







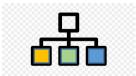
Conceptos de Algoritmos Datos y Programas

CADP – Temas de la clase de hoy



Modularización

Alcance de variables





Extensión

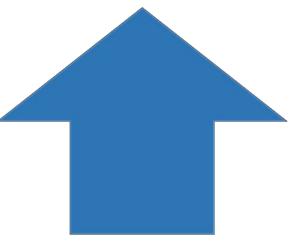
Modificaciones

Los tratamos de resolver con:

Abstracción

Descomposición

Independencia Funcional







MODULARIZAR

Significa dividir un problema en partes funcionalmente independientes, que encapsulen operaciones y datos.

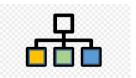


No se trata simplemente de subdividir el código de un sistema de software en bloques con un número de instrucciones dado.



Separar en funciones lógicas con datos propios y datos de comunicación perfectamente especificados.

MODULARIZAR



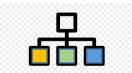
RECORDAR



Cada subproblema está en un mismo nivel de detalle.

Cada subproblema puede resolverse independientemente.

Las soluciones de los subproblemas puede combinarse para resolver el problema original.





MODULO

Tarea específica bien definida se comunican entre sí adecuadamente y cooperan para conseguir un objetivo común.

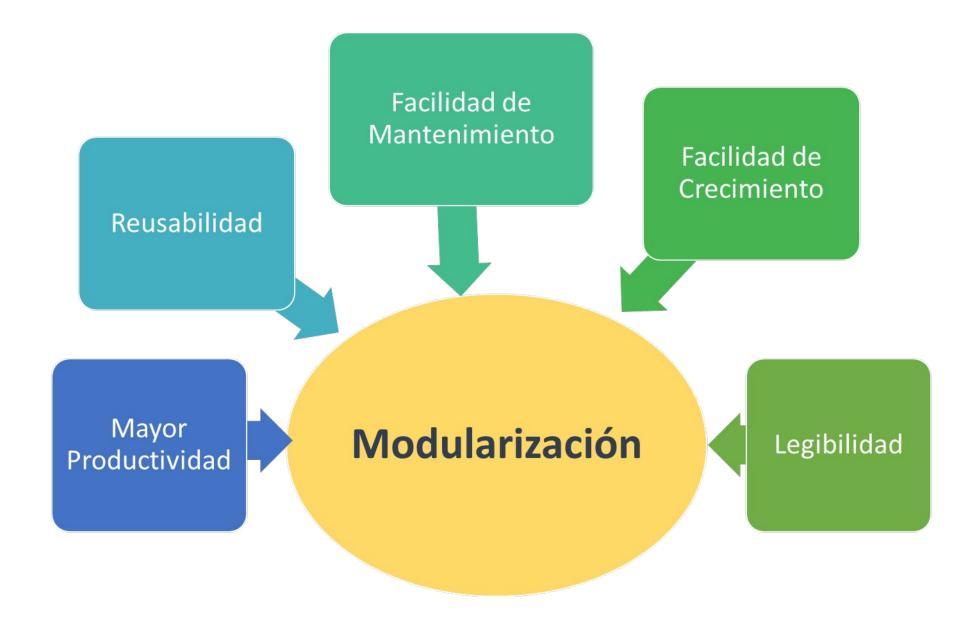
Encapsula acciones tareas o funciones.

En ellos se pueden representar los objetivos relevantes del problema a resolver.

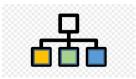
Existen diferentes metodologías para usarlos en los programas en particular nosotros usaremos la METODOLOGIA TOP-DOWN

