

CLASE 0

Programación Pascal

Temas de la clase

1. Introducción a la Programación Pascal.
2. Ejercitación con operaciones de Vector y Lista
3. Resolución de un problema

1. Introducción a la programación Pascal

1. Pasos para la escritura de un programa

1. Edición

2. Compilación

3. Ejecución

2. Operación Random



Actividades en Máquina

- **Abrir de la Medioteca de Ideas:** **ProgramaNumAleatorio**
(botón derecho y Guardar como...)

Utilizando **ProgramaNumAleatorio** realice las siguientes actividades:

- **ACTIVIDAD 1**
 - a) Compile y ejecute el programa
 - b) ¿Qué hace el programa?



Actividades en Máquina

▪ ACTIVIDAD 2

Se propone simular un juego que consiste en contar la cantidad de veces que coinciden el valor aleatorio (generado por la operación Random de 0 a 10) y un valor ingresado por teclado. El juego finaliza cuando se ingresa por teclado el valor 5.

Nota: Utilice como base el programa de la Actividad 1.



Actividades en Máquina

ACTIVIDAD 3: Crear **ProgramaListas**

1. Utilizando el *slide* 14 de Clase13Listas.ppt, implementar el módulo CrearListaAgregarAdelante (de enteros y sin orden).
2. Utilizando los *slides* 18 y 19 de Clase13Listas.ppt, implementar el módulo CrearListaAgregarAtras (de enteros y sin orden).
3. Utilizando los *slides* 24 y 25 de Clase13Listas.ppt, implementar el módulo CrearListaOrdenada (de enteros ordenados de menor a mayor).
4. Adaptar el módulo “recorrido” del *slide* 11 de Clase13Listas.ppt para implementar el módulo ImprimirLista. El módulo debe mostrar los valores enteros de la lista recibida por parámetro.
5. Escriba el cuerpo principal del **ProgramaListas** que invoque a los módulos ya implementados para crear y mostrar cada una de las listas generadas.



Actividades en Máquina

ACTIVIDAD 4: Crear **ProgramaVectores**

1. Utilizando *slide* 27 de Clase10Vectores.ppt, implementar el módulo CrearVector (de enteros y sin orden)
2. Implementar un módulo ImprimirVector que reciba el vector y su dimensión lógica y muestre los elementos del vector de la siguiente forma:

```
Nros almacenados:  
-----  
19 | 07 | 42 | 76 | 96 | 26 | 19 | 70 |  
-----
```

3. Escriba el cuerpo principal del **ProgramaVectores** que invoque a los módulos ya implementados para crear y mostrar cada uno de los vectores generados.



Actividades en Máquina

ACTIVIDAD 5: Implementar **ProgramaVectorDeListas** para resolver el siguiente problema:

Se cuenta con la información (en papel) de los 15 empleados de una empresa. De cada empleado se lee el código, apellido, año de ingreso a la empresa (1980..2018) y su categoría (1..4).

El programa debe:

- Guardar los datos de los empleados ordenados alfabéticamente por apellido y agrupados por categoría.
- Una vez guardados, mostrar los apellidos y códigos de los empleados de cada categoría.

Enviar a través de la Mensajería de Ideas, **ProgramaVectorDeListas.pas** al docente asignado al grupo.