

Trabajo Práctico N° 2: **Módulo Imperativo (Recursión).**

Ejercicio 1.

Implementar un programa que invoque a los siguientes módulos:

- (a) *Un módulo recursivo que permita leer una secuencia de caracteres terminada en punto, los almacene en un vector con dimensión física igual a 10 y retorne el vector.*
- (b) *Un módulo que reciba el vector generado en (a) e imprima el contenido del vector.*
- (c) *Un módulo recursivo que reciba el vector generado en (a) e imprima el contenido del vector.*
- (d) *Un módulo recursivo que permita leer una secuencia de caracteres terminada en punto y retorne la cantidad de caracteres leídos. El programa debe informar el valor retornado.*
- (e) *Un módulo recursivo que permita leer una secuencia de caracteres terminada en punto y retorne una lista con los caracteres leídos.*
- (f) *Un módulo recursivo que reciba la lista generada en (e) e imprima los valores de la lista en el mismo orden que están almacenados.*
- (g) *Un módulo recursivo que reciba la lista generada en (e) e imprima los valores de la lista en orden inverso al que están almacenados.*

```
program TP2_E1;
{$codepage UTF8}
uses crt;
const
  char_salida='.';
  dimF=10;
type
  t_vector_chars=array[1..dimF] of char;
  t_lista_chars^t_nodo_chars;
  t_nodo_chars=record
    ele: char;
    sig: t_lista_chars;
  end;
procedure leer_char(var c: char);
begin
  c:=chr(ord('.')+random(dimF));
end;
procedure cargar_vector_chars(var vector_chars: t_vector_chars; var dimL: int8);
var
  c: char;
begin
  leer_char(c);
  if ((dimL<dimF) and (c<>char_salida)) then
  begin
    dimL:=dimL+1;
    vector_chars[dimL]:=c;
    cargar_vector_chars(vector_chars, dimL);
  end;
end;
```

```
end;
procedure imprimir_secuencial_vector_chars(vector_chars: t_vector_chars; dimL: int8);
var
  i: int8;
begin
  for i:= 1 to dimL do
  begin
    textcolor(green); write('Elemento ',i,' del vector: '); textcolor(red);
    writeln(vector_chars[i]);
    end;
  end;
procedure imprimir_recursivo_vector_chars(vector_chars: t_vector_chars; dimL: int8);
begin
  if (dimL>0) then
  begin
    imprimir_recursivo_vector_chars(vector_chars, dimL-1);
    textcolor(green); write('Elemento ',dimL,' del vector: '); textcolor(red);
    writeln(vector_chars[dimL]);
    end;
  end;
function contar_chars(): int16;
var
  c: char;
begin
  leer_char(c);
  if (c=char_salida) then
    contar_chars:=0
  else
    contar_chars:=contar_chars()+1
end;
procedure agregar_adelante_lista_chars(var lista_chars: t_lista_chars; c: char);
var
  nuevo: t_lista_chars;
begin
  new(nuevo);
  nuevo^.ele:=c;
  nuevo^.sig:=lista_chars;
  lista_chars:=nuevo;
end;
procedure cargar_lista_chars(var lista_chars: t_lista_chars);
var
  c: char;
begin
  leer_char(c);
  if (c<>char_salida) then
  begin
    agregar_adelante_lista_chars(lista_chars, c);
    cargar_lista_chars(lista_chars);
    end;
  end;
procedure imprimir1_lista_chars(lista_chars: t_lista_chars; i: int8);
begin
  if (lista_chars<>nil) then
  begin
    i:=i+1;
    textcolor(green); write('Elemento ',i,' de la lista: '); textcolor(red);
    writeln(lista_chars^.ele);
    imprimir1_lista_chars(lista_chars^.sig,i);
    end;
  end;
procedure imprimir2_lista_chars(lista_chars: t_lista_chars; i: int8);
begin
  if (lista_chars<>nil) then
  begin
    i:=i+1;
    imprimir2_lista_chars(lista_chars^.sig,i);
    end;
  end;
```

```
    textColor(green); write('Elemento ',i,' de la lista: '); textColor(red);
writeln(lista_chars^.ele);
end;
end;
var
vector_chars: t_vector_chars;
lista_chars: t_lista_chars;
dimL, i: int8;
begin
randomize;
dimL:=0;
lista_chars:=nil;
writeln(); textColor(red); writeln('INCISO (a):'); writeln();
cargar_vector_chars(vector_chars,dimL);
writeln(); textColor(red); writeln('INCISO (b):'); writeln();
imprimir_secuencial_vector_chars(vector_chars,dimL);
writeln(); textColor(red); writeln('INCISO (c):'); writeln();
imprimir_recursivo_vector_chars(vector_chars,dimL);
writeln(); textColor(red); writeln('INCISO (d):'); writeln();
textcolor(green); write('La cantidad de caracteres leídos es '); textColor(red);
writeln(contar_chars());
writeln(); textColor(red); writeln('INCISO (e):'); writeln();
cargar_lista_chars(lista_chars);
if (lista_chars<>nil) then
begin
writeln(); textColor(red); writeln('INCISO (f):'); writeln();
i:=0;
imprimir1_lista_chars(lista_chars,i);
writeln(); textColor(red); writeln('INCISO (g):'); writeln();
i:=0;
imprimir2_lista_chars(lista_chars,i);
end;
end.
```

Ejercicio 2.

