

Práctica 1

Primer programa en Picky

Grado en Ingeniería en Sistemas Audiovisuales y Multimedia

GSyC, Universidad Rey Juan Carlos

15 de septiembre de 2017

1. Introducción

En la práctica de hoy vamos a empezar a programar con las primeras nociones básicas de programación que hemos aprendido en la clase de teoría. Así asimilaremos qué es un *identificador*, una *función*, una *variable*, el *main*, etc.

Usaremos el código adjunto a esta práctica, `primero.p`, donde se hace un uso muy básico de los anteriores conceptos.

2. Programa *primero.p*

```
/*
 * Primer programa en Picky.
 * Autor: pon tu nombre aquí.
 * Fecha: fecha de implementación (DD/MM/AA)
 */

/*
 * Nombre del programa.
 */
program primero;

/*
 * Constantes
 */
consts:
miConstante = 37;
otraConstante = 3.0;

/*
 * Función que hace un bucle de 0 a miConstante.
 */

function realizarBucle(inicio: int): int
{
    while (inicio < miConstante) {
        writeln (inicio);
        inicio = inicio + 1;
    }

    return inicio;
}
```

```

/*
 * Programa Principal.
 */
procedure main()
  varInicio: int; /* Declaración de variable */

{
  varInicio = 0; /* definición de variable de inicio del bucle */
  writeln("Bienvenido a mi primer programa");
  writeln(realizarBucle (varInicio));
}

```

3. Entrega

El objetivo de esta práctica es crear nuestro primer programa, partiendo desde cero, pero con la ayuda del anterior programa de muestra.

Deberás crear un nuevo fichero, con nombre `apellido-nombre-P02.p` que contenga lo siguiente:

- El programa principal o *main*.
- Una función, que se llame `muestraMultTres`.
- Usar como mínimo una constante `tope` y una variable `contador`.

La función `muestraMultTres` debe calcular y mostrar por pantalla todos aquellos múltiplos de tres comprendidos entre 0 y `tope`, cuyo valor será el que desees. Asimismo, esta función debe devolver el último valor de esos múltiplos de tres, para que la función `main` haga uso del mismo y entonces, éste, el `main`, muestre por pantalla el mensaje final de "Ha llegado al final, con valor..." (contenido de `tope`).

La entrega de esta práctica se hará de forma no presencial, dejando todo el código fuente contenido en un fichero `apellido-nombre-P02.p` que habrá que dejar adjunto en la tarea (Moodle).

Fecha de entrega: **21 de septiembre**

Se podrá entregar hasta las 23:59h de este día.