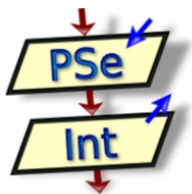


CURSO DE PROGRAMACIÓN FULL STACK

SUBPROGRAMAS CON PSEINT

FUNCIONES



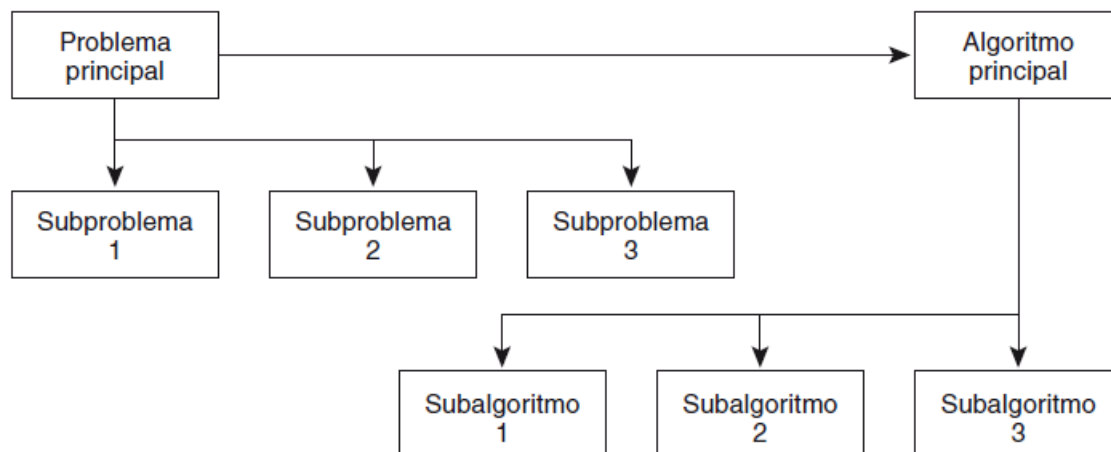
GUÍA DE SUBPROGRAMAS

SUBPROGRAMAS

Un método muy útil para solucionar un problema complejo es dividirlo en subproblemas — problemas más sencillos— y a continuación dividir estos subproblemas en otros más simples, hasta que los problemas más pequeños sean fáciles de resolver. Esta técnica de dividir el problema principal en subproblemas se suele denominar “divide y vencerás”.

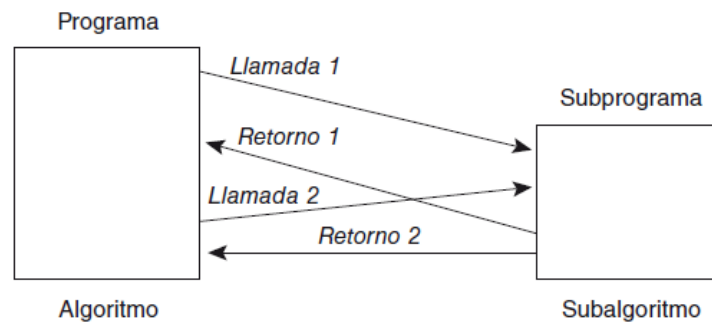
Este método de diseñar la solución de un problema principal obteniendo las soluciones de sus subproblemas se conoce como diseño descendente (top-down). Se denomina descendente, ya que se inicia en la parte superior con un problema general y se termina con varios subproblemas de ese problema general y las soluciones a esos subproblemas. Luego, las partes en que se divide un programa deben poder desarrollarse independientemente entre sí.

Las soluciones de un diseño descendente pueden implementarse fácilmente en lenguajes de programación y se los denomina subprogramas o sub-algoritmos si se emplean desde el concepto algorítmico.