VENTAJAS

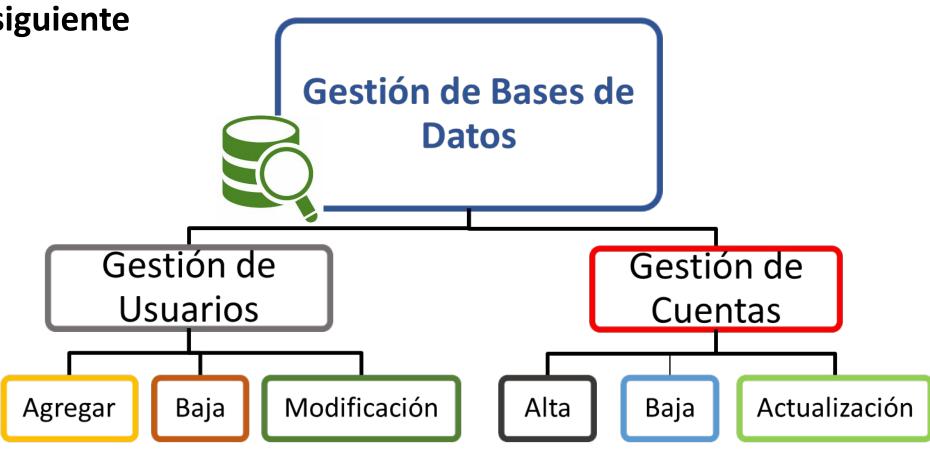




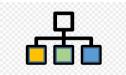
VENTAJAS



Supongamos que tenemos que resolver el siguiente proyecto

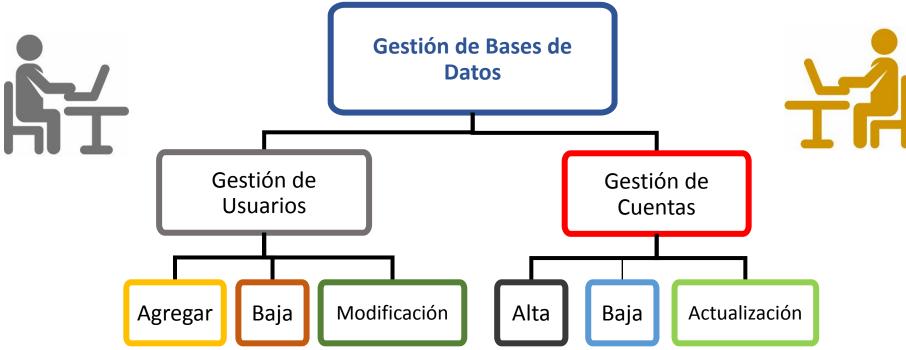


VENTAJAS

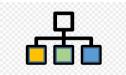


Al dividir un sistema de software en módulos funcionalmente independientes, un equipo de desarrollo puede trabajar simultáneamente en varios módulos, incrementando la productividad (es decir reduciendo el tiempo de desarrollo global del sistema).

Mayor Productividad

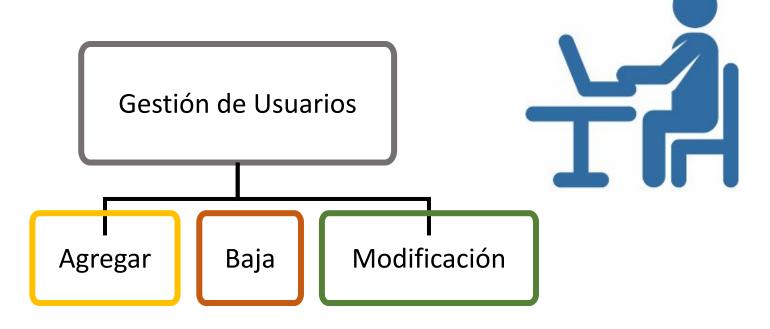


VENTAJAS

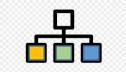


Un objetivo fundamental de la Ingeniería de Software es la reusabilidad, es decir la posibilidad de utilizar repetidamente el producto de software desarrollado. Naturalmente la descomposición funcional que ofrece la modularización favorece el reuso.

