

Introducción a la Programación

Algoritmos y Estructuras de Datos I

Segundo cuatrimestre de 2024

Solucionando problemas con una computadora

IP - AED I: Temario de la clase

- ▶ Modalidad de la materia, Régimen de aprobación
- ▶ Introducción
 - ▶ Objetivos de la materia.
 - ▶ Noción de Problema, especificación, algoritmo, programa
 - ▶ Relaciones entre conceptos.
- ▶ Especificación
 - ▶ Qué vs Cómo.
 - ▶ Lenguaje naturales vs Lenguajes formales.
 - ▶ Noción de contrato.
 - ▶ Estructura de una especificación (precondiciones y postcondiciones).
 - ▶ Parámetros y tipos de datos.
- ▶ Algoritmos y programas
 - ▶ Lenguajes de programación.
 - ▶ Código fuente, compiladores, intérpretes.
 - ▶ Entorno de desarrollo integrado (IDE).
 - ▶ Paradigmas de Programación.
 - ▶ Buenas prácticas de programación.
 - ▶ Sistemas de control de versiones (Git).

IP - AED I: Antes de empezar

IP - AED I: Antes de empezar

- ▶ Sobre la modalidad de la materia:
 - ▶ La materia es **presencial**. Las clases son en aulas y laboratorios.
 - ▶ Clases Teóricas (jueves, TM 9:30 a 14 hs, TN 17 a 22 hs)
 - ▶ Clases Laboratorio (lunes y miércoles, ComA 9 a 11:30 hs, ComB 11:30 a 14 hs, ComC 17 a 19:30 hs, ComD 19:30 a 22 hs)
 - ▶ Cada Comisión tiene un JTP a cargo (ver Campus).

IP - AED I: Antes de empezar

- ▶ Sobre la modalidad de la materia:
 - ▶ La materia es **presencial**. Las clases son en aulas y laboratorios.
 - ▶ Clases Teóricas (jueves, TM 9:30 a 14 hs, TN 17 a 22 hs)
 - ▶ Clases Laboratorio (lunes y miércoles, ComA 9 a 11:30 hs, ComB 11:30 a 14 hs, ComC 17 a 19:30 hs, ComD 19:30 a 22 hs)
 - ▶ Cada Comisión tiene un JTP a cargo (ver Campus).
- ▶ Turnos & Comisiones
 - ▶ Revisen sus mails porque es la vía principal de comunicación (a través del Campus).
 - ▶ Tienen que tener acceso al Campus.
 - ▶ No se pueden cambiar de comisión.
 - ▶ Casos particulares, con justificaciones, certificados, etc... avisen cuanto antes
 - ▶ Por mail: marianogonzalez@dc.uba.ar (asistente académico)
 - ▶ Por campus
 - ▶ Al JTP responsable de la Comisión.

IP - AED I: Régimen de aprobación

IP - AED I: Régimen de aprobación

- ▶ Evaluaciones:
 - ▶ Parcial individual de programación en Haskell en computadora (nota numérica, se aprueba con 6).
 - ▶ Parcial individual de programación en Python en computadora (nota numérica, se aprueba con 6).
 - ▶ Un TP grupal de programación en Haskell + Testing (Aprobado/Desaprobado)
 - ▶ Cada instancia de evaluación tiene una instancia de recuperación.

IP - AED I: Régimen de aprobación

- ▶ Evaluaciones:
 - ▶ Parcial individual de programación en Haskell en computadora (nota numérica, se aprueba con 6).
 - ▶ Parcial individual de programación en Python en computadora (nota numérica, se aprueba con 6).
 - ▶ Un TP grupal de programación en Haskell + Testing (Aprobado/Desaprobado)
 - ▶ Cada instancia de evaluación tiene una instancia de recuperación.
- ▶ Criterio de aprobación de la materia:
 - ▶ TP aprobado y notas en ambos parciales mayor o igual que 8: promoción directa, queda el promedio de notas.
 - ▶ TP aprobado y notas en ambos parciales mayor o igual que 7: final oral (coloquio).
 - ▶ La instancia de coloquio, sólo es válida hasta las mesas de finales de Diciembre y Febrero de 2025. Luego de esas fechas, se deberá dar final escrito.
 - ▶ TP aprobado y notas en ambos parciales mayor o igual que 6: final escrito (tienen 8 cuatrimestres para rendir el final, no es recomendable dejarlo 'colgado').
 - ▶ Se pueden presentar a recuperatorio para "levantar" nota, pero tener en cuenta que la nota del recuperatorio pisa la nota del parcial.

IP - AED I: Grupos

- ▶ Tienen que armar grupos para hacer el TP
 - ▶ Grupos de estudiantes (la cantidad le informarán en los Laboratorios)
 - ▶ Todos los integrantes deben estar en la misma comisión
 - ▶ ¿Cómo consigo compañeros de grupo?
 - ▶ Hablando entre ustedes
- ▶ El TP se entregan a través de Git (sistema de control de versiones)
 - ▶ Hay un Taller para aprender Git.
 - ▶ Al menos un integrante del grupo debería hacerlo!

Introducción a la Programación - AED I

Objetivo: Aprender a programar en lenguajes funcionales y en lenguajes imperativos.

