



Introducción a la Programación

Clases teóricas

por Pablo E. “Fidel” Martínez López

4. Expresiones y tipos





Repaso



- **Programar es comunicar** (con máquinas y personas)
- **Programas** (texto con diversos elementos)
 - **Comandos:** describen acciones
 - **Expresiones:** describen información
 - **Propósito, parámetros y precondiciones**
- **Procedimientos**
 - Para definir nuevos comandos
 - Permiten expresar **estrategia y representación de información**
 - Aportan legibilidad, reutilización, modificabilidad



- **Repetición simple**

- herramienta para evitar la repetición de código
- repite un número fijo de veces
- deben considerarse condiciones de borde

- **Parámetros**

- son agujeros en un procedimiento
- por cada uno hay que poner un argumento
- llevan un nombre y tienen un alcance
- proveen generalidad y abstracción



Tipos de datos

- Los comandos primitivos no aceptan cualquier argumento
 - **Poner** espera un color, **Mover** una dirección
- ¿Qué pasa si les damos otra cosa?

El parámetro de "Poner" debería ser un color pero es una dirección.



```
1 program {  
2  /*  */  
6  Poner(Sur)  
7 }
```



BOOM

El parámetro de "Poner" debería ser un color pero es una dirección.



- ¿Cómo saber si un comando va a hacer esto?
- Todas las expresiones tienen la misma forma
 - ¡pero no sirven para lo mismo!
- ¡Hace falta clasificar las expresiones!



- ¿Cuál criterio de clasificación utilizar?
 - Según el uso que le podemos dar
 - Eso da lugar a los ***tipos de datos***





- Hasta ahora hemos encontrado 3 tipos de datos
 - Colores
 - Direcciones
 - Números

Colores

Verde ▼

Rojo ▼

Azul ▼

Direcciones

Este ▼

Sur ▼

Norte ▼

Números

17

99

42

- El tipo sirve para saber qué dato poner en un argumento
- Entonces, los parámetros deben indicar cuál es ese tipo
 - Es parte del contrato de los procedimientos, en la parte de los parámetros

```
procedure DibujarCuadrado(colorDelCuadrado, longitudDelLado) {  
  /* PROPÓSITO: dibuja un cuadrado con bolitas usando el color  
    dado por colorDelCuadrado. El tamaño del cuadrado  
    está dado por longitudDelLado  
  
  PARÁMETROS:  
    * colorDelCuadrado:  
      un color que indica el color de las bolitas con las  
      que dibujar el cuadrado  
    * longitudDelLado:  
      un número que indica la cantidad de celdas que tiene  
      que tener de lado el cuadrado resultante  
  
  PRECONDICIONES:  
    * hay la cantidad indicada por longitudDelLado de celdas  
      al Norte y al Este de la celda actual  
  
  */
```



- Los parámetros son datos del tipo indicado
- ¡Debe respetarse el tipo al poner el argumento!

Dibujar cuadrado con:

color del cuadrado

longitud del lado

Rojo

7

Ok, concuerdan

Mal, no concuerdan

Dibujar cuadrado con:

color del cuadrado

longitud del lado

Este

Rojo



- Los parámetros son datos del tipo indicado
- ¡Debe respetarse el tipo al poner el argumento!

```
DibujarCuadrado_DeLado_(Rojo, 7)
```



Ok, concuerdan

```
DibujarCuadrado_DeLado_(Este, Rojo)
```

Mal, no concuerdan





- Los parámetros son datos del tipo indicado
- Y también debe respetarse donde se utiliza

Definir Dibujar cuadrado + 🐾

con color del cuadrado 🐾 -

con longitud del lado 🐾 -

repetir color del cuadrado veces

Poner longitud del lado

Mal, no concuerdan

Definir Dibujar cuadrado + 🐾

con color del cuadrado 🐾 -

con longitud del lado 🐾 -

repetir longitud del lado veces

Poner color del cuadrado

Ok, concuerdan



- Los parámetros son datos del tipo indicado
- Y también debe respetarse donde se utiliza

```
procedure DibujarCuadrado_DeLado_(colorDelCuadrado
                                     , longitudDelCuadrado) {
  /**/
  repeat (colorDelCuadrado) {
    Poner(longitudDelCuadrado)
  }
}
```