Reusabilidad

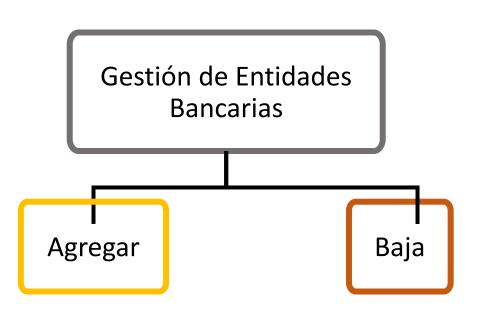


VENTAJAS



Los sistemas de software reales crecen (es decir aparecen con el tiempo nuevos requerimientos del usuario). La modularización permite disminuir los riesgos y costos de incorporar nuevas prestaciones a un sistema en funcionamiento.

Facilidad de crecimiento





VENTAJAS



Un efecto de la modularización es una mayor claridad para leer y comprender el código fuente. El ser humano maneja y comprende con mayor facilidad un número limitado de instrucciones directamente relacionadas.

Legibilidad

ALTERNATIVAS



Fortran

Subrutine

Modula

• Module

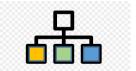
Ada, Pascal, C

Procedure/Function

Orientado a objetos

Class

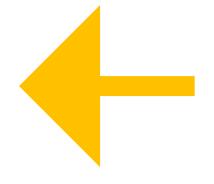
PROCEDIMIENTOS



```
Programa nombre areas
```

Procesos

proceso nombre
variables
comenzar



Cómo son?
Cómo se declaran?
Cómo se usan?

fin

variables

comenzar

fin

PROCEDIMIENTOS





Clase 3

PROCEDIMIENTO

Conjunto de instrucciones que realizan una tarea especifica y retorna 0, 1 ó más valores.

PROCEDIMIENTOS



INVOCACION

```
Program uno;
Const
Type
procedure auxiliar;
Var
 x:integer;
begin
 x := 8;
end;
```

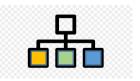


Var

....

Begin
auxiliar;
End.

FUNCIONES





FUNCION

Conjunto de instrucciones que realizan una tarea especifica y retorna un único valor de tipo simple.

Function nombre :tipo;

var

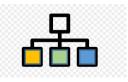
begin

• • • •

Qué diferencias se ven con los procedimientos?

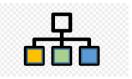
end;

FUNCIONES



```
CARACTERISTICAS
                            Nombre de la
                               función
      Function nombre() :tipo;
      var
                                          Debe ser de
                                          tipo simple
                     Variables
      begin
                      locales
       nombre:= valor a retornar;
      end;
                          Valor que
                         devuelve la
Clase 3
                           función
```

FUNCIONES



CARACTERISTICAS

```
program uno;

Function auxiliar: real;
Var
  x, y, cociente :real;
```

El valor que se calcula (cociente) debe ser el mismo tipo al que devuelve la función

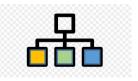
Cómo se invoca?

begin

```
x:= 10;
y:= 4;
cociente:= x/y;
auxiliar:= cociente;
end;
```

La asignación del nombre de la función a la variable que retorna debe ser la última instrucción.

FUNCIONES



INVOCACION POR SU NOMBRE

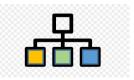
Invocación usando variable

El resultado se asigna a una variable del mismo tipo que devuelve la función.

```
program uno;
Function auxiliar: real;
Var
 x, y, cociente:real;
begin
   x := 10;
   y := 4;
   cociente:= x/y;
   auxiliar:= cociente;
end;
Var
  aux:real;
begin
   aux:= auxiliar;
   write (aux);
end.
```

El retorno de la función es a la misma línea de invocación

FUNCIONES



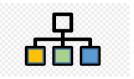
INVOCACION POR SU NOMBRE

Invocación en un while/if

El resultado se asigna a una variable del mismo tipo que devuelve la función.

```
program uno;
Function auxiliar: real;
Var
 x, y, cociente:real;
begin
   x := 10;
   y := 4;
   cociente:= x/y;
                                    El retorno de la
   auxiliar:= cociente;
                                    función es a la
end;
                                    misma línea de
Var
                                      invocación
  aux:real;
begin
   while (auxiliar = 5.5) do
   if (auxiliar = 5.5) then
end.
```

