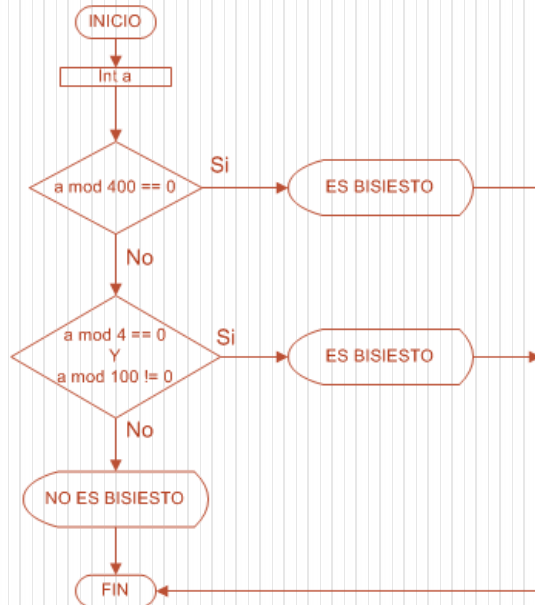


PROGRAMACIÓN ESTRUCTURADA

UNIDAD VI: REGISTROS



Índice

- Definición de registros
- Declaración de registros
- Acceso a los campos de un registro (calificación)
- Anidamiento de registros
- Sentencia *WITH*
- Operaciones sobre registros
 - Asignación, Lectura y Escritura
- Arreglos de registros

Definición (1)

- ¿Cómo representar las entidades del mundo real teniendo en cuenta sus características?
- En programación, los REGISTROS se usan para definir un conjunto de datos relacionados como una única estructura.

EMPLEADO

Nombre
Fecha de Nac.
Cargo
Salario
...



PRODUCTO

Código
Descripción
Precio
Stock
...

Definición (2)

- Un *registro* es una estructura de datos compuesta que agrupa, en una única estructura, datos de diferentes tipos (reales, lógicos, caracteres, etc.) que tienen alguna conexión lógica.
- Características:
 - un registro es una estructura **heterogénea** que puede contener datos de distinto tipo,
 - los componentes de un registro se denominan **campos**, éstos pueden ser accedidos en forma individual a través de identificadores y
 - un registro es una estructura **estática** ya que el espacio de memoria que ocupa es fijo.

Declaración (1)

TIPOS

Tipo registro

t_registro=REGISTRO

Campos de registro

campo_1: tipo_dato
campo_2: tipo_dato
...
campo_n: tipo_dato
FIN_REGISTRO

VARIABLES

nombre_variable:t_registro

Variable tipo registro

Declaración (2)

TIPOS

t_producto=REGISTRO

*Identificador
de campo*

codigo: entero

descripcion: cadena

precio: real

stock: entero

*Tipo de dato
del campo*

FIN_REGISTRO

VARIABLES

articulo: t_producto

*Registro artículo
de tipo t_producto*

Calificación

- Para **acceder** a los campos de un registro se debe indicar el **nombre del registro y del campo** que se desea referenciar. Esto se denomina **calificar** el campo. Por ejemplo:

articulo.precio

- Entre el **registro (artículo)** y el **campo (precio)** se indica el **operador punto**, también conocido como designador o **selector de campo**.

Anidamiento de registros (1)

- Los registros son tipos estructurados que permiten el **anidamiento**.
- El anidamiento permite que **un campo de registro sea a su vez otro registro**.
- Un registro con uno o más campos de tipo registro se llama **registro jerárquico o anidado**.



Anidamiento de registros (2)

TIPOS

`t_fecha=REGISTRO`

`dia: entero`

`mes: entero`

`anio: entero`

`FIN_REGISTRO`

`t_persona=REGISTRO`

`legajo: entero`

`nombre: cadena`

`fecha_nac: t_fecha`

`FIN_REGISTRO`

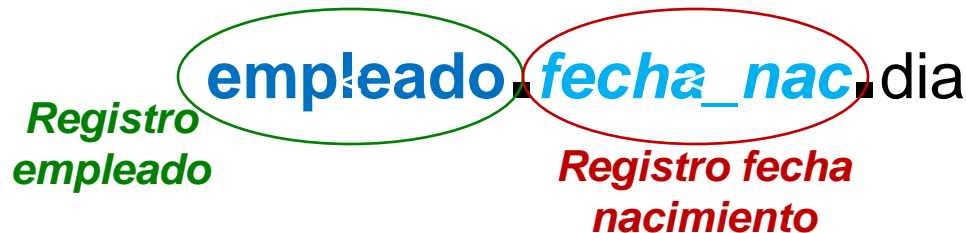
*Se pueden
definir campos
de tipo registro*