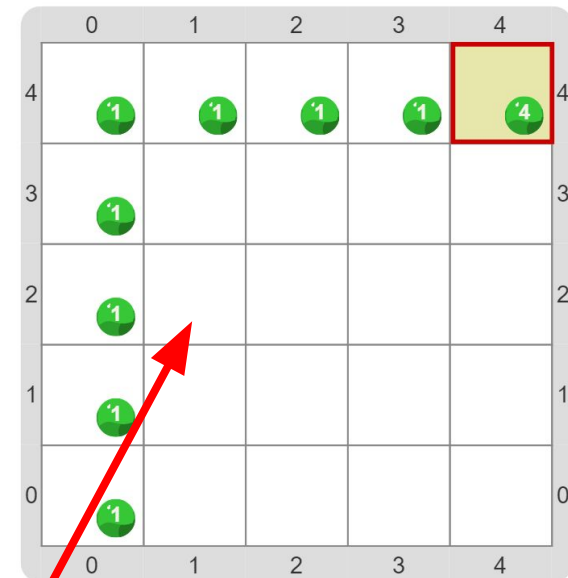
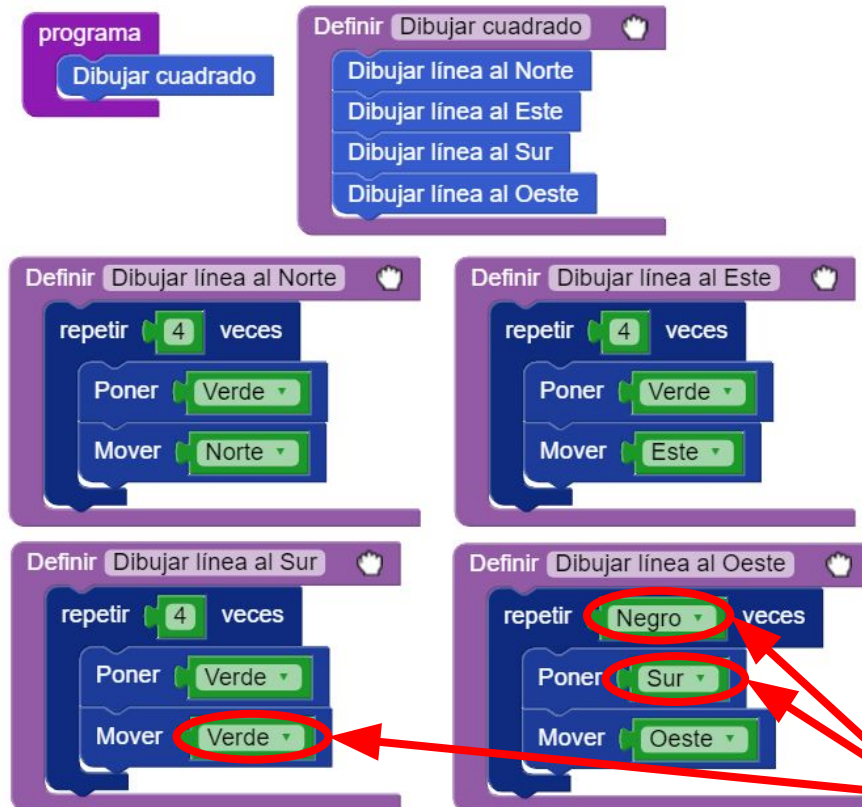
Mal, no concuerdan

```
procedure DibujarCuadrado_DeLado_(colorDelCuadrado
                                     , longitudDelCuadrado) {
  /**/
  repeat (longitudDelCuadrado) {
    Poner(colorDelCuadrado)
  }
}
```

Ok, concuerdan



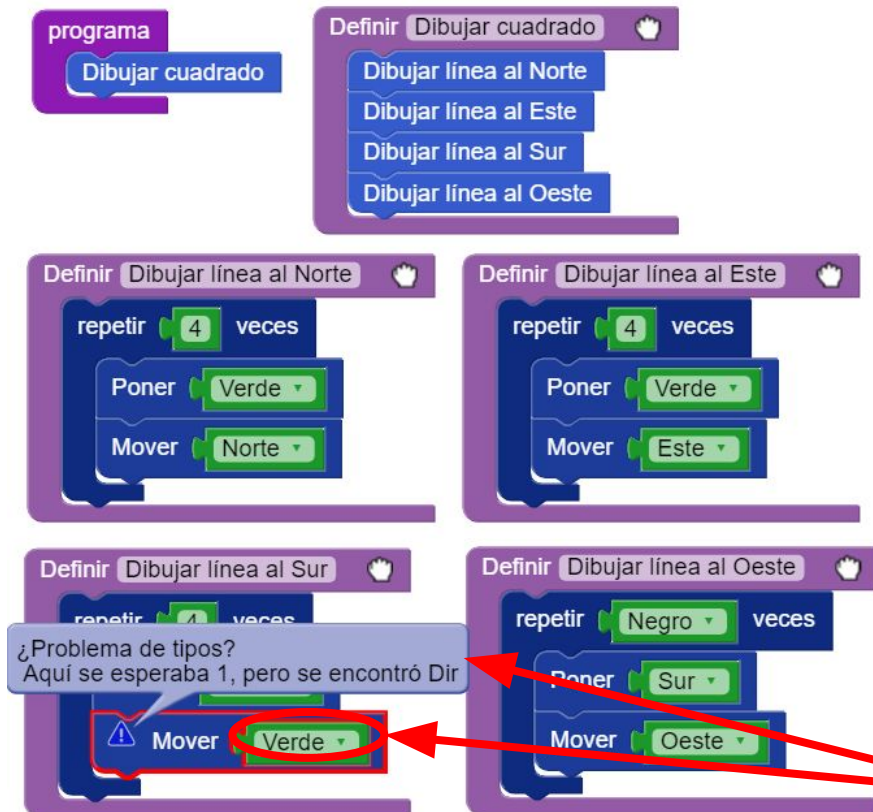
- ¿Podría ser que los comandos primitivos no fallasen cuando reciben un argumento de tipo incorrecto?
- ¿Ayudaría o sería más complicado?



Este sería el resultado si las operaciones incorrectas no fallasen



- ¿Podría ser que los comandos primitivos no fallasen cuando reciben un argumento de tipo incorrecto?
- ¿Ayudaría o sería más complicado?



BOOM

El parámetro de "Mover" debería ser una dirección pero es un color.

¡Si falla, avisa en qué lugar!