FUNCIONES



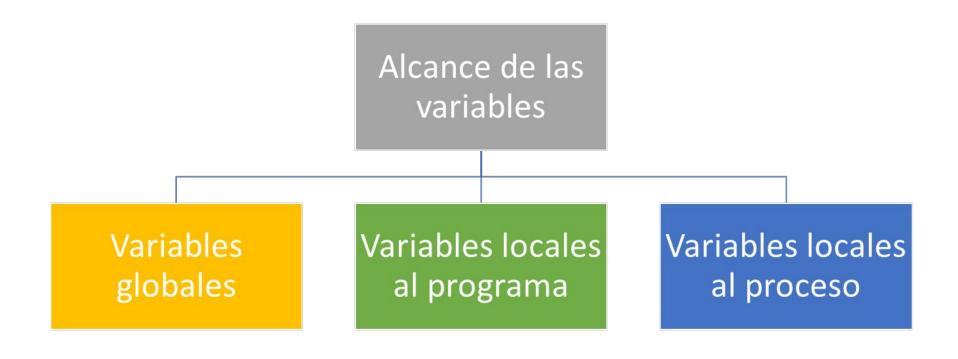
INVOCACION POR SU NOMBRE

Invocación en un write

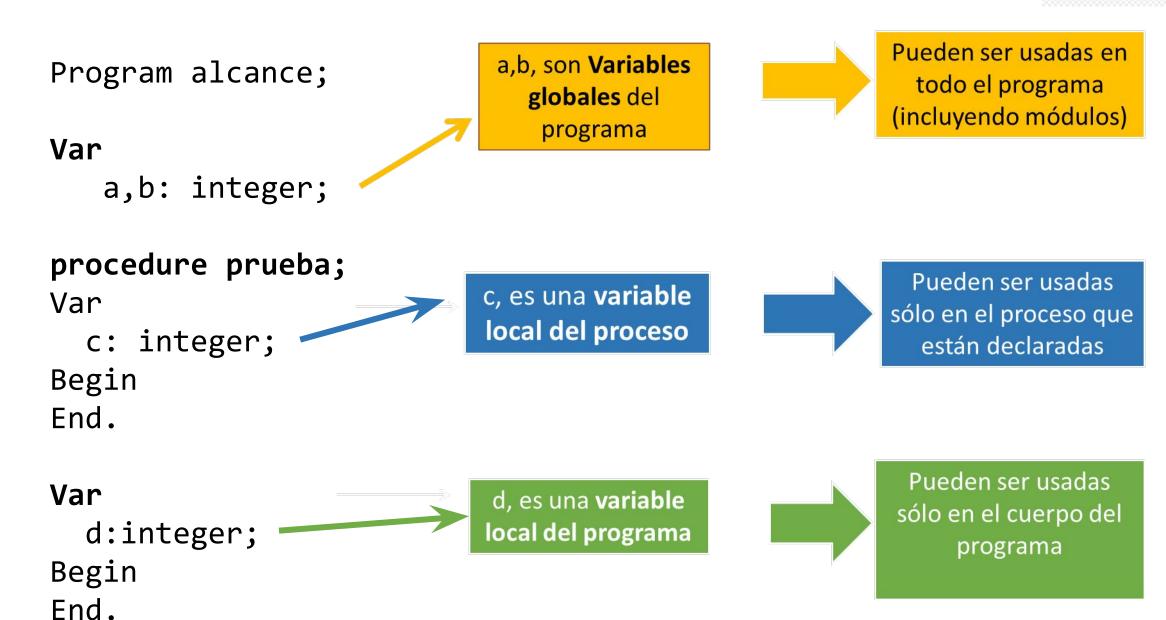
El resultado se puede mostrar en una sentencia write.

