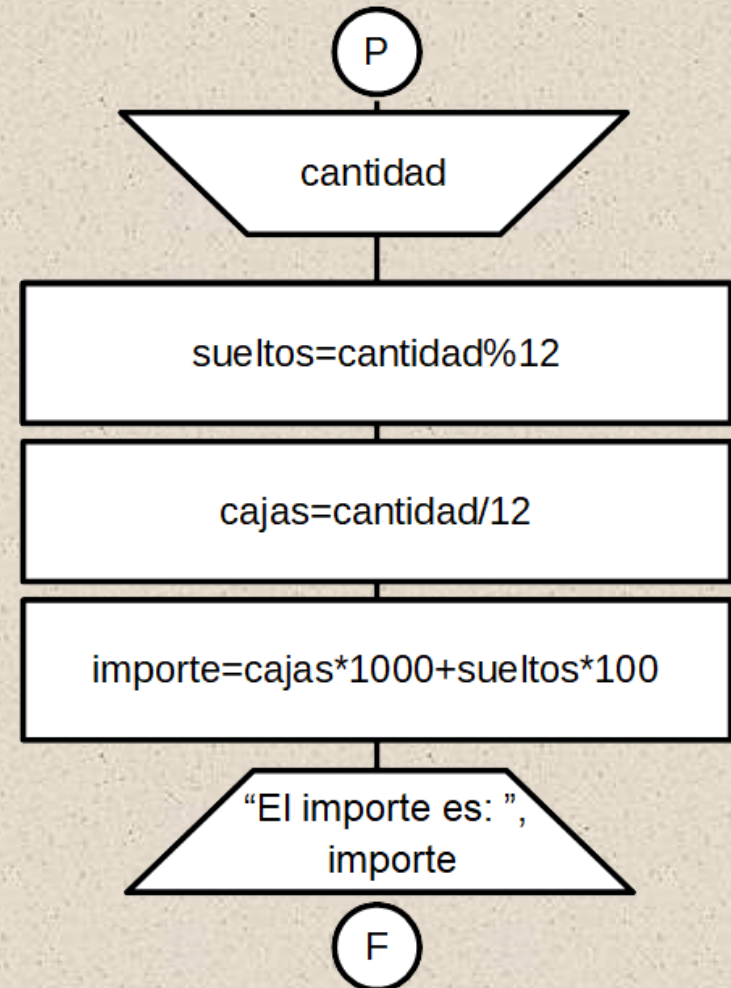
```
suelos=cantida%12;
```

```
cajas=cantidad/12;
```

```
importe=cajas*1000+suelos *100;
```

```
cout<<"El importe es: ";
```

```
cout<<importe;
```

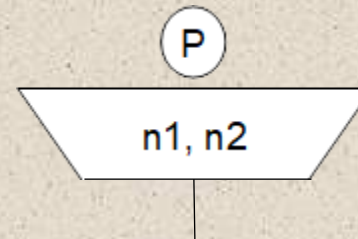




- Dados 2 números calcular e informar el mayor de ellos

- Dados 2 números calcular e informar el mayor de ellos

```
cin>>n1;  
cin>>n2;
```

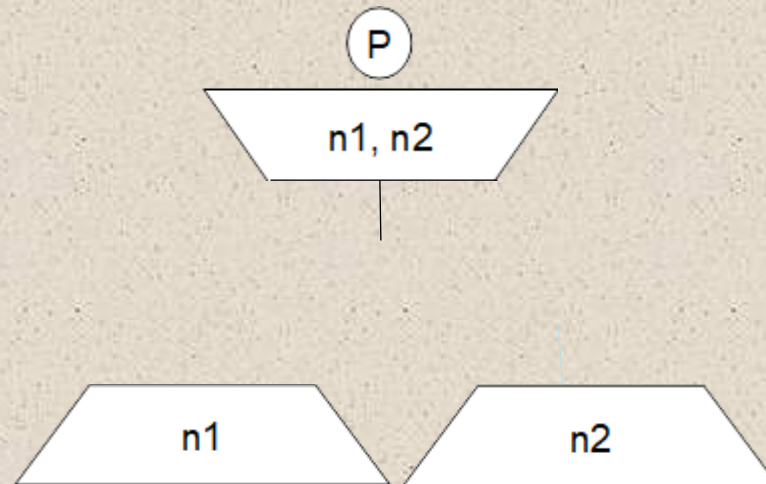


- Dados 2 números calcular e informar el mayor de ellos

```
cin>>n1;  
cin>>n2;
```