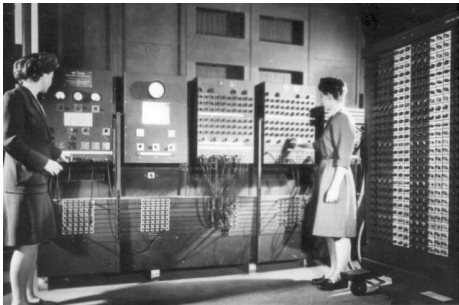
Introducción a la Programación - AED I

Objetivo: Aprender a programar en **lenguajes funcionales** y en **lenguajes imperativos**.

- ▶ **Especificar** problemas.
 - ▶ Describirlos de manera tal que podemos construir y probar una solución
- ▶ Pensar **algoritmos** para resolver los problemas.
 - ▶ En esta materia nos concentramos en problemas para **tratamiento de secuencias** principalmente.
- ▶ Empezar a **Razonar** acerca de estos algoritmos y programas.
 - ▶ Veremos cómo hacer testing para verificar los algoritmos.
 - ▶ Veremos cómo contar la cantidad de operaciones que demanda un algoritmo.
- ▶ Escribir programas que implementen los algoritmos que pensamos.
 - ▶ Vamos a usar dos lenguajes de programación bien distintos para esto.

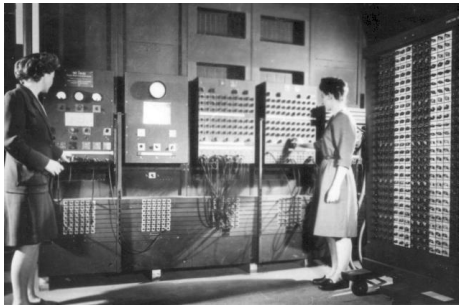
¿Qué es una computadora?

¿Qué es una computadora?



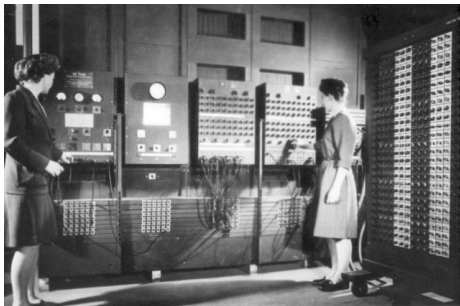
- Una **computadora** es una máquina electrónica que procesa datos automáticamente de acuerdo con un programa almacenado en memoria.

¿Qué es una computadora?



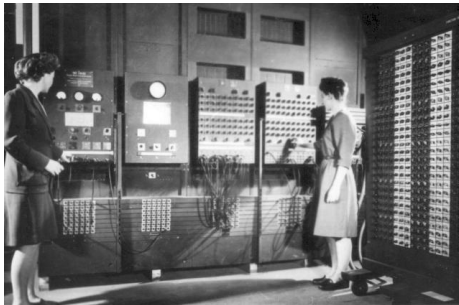
- Una **computadora** es una máquina electrónica que procesa datos automáticamente de acuerdo con un programa almacenado en memoria.
- Es una **máquina** electrónica.

¿Qué es una computadora?



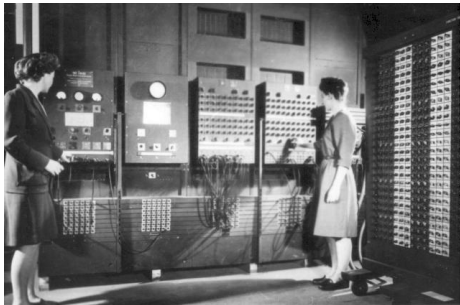
- ▶ Una **computadora** es una máquina electrónica que procesa datos automáticamente de acuerdo con un programa almacenado en memoria.
 - ▶ Es una **máquina** electrónica.
 - ▶ Su función es **procesar datos**.

¿Qué es una computadora?



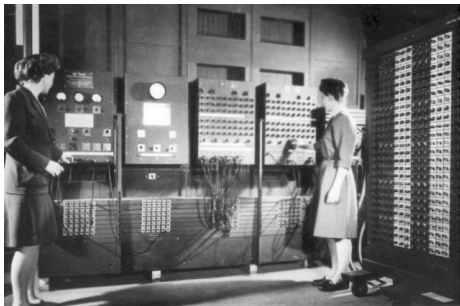
- ▶ Una **computadora** es una máquina electrónica que procesa datos automáticamente de acuerdo con un programa almacenado en memoria.
 - ▶ Es una **máquina** electrónica.
 - ▶ Su función es **procesar datos**.
 - ▶ El procesamiento se realiza en forma **automática**.

¿Qué es una computadora?



- ▶ Una **computadora** es una máquina electrónica que procesa datos automáticamente de acuerdo con un programa almacenado en memoria.
 - ▶ Es una **máquina** electrónica.
 - ▶ Su función es **procesar datos**.
 - ▶ El procesamiento se realiza en forma **automática**.
 - ▶ El procesamiento se realiza siguiendo un **programa**.

¿Qué es una computadora?



- ▶ Una **computadora** es una máquina electrónica que procesa datos automáticamente de acuerdo con un programa almacenado en memoria.
 - ▶ Es una **máquina** electrónica.
 - ▶ Su función es **procesar datos**.
 - ▶ El procesamiento se realiza en forma **automática**.
 - ▶ El procesamiento se realiza siguiendo un **programa**.
 - ▶ Este programa está **almacenado** en una memoria interna.