Expresiones primitivas y operadores



- ¿Cómo saber cuántas bolitas de cierto color hay en la celda actual? Se necesita una herramienta del lenguaje
- Las **expresiones primitivas** sirven para sensar el tablero
 - ejemplo: `nroBolitas (<color>)`



`nroBolitas(Rojo)`

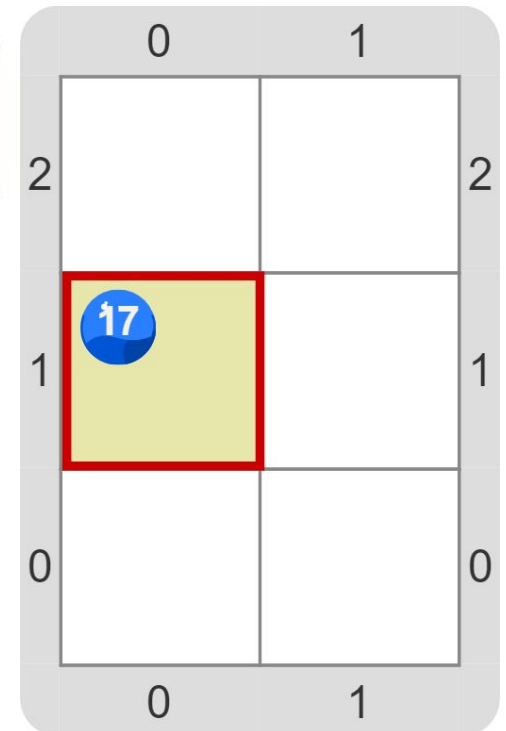
- La expresión `nroBolitas (<color>)` de tipo número, describe el número de bolitas de ese color en la celda actual



- Dado que **nroBolitas** (*<color>*) describe un número puede usarse en cualquier lugar en el que es necesario un número



¿Cuántas bolitas rojas se van a poner si se ejecuta en este tablero?

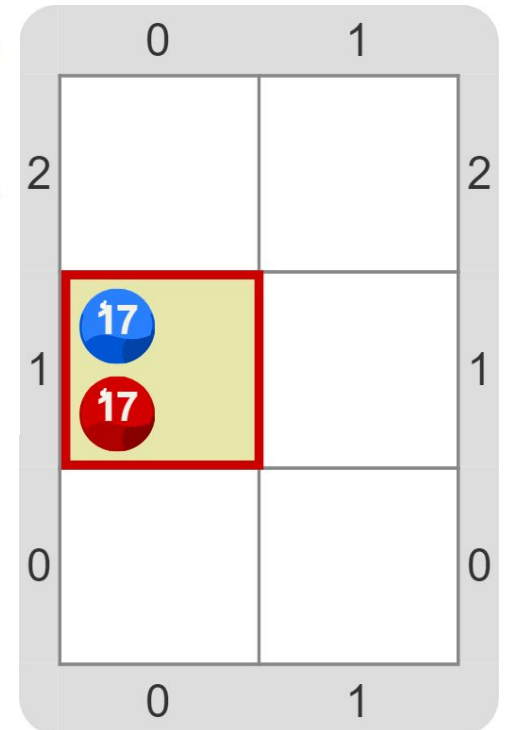




- Dado que **nroBolitas** (*<color>*) describe un número puede usarse en cualquier lugar en el que es necesario un número



¡La misma cantidad que haya de bolitas azules!

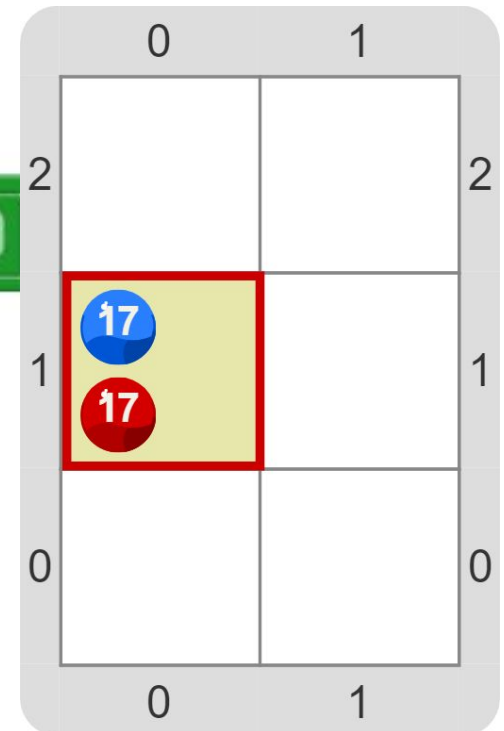




- Dado que **nroBolitas** (*<color>*) describe un número puede usarse en cualquier lugar en el que es necesario un número (¡es mejor con un procedimiento!)




¡La misma cantidad que haya de bolitas azules!

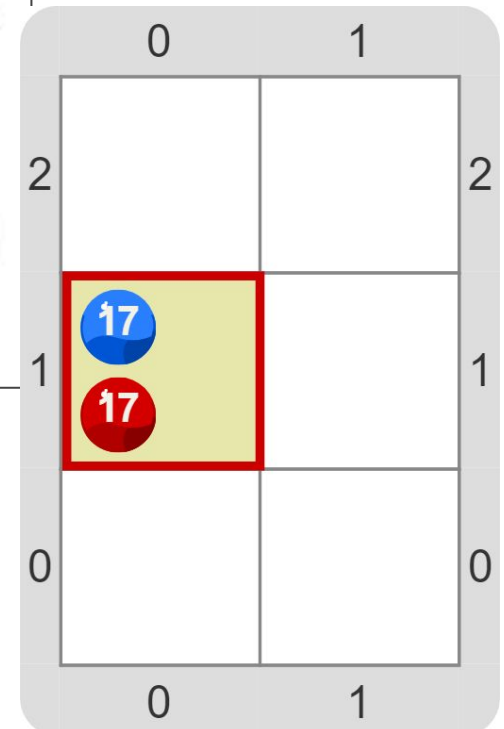




- Dado que **nroBolitas** (*<color>*) describe un número puede usarse en cualquier lugar en el que es necesario un número (¡es mejor con un procedimiento!)

```
procedure ImitarAzulesEnRojo() {  
  /*  */  
  Poner__Veces(Rojo  
               , nroBolitas(Azul))  
}
```

¡La misma cantidad que
haya de bolitas azules!