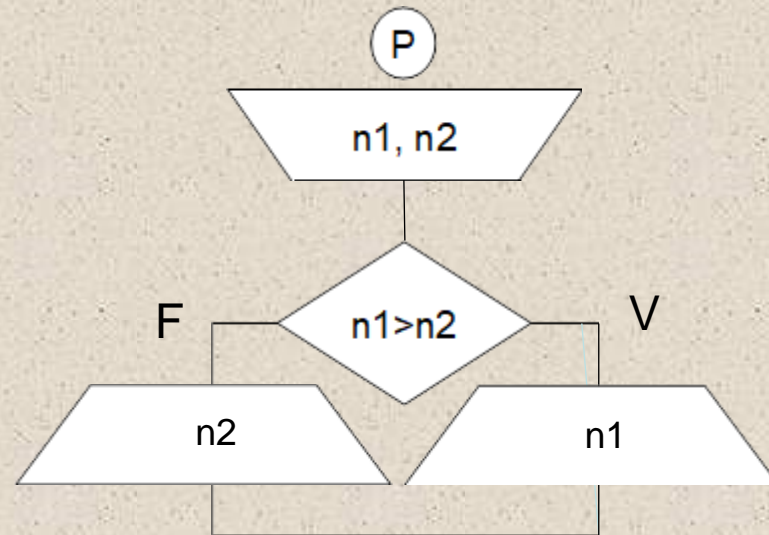
```
cout<<n1;
```

```
cout<<n2;
```

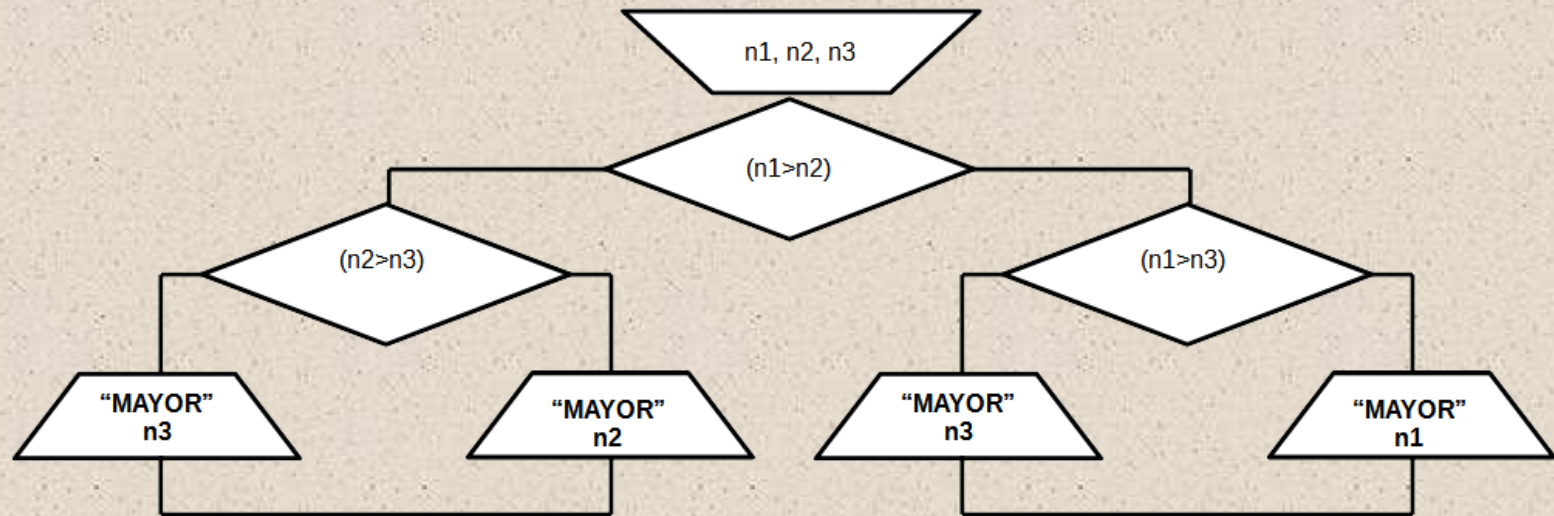


- Dados 2 números calcular e informar el mayor de ellos

```
int main(){  
    int n1,n2;  
    cin>>n1;  
    cin>>n2;  
    if(n1>n2){  
        cout<<n1;  
    }  
    else{  
        cout<<n2;  
    }  
    return 0;  
}
```