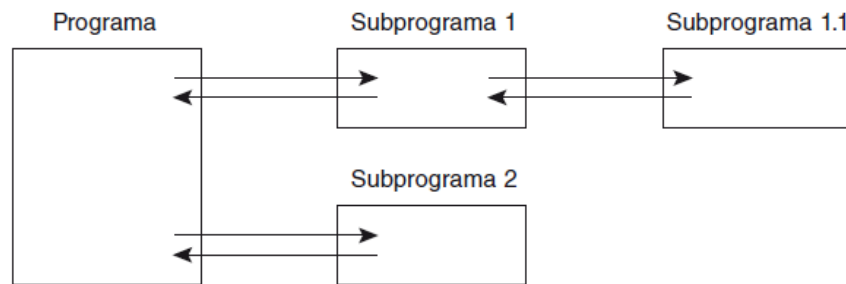


El problema principal se soluciona por el correspondiente programa o algoritmo principal, mientras que la solución de los subproblemas será a través de subprogramas, conocidos como **procedimientos** o **funciones**. Un subprograma es un como un mini algoritmo, que recibe los *datos*, necesarios para realizar una tarea, desde el programa y devuelve los *resultados* de esa tarea.

Cada vez que el subprograma es invocado, el algoritmo va al subprograma invocado y se realiza el subprograma, y a su vez, un subprograma puede llamar a otros subprogramas.



Un programa con un subprograma: función y procedimiento



Un programa con diferentes niveles de subprogramas

FUNCIONES

Matemáticamente una función es una operación que toma uno o más valores llamados *argumentos* y produce un resultado.

Cada función se evoca utilizando su nombre en una expresión con los argumentos encerrados entre paréntesis. A una función no se le llama explícitamente, sino que se le invoca o referencia mediante un nombre y una lista de parámetros.

Declaración de una función

Cada función se crea fuera de nuestro algoritmo y requiere de una serie de pasos que la definen. Una función como tal subalgoritmo o subprograma tiene una constitución similar a los algoritmos. Esta comenzará con la palabra reservada **Función** y termina con la palabra **FinFunción** al igual que un Algoritmo. Al lado de nuestra palabra **Funcion**, comenzaremos la creación de nuestra función, esta constará de una cabecera que comenzará con un nombre para el **valor devuelto por la función**. El valor devuelto será una variable que definiremos dentro del cuerpo de nuestra función, ahí la daremos un tipo de dato. Este valor devuelto debe ser el resultado de la tarea que hemos dividido del problema general.

Después, va a ir el nombre de nuestra función y a continuación, entre paréntesis los parámetros de dicha función. Los parámetros van a ser los datos que necesitamos que nos envíe el algoritmo para realizar el subproblema en cuestión. Estos se escriben poniendo el nombre de la variable a recibir, sin su tipo de dato, y si quisiéramos pasar más de una variable, los separamos con comas. Los parámetros no son obligatorios a la hora de usar un subprograma, podemos tener una función sin parámetros, aunque es poco común.

Por ultimo, irá el cuerpo de la función, que será una serie de acciones o instrucciones cuya ejecución hará que se asigne un valor al nombre de la función. Esto determina el valor particular del resultado que ha de devolverse al programa llamador.

El algoritmo o programa llama o invoca a la función con el nombre de esta última en una expresión seguida de una lista de argumentos que deben coincidir en cantidad, tipo y orden con los parámetros de la función. Se denominan argumentos a las variables o valores declarados en el algoritmo. Cuando se realiza una llamada a la función, los "valores" pasados o enviados a la función se denominan argumentos.

SINTAXIS

Funcion `variable_de_retorno <- Nombre (Parámetros)`

Definir `variable_de_retorno` como Tipo de Dato

`<acciones>` //cuerpo de la función

FinFuncion

- **Parámetros:** uno o más parámetros de la siguiente forma: (parámetro 1 [Por Valor/Por Referencia], parámetro 2 [Por Valor/Por Referencia],...).
- **Nombre asociado con la función:** que será un nombre de identificador válido.
- **<acciones>:** instrucciones que constituyen la definición de la función y que debe contener alguna instrucción mediante la cual se asigne un valor a la `variable_de_retorno`.
- **Variable_de_retorno:** contiene el resultado que devuelve la función que debe coincidir con el tipo de dato de retorno.