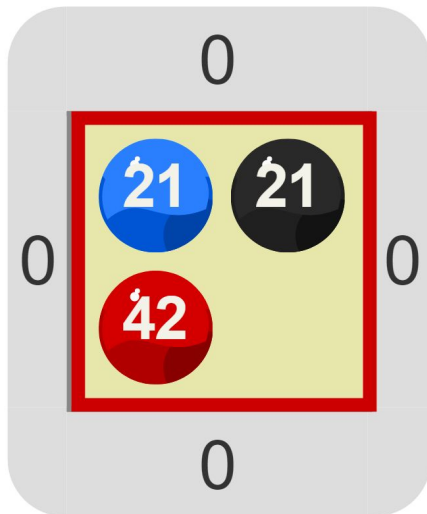




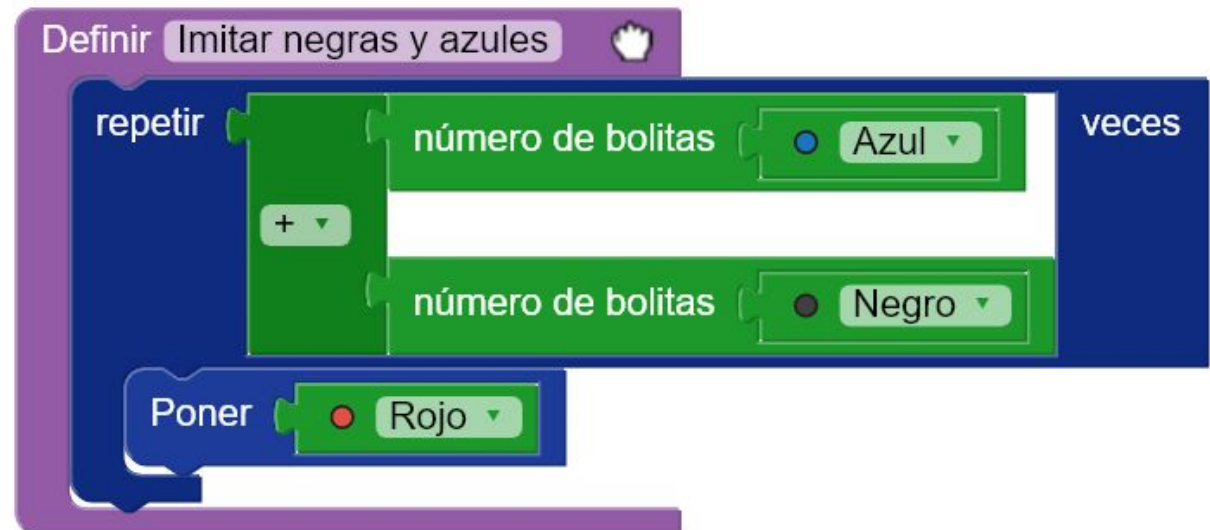
Operadores numéricos



- ¿Y si necesitamos sumar varios números de bolitas?
- Los ***operadores numéricos*** sirven para hacer cuentas con cualquier número (literal o tomado del tablero)

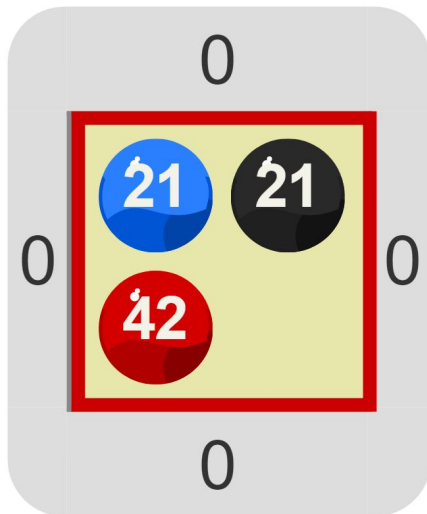


Aunque en el programa no dice el número resultante, ¡los números se suman para dar el resultado!