¿Qué es un algoritmo?

¿Qué es un algoritmo?

- Un **algoritmo** es la descripción de los pasos precisos para resolver un problema a partir de datos de entrada adecuados.

¿Qué es un algoritmo?

- Un **algoritmo** es la descripción de los pasos precisos para resolver un problema a partir de datos de entrada adecuados.
 1. Es la **descripción** de los pasos a realizar.

¿Qué es un algoritmo?

- Un **algoritmo** es la descripción de los pasos precisos para resolver un problema a partir de datos de entrada adecuados.
 1. Es la **descripción** de los pasos a realizar.
 2. Especifica una sucesión de **instrucciones primitivas**.

¿Qué es un algoritmo?

- Un **algoritmo** es la descripción de los pasos precisos para resolver un problema a partir de datos de entrada adecuados.
 1. Es la **descripción** de los pasos a realizar.
 2. Especifica una sucesión de **instrucciones primitivas**.
 3. El objetivo es resolver un **problema**.

¿Qué es un algoritmo?

- Un **algoritmo** es la descripción de los pasos precisos para resolver un problema a partir de datos de entrada adecuados.
 1. Es la **descripción** de los pasos a realizar.
 2. Especifica una sucesión de **instrucciones primitivas**.
 3. El objetivo es resolver un **problema**.
 4. Un algoritmo típicamente trabaja a partir de **datos de entrada**.

Ejemplo: Un Algoritmo

- **Problema:** Encontrar todos los números primos menores que un número natural dado n
- **Algoritmo:** Criba de Eratóstenes (276 AC - 194 AC)
 - Escriba todos los números naturales desde 2 hasta a n
 - Para $i \in \mathbb{Z}$ desde 2 hasta $\lfloor \sqrt{n} \rfloor$
 - Si i no ha sido tachado, entonces
 - Para $j \in \mathbb{Z}$ desde i hasta $\lfloor \frac{n}{i} \rfloor$ haga lo siguiente:
 - Si no ha sido tachado, tachar el número $i \times j$
- **Resultado:** Los números que no han sido tachados son los números primos menores a n

¿Qué es un programa?

¿Qué es un programa?

- Un **programa** es la descripción de un algoritmo en un lenguaje de programación.

¿Qué es un programa?

- ▶ Un **programa** es la descripción de un algoritmo en un lenguaje de programación.
 1. Corresponde a la implementación concreta del algoritmo para ser ejecutado en una computadora.

¿Qué es un programa?

- ▶ Un **programa** es la descripción de un algoritmo en un lenguaje de programación.
 1. Corresponde a la implementación concreta del algoritmo para ser ejecutado en una computadora.
 2. Se describe en un **lenguaje de programación**.

Ejemplo: Un Programa (en Haskell)

Implementación de la Criba de Eratóstenes en Haskell

```
eratostenes :: Int -> [Int]
eratostenes n = eratostenesAux [2..n] (truncate(sqrt(fromIntegral n))) n

eratostenesAux :: [Int] -> Int -> Int -> [Int]
eratostenesAux lista 1 n = lista
eratostenesAux lista i n | elem i lista = eratostenes_aux (eliminar
    lista i i (div n i)) (i+1) n
    | otherwise = eratostenes_aux lista (i+1) n

eliminar :: [Int] -> Int -> Int -> Int -> [Int]
eliminar lista i j n | j > n = lista
    | otherwise = eliminar (sacarElem lista (i*j)) i (j+1) n

sacarElem :: [Int] -> Int -> [Int]
sacarElem [] elem = []
sacarElem (x:xs) elem | x == elem = xs
    | otherwise = x:(sacarElem xs elem)
```

Especificación, algoritmo, programa

1. Especificación:

Especificación, algoritmo, programa

1. **Especificación:** descripción del problema a resolver.

- ▶ ¿Qué problema tenemos?
- ▶ Habitualmente, dada en lenguaje formal.
- ▶ Es un contrato que da las propiedades de los datos de entrada y las propiedades de la solución.

Especificación, algoritmo, programa

1. **Especificación:** descripción del problema a resolver.
 - ▶ ¿Qué problema tenemos?
 - ▶ Habitualmente, dada en lenguaje formal.
 - ▶ Es un contrato que da las propiedades de los datos de entrada y las propiedades de la solución.
2. **Algoritmo:**

Especificación, algoritmo, programa

1. **Especificación:** descripción del problema a resolver.
 - ▶ ¿Qué problema tenemos?
 - ▶ Habitualmente, dada en lenguaje formal.
 - ▶ Es un contrato que da las propiedades de los datos de entrada y las propiedades de la solución.
2. **Algoritmo:** descripción de la solución escrita para humanos.
 - ▶ ¿Cómo resolvemos el problema?
 - ▶ Puede existir sin una computadora.

