

Práctica 2: Programas elementales escritos en C++

2.1. Objetivos de la práctica

Esta práctica tiene dos objetivos:

- En la primera parte de la sesión de laboratorio correspondiente a esta práctica, vas a aprender a **utilizar la herramienta de depuración GDB (o GNU Debugger) desde el entorno Visual Studio Code**. Un depurador es una herramienta de gran utilidad, ya que ayuda al programador a identificar las causas de los errores de ejecución de sus programas para intentar solucionarlos.
- En la segunda parte de la sesión, debes diseñar e implementar **siete programas C++ que resuelven sencillos programas que, en esencia, se limitan a transformar la información suministrada por el usuario modificando su presentación**.

Debes haber iniciado el desarrollo de estos programas antes de acudir a la sesión de prácticas. Como se ha comentado en la primera práctica, es importante acudir a las prácticas con el trabajo ya iniciado con objeto de aprovechar el tiempo de prácticas en resolver posibles dudas o cuestiones que puedas tener, relativas a los programas a desarrollar.


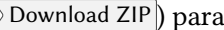
En esta segunda parte de la sesión podrás consultar al profesorado las dudas que le hayan surgido y el profesorado podrá supervisar y hacer un seguimiento de tu trabajo.

En la sección 2.4 se enuncian tres problemas adicionales, de **complejidad bastante más alta** que los siete anteriores, y que no forman parte de la entrega obligatoria asociada a esta práctica. No obstante, se recomienda su resolución y entregarlos si, una vez programadas sus soluciones, funcionan correctamente, ya que contribuirán a la calificación del apartado «Pruebas con carácter voluntario» establecido en la guía docente de la asignatura.

Por el contrario, si los problemas planteados en la primera parte de la práctica te parecen demasiado complicados, puedes invertir algo de tiempo en tratar de resolver los ejercicios planteados en la sección «Ejercicios básicos» de Moodle. Se trata de ejercicios muy simples y algo repetitivos que pueden ayudarte a familiarizarte con los conceptos que se introducen en las clases de teoría, el lenguaje C++ y con el entorno de programación utilizado en la asignatura.

2.2. Tecnología y herramientas

Los programas con los que se va a trabajar en esta práctica se asociarán a un nuevo directorio de trabajo denominado «practica2», que se ubicará dentro del directorio «programacion1» creado en la práctica 1 para albergar el código desarrollado en la asignatura.

En el repositorio <https://github.com/prog1-eina/practica2> tienes disponible el código fuente del fichero «tablas.cpp», con el que vamos a trabajar en la primera tarea de esta práctica. Puedes descargarte el repositorio completo desde GitHub. Desde GitHub, selecciona   para descargar el contenido. En tu equipo, descomprime el fichero ZIP y copia el directorio «practica2» a «programacion1» (borra el sufijo «-master» que añade GitHub al generar el fichero comprimido).




El programa correspondiente al fichero «tablas.cpp» es el de la escritura de varias tablas de multiplicar en la pantalla con el que se trabajará más a fondo en los temas 4 y 6 del curso. No obstante, vamos a poder ver cómo funciona y cómo se ejecuta paso a paso con la ayuda del depurador en la siguiente sección.

Antes de empezar, compila y ejecuta el programa «tablas.cpp» para comprobar que la configuración de Visual Studio Code es correcta.

2.2.1. El depurador *GNU Debugger*

Un **depurador** (*debugger* en inglés) es una herramienta que permite detener la ejecución de un programa y ejecutarlo paso a paso para comprobar qué instrucciones del código fuente se están ejecutando y cuáles son los valores de las variables una vez detenido. Habitualmente, esta herramienta se utiliza para localizar los defectos en el código que puedan estar causando errores en la ejecución del mismo.

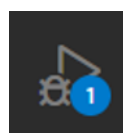
Vamos a utilizar el depurador con el programa «tablas.cpp». Lanza Visual Studio Code y abre el directorio «practica2» en el que has descargado el código fuente. Aunque en este caso no hay errores en dicho programa, vamos a usar el depurador GDB para observar paso a paso la ejecución y el comportamiento del programa.

