

# Rutinas

Una **rutina** o **unidad** vendría a ser una parte del programa, un conjunto de instrucciones encapsuladas o aisladas del flujo normal, que pueden declarar sus propias variables locales, unidades, o parámetros. Al igual que la variable, posee atributos ligados.

---

## Declaración

Fase de la creación de una rutina que establece la mayoría de sus atributos, tales como su **nombre**, **alcance**, **firma** (si es que tiene parámetros y valor de retorno), **L-Valor**, y su propósito es volver "visible" a la rutina en el alcance dado.

## Definición

Fase que establece el cuerpo de la rutina, lo que hará una vez invocada. Su implementación.

## Comunicación

Para compartir datos entre las distintas unidades del programa, hay dos formas:

- Uso del **ambiente no local**
  - Variables no-locales que son visibles a la rutina por cadena estática o dinámica
  - Ambiente común explícito
- Uso de los **parámetros**

## Tipos de rutina

### Procedimiento

Es una rutina del programa que no devuelve ningún valor, si no que sirve para agrupar una serie de operaciones que se hacen frecuentemente, y así modularizar una parte del código del programa.

## Función

Es una rutina que si devuelve un valor y, por lo general, no modifica el valor de los argumentos recibidos. Se asemeja a una función matemática