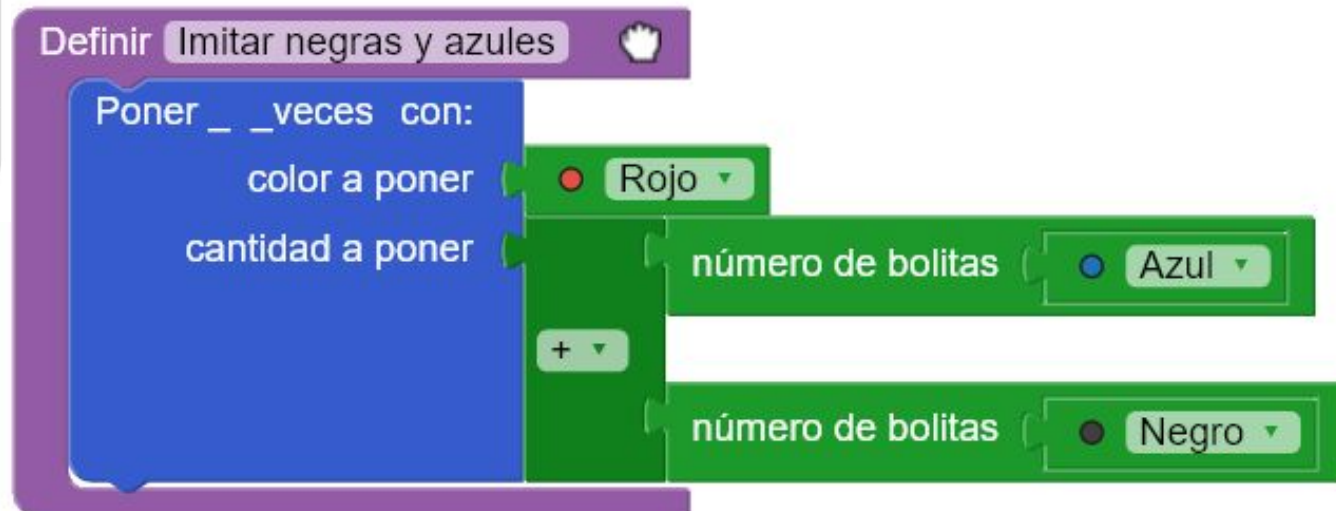




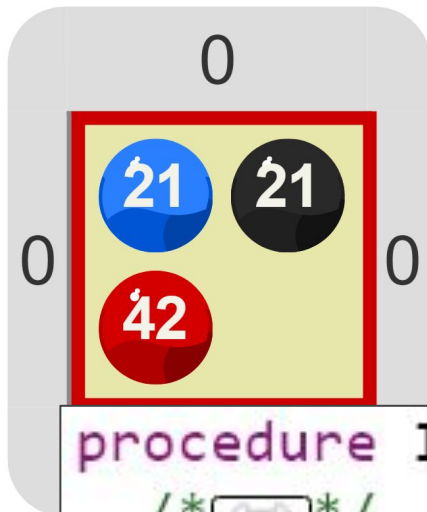
- ¿Y si necesitamos sumar varios números de bolitas?
- Los ***operadores numéricos*** sirven para hacer cuentas con cualquier número (literal o tomado del tablero)




Aunque en el programa no dice el número resultante, ¡los números se suman para dar el resultado!



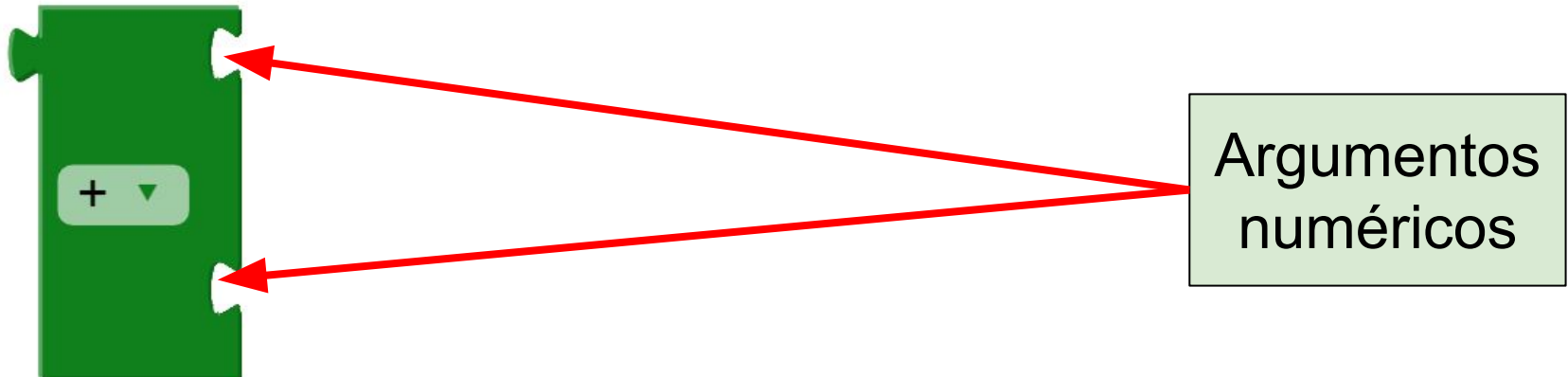
- ¿Y si necesitamos sumar varios números de bolitas?
- Los ***operadores numéricos*** sirven para hacer cuentas con cualquier número (literal o tomado del tablero)



Aunque en el programa no dice el número resultante, ¡los números se suman para dar el resultado!

```
procedure ImitarNegrasYAzules() {  
    /*  */  
    Poner__Veces(Rojo  
                , nroBolitas(Azul) + nroBolitas(Negro)  
                )  
}
```

- El operador de suma espera **dos argumentos**
 - Decimos que es un ***operador binario***
 - Esos argumentos deben ser de tipo número



- El operador de suma espera **dos argumentos**
 - Decimos que es un ***operador binario***
 - Esos argumentos deben ser de tipo número