Invocación a las Funciones

Una función puede ser llamada de la siguiente forma:

`nombre_función(Argumentos)`

- `nombre_función:` *función que va a llamar.*
- `argumentos:` *constantes, variables, expresiones.*

Cada vez que se llama a una función desde el algoritmo principal se establece automáticamente una correspondencia entre los argumentos y los parámetros. Debe haber exactamente el mismo número de parámetros que de argumentos en la declaración de la función y se presupone una correspondencia uno a uno de izquierda a derecha entre los argumentos y los parámetros.

Además cuando se llama a la función está va a devolver el resultado de las acciones realizadas en la función(variable de retorno) este resultado debe ser "atrapado" en el algoritmo. Ya sea para usarlo o solo para mostrarlo, por lo que al llamar una función debemos, o asignarle el resultado a una variable o concatenar el llamado de una función con un escribir

Ejemplo:

`variable = nombre_funcion(argumentos).`

`Escribir nombre_funcion(argumentos).`

Una llamada a la función implica los siguientes pasos:

1. A cada argumento se le asigna el valor real de su correspondiente parámetro.
2. Se ejecuta el cuerpo de acciones de la función.
3. Se devuelve el valor de la función y se retorna al punto de llamada.

Entonces para resumir se puede decir que la función tiene cinco componentes importantes:

- el **identificador**: va a ser el nombre de la función, mediante el cual la invocaremos.
- los **parámetros** son los valores que recibe la función para realizar una tarea.
- los **argumentos**, son los valores que envía el algoritmo a la función.
- las **acciones de la función**, son las operaciones que hace la función.
- **valor de retorno**(o el **resultado**) , es el valor final que entrega la función. La función devuelve un *único valor*.

Ámbito: Variables Locales y Globales

Las variables utilizadas en los programas principales y subprogramas se clasifican en dos tipos: *variables locales* y *variables globales*.

Una **variable local** es aquella que está declarada y definida dentro de un subprograma, en el sentido de que está dentro de ese subprograma, es distinta de las variables con el mismo nombre declaradas en cualquier parte del programa principal y son variables a las que el algoritmo principal no puede acceder de manera directa.

El significado de una variable se confina al procedimiento en el que está declarada. Cuando otro subprograma utiliza el mismo nombre se refiere a una posición diferente en memoria. Se dice que tales variables son locales al subprograma en el que están declaradas.

Una **variable global** es aquella que está declarada en el programa o algoritmo principal, del que dependen todos los subprogramas y a las que pueden acceder los subprogramas, a través del paso de argumento. La parte del programa/algoritmo en que una variable se define se conoce como ámbito o alcance (scope, en inglés).

El uso de variables locales tiene muchas ventajas. En particular, hace a los subprogramas independientes, siendo solo la comunicación entre el programa principal y los subprogramas a través de la lista de parámetros.

Una variable local a un subprograma no tiene ningún significado en otros subprogramas. Si un subprograma asigna un valor a una de sus variables locales, este valor no es accesible a otros programas, es decir, no pueden utilizar este valor. A veces, también es necesario que una variable tenga el mismo nombre en diferentes subprogramas. Por el contrario, las variables globales tienen la ventaja de compartir información de diferentes subprogramas sin la necesidad de ser pasados como argumento

Recursión

Una función o procedimiento que se puede llamar a sí mismo se llama recursivo. La recursión (recursividad) es una herramienta muy potente en algunas aplicaciones, sobre todo de cálculo. La recursión puede ser utilizada como una alternativa a la repetición o estructura repetitiva. El uso de la recursión es particularmente idóneo para la solución de aquellos problemas que pueden definirse de modo natural en términos recursivos. La escritura de un procedimiento o función recursiva es similar a sus homónimos no recursivos; sin embargo, para evitar que la recursión continúe indefinidamente es preciso incluir una condición de terminación, que suele hacerse con una estructura condicional.