

Apellido: Suarez

Nombres: Josue

Legajo: 20474/6

Conteste las preguntas CON LAPICERA EN ESTA HOJA, de otra forma no se considerará respondida la pregunta.

CyPLP 2023

EMT-3-B

Verdadero o Falso

Marque con una cruz las respuestas verdaderas.

- ☐ En C, si asignamos a una variable puntero, la dirección de otra variable, estamos seguros que la variable puntero nunca contendrá referencias sueltas
- ☒ Un paradigma de programación representa un modelo para resolver problemas computacionales
- ☒ La forma de detener una excepción es una de las preguntas que debemos respondernos cuando evaluamos este concepto (excepciones) en un lenguaje de programación.

Pregunta

```
1  procedure Program is
2  e: exception
3  ...
4  Begin
5  ...
6  .. if (condError) then
7      raise e;
8  endif
9  ....
10 Exception
11 when e : begin ...
12             ... (raise)
13             End
14 When others Begin
15             ...
16             End
17 end Program;
```

Para este programa en ADA indique de qué forma simularía el método por reasunción utilizando los constructores del lenguaje cuando se levanta una excepción en la línea 7. Justifique indicando qué instrucciones utilizaría y en qué lugar del código las ubicaría (números de línea). Puede incluir pseudocódigo.

Respuesta

Para simular la reasunción utilizo  
un etiqueta o referencia a la cual salto / regreso en la  
línea 9 luego se procesa la excepción en la línea 12

Otro del estilo    label : proseguir    en la línea 7  
                     goto : proseguir    en la línea 12

Si no existen etiquetas en español → el raise es un  
procedimiento donde se maneja la excepción por parte del programador  
luego de un llamado continúan con el resto del código.

## Pregunta

<pre>rel(a,b). rel(b,c). rel(a,c):-rel(a,b),rel(b,c).</pre>	<pre>var a,b,c:integer; rel(a,b); //relaciona a la variable a con b y retorna true rel(b,c); //relaciona a la variable a con b y retorna true if(rel(a,b) and rel(b,c)) rel(a,c)</pre>
---	--

Indique cuál de los dos códigos pertenece a un lenguaje lógico y qué componentes (cláusulas) encuentra en él describiéndolos claramente.

Respuesta

El código de la izquierda pertenece a un lenguaje

lógico ya que se encuentra la definición de los elementos primitivos rel en función de a y b y en función de b y c. Esta son usadas posteriormente para establecer la rel entre a y c donde se nota por el ; y la representación de la rel previamente establecida.  
repetido por,

## Pregunta

```
1 #include <stdio.h>
2 int main()
3 {
4     static int i;
5     int res=0;
6     bool modificado=false;
7     leerIA10(i); //lee del teclado el valor numérico de i del 1 al 10
8     switch(i){
9     case 1: res=1; modificado=true;
10    case 2: if(modificado==false) res=2; modificado=true;
11    case 3: if(modificado==false) res=3; modificado=true;
12    case 4: if(modificado==false) res=4; modificado=true;
13    case 5: if(modificado==false) res=5; modificado=true;
14    default: res=11; modificado=true;
15    }
16    return 0;
17 }
```

Lea el siguiente fragmento de código en C y determine qué situaciones pueden presentarse en el uso de la sentencia de selección. Indique qué particularidades presenta esta sentencia en este caso en particular.

La principal particularidad de esta sentencia es que no se usan los

break en los casos de números de termino la evaluación de los

números. Si el número tiene un valor entre 6 y 10 inclusive solo se ejecuta el caso default.

Caso i=1, no entra al primer caso, luego al segundo y finalmente al

Por el caso de valor entre 1 a 5 y entra en el caso correspondiente asignando el valor a res, pero independientemente del caso termina en el default por la ausencia de break.