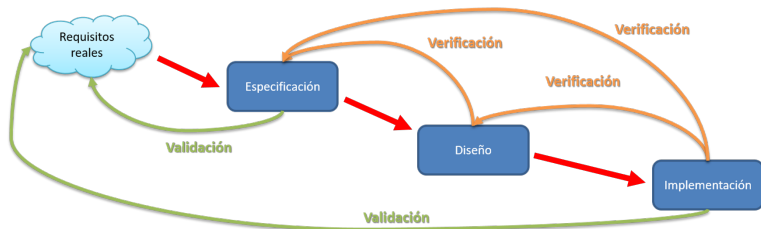
Especificación, algoritmo, programa

1. **Especificación:** descripción del problema a resolver.
 - ▶ ¿Qué problema tenemos?
 - ▶ Habitualmente, dada en lenguaje formal.
 - ▶ Es un contrato que da las propiedades de los datos de entrada y las propiedades de la solución.
2. **Algoritmo:** descripción de la solución escrita para humanos.
 - ▶ ¿Cómo resolvemos el problema?
 - ▶ Puede existir sin una computadora.
3. **Programa:**

Especificación, algoritmo, programa

1. **Especificación:** descripción del problema a resolver.
 - ▶ ¿Qué problema tenemos?
 - ▶ Habitualmente, dada en lenguaje formal.
 - ▶ Es un contrato que da las propiedades de los datos de entrada y las propiedades de la solución.
2. **Algoritmo:** descripción de la solución escrita para humanos.
 - ▶ ¿Cómo resolvemos el problema?
 - ▶ Puede existir sin una computadora.
3. **Programa:** descripción de la solución para ser ejecutada en una computadora.
 - ▶ También, ¿cómo resolvemos el problema?
 - ▶ Pero descrito en un lenguaje de programación.
 - ▶ Requiere una computadora para ejecutarse.

Problema, especificación, algoritmo, programa



Dado un problema a resolver (de la vida real), queremos:

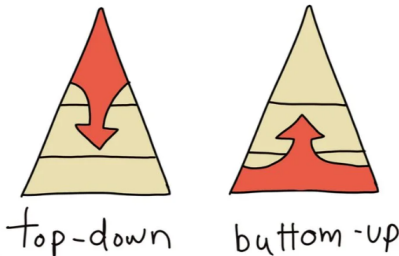
- ▶ Poder **describir** de una manera clara y unívoca (especificación)
 - ▶ Esta descripción debería poder ser **validada** contra el problema real
- ▶ Poder **diseñar** una solución acorde a dicha especificación
 - ▶ Este diseño debería poder ser **verificado** con respecto a la especificación
- ▶ Poder implementar un programa acorde a dicho diseño
 - ▶ Este programa debería poder ser **verificado** con respecto a su especificación y su diseño
 - ▶ Este programa debería ser la solución al problema planteado

También hablaremos de cómo encarar problemas...

O partir el problema en problemas más chicos...

Los conceptos de modularización y encapsulamiento siempre estarán relacionados con los principios de diseño de software. La estrategia se puede resumir en:

- ▶ Descomponer un problema grande en problemas más pequeños.
- ▶ Componerlos y obtener la solución al problema original.
- ▶ Estrategias *Top Down* versus *Bottom Up*.



Diferenciaremos el QUÉ del CÓMO

- ▶ Dado un problema, será importante describirlo sin ambigüedades.
- ▶ Una buena descripción no debería condicionarse con sus posibles soluciones.
- ▶ Saber que dado un problema, hay muchas formas de describirlo y a su vez, muchas formas de solucionar... y todas pueden ser válidas!

Especificación de problemas

- ▶ Una **especificación** es un contrato que define qué se debe resolver y qué propiedades debe tener la solución.
 - ▶ Define el **qué** y no el **cómo**.

Especificación de problemas

- ▶ Una **especificación** es un contrato que define qué se debe resolver y qué propiedades debe tener la solución.
 - ▶ Define el **qué** y no el **cómo**.
- ▶ La especificación de un problema incluye un conjunto de **parámetros**: datos de entrada cuyos valores serán conocidos recién al ejecutar el programa.

Especificación de problemas

- ▶ Una **especificación** es un contrato que define qué se debe resolver y qué propiedades debe tener la solución.
 - ▶ Define el **qué** y no el **cómo**.
- ▶ La especificación de un problema incluye un conjunto de **parámetros**: datos de entrada cuyos valores serán conocidos recién al ejecutar el programa.
- ▶ Además de cumplir un rol “contractual”, la especificación del problema es insumo para las actividades de ...
 - ▶ Testing,
 - ▶ Verificación formal de correctitud.
 - ▶ Derivación formal (construir un programa a partir de la especificación).

Lenguaje naturales y lenguajes formales

- ▶ Lenguajes naturales
 - ▶ Idiomas (castellano)
 - ▶ Mucho poder expresivo (modos verbales –potencial, imperativo–, tiempos verbales –pasado, presente, futuro–, metáforas, etc.)
 - ▶ Con un plus (conocimiento del contexto, suposiciones, etc)
 - ▶ Pueden traer inconvenientes para especificar problemas porque pueden ser ambiguos
 - ▶ No tienen un cálculo formal para transformar expresiones válidas en otras expresiones más sencillas o equivalentes.
- ▶ Lenguajes formales
 - ▶ Sintaxis sencilla
 - ▶ Limitan lo que se puede expresar
 - ▶ Explicitan las suposiciones
 - ▶ Relación formal entre lo escrito (sintaxis) y su significado (semántica)
 - ▶ Tienen cálculo para transformar expresiones válidas en otras válidas

Lenguajes formales. Ejemplos:

Aritmética: es un lenguaje formal para los números y sus operaciones. Tiene un cálculo asociado.

