entonces los parametros son los agujeros y lo que rellena los agujeros son los argumentos

Expresiones y tipos

Los comandos primitivos no aceptan cualquier comando, ej Poner(Sur) o Mover(Rojo) da BOOOM!!!,tengo muchas expresiones pero no sirven todas para lo mismo.

Hay tipos de datos se clasifican en:

Colores:Rojo,Verde;azul;negro

Direcciones:Este;sur,Etc

Numeros,1,2,66,12,etc.

Estas son expresiones literales

El tipo sirve para saber que dato poner en un argumento,el tipo se da en el parametro y no en la condicion,

Deben respetarse el tipo al poner el argumento.

Cuando uso el parametro debe ser de mismo tipo,el tipo es un conjunto de expresiones que sirven para el mismo proposito, colores sirven para poner ,direcciones sirven para mover y los numeros sirven para repetir.

Expresiones primitivas:expresiones que sirven para leer el tablero, ejemplo nroBolitas que sirve para leer el numero de bolitas que hay en la celda, es de tipo numero porque devuelve el numero de bolitas.

Como es da un numero lo uso para repetir

Ejemplo

Procedure ImitarAzulesEnRojo(){

Poner\_\_Veces(Rojo,nroBolitas(Azul)

}

si se suman 2 numeros de bolitas se usan operadores en este caso “+”

procedure ImitarNegrasYAzules(){

Poner\_\_Veces(nroBolitas(Azul)+nroBolitas(Negro))

}

El operador de suma espera 2 argumentos, este operador es binario.

Hay mas operadores binarios, si quiero poner mas de 2 operadores aricmeticos

3\*(radio 2) se llama anidacion de operadores.

Cuando el parentesis en la anidacion no es necesaria: cuando la suma es asociativa.

3+nroBolitas(Rojo)+nroBolitas(Azul)

Funciones Primitivas son expresiones similares a los procedimientos primitivos pero del lado de las expresiones, la expresión de tipo dirección describe la información de la dirección a mover.

dondeApuntaLaFlecha()

procedure AyudarAlRatonASalir(){

MoverAlRatonA\_( dondeApuntaLaFlecha())

Un procedimiento describe acción empieza con verbo, si no empieza con verbo es una función primitiva

El parámetro no tiene () la función primitiva si lo tiene.

Operadores de Enumeracion:

Permiten modificar una dirección son 3 (siguiente,previo y opuesto) son de tipo numero color y dirección. En este caso opuesto es de tipo dirección,siguiente avanza en sentido horario y previo en sentido antihorario. En el caso de color va en sentido Alfabetico