Realizar un programa que lea números hasta leer el valor 0 e imprima, para cada número leído, sus dígitos en el orden en que aparecen en el número. Debe implementarse un módulo recursivo que reciba el número e imprima lo pedido. Ejemplo, si se lee el valor 256, se debe imprimir 2 5 6.

```
program TP2_E2;
{$codepage UTF8}
uses crt;
const
  num_salida=0;
procedure leer_numero(var num: int8);
begin
  num:=num_salida+random(high(int8));
end;
procedure descomponer_numero(var digito: int8; var num: int16);
begin
  digito:=num mod 10;
  num:=num div 10;
end;
procedure imprimir_digitos(num: int16);
var
  digito: int8;
begin
  if (num<>num_salida) then
  begin
    descomponer_numero(digito,num);
    imprimir_digitos(num);
    textColor(red); write(digito, ' ');
  end;
end;
procedure leer_numeros();
var
  num: int8;
begin
  leer_numero(num);
  if (num<>num_salida) then
  begin
    textColor(green); writeln(); write('Número entero: '); textColor(red); writeln(num);
    textColor(green); write('Número entero (dígito por dígito): ');
    imprimir_digitos(num);
    writeln();
    leer_numeros();
  end;
end;
begin
  leer_numeros();
end.
```

Ejercicio 3.

Escribir un programa que:

(a) Implemente un módulo recursivo que genere una lista de números enteros “random” mayores a 0 y menores a 100. Finalizar con el número 0.

(b) Implemente un módulo recursivo que devuelva el mínimo valor de la lista.

(c) Implemente un módulo recursivo que devuelva el máximo valor de la lista.

(d) Implemente un módulo recursivo que devuelva verdadero si un valor determinado se encuentra en la lista o falso en caso contrario.

```
program TP2_E3;
{$codepage UTF8}
uses crt;
const
  num_ini=0; num_fin=100;
  num_salida=0;
type
  t_numero=num_ini..num_fin;
  t_lista_numeros^t_nodo_numeros;
  t_nodo_numeros=record
    ele: int16;
    sig: t_lista_numeros;
  end;
procedure leer_numero(var num: t_numero);
begin
  num:=num_salida+random(num_fin);
end;
procedure agregar_adelante_lista_numeros(var lista_numeros: t_lista_numeros; num: t_numero);
var
  nuevo: t_lista_numeros;
begin
  new(nuevo);
  nuevo^.ele:=num;
  nuevo^.sig:=lista_numeros;
  lista_numeros:=nuevo;
end;
procedure cargar_lista_numeros(var lista_numeros: t_lista_numeros);
var
  num: t_numero;
begin
  leer_numero(num);
  if (num<>num_salida) then
  begin
    agregar_adelante_lista_numeros(lista_numeros,num);
    cargar_lista_numeros(lista_numeros);
  end;
end;
procedure imprimir_lista_numeros(lista_numeros: t_lista_numeros; i: int16);
begin
  if (lista_numeros<>nil) then
  begin
    i:=i+1;
    textColor(green); writeln('Elemento ',i,' de la lista: '); textColor(red);
    writeln(lista_numeros^.ele);
    imprimir_lista_numeros(lista_numeros^.sig,i);
  end;
end;
```

```
end;
procedure calcular_minimo_lista_numeros(lista_numeros: t_lista_numeros; var num_min: t_numero);
begin
  if (lista_numeros<>nil) then
  begin
    if (lista_numeros^.ele<num_min) then
      num_min:=lista_numeros^.ele;
    calcular_minimo_lista_numeros(lista_numeros^.sig,num_min);
  end;
end;
procedure calcular_maximo_lista_numeros(lista_numeros: t_lista_numeros; var num_max: t_numero);
begin
  if (lista_numeros<>nil) then
  begin
    if (lista_numeros^.ele>num_max) then
      num_max:=lista_numeros^.ele;
    calcular_maximo_lista_numeros(lista_numeros^.sig,num_max);
  end;
end;
function buscar_lista_numeros(lista_numeros: t_lista_numeros; num: int16): boolean;
begin
  if (lista_numeros=nil) then
    buscar_lista_numeros:=false
  else
    if (lista_numeros^.ele=num) then
      buscar_lista_numeros:=true
    else
      buscar_lista_numeros:=buscar_lista_numeros(lista_numeros^.sig,num);
end;
var
  lista_numeros: t_lista_numeros;
  num_min, num_max: t_numero;
  i, num: int16;
begin
  randomize;
  lista_numeros:=nil;
  num_min:=high(t_numero);
  num_max:=low(t_numero);
  writeln(); textcolor(red); writeln('INCISO (a):'); writeln();
  cargar_lista_numeros(lista_numeros);
  if (lista_numeros<>nil) then
  begin
    i:=0;
    imprimir_lista_numeros(lista_numeros,i);
    writeln(); textcolor(red); writeln('INCISO (b):'); writeln();
    calcular_minimo_lista_numeros(lista_numeros,num_min);
    textcolor(green); write('El mínimo valor de la lista es '); textcolor(red);
    writeln(num_min);
    writeln(); textcolor(red); writeln('INCISO (c):'); writeln();
    calcular_maximo_lista_numeros(lista_numeros,num_max);
    textcolor(green); write('El máximo valor de la lista es '); textcolor(red);
    writeln(num_max);
    writeln(); textcolor(red); writeln('INCISO (d):'); writeln();
    num:=(num_ini+1)+random(num_fin-(num_ini+1));
    textcolor(green); write('¿El número '); textcolor(yellow); write(num); textcolor(green);
    write(' se encuentra en la lista?: '); textcolor(red);
    write(buscar_lista_numeros(lista_numeros,num));
  end;
end.
```

