

Clase asincrónica N°3: Práctica de almacenamiento de variables.

OBJETIVO: Que los estudiantes logren

- Almacenar variables numéricas y/o alfanuméricas en la memoria de un programa de usuario.

ESPECIFICACIONES DE LA ACTIVIDAD PROPUESTA:

- 1) **Determinar el Resultado;** luego de realizar un MOVE del DATO propuesto en cada caso; desde el CAMPO ORIGEN al CAMPO DESTINO. El resultado quedará almacenado en la variable definida en el CAMPO DESTINO.

Tener en cuenta que:

- 1.1. **DATO:** está almacenado en memoria según cada definición o estructura de variable
- 1.2. **CAMPO ORIGEN:** define la estructura del DATO en memoria; antes de realizar un MOVE al CAMPO DESTINO
- 1.3. **CAMPO DESTINO:** luego de realizado el MOVE desde CAMPO ORIGEN al CAMPO DESTINO

#	DATO	CAMPO ORIGEN	CAMPO DESTINO
1	'Oso'	X(03)	X(04)
2	'Oso'	X(04)	X(04)
3	ALL 'Oso'	X(03)	X(11)
4	1234589	9(07)	9(10)

#	DATO	CAMPO ORIGEN	CAMPO DESTINO
5	-9934567	S9(4)V999	S9(2)V99
6	-1257567	S9(4)V999	9(2)V99
7	45	99	9999
8	9045	9999999	9(3),9(4)
9	22345	9(04)V9	\$\$.\$9,99
10	0009	9V9(03)	\$\$.\$Z,ZZ ZZ
11	006	S9V9(02)	+++9,99
12	-008	S9V9(02)	+++9,99
13	-1068	S99V99	-99,99
14	1068	S99V99	-99,99
15	359	99V9	999,9
16	-1060	S99V99	Z.ZZ9,99C R
17	-13527	S9(03)V99	\$999,99D B
18	1023	99V99	***,99
19	'MJRUSSO'	X(07)	XBXB(05)
20	1368	9(04)	9(04)V99

#	DATO	CAMPO ORIGEN	CAMPO DESTINO

Se brinda como ejemplo el resultado del #1.

Si en **CAMPO ORIGEN** se almacena: Oso en 3 caracteres alfanuméricos **Oso**

El resultado luego de hacer MOVE al **CAMPO DESTINO** cuya estructura es de 4 caracteres alfanuméricos; será: **Osob** (b=indica blanco)

2) Completar la siguiente tabla con verdadero o falso, según corresponda:

IF ((**A > B**) AND (**B NOT LESS C**)) OR (**D NOT EQUAL M**) THEN ...
 X1 **X2** **Y**

O sea que; las condiciones a evaluar en cada caso serán:

X1= A > B

X2= B NOT LESS C

RESULTADO PARCIAL = X1 AND X2

Y= D NOT EQUAL M

RESULTADO= 'RESULTADO PARCIAL' OR Y

VALORES					CONDICIÓN A EVALUAR				RESULTADO
A	B	C	D	M	X1	X2	PARC.	Y	
5	6	8	1	6					
7	6	6	6	6					
10	9	8	9	9					

Ejemplo resuelto para la primera línea:

X1= 5 > 6 **FALSO**
 X2= 6 NOT LESS 8 **FALSO**
 PARCIAL = FALSO AND FALSO **FALSO**
 Y = 1 NOT EQUAL 6 **VERDADERO**
 RESULTADO: PARCIAL OR Y = **VERDADERO**