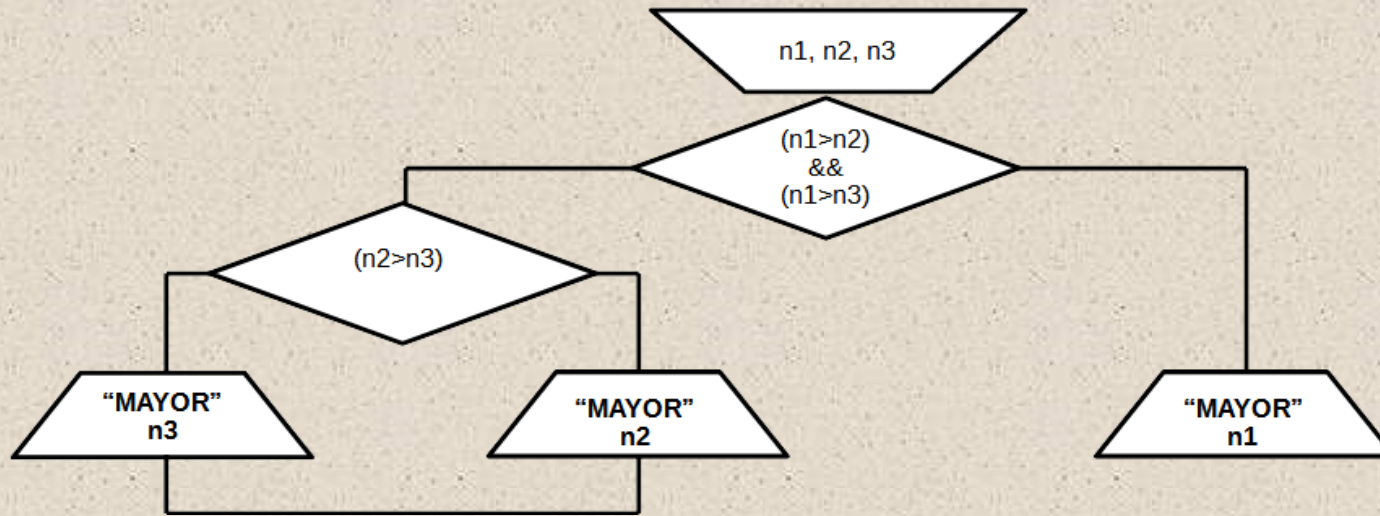
- Dados 3 números calcular e informar el mayor de ellos



```
int main(){
    int n1,n2, n3;
    cin>>n1;
    cin>>n2;
    cin>>n3;
    if(n1>n2){
        if(n1>n3) {cout<<"MAYOR: "<<n1;}
        else { cout<<"MAYOR: "<<n3;}
    }
    else {
        if(n2>n3){ cout<<"MAYOR: "<<n2;}
        else {cout<<"MAYOR: "<<n3;}
    }
    return 0;
}
```

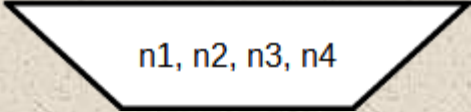


- Dados 3 números calcular e informar el mayor de ellos



```
int main(){
    int n1,n2, n3;
    cin>>n1;
    cin>>n2;
    cin>>n3;
    if(n1>n2 && n1>n3){
        cout<<"MAYOR: "<<n1;
    }
    else {
        if(n2>n3){ cout<<"MAYOR: "<<n2;}
        else {cout<<"MAYOR: "<<n3;}
    }
    return 0;
}
```

- Dados 4 números calcular e informar el mayor de ellos



n1, n2, n3, n4

- Dados 4 números calcular e informar el mayor de ellos

The diagram illustrates a process for finding the maximum of four numbers. At the top, a downward-pointing trapezoid represents the input, containing the text "n1, n2, n3, n4". Below this, four upward-pointing trapezoids represent the output, each containing the text "“MAYOR”" followed by a number (n4, n3, n2, n1 from left to right). This layout suggests a sequential comparison process where the maximum value is identified and then labeled.

