

Examen 1

(25 puntos)

A continuación encontrará 5 preguntas (y una sorpresa al final), cada una de las cuales tiene un valor de 5 puntos. Sea lo más detallado y preciso posible en sus razonamientos y procedimientos.

En algunas preguntas, se usarán las constantes X , Y y Z . Estas constantes debe obtenerlas de los últimos tres números de su carné. Por ejemplo, si su carné es 09-40325, entonces $X = 3$, $Y = 2$ y $Z = 5$.

En aquellas preguntas donde se le pida decir qué imprime un programa, incluya los pasos relevantes de la ejecución del mismo con los cuales usted pudo alcanzar su conclusión.

En aquellas preguntas donde se le pida implementar un programa, mantenga su código en un repositorio `git` remoto (preferiblemente `Github`) y coloque un enlace al mismo en lugar de su respuesta. Todo su código debe ser legible y estar debidamente documentado.

La entrega se realizará por correo electrónico a `rmonascal@gmail.com` hasta las 11:59pm. VET del Lunes 16 de Octubre de 2022.

1. Escoja algún lenguaje de programación de alto nivel y de propósito general cuyo nombre empiece con la misma letra que su nombre (por ejemplo, si su nombre es “Pedro”, podría escoger “Perl”, “PLI”, “Python”, etc.).

(a) De una breve descripción del lenguaje escogido.

- i. Diga qué tipo de alcances y asociaciones posee, argumentando las ventajas y desventajas de la decisión tomada por los diseñadores del lenguaje, en el contexto de sus usuarios objetivos.
- ii. Diga qué tipo de módulos ofrece (de tenerlos) y las diferentes formas de importar y exportar nombres.
- iii. Diga si el lenguaje ofrece la posibilidad de crear alias, sobrecarga y polimorfismo. En caso afirmativo, dé algunos ejemplos.
- iv. Diga qué herramientas ofrece a potenciales desarrolladores, como: compiladores, intérpretes, debuggers, profilers, frameworks, etc.

(b) Implemente los siguientes programas en el lenguaje escogido:

- i. Dada una cadena de caracteres w y un entero no-negativo k , calcular la rotación de k posiciones de la cadena w . Utilice la siguiente fórmula como referencia:

$$\text{rotar}(w, k) = \left\{ \begin{array}{ll} w & \text{si } k = 0 \vee |w| = 0 \\ \text{rotar}(w ++ [a], k - 1) & \text{si } k > 0 \wedge w = ax \wedge a \text{ es un caracter} \end{array} \right\}$$

En la fórmula anterior, el operador $++$ corresponde a la concatenación de cadenas de caracteres.

Por ejemplo:

- $\text{rotar}(\text{“hola”}, 0) = \text{“hola”}$
 - $\text{rotar}(\text{“hola”}, 1) = \text{“olah”}$
 - $\text{rotar}(\text{“hola”}, 2) = \text{“laho”}$
 - $\text{rotar}(\text{“hola”}, 3) = \text{“ahol”}$
 - $\text{rotar}(\text{“hola”}, 4) = \text{“hola”}$
 - $\text{rotar}(\text{“hola”}, 5) = \text{“olah”}$
- ii. Dada una matriz cuadrada A (cuya dimensión es $N \times N$), calcular el producto $A \times A^T$ (donde A^T es la transpuesta de A).

Recordemos que la multiplicación de dos matrices cuadradas, A y B (de tamaño $N \times N$), viene dada por la siguiente formula:

$$\forall i \in [1..N], j \in [1..N] : (A \times B)_{i,j} = \sum_{k \in [1..N]} A_{i,k} \times B_{k,j}$$

A su vez, la transpuesta de una matriz cuadrada A (de tamaño $N \times N$), es aquella que tiene los valores intercambiados respecto a sus coordenadas. Esto es:

$$\forall i \in [1..N], j \in [1..N] : A_{i,j}^T = A_{j,i}$$

2. Considere el siguiente programa escrito en pseudo-código:

```
int a = Y + Z + 1, b = X + Y + 1, c = Z + Y + 1;

sub R (int b) {
    a := b + c - 1
}

sub Q (int a, sub r) {
    b := a + 1
    r(c)
}

sub P(int a, sub s, sub t) {
    sub R(int a) {
        b := c + a + 1
    }
    sub Q (int b, sub r) {
        c := a + b
        r(c + a)
        t(c + b)
    }
    int c := a + b
    if (a < 2 * (Y + Z + 1)) {
        P(a + 2 * (Y + Z + 1), s, R)
    } else {
        int a := c + 1
        s(c * a, R)
        Q(c * b, t)
    }
    print(a, b, c)
}

P(a, Q, R);
print(a, b, c)
```

Note que deberá reemplazar los valores para X , Y y Z como fue explicado en los párrafos de introducción del examen.