Lógicas: proposicional, de primer orden, modales, etc.

Lenguajes de especificación: sirven para describir formalmente un problema.

Contratos

- Una especificación es un **contrato** entre el **programador** de una función y el **usuario** de esa función.

Contratos

- ▶ Una especificación es un **contrato** entre el **programador** de una función y el **usuario** de esa función.
- ▶ **Ejemplo:** calcular la raíz cuadrada de un número real.

Contratos

- ▶ Una especificación es un **contrato** entre el **programador** de una función y el **usuario** de esa función.
- ▶ **Ejemplo:** calcular la raíz cuadrada de un número real.
- ▶ ¿Cómo es la especificación (informalmente, por ahora) de este problema?

Contratos

- ▶ Una especificación es un **contrato** entre el **programador** de una función y el **usuario** de esa función.
- ▶ **Ejemplo:** calcular la raíz cuadrada de un número real.
- ▶ ¿Cómo es la especificación (informalmente, por ahora) de este problema?
- ▶ Para hacer el cálculo, el programa debe recibir un número no negativo.
 - ▶ Obligación del usuario: no puede proveer números negativos.
 - ▶ Derecho del programador: puede suponer que el argumento recibido no es negativo.

Contratos

- ▶ Una especificación es un **contrato** entre el **programador** de una función y el **usuario** de esa función.
- ▶ **Ejemplo:** calcular la raíz cuadrada de un número real.
- ▶ ¿Cómo es la especificación (informalmente, por ahora) de este problema?
- ▶ Para hacer el cálculo, el programa debe recibir un número no negativo.
 - ▶ Obligación del usuario: no puede proveer números negativos.
 - ▶ Derecho del programador: puede suponer que el argumento recibido no es negativo.
- ▶ El resultado va a ser la raíz cuadrada del número recibido.
 - ▶ Obligación del programador: debe calcular la raíz, siempre y cuando haya recibido un número no negativo
 - ▶ Derecho del usuario: puede suponer que el resultado va a ser correcto

Partes de una especificación (contrato)

1. Encabezado

- ▶ Nombre del problema que se va a especificar.
- ▶ Datos de entrada, parámetros o argumentos.
- ▶ Salida (resultado esperado)

Partes de una especificación (contrato)

1. Encabezado

- ▶ Nombre del problema que se va a especificar.
- ▶ Datos de entrada, parámetros o argumentos.
- ▶ Salida (resultado esperado)

2. Precondiciones o cláusulas “requiere”

- ▶ Condición sobre los argumentos, que el programador da por cierta.
- ▶ Especifica lo que **requiere** la función para hacer su tarea.
- ▶ Por ejemplo: “el valor de entrada es un real no negativo”

Partes de una especificación (contrato)

1. Encabezado

- ▶ Nombre del problema que se va a especificar.
- ▶ Datos de entrada, parámetros o argumentos.
- ▶ Salida (resultado esperado)

2. Precondiciones o cláusulas “requiere”

- ▶ Condición sobre los argumentos, que el programador da por cierta.
- ▶ Especifica lo que **requiere** la función para hacer su tarea.
- ▶ Por ejemplo: “el valor de entrada es un real no negativo”

3. Postcondiciones o cláusulas “asegura”

- ▶ Condiciones sobre el resultado, que deben ser cumplidas por el programador siempre y cuando el usuario haya cumplido las precondiciones.
- ▶ Especifica lo que la función **asegura** que se va a cumplir después de llamarla (si se cumplía la precondición).
- ▶ Por ejemplo: “la salida es la raíz cuadrada del valor de entrada”

Parámetros y tipos de datos

- La especificación de un problema incluye un conjunto de **parámetros**: datos de entrada cuyos valores serán conocidos recién al ejecutar el programa.

Parámetros y tipos de datos

- ▶ La especificación de un problema incluye un conjunto de **parámetros**: datos de entrada cuyos valores serán conocidos recién al ejecutar el programa.
- ▶ Cada parámetro tiene un **tipo de datos**.
 - ▶ **Tipo de datos**: Conjunto de **valores** provisto de ciertas **operaciones** para trabajar con estos valores.

Parámetros y tipos de datos

- ▶ La especificación de un problema incluye un conjunto de **parámetros**: datos de entrada cuyos valores serán conocidos recién al ejecutar el programa.
- ▶ Cada parámetro tiene un **tipo de datos**.
 - ▶ **Tipo de datos**: Conjunto de **valores** provisto de ciertas **operaciones** para trabajar con estos valores.
- ▶ Ejemplo 1: parámetros de tipo *fecha*
 - ▶ valores: ternas de números enteros
 - ▶ operaciones: comparación, obtener el año, ...