VARIABLES

`empleado: t_persona`

Anidamiento de registros (3)

- El **acceso** a los campos de un registro anidado se realiza mediante una **calificación sucesiva** de campos tipo registro. Por ejemplo:



Registro empleado

Registro fecha nacimiento

- Especificaciones INCORRECTAS de la jerarquía anterior:



 t_persona.fecha_nac.dia

 empleado.t_fecha.dia

 t_persona.t_fecha.dia

Operaciones sobre registros (1)

- Cada campo de registro puede operarse según el tipo de dato que le corresponda.
- **Asignación** entre registros del mismo tipo. Si *vendedor* y *empleado* son *t_persona* es válido:

vendedor ← **empleado**

- No pueden compararse registros completos, la **comparación** se realiza **campo por campo**.

SI **empleado** <> **vendedor** ENTONCES
 ESCRIBIR "DISTINTOS"
SINO
 ESCRIBIR "IGUALES"
FIN_SI



SI **empleado.legajo** <> **vendedor.legajo** ENTONCES
 ESCRIBIR "DISTINTO"
SINO
 ESCRIBIR "IGUALES"
FIN_SI



Operaciones sobre registros (2)

- Las operaciones LEER y ESCRIBIR sólo pueden ejecutarse sobre **campos individuales**.

~~LEER~~ empleado (INCORRECTO)

LEER empleado.legajo (CORRECTO)

~~ESCRIBIR~~ vendedor (INCORRECTO)

ESCRIBIR vendedor.nombre (CORRECTO)

Sentencia *WITH* (1)

- Los registros anidados de varios niveles pueden hacer que el acceso a los campos a través de la calificación sea tediosa y ardua.
- El lenguaje Pascal cuenta con la sentencia *WITH* que permite especificar el nombre de un registro una sola vez y acceder directamente a sus campos.

Sentencia WITH (2)

- En Pascal

```
WITH nombre_variable_registro DO  
    BEGIN  
        ACCIONES  
        ...  
    END
```

- En pseudocódigo

```
CON nombre_variable_registro HACER  
    ACCIONES  
    ...  
FIN-CON
```

Sentencia WITH (3)

- Acceso a campos de registro sin usar *WITH*

PROCEDIMIENTO Alta_Emp (E/S empleado_sucursal:t_persona)

INICIO

ESCRIBIR "Ingrese legajo del empleado:"

LEER empleado_sucursal.legajo

ESCRIBIR "Ingrese nombre del empleado:"

LEER empleado_sucursal.nombre

ESCRIBIR "Ingrese día de nacimiento:"

LEER empleado_sucursal.fecha_nac.dia

ESCRIBIR "Ingrese mes de nacimiento:"

LEER empleado_sucursal.fecha_nac.mes

ESCRIBIR "Ingrese año de nacimiento:"

LEER empleado_sucursal.fecha_nac.anio

FIN

Sentencia WITH (4)

- Acceso a campos de registro usando *WITH*

PROCEDIMIENTO Alta_Emp (E/S empleado_sucursal:t_persona)

INICIO

CON empleado_sucursal HACER

INICIO

ESCRIBIR 'Ingrese legajo del empleado:'

LEER legajo

ESCRIBIR 'Ingrese nombre del empleado:'

LEER nombre

CON fecha_nac HACER

INICIO

ESCRIBIR 'Ingrese día de nacimiento:'

LEER dia

ESCRIBIR 'Ingrese mes de nacimiento:'

LEER mes

ESCRIBIR 'Ingrese año de nacimiento:'

LEER anio

FIN

FIN

FIN

Arreglos de registros (1)

- En general, los registros se agrupan en conjuntos conocidos como arreglos de registros.

