

Actividad de clase NR01

Instrucciones

1. Responda las siguientes preguntas, de forma manuscrita y prolija.
2. Escanee las hojas (incluido este enunciado habiendo completado sus datos en el encabezado) en un único pdf..
3. Cree un usuario en GitHub con el correo electrónico institucional FRBA asociado a la cuenta. Si ya posee una cuenta GitHub con el correo frba, puede saltar este paso.
4. Cree una carpeta K2055_SSL en su repositorio, luego cree una subcarpeta llamada Introduccion.
5. Suba el pdf y colóquelo dentro de la subcarpeta Instrucción.
6. Comparta la carpeta K2055_SSL con el profesor: buscar el usuario por su correo: pmendez@frba.utn.edu.ar.
7. Complete los datos del repositorio en la siguiente planilla:

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1GZF2_tblTjzBT6EZo4SVIcJx4Fo1pVpo64hUuQfDjGg/edit?usp=sharing

Preguntas contextuales de índole general

1. ¿Con qué profesor cursó Algoritmos y Estructuras de datos?
2. ¿En qué año cursó la materia?
3. ¿Tiene el final aprobado?
4. ¿Qué lenguajes de programación ha utilizado, ya sea académicamente o de manera profesional?

Preguntas relacionadas con el contenido de la materia

5. ¿Sabe qué es un identificador? Explique.
6. ¿Cómo podría especificar de manera genérica una sentencia de asignación como las vistas en AyED? (Asignación Interna).
7. ¿Sabe qué es un valor-L o L-Value? Dé tres ejemplos diferentes.
8. En AyED, ¿qué tipo de dato utilizó para el manejo de archivos?
9. ¿Conoce la diferencia entre un archivo de texto y un archivo binario? Dé una definición de no más de dos renglones de qué es un archivo de texto.
10. Dé ejemplos de expresiones vistas en AyED
11. ¿Qué tipos de sentencias (proposiciones si usa K&R en castellano) ha visto en AyED, mencione al menos 4.
12. Busque la especificación de este tipo de sentencias en el K&R e indique cómo se expresan. Ayuda: Lo puede ver en el apéndice A.

Referencia

Kernighan, B. W., & Ritchie, D. M. (1991). *El lenguaje de programación C* (2da ed.).

ACTIVIDAD CLASE NR. 01

• PREGUNTAS CONTEXTUALES DE INGLÉS GENERAL.

- (1) CURSE Aged con YAMILA ZAKHEM
- (2) CURSE Aged EN 2023.
- (3) SI, PROMOCIONÉ LA MATERIA.
- (4) UTILICÉ C, C++, C#, PYTHON, JAVA, HASKELL, WOLLOK, PROLOG.

• PREGUNTAS RELACIONADAS CON EL CONTENIDO DE LA MATERIA.

- (5) UN IDENTIFICADOR ES EL NOMBRE QUE SE LE DA A UNA VARIABLE, FUNCIONES, ARREGLOS DEFINIDOS POR EL PROGRAMADOR (NOSOTROS). NO PUEDE COINCIDIR CON PALABRAS RESERVADAS EN EL LENGUAJE QUE SE PROGRAME.

- (6) UNA SENTENCIA DE ASIGNACIÓN SE ESCRIBE GENERALMENTE:

IDENTIFICADOR QUE ALMACENA RESULTADO ← VARIABLE = EXPRESIÓN ; → VALOR / VARIABLES / OPERADORES QUE SERÁN EVALUADOS Y ASIGNADOS.

- (7) UN VALOR -L ES UNA EXPRESIÓN QUE HACE REFERENCIA

A UNA DIRECCIÓN DE MEMORIA. EJEMPLOS:

(*) $x = 10$; x ES UN VALOR -L (*) $array[3] = 5$;
 VALOR -L

(*) $*PR = 20$;
 VALOR -L

- (8) USAMOS EL TIPO DE DATO FILE*, QUE ES UN PUNTERO A UNA ESTRUCTURA INTERNA DEL SISTEMA, QUE REPRESENTA UN ARCHIVO ABIERTO.

SE USA CON FOPEN, FREAD, FWRITE Y FCLOSE.

- (9) UN ARCHIVO DE TEXTO GUARDA DATOS UTILIZANDO CARACTERES ASCII Y ES LEGIBLE POR PERSONAS. EN CAMBIO, UN ARCHIVO BINARIO GUARDA DATOS EN EL FORMATO QUE ES USADO POR LA COMPUTADORA.

- (10) $a + b * c \rightarrow$ ÀRITMÈTICA $x > y \ \& \ y < z \rightarrow$ Lògica
 $a = 4 \rightarrow$ ASIGNACIÓ

- (11) \star SENTÈNCIES DE ASIGNACIÓ : $x = 5$
 \star SENTÈNCIES CONDICIONALS : IF, IF ELSE
 \star SENTÈNCIES DE REPETICIÓ : FOR, WHILE, DO WHILE
 \star SENTÈNCIES DE SELECCIÓ MÚLTIPLE : SWITCH.

- (12) \star ASIGNACIÓ \rightarrow VARIABLE = EXPRESSIÓ ;
 \star CONDICIONAL \rightarrow IF (EXPRESSIÓ) SENTÈNCIA
 \rightarrow IF (EXPRESSIÓ) SENTÈNCIA
ELSE SENTÈNCIA
 \star REPETICIÓ \rightarrow WHILE (EXPRESSIÓ) SENTÈNCIA
FOR (EXP1; EXP2; EXP3) SENTÈNCIA
DO SENTÈNCIA WHILE (EXPRESSIÓ) ;
 \star SELECCIÓ MÚLTIPLE \rightarrow SWITCH (EXPRESSIÓ) {
CASE CONSTANTE : SENTÈNCIA
DEFAULT : SENTÈNCIA
}