Parámetros y tipos de datos

- ▶ La especificación de un problema incluye un conjunto de **parámetros**: datos de entrada cuyos valores serán conocidos recién al ejecutar el programa.
- ▶ Cada parámetro tiene un **tipo de datos**.
 - ▶ **Tipo de datos**: Conjunto de **valores** provisto de ciertas **operaciones** para trabajar con estos valores.
- ▶ Ejemplo 1: parámetros de tipo *fecha*
 - ▶ valores: ternas de números enteros
 - ▶ operaciones: comparación, obtener el año, ...
- ▶ Ejemplo 2: parámetros de tipo *dinero*
 - ▶ valores: números reales con dos decimales
 - ▶ operaciones: suma, resta, ...

¿Por qué escribir la especificación del problema?

- ▶ Nos ayuda a entender mejor el problema
- ▶ Nos ayuda a construir el programa
 - ▶ Derivación (Automática) de Programas
- ▶ Nos ayuda a prevenir errores en el programa
 - ▶ Testing
 - ▶ Verificación (Automática) de Programas

Algoritmos y programas

- ▶ El primer paso será especificar un problema
- ▶ Luego, el objetivo será escribir un **algoritmo** que cumpla esa especificación
 - ▶ Secuencia de pasos que pueden llevarse a cabo mecánicamente
- ▶ Puede haber varios algoritmos que cumplan una misma especificación

Algoritmos y programas

- ▶ El primer paso será especificar un problema
- ▶ Luego, el objetivo será escribir un **algoritmo** que cumpla esa especificación
 - ▶ Secuencia de pasos que pueden llevarse a cabo mecánicamente
- ▶ Puede haber varios algoritmos que cumplan una misma especificación
- ▶ Una vez que se tiene el algoritmo, se escribirá el **programa**
 - ▶ Expresión formal de un algoritmo
 - ▶ Lenguajes de programación
 - ▶ Sintaxis definida
 - ▶ Semántica definida
 - ▶ Qué hace una computadora cuando recibe ese programa
 - ▶ Qué especificaciones cumple
 - ▶ Ejemplos: Haskell, Python, C, C++, C#, Java, Smalltalk, Prolog.

Lenguajes de programación

- ▶ En palabras simples, es el conjunto de instrucciones a través del cual los humanos interactúan con las computadoras.
- ▶ Permiten escribir programas que son ejecutados por computadoras.

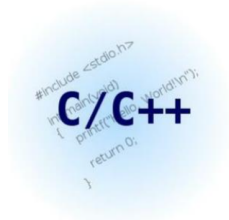
Lenguajes de programación

No es tema de la materia... pero demos algún contexto por si se ponen a googlear...

- **Lenguaje Máquina:** son lenguajes que están expresados en lenguajes directamente inteligibles por la máquina, siendo sus instrucciones cadenas de 0 y 1.
- **Lenguaje de Bajo Nivel:** son lenguajes que dependen de una máquina (procesador) en particular (el más famoso probablemente sea Assembler)
- **Lenguaje de Alto Nivel** (en la materia usaremos algunos de estos): fueron diseñados para que las personas puedan escribir y entender más fácilmente los programas que escriben.



```
Push  a      ; a → pila
Push  b      ; b → pila
Load  (c),R1 ; c → R1
Mult  (S),R1 ; b*c → R1
Store R1,R2 ; R1 → R2
Add   (S),R1 ; a+b*c → R1
Store R1,(x) ; R1 → x
Add   #3,R2 ; 3+b*c → R2
Store R2,(y) ; R2 → y
```



Código fuente, compiladores, intérpretes...

No es tema de la materia... pero demos algún contexto por si se ponen a googlear...

- ▶ **Código Fuente:** es el programa escrito en un lenguaje de programación según sus reglas sintácticas y semánticas.
- ▶ **Compiladores e Intérpretes:** son programas *traductores* que toman un código fuente y generan otro programa en otro lenguaje, por lo general, lenguaje de máquina



IDE (Integrated Development Environment)

Para escribir y ejecutar un programa alcanza con tener:

- ▶ Un editor de texto para escribir programas (Ejemplos: notepad, notepad++, gedit, etc)
- ▶ Un compilador o intérprete (según el lenguaje a utilizar), para procesar y ejecutar el programa

Pero un mundo mejor es posible...

IDE (Integrated Development Environment)

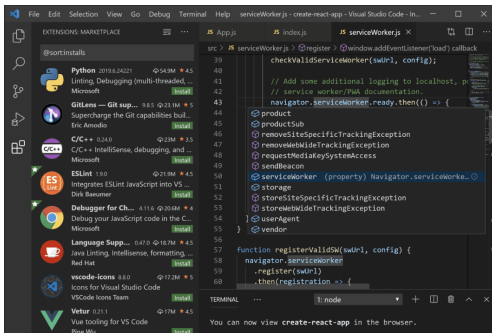
Ventajas de utilizar algún IDE

- ▶ Un editor está orientado a editar archivos mientras que un IDE está orientado a trabajar con proyectos, que tienen un conjunto de archivos.
- ▶ Integran un editor con otras herramientas útiles para los desarrolladores:
 - ▶ Permiten hacer destacado (*highlighting*) de determinadas palabras y símbolos dependiendo del lenguaje de programación.
 - ▶ Son capaces de verificar la sintaxis de los programas escritos (*linters*)
 - ▶ Generar vistas previas (*preview*s) de cierto tipo de archivos (ej, archivos HTML para desarrollos web)
 - ▶ Suelen tener herramientas integradas (por ejemplo, el Android Studio tiene emuladores integrados)
 - ▶ Se pueden especializar según cada lenguaje particular
 - ▶ Permiten hacer depuración o *debugging*!