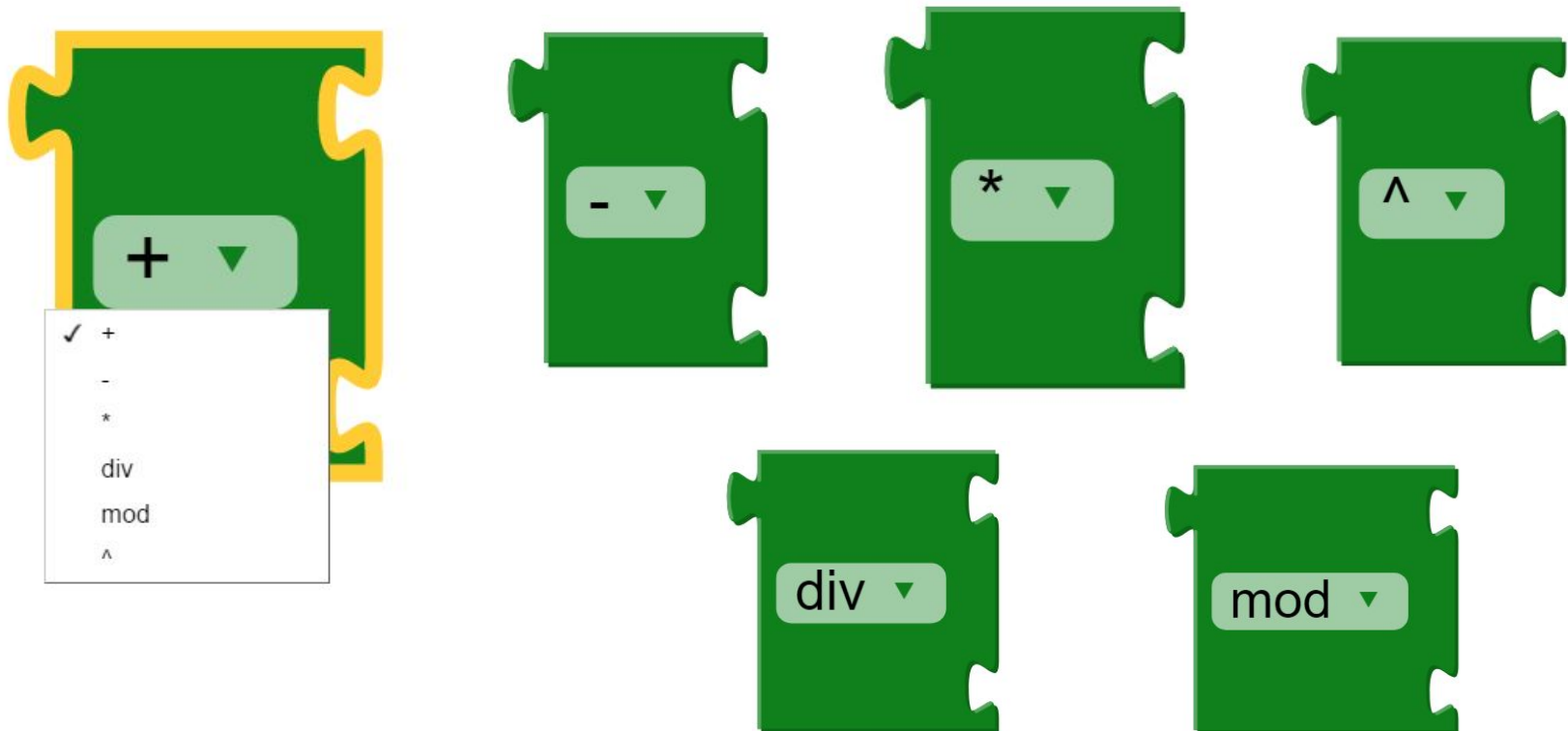


```
nroBolitas(Azul) + nroBolitas(Negro)
```

En texto se escribe en forma infija como es usual en matemáticas



- Además del operador de suma hay más **operadores numéricos binarios**
 - Resta, multiplicación, potencia, división entera y resto



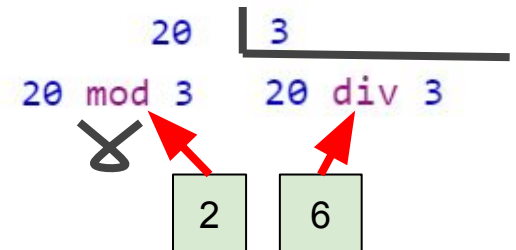


- En texto, todos se escriben infijos
- Las cuentas son las que conocemos de matemáticas
 - Los operadores de `div` y `mod` son la división sin coma decimal
- Usando parámetros o expresiones primitivas se pueden obtener muchas cuentas conocidas

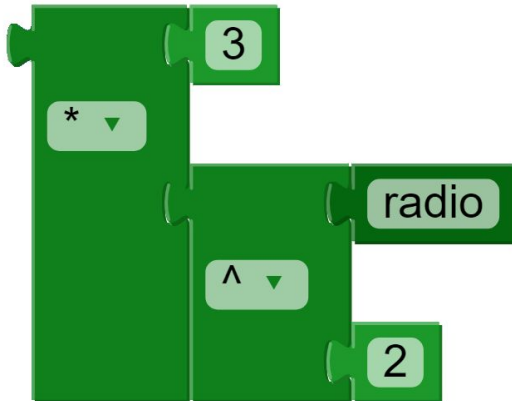
```
largoDelLado - 1      2 * nroBolitas(Azul)
```

```
radio ^ 2      20 mod 3
```

```
20 div 3
```



- Los **operadores numéricos** con argumentos...
 - ...describen un número (el resultado de la cuenta)
 - ¡Por lo tanto, se pueden usar en otras cuentas!
 - Decimos que los operadores están ***anidados***



3 * (radio ^ 2)

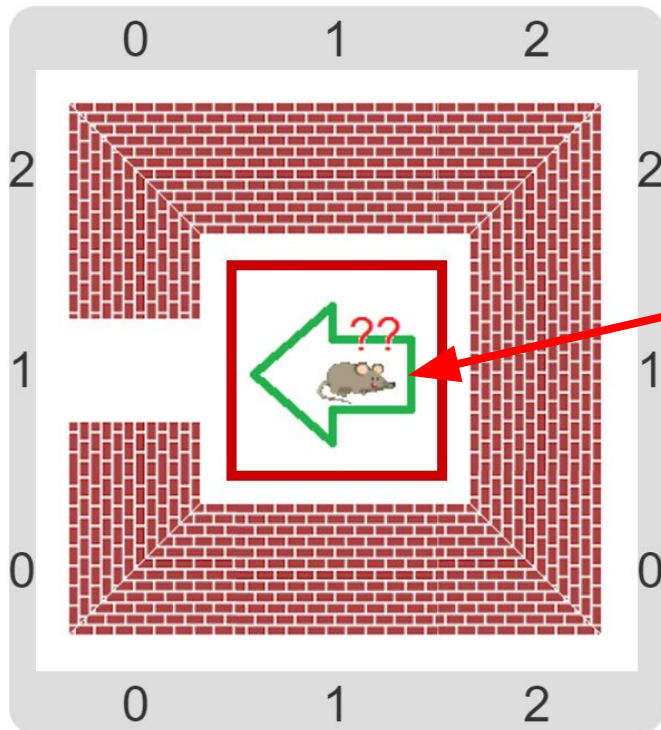
En texto hacen falta paréntesis para que haga bien la cuenta