n1, n2, n3, n4

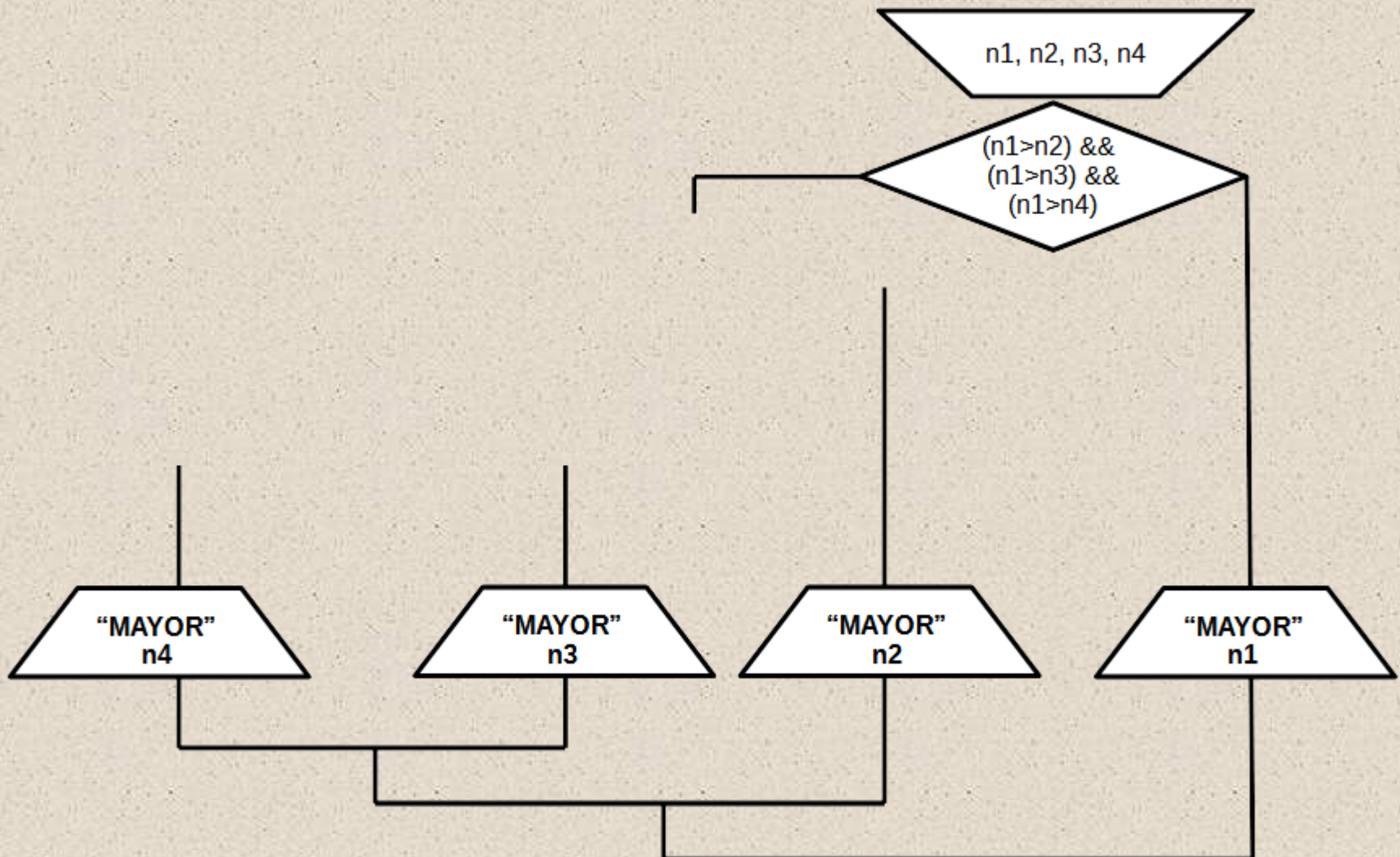
“MAYOR”  
n4

“MAYOR”  
n3

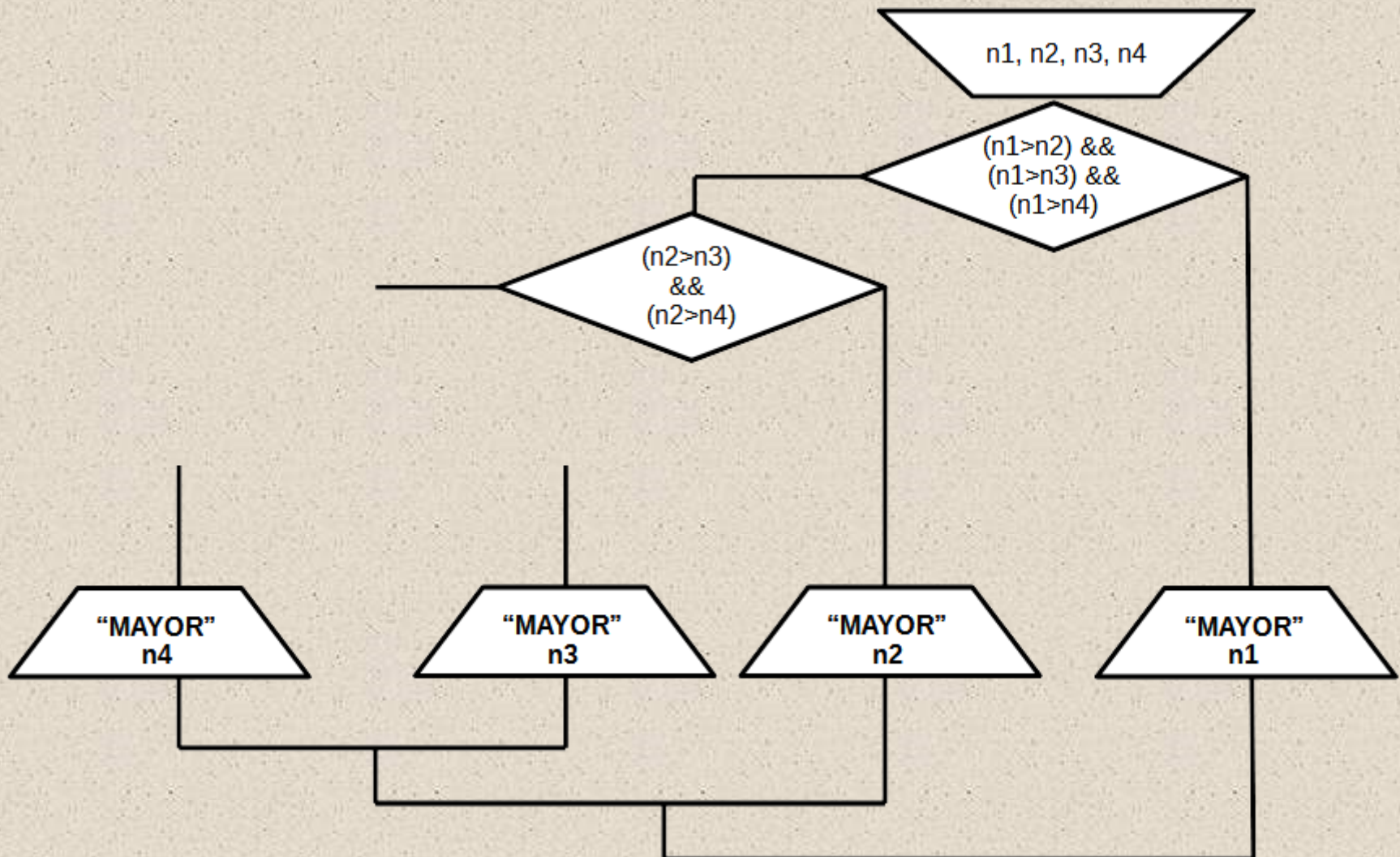
“MAYOR”  
n2

“MAYOR”  
n1