1. El directorio correspondiente a la práctica 2 está ya configurado para poder utilizar el depurador (a través del contenido de los ficheros «launch.json» y «tasks.json») del subdirectorio «.vscode»). En el enunciado de la práctica 3 se explicará con más detalle el contenido de uno de esos ficheros (el fichero «tasks.json»).
2. Para iniciar la depuración de un programa en Visual Studio Code hay que ejecutar la orden   (o presionar la tecla ). Si al ejecutar este paso obtienes errores, consulta en el anexo 2.6 de este guion de prácticas las posibles causas de error.

La ejecución del programa se inicia, deteniéndose al llegar a la primera instrucción de la función `main` del programa. Esta instrucción aparece resaltada con un fondo amarillo y junto a ella, a la izquierda, aparece una flecha amarilla que va a indicarnos a partir de ahora cuál es la siguiente instrucción que se va a ejecutar. También ha aparecido una nueva barra de herramientas de depuración en la parte superior de la ventana:



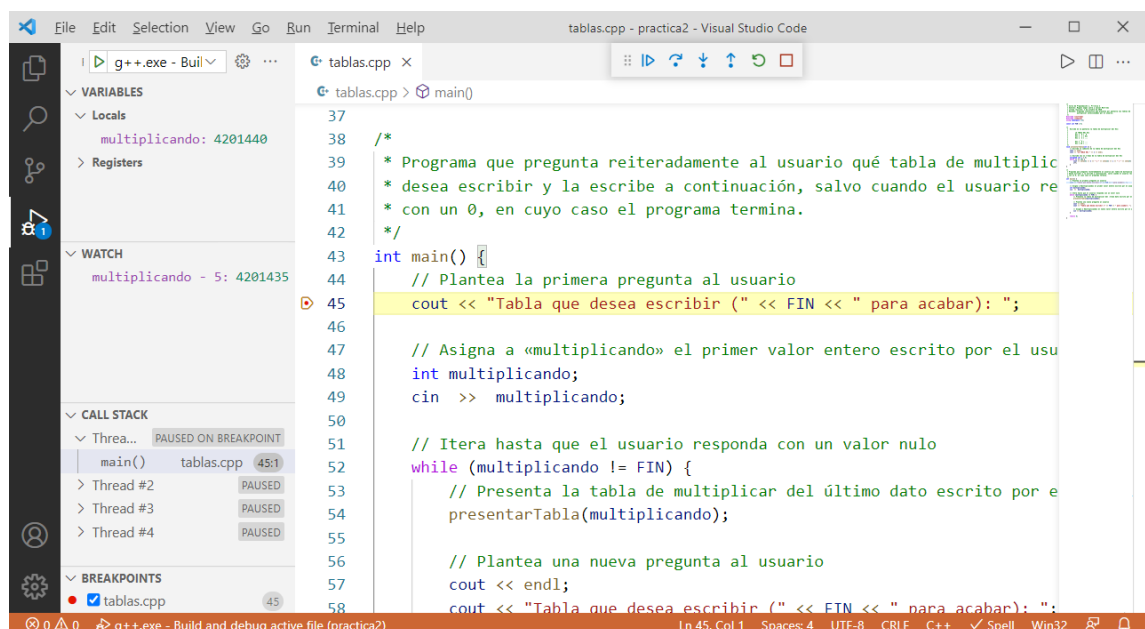
En la barra de herramientas de la izquierda de la ventana de Visual Studio Code ha aparecido un círculo azul con un «1» junto al icono que da acceso al panel de depuración:



El «1» del círculo azul indica que tenemos una sesión de depuración activa. Haz clic en el icono del panel de depuración para que Visual Studio Code muestre el panel de depuración si no lo estaba haciendo ya.

En la parte superior de este panel de depuración, denominada **VARIABLES**, podrán observarse los valores de las variables que se encuentren en ámbito en el punto en el que se halle detenido el programa. En este momento, podemos ver que hay ya una variable denominada `multiplicando`, junto con su valor actual (que posiblemente sea un valor extraño, porque la variable todavía no ha sido inicializada; este valor podría variar entre una ejecución y otra).