Ejercicio 4.

Escribir un programa con:

(a) Un módulo recursivo que retorne un vector de 20 números enteros “random” mayores a 0 y menores a 100.

(b) Un módulo recursivo que devuelva el máximo valor del vector.

(c) Un módulo recursivo que devuelva la suma de los valores contenidos en el vector.

```
program TP2_E4;
{$codepage UTF8}
uses crt;
const
  dimF=20;
  num_ini=0; num_fin=100;
type
  t_numero=num_ini..num_fin;
  t_vector_numeros=array[1..dimF] of t_numero;
procedure cargar_vector_numeros(var vector_numeros: t_vector_numeros; var dimL: int8);
begin
  if (dimL<dimF) then
  begin
    dimL:=dimL+1;
    vector_numeros[dimL]:=(num_ini+1)+random(num_fin-(num_ini+1));
    cargar_vector_numeros(vector_numeros,dimL);
  end;
end;
procedure imprimir_vector_numeros(vector_numeros: t_vector_numeros; dimL: int8);
begin
  if (dimL>0) then
  begin
    imprimir_vector_numeros(vector_numeros,dimL-1);
    textColor(green); write('Elemento ',dimL,' del vector: '); textColor(red);
    writeln(vector_numeros[dimL]);
  end;
end;
procedure calcular_maximo_vector_numeros(vector_numeros: t_vector_numeros; dimL: int8; var
num_max: t_numero);
begin
  if (dimL>0) then
  begin
    if (vector_numeros[dimL]>num_max) then
      num_max:=vector_numeros[dimL];
    calcular_maximo_vector_numeros(vector_numeros,dimL-1,num_max);
  end;
end;
function sumar_vector_numeros(vector_numeros: t_vector_numeros; dimL: int8): int16;
begin
  if (dimL=1) then
    sumar_vector_numeros:=vector_numeros[dimL]
  else
    sumar_vector_numeros:=sumar_vector_numeros(vector_numeros, dimL-1)+vector_numeros[dimL];
end;
var
  vector_numeros: t_vector_numeros;
  num_max: t_numero;
  dimL: int8;
begin
  randomize;
```

```
dimL:=0;
num_max:=low(t_numero);
writeln(); textColor(red); writeln('INCISO (a):'); writeln();
cargar_vector_numeros(vector_numeros,dimL);
if (dimL>0) then
begin
  imprimir_vector_numeros(vector_numeros,dimL);
  writeln(); textColor(red); writeln('INCISO (b):'); writeln();
  calcular_maximo_vector_numeros(vector_numeros,dimL,num_max);
  textColor(green); write('El máximo valor del vector es ');
  textColor(red);
writeln(num_max);
  writeln(); textColor(red); writeln('INCISO (c):'); writeln();
  textColor(green); write('La suma de los valores contenidos en el vector es ');
  textColor(red); write(sumar_vector_numeros(vector_numeros,dimL));
end;
end.
```

Ejercicio 5.