Funciones primitivas



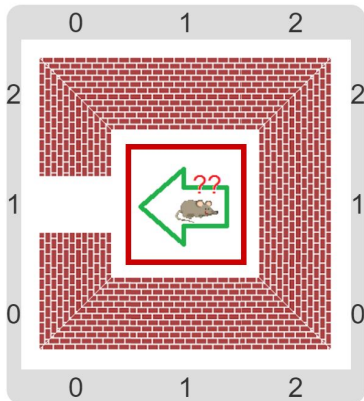
- Si en el tablero representamos elementos que no son bolitas, ¿cómo obtenemos información de ellos?
 - Las **expresiones primitivas** solo hablan de bolitas
 - Precisamos otra **herramienta del lenguaje**



¿Cómo saber en qué
dirección apunta la
flecha?

(¡Recordar que el tablero inicial
puede ser otro!)

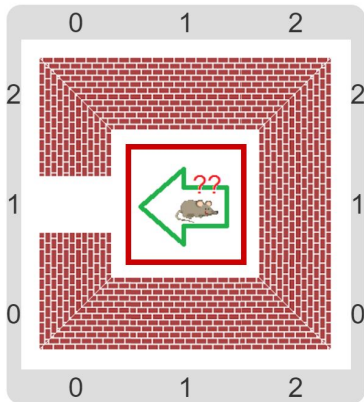
- Las **funciones primitivas**
 - son similares a las **expresiones primitivas**
 - pero las construye el que diseña la actividad




Más adelante aprenderemos a definir nuestras propias funciones

¡Es una expresión de tipo dirección!

- Las **funciones primitivas**
 - son similares a las **expresiones primitivas**
 - pero las construye el que diseña la actividad



```
dondeApuntaLaFlecha()  
  
procedure AyudarAlRatónASalir() {  
  /*  */  
  MoverAlRatónA_(dondeApuntaLaFlecha())  
}
```

Más adelante aprenderemos a definir nuestras propias funciones

¡Es una expresión de tipo dirección!

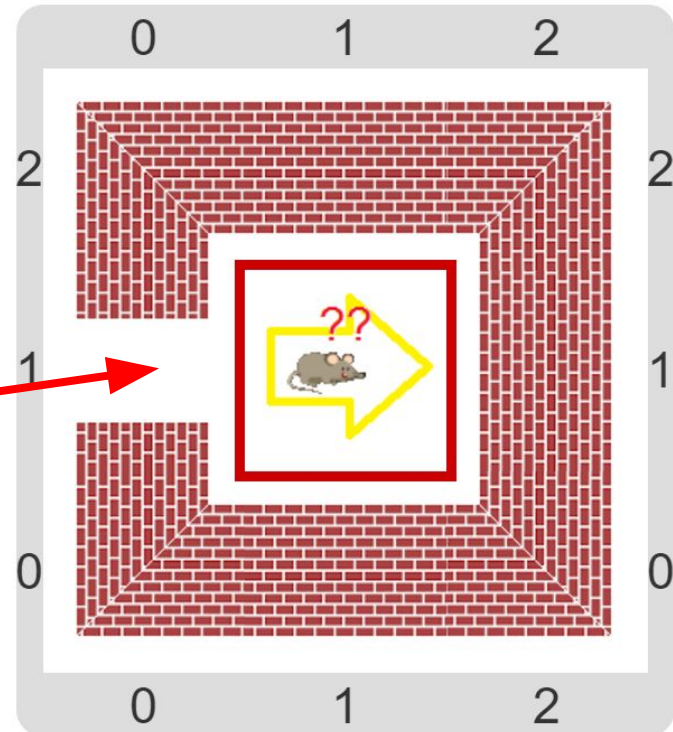


Operadores de enumeración



- ¿Y si la flecha apunta para cualquier lado? ¿Cómo corregimos la dirección que nos informa?
 - Hay que modificar la dirección que obtuvimos
 - Precisamos otra **herramienta del lenguaje**

¡La dirección para salir es la **opuesta** de para donde indica la flecha!

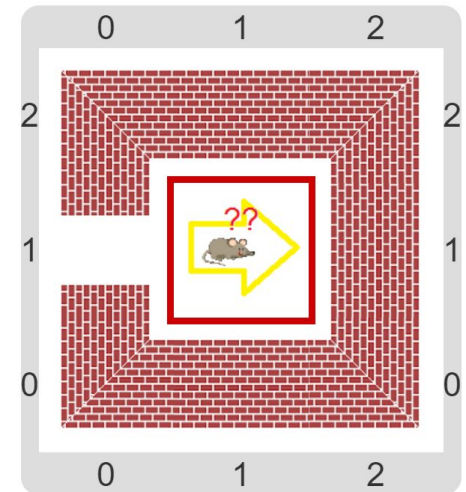


- Los ***operadores de enumeración*** permiten modificar una dirección (y otros elementos también)
 - Son 3: **siguiente**, **previo** y **opuesto**