- Dados 4 números calcular e informar el mayor de ellos

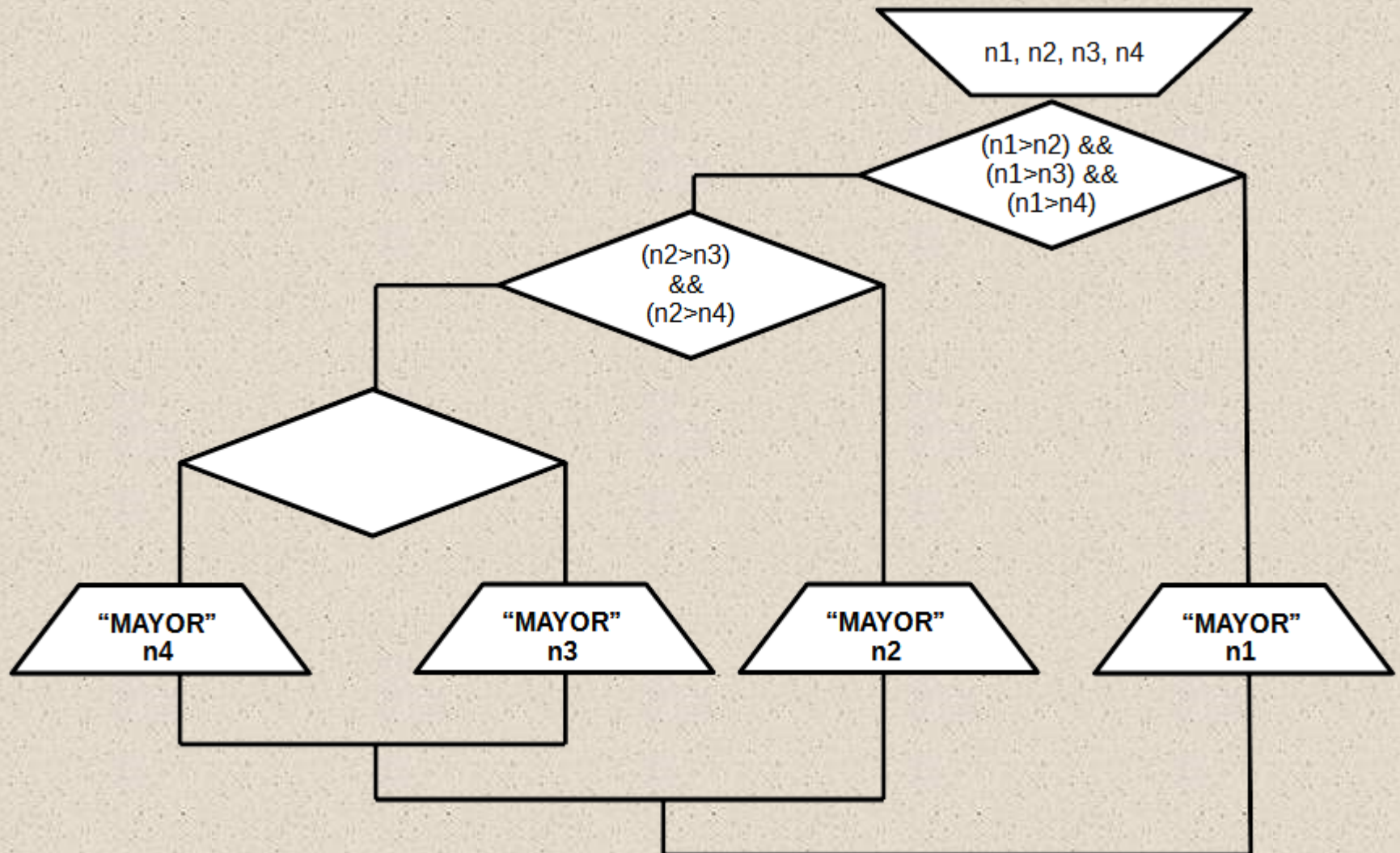


- Dados 4 números calcular e informar el mayor de ellos

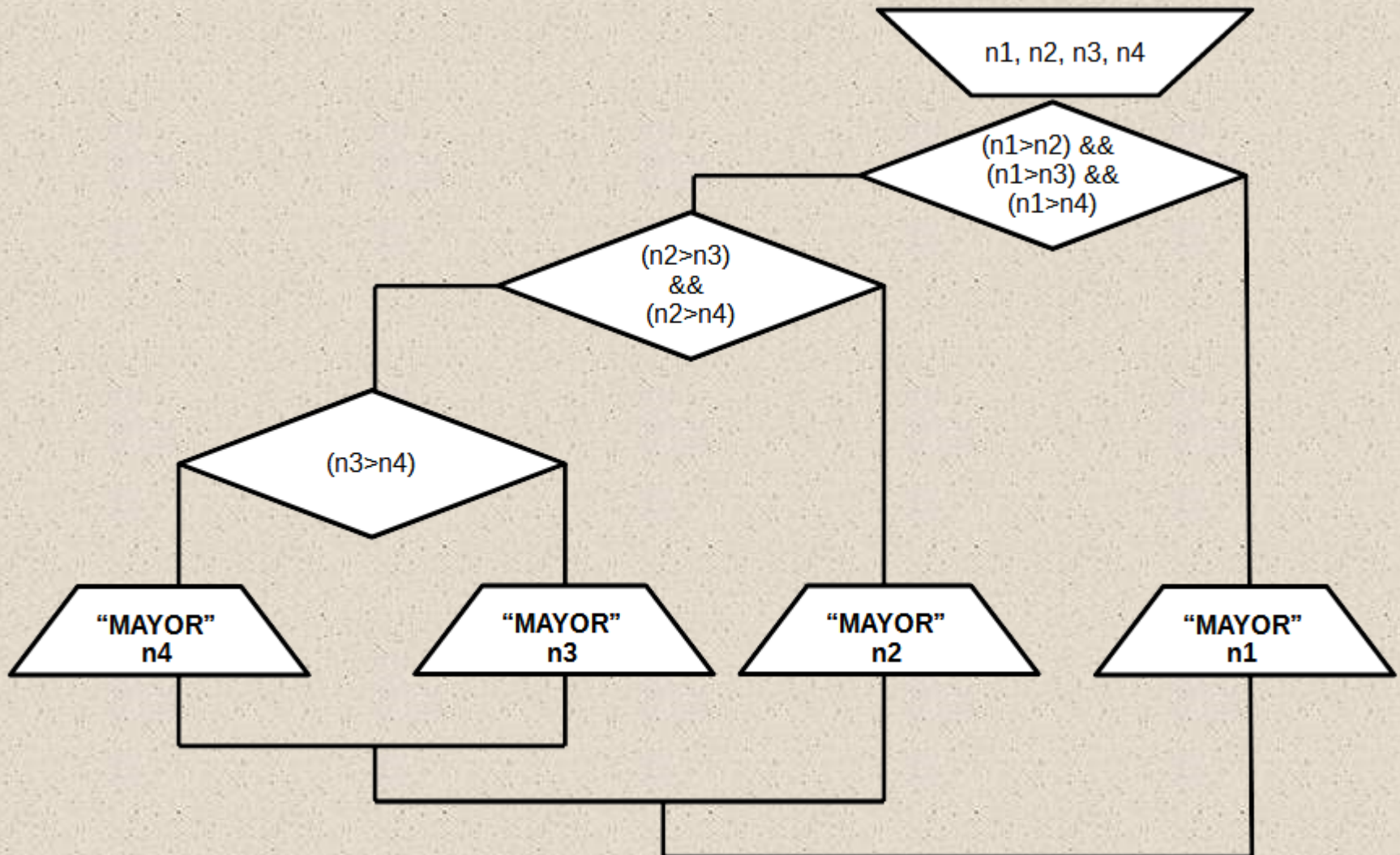