Diga qué imprime el programa en cuestión, si el lenguaje tiene:

- (a) Alcance estático y asociación profunda
- (b) Alcance dinámico y asociación profunda
- (c) Alcance estático y asociación superficial
- (d) Alcance dinámico y asociación superficial

Recuerde mostrar los pasos de su ejecución (por lo menos al nivel de cada nuevo marco de pila creado).

3. Se desea que modele e implemente, en el lenguaje de su elección, un programa que simule un manejador de memoria que implementa el *buddy system*. Este programa debe cumplir con las siguientes características:
- (a) Al ser invocado, recibirá como argumento la cantidad de bloques de memoria que manejará.
 - (b) Una vez iniciado el programa, pedirá repetidamente al usuario una acción para proceder. Tal acción puede ser:
 - i. **RESERVAR** <cantidad> <nombre>
Representa una reserva de espacio de <cantidad> bloques, asociados al identificador <nombre>.
El programa debe reportar un error e ignorar la acción si <nombre> ya tiene memoria reservada o no hay un espacio libre contiguo suficientemente grande como para satisfacer la petición (en cualquier caso, el mensaje de error debe ser claro e informativo).
 - ii. **LIBERAR** <nombre>
Representa una liberación del espacio que contiene el identificador <nombre>.
El programa debe reportar un error e ignorar la acción si <nombre> no tiene memoria reservada (el mensaje de error debe ser claro e informativo).
 - iii. **MOSTRAR**
Debe mostrar una representación gráfica (en texto) de las listas de bloques libres, así como la información de nombres y la memoria que tienen asociada a los mismos.
 - iv. **SALIR**
Debe salir del simulador.
- Al finalizar la ejecución de cada acción, el programa deberá pedir la siguiente acción al usuario.

Investigue herramientas para pruebas unitarias y cobertura en su lenguaje escogido y agregue pruebas a su programa que permitan corroborar su correcto funcionamiento. Como regla general, su programa debería tener una cobertura (de líneas de código y de bifuración) mayor al 80%.

4. Se desea que modele e implemente, en el lenguaje de su elección, un módulo que defina el tipo de vectores de tres (3) dimensiones y operadores aritméticas sobre estos. La librería debe cumplir con las siguientes características:

(a) Debe saber tratar las siguientes expresiones aritméticas:

- **suma**: representada por el símbolo +.
- **resta**: representada por el símbolo -.
- **producto cruz**: representada por el símbolo *.
- **producto punto**: representada por el símbolo %.
- **norma**: representada por el símbolo &.

(b) Los vectores deben poder operarse entre sí sin necesidad de que el usuario de la librería escriba llamadas adicionales a funciones. Por ejemplo, si **a**, **b** y **c** son vectores, las siguientes expresiones deben ser válidas para un usuario de la librería:

```
b + c
a * b + c
(b + b) * (c - a)
a % (c * b)
```

(c) Los vectores deben poder operarse también con números enteros o flotantes por la derecha (menos para el producto punto) sin necesidad de que el usuario de la librería escriba llamadas adicionales a funciones. Por ejemplo, si **a**, **b** y **c** son vectores, las siguientes instrucciones deben ser válidas para un usuario de la librería:

```
b + 3
a * 3.0 + &b
(b + b) * (c % a)
```

En este caso, el resultado debe ser el vector operado en sus 3 dimensiones con la operación propuesta. Esto es:

$$(x, y, z) \oplus n = (x \oplus n, y \oplus n, z \oplus n)$$

Investigue herramientas para pruebas unitarias y cobertura en su lenguaje escogido y agregue pruebas a su programa que permitan corroborar su correcto funcionamiento. Como regla general, su programa debería tener una cobertura (de líneas de código y de bifuración) mayor al 80%.

5. Se desea que modele e implemente, en el lenguaje de su elección, un programa que simule programas, intérpretes y traductores con los vistos al estudiar los *diagramas de T*. Este programa debe cumplir con las siguientes características:

- (a) Debe poder manejar programas, intérpretes y traductores. Estos pueden ser:
 - PROGRAMA <nombre> <lenguaje>
Representa a un programa identificado por <nombre> escrito en <lenguaje>.
 - INTERPRETE <lenguaje_base> <lenguaje>
Representa a un intérprete para <lenguaje> escrito en <lenguaje_base>.
 - TRADUCTOR <lenguaje_base> <lenguaje_origen> <lenguaje_destino>
Representa a un traductor, desde <lenguaje_origen> hacia <lenguaje_destino>, escrito en <lenguaje_base>.
- (b) Todos los lenguajes deben ser cadenas alfanuméricas y no tienen por qué corresponder a algún lenguaje que exista.
- (c) Existirá una nombre especial LOCAL que se referirá al lenguaje que puede interpretar la máquina local.
- (d) Una vez iniciado el programa, pedirá repetidamente al usuario una acción para proceder. Tal acción puede ser:
 - i. DEFINIR <tipo> [<argumentos>]
Representa una definición de clase <tipo> con <argumentos> (ver arriba los tipos y argumentos que se deben soportar).
El programa debe reportar un error e ignorar la acción si <nombre> ya tiene un programa asociado, en el caso de programas.
 - ii. EJECUTABLE <nombre>
Representa una consulta de la posibilidad de ejecutar el programa de nombre <nombre>.
Su programa debe imprimir si es posible construir lo que se pide, usando únicamente las definiciones hechas hasta el momento.
El programa debe reportar un error e ignorar la acción si <nombre> no tiene un programa asociado.
 - iii. SALIR
Debe salir del simulador.

Al finalizar la ejecución de cada acción, el programa deberá pedir la siguiente acción al usuario.

Consideremos un ejemplo un poco más elaborado para comprender el funcionamiento del programa:

```
$> DEFINIR PROGRAMA fibonacci LOCAL
  Se definió el programa 'fibonacci', ejecutable en 'LOCAL'
$> EJECUTABLE fibonacci
  Si, es posible ejecutar el programa 'fibonacci'
$> DEFINIR PROGRAMA factorial Java
  Se definió el programa 'factorial', ejecutable en 'Java'
$> EJECUTABLE factorial
  No es posible ejecutar el programa 'factorial'
$> DEFINIR INTERPRETE C Java
  Se definió un intérprete para 'Java', escrito en 'C'
$> DEFINIR TRADUCTOR C Java C
  Se definió un traductor de 'Java' hacia 'C', escrito en 'C'
$> EJECUTABLE factorial
  No es posible ejecutar el programa 'factorial'
$> DEFINIR INTERPRETE LOCAL C
  Se definió un intérprete para 'C', escrito en 'LOCAL'
$> EJECUTABLE factorial
  Si, es posible ejecutar el programa 'factorial'
$> DEFINIR PROGRAMA holamundo Python3
  Se definió el programa 'holamundo', ejecutable en 'Python3'
$> DEFINIR TRADUCTOR wtf42 Python3 LOCAL
  Se definió un traductor de 'Python3' hacia 'LOCAL', escrito en 'wtf42'
$> EJECUTABLE holamundo
  No es posible ejecutar el programa 'holamundo'
$> DEFINIR TRADUCTOR C wtf42 Java
  Se definió un traductor de 'wtf42' hacia 'Java', escrito en 'C'
$> EJECUTABLE holamundo
  Si, es posible ejecutar el programa 'holamundo'
```

Investigue herramientas para pruebas unitarias y cobertura en su lenguaje escogido y agregue pruebas a su programa que permitan corroborar su correcto funcionamiento. Como regla general, su programa debería tener una cobertura (de líneas de código y de bifurcación) mayor al 80%.

6. RETO EXTRA: *GOLF!*

Considere los números de Narayana:

$$N_{n,k} = \frac{1}{n} \binom{n}{k} \binom{n}{k-1}$$

Considere también la función para hallar el n -ésimo número en la secuencia de fibonacci:

$$fib(n) = \begin{cases} n & \text{si } 0 \leq n < 2 \\ fib(n-1) + fib(n-2) & \text{si } n \geq 2 \end{cases}$$

Finalmente, considere el logaritmo en base 2:

$$\log_2(n) = m \Leftrightarrow 2^m = n$$

Definiremos la función *wadefoc* como:

$$wadefoc(n) = fib(\lfloor \log_2(N_{n+1,n-1}) \rfloor + 1)$$

Sabiendo que $\lfloor x \rfloor$ es el piso de x (el mayor valor entero que es menor o igual a x)

Desarrolle, en el lenguaje de su elección, un programa que:

- Reciba por argumentos del sistema un valor para n , tal que $n \geq 2$ (esto puede suponerlo, no tiene que comprobarlo).
- Imprima el valor de *wadefoc*(n).

Su programa debe imprimir el valor correcto y tomando menos de 1 segundo de ejecución, por lo menos hasta $n = 100$.

Reglas del reto: Intente desarrollar su programa con la menor cantidad de caracteres posibles (incluyendo espacios en blanco).

- El ganador del reto tendrá 5 puntos extras.
- El segundo lugar tendrá 3 puntos extras.
- El tercer lugar tendrá 1 punto extra.