Espera un argumento de tipo dirección

Si la dirección es Este, el opuesto es Oeste



Definir Ayudar al ratón a salir

Mover al ratón a

opuesto


donde apunta la flecha

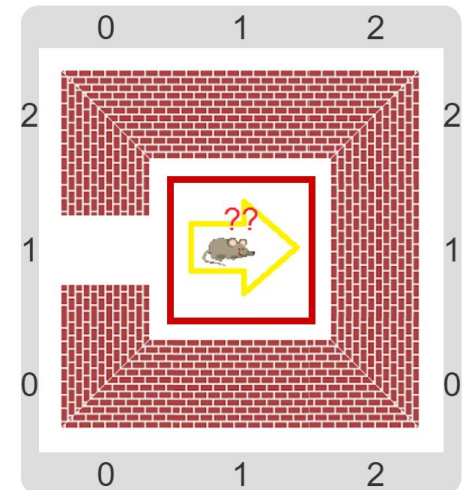
- Los ***operadores de enumeración*** permiten modificar una dirección (y otros elementos también)
 - Son 3: **siguiente**, **previo** y **opuesto**

`opuesto(...)`

Espera un argumento de tipo dirección

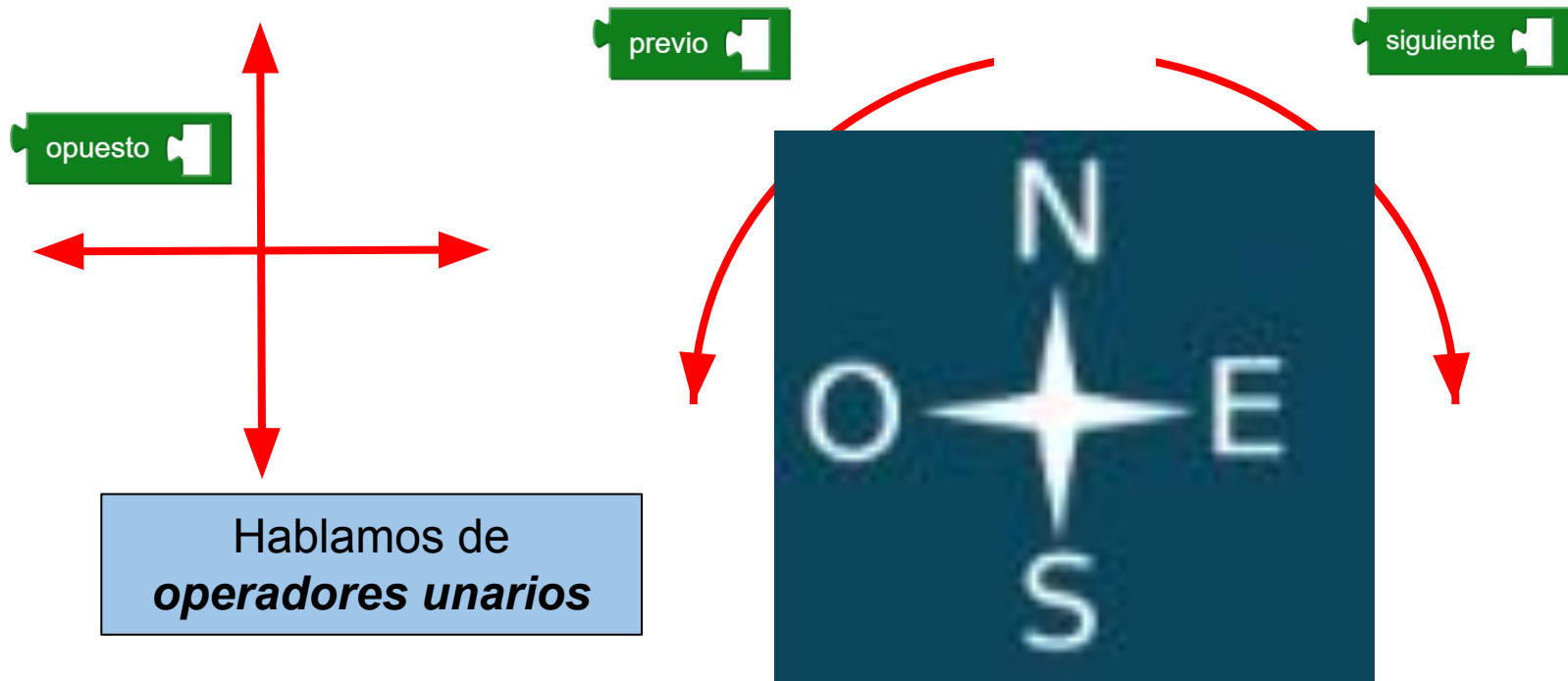
Si la dirección es Este, el opuesto es Oeste

```
procedure AyudarAlRatónASalir() {  
    /*  */  
    MoverAlRatónA_(opuesto(dondeApuntaLaFlecha()))  
}
```





- **siguiente** avanza en el sentido de las agujas del reloj
 - **siguiente(Norte)** es **Este**, etc.
- **previo** avanza en el sentido contrario
 - **previo(Norte)** es **Oeste**, etc.





Cierre



- **Tipos de datos**

- formas de clasificar las expresiones según la forma en que pueden utilizarse
- los comandos primitivos, los procedimientos parametrizados y los operadores trabajan solo con cierto tipo de argumentos
- si se proveen argumentos de tipo incorrecto, se produce un error
- cada construcción con argumentos debe establecer los tipos de los mismos



- **Expresiones primitivas**

- permiten sensor el tablero y obtener información
- describen un dato que depende de la celda actual

- **Operadores**

- los operadores numéricos permiten hacer cuentas con números (y describen un número, el resultado)
- los operadores de enumeración permiten calcular nuevos valores en base a uno dado

- **Funciones primitivas**

- son parecidas a las expresiones primitivas
- pero las construye el que diseña la actividad