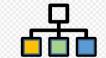
```
program uno;
Function auxiliar: real;
Var
 x, y, cociente:real;
begin
   x := 10;
   y:= 4;
   cociente:= x/y;
   auxiliar:= cociente;
end;
begin
   write ('El resultados es,auxiliar);
end.
```











```
Program alcance;
Const
Type
Var
   a,b: integer;
Procedure prueba;
Var
  c: integer;
Begin
End.
Var
  d:integer;
Begin
End.
```

```
Program alcance;
Const
Type
Var
   a,b: integer;
Procedure prueba;
Var
  c: integer;
Begin
End.
Var
  d:integer;
Begin
End.
```

```
Program alcance;
Const
Type
Var
   a,b: integer;
Procedure prueba;
Var
  c: integer;
Begin
End.
```

```
Var
d:integer;
Begin
End.
```





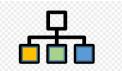
Qué imprime?

```
Program alcance;
Var
  x,y: integer;
Procedure prueba;
Var
  x:integer;
Begin
   x := 34 DIV 3;
   write (x);
End;
Var
  x:integer;
Begin
   x:= 8; y:=9;
   prueba;
   write (x);
   write (y);
End.
```

```
Variables de programa (globales)
 x:=
 y:= 9
Variables del proceso prueba
  X := 11
                      Imprime 11
```

```
x:= 8 Imprime 8 Imprime 9
```

Variables del programa (locales)





Qué imprime?

```
Program alcance;
Var
  x,y: integer;
Procedure prueba;
Var
  x:integer;
Begin
   x := 34 DIV 3;
   write (x);
End;
Var
  x:integer;
Begin
   x := 8;
   prueba;
   write (x);
   write (y);
End.
```

```
Variables de programa (globales)
  x:=
  y:=
Variables del proceso prueba
  X := 11
                   Imprime 11
```





Qué imprime?

```
Program alcance;
Var
  x: integer;
Procedure prueba;
Var
  x:integer;
Begin
   x := 34 DIV 3;
   write (x);
End;
Var
  x:integer;
Begin
   x := 8;
   prueba;
   write (x);
   write (y);
End.
```

```
Variables de programa (globales)
 X :=
Variables del proceso prueba
  X := 11
                   Imprime 11
```



Si es una variable utilizada en un proceso

- Se busca si es variable local
- Se busca si es un parámetro
- Se busca si es variable global al programa

Si es una variable usada en un programa

- Se busca si es variable local al programa
- Se busca si es variable global al programa





```
Program uno;
Var
x,a,b: integer;
procedure prueba;
   var
     x: integer;
   begin
      x := 5;
      write (x);
   end;
Begin
  x := 10;
  prueba;
  write (x);
End.
```

```
Program dos;
Var
 x,a,b: integer;
procedure prueba;
  Begin
      write (x);
   End;
Begin
  x := 5;
  prueba;
  write (x);
End.
```

```
Program tres;
Var
 x : char;
procedure prueba;
  Var
     x:integer;
   Begin
      x := 4;
      write (x);
   End;
Begin
  x := 'a';
  prueba;
  write (x);
End.
```





```
Program uno;
Var
 x,a,b: integer;
procedure prueba;
   type
    días = 1...7;
   var
     x: integer;
   begin
      x := 5;
   end;
Begin
  x := 10;
  prueba;
  write (x);
End.
```

Se puede declarar un tipo nuevo dentro de un módulo?

Si se puede donde puedo declarar variables de ese tipo nuevo?



```
Program uno;
procedure prueba;
   procedure auxiliar
   var
   begin
   end;
   var
     x: integer;
   begin
      x := 5;
   end;
Begin
  prueba;
End.
```

```
Se puede declarar un procedimiento dentro de otro?
```

Si se puede, desde donde se puede invocar a ese nuevo procedimiento?



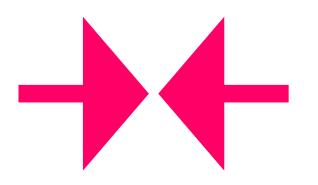
```
Program uno;
Var
                                 Se puede? A que x se
x:integer;
procedure prueba;
                                 hace referencia?
  procedure auxiliar;
  var
  begin
                                Se puede? A que x se
    x := 4;
                                hace referencia?
  end;
 var
  x: integer;
 begin
   x := 5;
 end;
Begin
 prueba;
End.
```

COMUNICACION



COMUNICACIÓN ENTRE MODULOS





Módulo B

Variables Globales
Parámetros