IDE (Integrated Development Environment)

Algunos IDEs:

- ▶ Visual Studio (<https://visualstudio.microsoft.com/es/>)
- ▶ Eclipse (<https://www.eclipse.org/>)
- ▶ IntelliJ IDEA (<https://www.jetbrains.com/es-es/idea/>)
- ▶ Visual Code o Visual Studio Code (<https://code.visualstudio.com/>)
 - ▶ Es un editor que se “convierte” en IDE mediante *extensions*.
 - ▶ Lo utilizaremos para programar en Haskell y Python.



Paradigmas

Existen diversos paradigmas de programación. Comúnmente se los divide en dos grandes grupos:

- ▶ Programación Declarativa
 - ▶ Son lenguajes donde el programador le indicará a la máquina lo que quiere hacer y el resultado que desea, pero no necesariamente el cómo hacerlo.

Paradigmas

Existen diversos paradigmas de programación. Comúnmente se los divide en dos grandes grupos:

- ▶ Programación Declarativa
 - ▶ Son lenguajes donde el programador le indicará a la máquina lo que quiere hacer y el resultado que desea, pero no necesariamente el cómo hacerlo.
- ▶ Programación Imperativa
 - ▶ Son lenguajes en los que el programador debe precisarle a la máquina de forma exacta el proceso que quiere realizar.

Paradigmas

Cada grupo, se especializa según diferentes características

Paradigmas

Cada grupo, se especializa según diferentes características

- ▶ Programación Declarativa: describe un conjunto de condiciones, proposiciones, afirmaciones, restricciones, ecuaciones o transformaciones que describen el problema y detallan su solución.

Paradigmas

Cada grupo, se especializa según diferentes características

- ▶ Programación Declarativa: describe un conjunto de condiciones, proposiciones, afirmaciones, restricciones, ecuaciones o transformaciones que describen el problema y detallan su solución.
- ▶ Paradigma Lógico: los programas están contruídos únicamente por expresiones lógicas (es decir, son Verdaderas o Falsas).

Paradigmas

Cada grupo, se especializa según diferentes características

- ▶ Programación Declarativa: describe un conjunto de condiciones, proposiciones, afirmaciones, restricciones, ecuaciones o transformaciones que describen el problema y detallan su solución.
 - ▶ Paradigma Lógico: los programas están contruídos únicamente por expresiones lógicas (es decir, son Verdaderas o Falsas).
 - ▶ Paradigma Funcional: está basado en el modelo matemático de composición funcional. El resultado de un cálculo es la entrada del siguiente, y así sucesivamente hasta que una composición produce el valor deseado.

Paradigmas

Cada grupo, se especializa según diferentes características

- ▶ Programación Imperativa: describe la programación como una secuencia de instrucciones o comandos que cambian el estado de un programa.

Paradigmas

Cada grupo, se especializa según diferentes características

- ▶ Programación Imperativa: describe la programación como una secuencia de instrucciones o comandos que cambian el estado de un programa.
- ▶ Paradigma Estructurado: los programas se dividen en bloques (procedimientos y funciones), que pueden o no comunicarse entre sí. Existen estructuras de control, que dirigen el flujo de ejecución: IF, GO TO, Ciclos, etc.

Paradigmas

Cada grupo, se especializa según diferentes características

- ▶ Programación Imperativa: describe la programación como una secuencia de instrucciones o comandos que cambian el estado de un programa.
- ▶ Paradigma Estructurado: los programas se dividen en bloques (procedimientos y funciones), que pueden o no comunicarse entre sí. Existen estructuras de control, que dirigen el flujo de ejecución: IF, GO TO, Ciclos, etc.
- ▶ Paradigma Orientado a Objetos: se basa en la idea de encapsular estado y comportamiento en objetos. Los objetos son entidades que se comunican entre sí por medio de mensajes.

Paradigmas

Cada grupo, se especializa según diferentes características

- ▶ Programación Declarativa
 - ▶ Paradigma Lógico: PROLOG
 - ▶ Paradigma Funcional: LISP, GOFER, HASKELL.
- ▶ Programación Imperativa
 - ▶ Paradigma Estructurado: PASCAL, C, FORTRAN, FOX, COBOL
 - ▶ Paradigma Orientado a Objetos: SMALLTALK

Paradigmas

Cada grupo, se especializa según diferentes características

- ▶ Programación Declarativa
 - ▶ Paradigma Lógico: PROLOG
 - ▶ Paradigma Funcional: LISP, GOFER, HASKELL.
- ▶ Programación Imperativa
 - ▶ Paradigma Estructurado: PASCAL, C, FORTRAN, FOX, COBOL
 - ▶ Paradigma Orientado a Objetos: SMALLTALK
- ▶ Lenguajes multiparadigma: lenguajes que soportan más de un paradigma de programación.
 - ▶ JAVA, PYTHON, .NET, PHP

Paradigmas

Dado dos números, determinar si el segundo es el doble que el primero...

