

## PROGRAMACIÓN

Programador Universitario - Licenciatura en Informática - Ingeniería en Informática  
Facultad de Ciencias Exactas y Tecnología - UNT

---

### Trabajo Práctico N° 1

**TEMA:** Algoritmos. Procedimientos y funciones



Para la resolución de este primer práctico vamos a retomar el diseño de algoritmos visto en la materia “Elementos de Computación y Lógica” usando pseudocódigo.

Realice un análisis minucioso de cada problema planteado y determine:

- ¿Cuáles son los datos de entrada del problema en cuestión?
- Respecto a la salida del algoritmo ¿Cuáles son los resultados esperados?
- En general ¿De qué tipo son estos datos?.
- En el algoritmo, ¿necesita de variables auxiliares? Recuerde que se trata de datos que no representan ni *Entradas* ni *Salidas* sino, son variables extras de apoyo para realizar ciertos cálculos y que como su nombre lo indica, su valor por lo general cambia a medida que se cumplen las instrucciones de un algoritmo.
- Eventualmente (si lo considera conveniente o necesario) también puede hacer uso de constantes. Estas tienen valores que se mantienen fijos durante la vida del algoritmo, por ejemplo un porcentaje de descuento a un producto. La ventaja de su uso, es que si el porcentaje cambia en algún momento, solo se actualiza la constante.
- Si trabaja con funciones o procedimientos, ¿cuáles son los parámetros o argumentos que necesita para resolver la tarea específica que le toca?. No olvide el tipo. En el caso exclusivo de funciones, ¿cual es el tipo de dato de la variable que retorna?



**Sugerencia:** Después de escribir la solución algorítmica de un problema, analice qué cambios haría para tener una mejor solución del mismo. El contraste entre ambas formas resulta instructivo para encontrar la solución más adecuada.

*Nadie aprende a dibujar mirando a un profesor que dibuja muy bien... nadie aprende a escribir ni a pensar escuchando a un hombre que habla y piensa bien. Hay que intentarlo, hacer, rehacer, hasta que el oficio se "haga carne".*

*(Alain, 1932; citado en Meirieu, 2016).*

## PROGRAMACIÓN

Programador Universitario - Licenciatura en Informática - Ingeniería en Informática  
Facultad de Ciencias Exactas y Tecnología - UNT

---

### 1. Las Manos del Mundo

La 20° edición de la popular feria de artesanías “Las Manos del Mundo” regresó a la provincia de Tucumán luego del confinamiento y abrió sus puertas desde el 9 hasta el 15 de agosto. La feria albergó artesanos de diferentes provincias del país que llevan su arte por diferentes lugares del mundo.

Cada artesano paga un monto en concepto de uso/alquiler del espacio donde exhibe sus productos. El mismo se calcula a partir de la categoría a la que pertenecen y de la dimensión del box que ocupa.

Las tarifas por día son las siguientes:

- Telas y tejidos. \$850
- Vidrio y metales. \$750
- Cuero. \$980
- Productos regionales. \$1100

Adicionalmente, por el tamaño del box que ocupa cada artesano, se cobra un porcentaje sobre el monto a pagar por la totalidad de días que dura la feria:

- Box chico (2 mts x 1,5 mts). Adicional del 15%.
- Box mediano (3 mts x 1,5 mt). Adicional del 20%.
- Box grande(4 mts x 2,5 mts). Adicional del 30%

Diseñe una función que a partir de los datos correspondientes calcule y muestre el monto final que paga cada ocupante por el alquiler de un box. Luego, escriba un algoritmo que calcule el monto total recaudado por el comité organizador durante los días que permaneció abierta la feria para un total de 158 artesanos.

### 2. Data Entry

Una empresa dedicada al data entry necesita agilizar su trabajo, por este motivo le pidieron al dpto. de sistemas desarrollar una pequeña aplicación que complete los números de celular disponibles en su base de datos. Los mismos deben formarse por 3 partes:

- Característica: La cual puede ser Tucumán (0381), Cordoba (0351) o Buenos Aires (011)
- Prefijo: 15
- Número

Diseñe un algoritmo que a partir de una ciudad (1: Tuc, 2: Cba, 3: Bs As), que se lee por única vez para toda la secuencia original, complete y muestre una secuencia de números de celular completos con la característica correspondiente y el prefijo. Tenga en cuenta que cada número de celular está separado por una “,” y que la secuencia termina en “.”

Ejemplo de la secuencia de números original: 5444111,3100200,4123100.

Ejemplo de secuencia de salida: 0381-155444111,0381-153100200,0381-154123100

## PROGRAMACIÓN

Programador Universitario - Licenciatura en Informática - Ingeniería en Informática  
Facultad de Ciencias Exactas y Tecnología - UNT

---

### 3. Mínimo Común Múltiplo

El mínimo común múltiplo (mcm) de dos números A y B es *el número más pequeño que es múltiplo de A y múltiplo de B*.

Con el máximo común divisor (MCD) de una pareja de números podemos obtener fácilmente el mínimo común múltiplo de dicha pareja. **El mcm de dos números es igual al producto de los números dividido entre su MCD.**

Por ejemplo, el máximo común divisor de 24 y 36 es 12, por lo tanto el mínimo común múltiplo de 24 y 36 es  $(24 \times 36) / 12 = 72$ .

Ahora bien, ¿cómo calculamos el MCD de dos números?

El máximo común divisor (MCD) de dos enteros A y B es *el entero más grande que divide tanto a A como a B*. El algoritmo de Euclides es una técnica para encontrar rápidamente el MCD de dos enteros y trabaja de la siguiente forma:

Se divide el número mayor entre el menor.

- Si la división es exacta, el divisor es el MCD.
- Si la división no es exacta, se divide el divisor en el resto obtenido y se continúa de esta forma hasta obtener una división exacta, siendo el último divisor el MCD.

Diseñar una **función que calcule el mcm de dos números enteros**. Realice un algoritmo de prueba. Los números A y B pueden estar desordenados y no pueden ser cero.

### 4. Diseñando una Calculadora

Se cuenta con una calculadora que tiene un set de instrucciones reducido. Se necesita la ayuda de usted como programador para que diseñe un algoritmo tal que se ingresen dos números y un código de operación para que devuelva el resultado. Para esto debe diseñar y hacer uso de las siguientes funciones:

- suma(a,b), que dados dos números a y b, retorne su suma.
- producto(a,b), que dados dos números a y b, retorne su producto (multiplicación)
- paridadSuma(a,b), que retorna 0 si la suma de a y b es par, y 1 si la suma de a y b es impar.
- selector(op, a, b), donde op será 0, 1, 2. Dependiendo del valor de op, se determina cuál de las 3 operaciones anteriores se debe realizar sobre a y b.

Si op = 0, se debe retornar la suma. Si op = 1, se debe retornar el producto. Y si op = 2, se debe retornar el resultado de la función paridadSuma.

**ATENCIÓN:** Para obtener el resultado de la función producto utilizar suma (+). Use convenientemente las funciones diseñadas de manera de no repetir cálculos.