- Dados 4 números calcular e informar el mayor de ellos

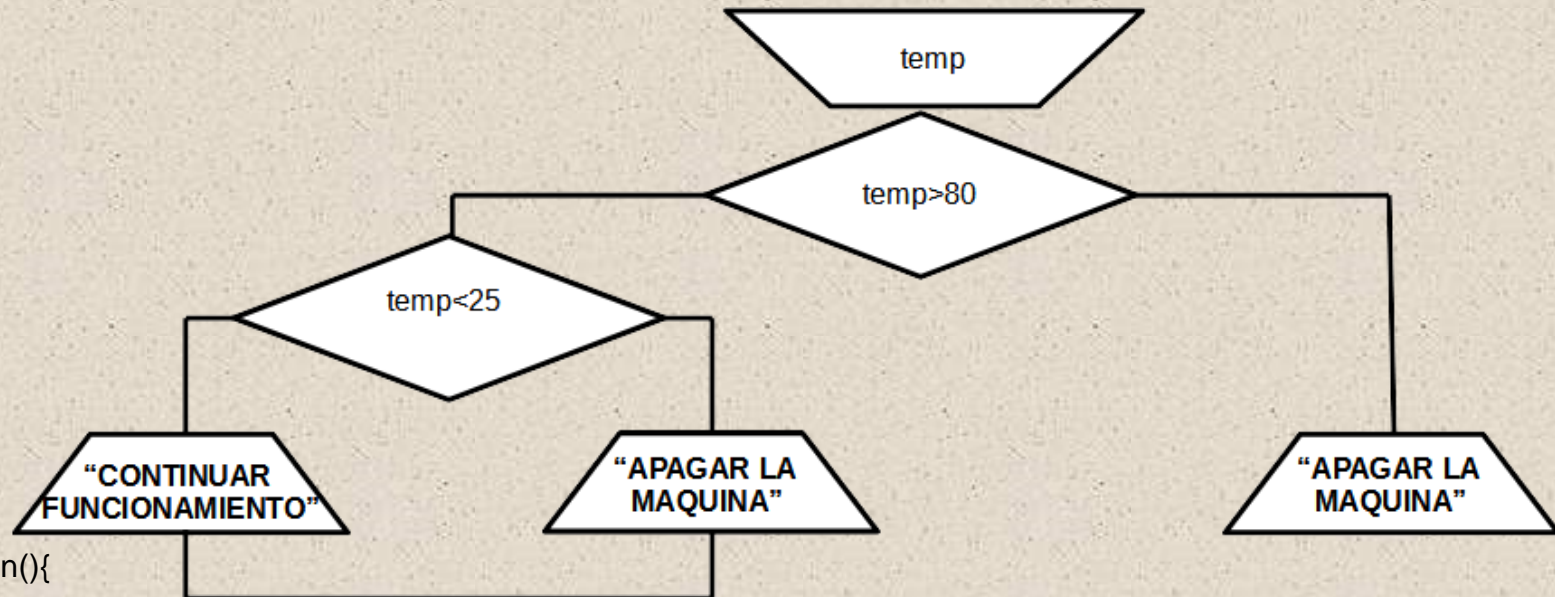


- Dados 4 números calcular e informar el mayor de ellos



- Una máquina acepta una temperatura de trabajo entre 25 y 80 grados, incluyendo ambos extremos. Si la temperatura baja de 25, o sube a más de 80 debe apagarse.