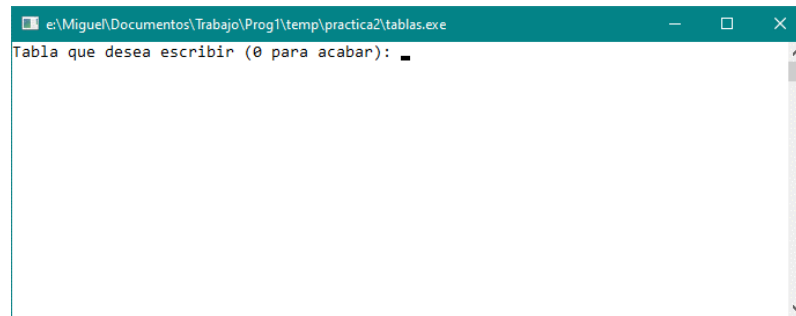
En las partes inferiores del panel tenemos una zona **WATCH** en la que podremos añadir expresiones para que sean evaluadas conforme avance la ejecución del programa que se está depurando (por ejemplo, podríamos añadir una expresión `multiplicando + 5` para que nos mostrara de forma continua el valor de la variable `multiplicando` con 5 unidades más), una zona **CALL STACK** en la que se observa la pila de llamadas a funciones (conforme se avance en la depuración de un programa, irá apareciendo aquí contenido) y, por último, una lista con los puntos de interrupción presentes en el programa (**BREAKPOINTS**).




También se ha abierto un terminal en una ventana aparte, a través del cual el programa que estamos depurando interactuará con el usuario.

3. Vamos a ejecutar el programa instrucción a instrucción a través de la orden **Run >> Step Over**. También es posible hacerlo presionando la tecla **F10** o el icono con un punto y una flecha que parece saltar sobre el punto de la barra de herramientas de depuración ().

Observa que, tras ejecutar la instrucción de la línea 45, ha aparecido el texto «¿Qué tabla desea escribir (0 para acabar)?» en el terminal externo y la flecha amarilla se ha movido a la siguiente instrucción ejecutable del código (la instrucción de lectura del teclado de la línea 49).



4. Si ahora vuelves a solicitar la ejecución de la siguiente instrucción, verás como la flecha amarilla desaparece. El programa que estamos depurando está bloqueado hasta que escribas un dato entero en su terminal y completes la línea presionando la tecla `↵`.
Cuando vuelvas a Visual Studio Code, comprueba que la flecha amarilla ha vuelto a aparecer (apuntando a la cabecera del bucle `while`) y que el valor de la variable `multiplicando` ha cambiado y además se ha resaltado con un fondo azul.
5. Ejecuta paso a paso (continúa con la orden `Run >> Step Over`) una iteración completa del bucle de la función `main()`. Comprueba que cuando se ejecuta la instrucción `presentarTabla(multiplicando)`, la tabla de multiplicar del número que hayas elegido aparece escrita de golpe. `presentarTabla` es un *procedimiento* que hemos definido en el mismo fichero «`tablas.cpp`» y, básicamente, es un conjunto de instrucciones que realizan una tarea concreta (en este caso, dado un número natural, escribe la tabla de ese número) y a las que les hemos dado un nombre (en este caso, `presentarTabla`). Veremos con profundidad los conceptos de procedimiento y función en el tema 6 de la asignatura.
6. Cuando el programa solicite un nuevo número, escribe otro número distinto de cero.
7. Cuando se ejecute la segunda iteración del bucle, detente justo antes de la ejecución de la instrucción `presentarTabla(multiplicando)`. Vamos ahora a ejecutar paso a paso las instrucciones del procedimiento `presentarTabla`. Para ello, elige la orden `Run >> Step Into`. También es posible hacerlo presionando la tecla `F11` o el icono con una flecha que apunta hacia abajo acabando en un punto ().

Observa que la siguiente instrucción a ejecutar es la primera del procedimiento `presentarTabla`. A diferencia de la orden `Step Over`, la orden `Step Into` se *mete dentro* de un procedimiento o una función. Recuerda que antes al ejecutar `Step Over` sobre `presentarTabla(multiplicando)` se ejecutaba todo el procedimiento de manera transparente y se detenía en la instrucción siguiente y ahora, sin embargo, el programa está detenido *dentro* del procedimiento.