Posición 1	Posición 2	Posición 3	...	Posición 99	Posición 100
código descripción precio stock	código descripción precio stock	código descripción precio stock	...	código descripción precio stock	código descripción precio stock

inventario (variable de tipo t_prods)

Las operaciones de asignación, lectura/escritura, recorrido, actualización, ordenación, búsqueda, intercalación para arreglos son aplicables (con ligeras modificaciones) a arreglos de registros.

inventario[99].codigo
inventario[99].descripcion
inventario[99].precio
inventario[99].stock

Arreglos de registros (2)

- Un conjunto de productos puede declararse como:

CONSTANTES

MAXPROD=100

TIPOS

t_producto=REGISTRO

codigo: entero

descripcion: cadena

precio: real

stock: entero

FIN_REGISTRO

t_prods=ARREGLO [1..MAXPROD] de t_producto

VARIABLES

inventario: t_prods

Arreglos de registros (3)

```
...
const int MAXPROD=100;
...
typedef char tcad[30];
typedef struct tproducto {
    int codigo;
    tcad descripcion;
    float precio;
    int stock;

};

typedef tproducto tprods[MAXPROD];
...
main()
{ tprods inventario;
    ...
}
```

Arreglos de registros (4)

- Agregar un producto:

```
PROCEDIMIENTO agregar(E/S articulos: t_prods,  
                      E/S ocupado: entero,  
                      E nuevo: t_producto)
```

```
INICIO
```

```
    SI ocupado = MAX ENTONCES
```

```
        ESCRIBIR "ARREGLO COMPLETO"
```

```
    SINO
```

```
        ocupado ← ocupado + 1
```

```
        articulos[ocupado] ← nuevo
```

```
    FIN_SI
```

```
FIN
```

Arreglos de registros (5)

```
void agregar(tprods articulos, int &ocupado, tproducto nuevo)
{ if (ocupado==MAXPROD-1)
    cout << "ARREGLO COMPLETO" << endl;
  else
  { ocupado++;
    articulos[ocupado]=nuevo;
  }
}
```

Arreglos de registros (6)

- Buscar un producto

FUNCIÓN busq_sec(E articulos:t_prods, E ocupado:entero,
E buscado:entero):lógico

VARIABLES

i: entero

existe:lógico

INICIO

i←1

existe←FALSO

MIENTRAS (i≤ocup) Y (existe=FALSO) **HACER**

SI articulos[i].codigo=buscado **ENTONCES**

 existe←VERDADERO

SINO

 i←i+1

FIN_SI

FIN_MIENTRAS

busq_sec←-existe

FIN

Arreglos de registros (7)

```
bool busq_sec(tprods articulos, int ocupado, int buscado)
{ int i;
  bool existe=false;
  i=0;
  while (i<=ocupado && existe==false)
  { if (articulos[i].codigo==buscado)
      existe=true;
    else
      i++;
  }
  return existe;
}
```

Arreglos de registros (8)

PROCEDIMIENTO selección(E/S **arts:t_prods**, E ocup:entero)

VARIABLES

i,k:entero

Arreglo de

```
void seleccion (tprods arts, int ocup)
{ int i,k;
  for(i=0;i<ocup;i++)
    for(k=i+1;k<=ocup;k++)
      if (arts[i].codigo > arts[k].codigo)
        cambio(arts[i],arts[k]);
}

void cambio (tproducto &r1, tproducto &r2)
{ tproducto aux;
  aux=r1;
  r1=r2;
  r2=aux;
}
```


Arreglos de registros (9)

```
void seleccion (tprods arts, int ocup)
{ int i,k;
  for(i=0;i<ocup;i++)
    for(k=i+1;k<=ocup;k++)
      if (arts[i].codigo > arts[k].codigo)
        cambio(arts[i],arts[k]);
}

void cambio (tproducto &r1, tproducto &r2)
{ tproducto aux;
  aux=r1;
  r1=r2;
  r2=aux;
}
```

Bibliografía

- Sznajdleder, Pablo Augusto. Algoritmos a fondo. Alfaomega. 2012.
- López Román, Leobardo. Programación estructurada y orientada a objetos. Alfaomega. 2011.
- De Giusti *et al.* Algoritmos, datos y programas, conceptos básicos. Editorial Exacta, 1998.
- Joyanes Aguilar, Luis. Fundamentos de Programación. Mc Graw Hill. 1996.
- Joyanes Aguilar, Luis. Programación en Turbo Pascal. Mc Graw Hill. 1990.