► Prolog:

```
% La siguiente regla es verdadera si X es el doble que Y
es_doble(X, Y) :-
    X is 2*Y.
```

► Haskell:

```
esDoble :: Integer -> Integer -> Bool
esDoble x y = x == 2*y -- Verificamos si x es igual al doble de y
```

► Python:

```
def esDoble(x: int, y: int) -> bool:
    if x == 2*y:
        return True
    else:
        return False
```

Paradigmas

En la materia resolveremos (programaremos) problemas utilizando estos dos paradigmas:

- ▶ Paradigma Funcional
 - ▶ Utilizaremos Haskell
- ▶ Paradigma Imperativo
 - ▶ Utilizaremos Python

Resolviendo problemas con una computadora

Durante el cuatrimestre, además de resolver problemas, veremos algunos aspectos sobre cómo resolverlos:

- ▶ Hablaremos de buenas prácticas
 - ▶ Utilizar nombres declarativos
 - ▶ Modularizar problemas
 - ▶ Uso de comentarios
 - ▶ y más...
- ▶ ¿De qué se trata esto?... veamos un adelanto

Utilizar nombres declarativos

- Usar nombres **que revelen la intención** de los elementos nombrados. El nombre de una variable/función debería decir todo lo que hay que saber sobre la variable/función

Utilizar nombres declarativos

- Usar nombres **que revelen la intención** de los elementos nombrados. El nombre de una variable/función debería decir todo lo que hay que saber sobre la variable/función
 1. Los nombres deben referirse a **conceptos** del dominio del problema.
 2. Una excepción suelen ser las variables con scopes pequeños. Es habitual usar **i, j y k** para las variables de control de los ciclos.
 3. Si es complicado decidirse por un nombre o un nombre no parece natural, quizás es porque esa variable o función no representa un concepto claro del problema a resolver.
 4. Usar nombres **pronunciables**! No es buena idea tener una variable llamada **cdeptdc** para representar la “cantidad de cuentas por tipo de cliente”.

Utilizar nombres declarativos

- Usar nombres **que revelen la intención** de los elementos nombrados. El nombre de una variable/función debería decir todo lo que hay que saber sobre la variable/función
 1. Los nombres deben referirse a **conceptos** del dominio del problema.
 2. Una excepción suelen ser las variables con scopes pequeños. Es habitual usar **i, j y k** para las variables de control de los ciclos.
 3. Si es complicado decidirse por un nombre o un nombre no parece natural, quizás es porque esa variable o función no representa un concepto claro del problema a resolver.
 4. Usar nombres **pronunciables**! No es buena idea tener una variable llamada **cdeptdc** para representar la “cantidad de cuentas por tipo de cliente”.

Utilizar nombres declarativos

Ambos programas son el mismo... ¿Cuál se lee más claro?

```
int x = 0;
vector<double> y;
...
for(int i=0;i<=4;i=i+1) {
    x = x + y[i];
}
```

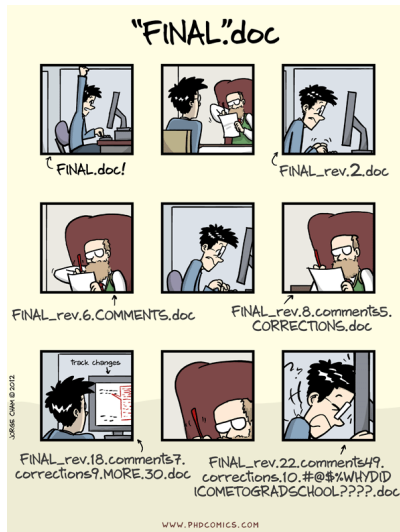
Utilizar nombres declarativos

Ambos programas son el mismo... ¿Cuál se lee más claro?

```
int x = 0;
vector<double> y;
...
for(int i=0;i<=4;i=i+1) {
    x = x + y[i];
}
```

```
int totalAdeudado = 0;
vector<double> deudas;
...
for(int i=0;i<=conceptos;i=i+1) {
    totalAdeudado = totalAdeudado + deudas[i];
}
```

Control de versiones



Sistemas de Control de Versiones (CVS)

- ▶ Permiten organizar el trabajo en equipo.
- ▶ Guarda un historial de versiones de los distintos archivos que se usaron.
- ▶ Facilitan la gestión del código fuente de un proyecto y la colaboración entre programadores.
- ▶ Existen distintas aplicaciones: svn, cvs, hg, git

Git

- ▶ Creado por Linus Torvalds, conocido por iniciar y mantener el desarrollo del kernel (núcleo) de Linux.
- ▶ Sistema de control de versiones **distribuido**, orientado a **repositorios** y con énfasis en la eficiencia.
 - ▶ Se tiene un servidor que permite el intercambio de los repositorios entre los usuarios.
 - ▶ Cada usuario tiene una **copia local** del repositorio completo.
- ▶ Acciones básicas: clone, checkout, add, remove, commit, push, pull, status...

Hagan el Taller de Git



**taller
de
git**
ahora con soporte del DC!

Descubrí una forma ordenada y colaborativa
de organizar las versiones de tus proyectos



Anotate acá:
bit.ly/git-2c2024



DEPARTAMENTO
DE COMPUTACION
Facultad de Ciencias Exactas y Naturales - UBA



COM
COMISIÓN DE ESTUDIANTES DE
COMPUTACIÓN

¿Preguntas?

¡Nos vemos el jueves que viene!