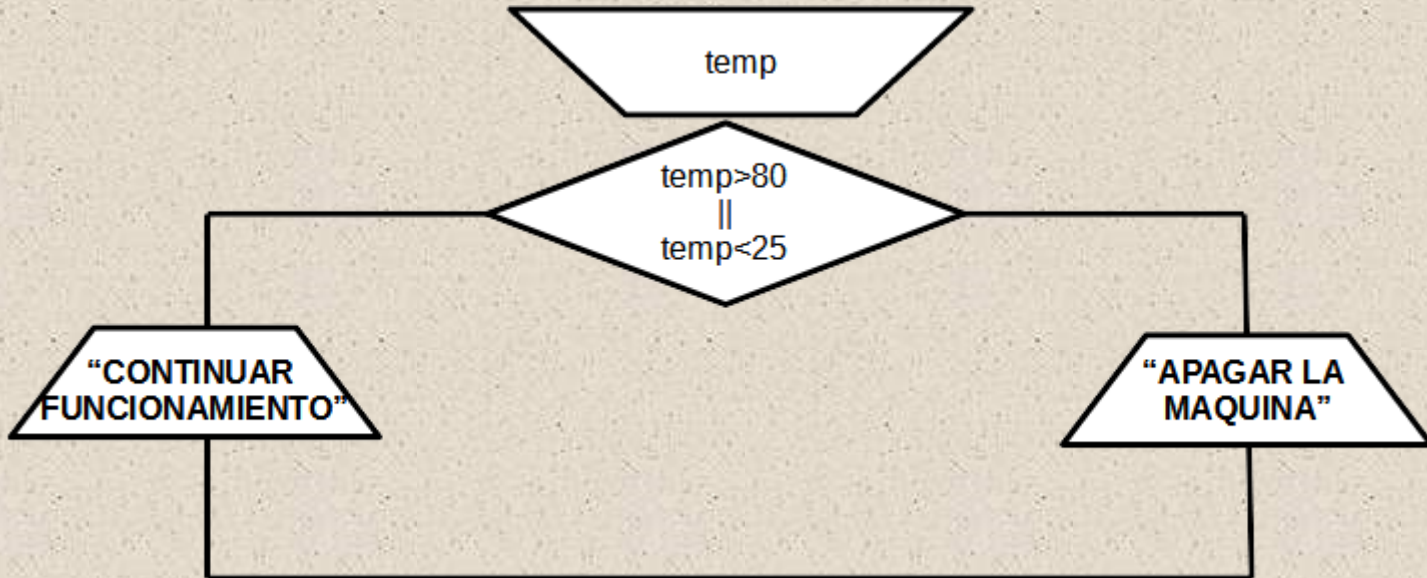
Hacer un programa para que al ingresar un valor de temperatura se informe si debe apagarse, o continuar funcionando.



```
int main(){
    int temp;
    cin>>temp;
    if(temp>80){
        cout<<"APAGAR LA MAQUINA";
    }
    else {
        if(temp<25){ cout<<"APAGAR LA MAQUINA";}
        else {cout<<"CONTINUAR FUNCIONAMIENTO";}
    }
    return 0;
}
```

- Una máquina acepta una temperatura de trabajo entre 25 y 80 grados, incluyendo ambos extremos. Si la temperatura baja de 25, o sube a más de 80 debe apagarse.

Hacer un programa para que al ingresar un valor de temperatura se informe si debe apagarse, o continuar funcionando.



```
int main(){
    int temp;
    cin>>temp;
    if(temp>80 || temp<25){
        cout<<"APAGAR LA MAQUINA";
    }
    else {
        cout<<"CONTINUAR FUNCIONAMIENTO";
    }
    return 0;
}
```

# MATERIAL DE TRABAJO

- En el Aula Virtual de la materia:
  - Apuntes teóricos.
  - Guías de ejercicios
- - Videos