Implementar un módulo que realice una búsqueda dicotómica en un vector, utilizando el siguiente encabezado:

Procedure *busquedaDicotomica*(*v*: vector; *ini,fin*: indice; *dato*: integer; var *pos*: indice);

Nota: El parámetro “*pos*” debe retornar la posición del dato o -1 si el dato no se encuentra en el vector.

```
program TP2_E5;
{$codepage UTF8}
uses crt;
const
  dimF=10;
  num_salida=0;
type
  t_vector_numeros=array[1..dimF] of int8;
procedure cargar_vector_numeros(var vector_numeros: t_vector_numeros; var dimL: int8);
var
  num: int8;
begin
  if (dimL<dimF) then
  begin
    num:=num_salida+random(high(int8));
    if (num<>num_salida) then
    begin
      dimL:=dimL+1;
      vector_numeros[dimL]:=num;
      cargar_vector_numeros(vector_numeros,dimL);
    end;
  end;
end;
procedure imprimir_vector_numeros(vector_numeros: t_vector_numeros; dimL: int8);
begin
  if (dimL>0) then
  begin
    imprimir_vector_numeros(vector_numeros,dimL-1);
    textcolor(green); write('Elemento ',dimL,' del vector: ');
    textcolor(red);
    writeln(vector_numeros[dimL]);
  end;
end;
procedure ordenar_vector_numeros(var vector_numeros: t_vector_numeros; dimL: int8);
var
  i, j, k, item: int8;
begin
  for i:= 1 to (dimL-1) do
  begin
    k:=i;
    for j:= (i+1) to dimL do
      if (vector_numeros[j]<vector_numeros[k]) then
        k:=j;
    item:=vector_numeros[k];
    vector_numeros[k]:=vector_numeros[i];
    vector_numeros[i]:=item;
  end;
end;
function buscar_vector_numeros(vector_numeros: t_vector_numeros; num, pri, ult: int8): int8;
var
  medio: int8;
begin
  if (pri<=ult) then
```

```
begin
    medio:=(pri+ult) div 2;
    if (num=vector_numeros[medio]) then
        buscar_vector_numeros:=medio
    else if (num<vector_numeros[medio]) then
        buscar_vector_numeros:=buscar_vector_numeros(vector_numeros,num,pri,medio-1)
    else
        buscar_vector_numeros:=buscar_vector_numeros(vector_numeros,num,medio+1,ult)
end
else
    buscar_vector_numeros:=-1;
end;
var
    vector_numeros: t_vector_numeros;
    dimL, num, pri, ult, pos: int8;
begin
    randomize;
    dimL:=0;
    cargar_vector_numeros(vector_numeros,dimL);
    if (dimL>0) then
begin
    imprimir_vector_numeros(vector_numeros,dimL);
    ordenar_vector_numeros(vector_numeros,dimL);
    imprimir_vector_numeros(vector_numeros,dimL);
    num:=1+random(high(int8));
    pri:=1; ult:=dimL;
    pos:=buscar_vector_numeros(vector_numeros,num,pri,ult);
    if (pos<>-1) then
begin
        textcolor(green); write('El número '); textcolor(yellow); write(num); textcolor(green);
        write(' se encontró en el vector, en la posición '); textcolor(red); write(pos);
    end
    else
begin
        textcolor(green); write('El número '); textcolor(yellow); write(num); textcolor(green);
        write(' no se encontró en el vector');
    end;
end;
end.
```

Ejercicio 6.

Realizar un programa que lea números y que utilice un módulo recursivo que escriba el equivalente en binario de un número decimal. El programa termina cuando el usuario ingresa el número 0 (cero). Ayuda: Analizando las posibilidades, se encuentra que Binario (N) es N si el valor es menor a 2. ¿Cómo se obtienen los dígitos que componen al número? ¿Cómo se achica el número para la próxima llamada recursiva? Ejemplo: si se ingresa 23, el programa debe mostrar 10111.

```
program TP2_E6;
{$codepage UTF8}
uses crt;
const
  num_salida=0;
procedure leer_numero(var num: int8);
begin
  num:=num_salida+random(high(int8));
end;
procedure convertir_binario(num: int16);
var
  digito: int16;
begin
  if (num<>num_salida) then
  begin
    digito:=num mod 2;
    convertir_binario(num div 2);
    write(digito);
  end;
end;
var
  num: int8;
  i: int16;
begin
  randomize;
  i:=0;
  leer_numero(num);
  while (num<>num_salida) do
  begin
    i:=i+1;
    textColor(green); write(i+'. Número en decimal: '); textColor(red); writeln(num);
    textColor(green); write(i+'. Número en binario: '); textColor(red);
    convertir_binario(num);
    leer_numero(num);
    writeln();
  end;
end.
```