Algoritmos y Programación 1 Cátedra Essaya - Práctica Grace

Lucas Alejo Pavlov - Legajo 105412

EJ1 - 2 de septiembre de 2019 - Correctora: Florencia Rodríguez

Parte 1

Parte 1.1

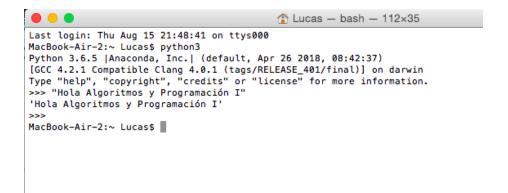


Figura 1: Captura de pantalla correspondiente a la parte 1.1.

Parte 1.2

```
MacBook-Air-2:algoritmosIej1 Lucas$ cd
MacBook-Air-2:algoritmosIej1 Lucas$ cd
MacBook-Air-2:algoritmosIej1 Lucas$ python parte_1_2.py
MacBook-Air-2:algoritmosIej1 Lucas$ python parte_1_2.py
```

Figura 2: Captura de pantalla correspondiente a la parte 1.2.

5) Para obtener el mismo resultado que en la parte 1.1 debería usar la función print, reemplazando la línea

```
'Hola Algoritmos y Programación I'
por
print('Hola Algoritmos y Programación I')
```

Parte 2

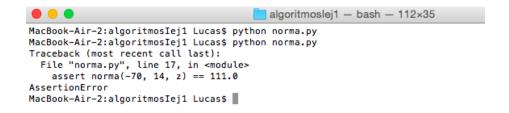


Figura 3: Captura de pantalla correspondiente a la parte 2.

- **4.1)** El programa no tiene ninguna salida salvo que alguno de los asserts sea False. En ese caso la salida es un AssertionError que ocurre en la primera línea en la cual la expresión que se le pasa a assert es False.
- **4.2)** El error se generó en la línea 17. Significa que la expresión luego de assert en esa línea es False (en el sentido booleano), ya que norma(-70, 14, -80) no es igual a 111.0. Para solucionarlo habría que cambiar esa expresión para que de un resultado verdadero. Se podría hacer cambiando una o más de las entradas de norma y/o cambiando el resultado de norma, aunque todo hace indicar que la forma que se pide sería modificando la línea 16, que haría que la entrada de norma que se modifique sea la tercera. Habría que elegir un valor de z que haga que norma(-70, 14, z) sea igual a 111.0. Los valores que hacen eso son z = 85 y z = -85.
- 4.3) En el punto 2 no imprimió nada porque todas las expresiones luego de assert que fueron ejecutadas (es decir, desde la línea 5 hasta la 14, ya que la de la línea 17 estaba comentada) eran True. La instrucción assert no hace nada si lo que está luego de ella es True, en caso contrario (False) termina la ejecución del programa y sale del mismo devolviendo un error.

Parte 3

```
algoritmoslej1 - bash - 112×35

MacBook-Air-2:algoritmosIej1 Lucas$ python diferencia.py
Traceback (most recent call last):
  File "diferencia.py", line 10, in <module>
    assert diferencia(1, 2, 3, 1, 2, 3) == (0, 0, 0)
  File "diferencia.py", line 6, in diferencia
    return dif_x, dif_y, diff_z
NameError: name 'diff_z' is not defined
MacBook-Air-2:algoritmosIej1 Lucas$
```

Figura 4: Captura de pantalla correspondiente a la parte 3.

4) Se detectó un error en la última línea de la definición de la función diferencia, ya que se estaba pidiendo devolver una variable que no había sido definida anteriormente (diff_z). Para corregir el error cambié la linea

ya que dif_z es la variable que fue definida en el cuerpo de la función. Luego de hacer ese cambio, al correr el programa no sale ningún mensaje, con lo cual todas las condiciones planteadas luego de los assert son True.

Parte 4

- 4) Muestra un AssertionError en la línea 10. Luego, si se comenta esa línea, aparece un error en la línea 11, y así sucesivamente, todas las líneas debajo de la 10 dan AssertionError.
- 5) Incluyendo llamadas a print en la función (antes de return) se ve que el problema está en la segunda componente del producto vectorial (var2). Viendo el cuerpo de la función en esa línea se ve que hay una potenciación en lugar de una multiplicación. Corrigiendo ese bug, el programa se ejecuta sin dar ningún AssertionError. Más específicamente, hay que cambiar la línea

$$var2 = z1**x2 - x1*z2$$

por
 $var2 = z1*x2 - x1*z2$
4.7) Si. La línea sería:
 $return y1*z2 - z1*y2$, $z1*x2 - x1*z2$, $x1*y2 - y1*x2$

Parte 5

5) La reutilización de funciones es importante ya que permite tener un código mucho más ordenado, y hacer un programa por partes puede ahorrarnos tiempo en futuros programas que requieran partes (funciones) similares, es decir, programando las distintas funciones tengo la posibilidad de reutilizarlas más adelante en otros programas ahorrando tiempo.

Además, si alguna función tiene un bug y se usa muchas veces en un programa, alcanza con corregir la función para corregir el bug, mientras que si no se escribe el código del programa via funciones sino de manera explícita, a la hora de corregir el bug habría que hacerlo en distintos lugares del código, lo cual aumenta el tiempo de trabajo y también la probabilidad de saltearse alguna corrección y que el bug persista en alguna instancia del programa final.