1. Lo primero que hay que hacer es unicializar una variable en la primera posición valida del vector, luego reccorerlo con un while bicondicional mientras que la posición no se pase de la dimensión lógica (pos <= dimL) y el elemento en esa posición no sea mayor al que estoy buscando (v[pos] < elem). Esto nos obliga a preguntar una vez fuera del while porque salí. si (pos<= dimL) y (v[pos] = elemento). La función toma el valor del true cuando sale del while no porque la posición sea invalida sino porque el elemento se encontró.
2. Testing, es una técnica de corrección en la cual se prueba si el programa cumple con el trabajo esperado, esta técnica consiste en proveer evidencias mediante un plan de pruebas que implica generar distintos casos y analizar si hay errores o no. Se utiliza en el momento de probar cierto algoritmo para analizar si hay errores. Lo utilice en la practica de la materia, en casi todos los ejercicios al momento de resolver determinado modulo para probar su funcionamiento.

Walkthrough, es una técnica de corrección en la cual se utiliza para descubrir errores, consiste en recorrer el programa frente a una audiencia, esto permite tener una mirada sin preconcepciones sobre el código, y sucede con frecuencia que uno al intentar probar que no hay errores frente a alguien y tratar de explicárselo se da cuenta del error. Esta técnica se utiliza cuando queremos descubrir algún error o probar que no existe. La utilice en la materia muchas veces cuando no podía descubrir el error y al recorrerlo frente a alguien me podía dar cuenta yo mismo o la otra persona.

1. a) Falso, tanto en los procedimientos como las funciones pueden declarar un tipo de dato propio.

b) Verdadero, al conocer la dimensión lógica de un vector se puede recorrer e imprimir sus elementos.

c) Verdadero, debido a que si no le pasamos por referencia, va a recibir una copia y no va a cambiar el contenido real de cada elemento de la lista.

1. Un vector es un conjunto de datos indexados (ordenados por un índice), es un tipo de estructura de datos homogénea, es decir, todos sus elementos son del mismo tipo, es una estructura estática, es decir, la cantidad de memoria que ocupa es fija, se define en el momento de su declaración y no varía en la ejecución del programa. Se puede acceder a la posición que queramos de manera directa, simplemente indicando la misma. Se puede manejar una dimensión lógica y una dimensión física,

Una lista es un conjunto de elementos de tipo homogéneo, es decir, del mismo tipo, que no están almacenados de forma secuencial en la memoria. Su reccorido es secuencial, es una estructura dinámica, ya que la cantidad de memoria varia en la ejecución del programa y se agrega elementos según el algoritmo lo requiera y la memoria lo permita.

1. MEMORIA ESTATICA:

e: 4bytes ; a: 24bytes ; i: 6bytes ; l: 4bytes ; alu: 5\*24 = 120bytes. = 158BYTES

MEMORIA DINAMICA:

3\*120 = 360byes

TIEMPO DE EJECUCION:

T1 = 1UT.

T2 = 5+1 + 3\*5 = 21UT.

While : n+1 + cuerpo\*n

T3 = 11UT.

For: 3\*n+2 + cuerpo\*n

T1 + T2 + T3 = 1 + 21 + 11 = 33UT.