Observa, además, que ahora tenemos en ámbito el parámetro `n` (que tiene como valor el de la variable `multiplicando`, usada como argumento en la invocación de este procedimiento, y que es igual al segundo dato que has introducido por el teclado) y la variable `i` (que en realidad va a ser declarada un par de instrucciones más adelante).


Comprueba que la variable `multiplicando` de la función `main` no está en ámbito. Aunque la variable siga viva en la ejecución, las reglas de ámbito de C++ impiden hacer uso de ella en el cuerpo del procedimiento `presentarTabla`.

En el tema 6 veremos con más detalle el proceso que se sigue al invocar a funciones y procedimientos y trabajaremos el concepto de *ámbito* de un elemento de un programa.



8. Ejecuta paso a paso el cuerpo del procedimiento `presentarTabla`. Observa que, conforme se ejecuta el bucle, va variando el valor de la variable `i` y se va escribiendo poco a poco en la pantalla la tabla del número `n`.

9. Cuando vuelvas a la función `main` y se te vuelva a pedir un número, introduce un último número distinto de cero.
10. Vamos a llevar ahora el punto de ejecución directamente al cuerpo de `presentarTabla` utilizando un *punto de interrupción*. Un punto de interrupción (en inglés, *breakpoint*) es una referencia a una instrucción del programa en la que deseamos que se detenga la ejecución de un programa cuando estemos depurando.

Define un punto de interrupción en la línea 27 del código. Para ello, haz clic con el ratón en el margen de la línea, justo a la izquierda del número de línea. El punto de interrupción queda identificado a través de un punto rojo.

Avanza directamente hasta él ejecutando la orden `Run >> Continue` (también `F5` o icono del triángulo azul de la barra de herramientas de depuración, ).

En un programa podemos definir cuantos puntos de interrupción nos interese. Para eliminar un punto de interrupción, basta con volver a hacer clic sobre él.

11. Ejecuta un par de iteraciones del bucle `while` del procedimiento `presentarTabla` y utiliza una nueva orden para abandonar el cuerpo de este procedimiento sin terminar de ejecutarla paso a paso: `Run >> Step Out` (también `⇧ + F11` o el icono con una flecha que apunta hacia arriba en dirección contraria a un punto azul: ).
12. Comprueba que el procedimiento `presentarTabla` ha terminado de ejecutarse y que has vuelto a la función `main` (en la terminal aparece toda la tabla de multiplicación). Como ves, la opción `Step Out` termina de ejecutar por completo la función o procedimiento que se esté depurando y devuelve el control después de su ejecución, mientras que la opción `Step Into` permite ir ejecutando una a una las instrucciones de la función o del procedimiento (recuerda lo visto en los pasos anteriores).
13. Termina la ejecución de la depuración, bien terminando el programa paso a paso o bien con la orden `Run >> Stop Debugging` (también `⇧ + F5` o ).

2.2.2. Guía de estilo para programar en C++

En esta práctica vas a comenzar a escribir código propio que puede ser revisado posteriormente por los profesores. Por ello, es conveniente fijar un conjunto de reglas de estilo de codificación de programas en C++ que conviene tener en cuenta al escribir el código. El objetivo de las reglas de estilo es favorecer la calidad del código diseñado y su legibilidad.

La que vamos a utilizar en este curso la tienes disponible en Moodle, en el recurso «Guía de estilo para programar en C++» de la sección «Programar en C++». No todas sus secciones son aplicables en este momento, pero donde se indiquen reglas que puedan seguirse al resolver esta práctica y las siguientes, aplícalas.

2.3. Trabajo a desarrollar en esta práctica

Los problemas que aquí se proponen requieren transformar la información proporcionada por el usuario del programa con un determinado formato en una información equivalente con diferente formato. La información tratada en cada problema es de diferente naturaleza: el número de una habitación de hotel, una cantidad de dinero expresada en una determinada moneda, la medida de un ángulo, la duración de un periodo de tiempo, etc.

Cada problema exige la escritura de un programa completo en el cual se leen los datos que proporciona el usuario y se calculan y presentan por pantalla los resultados que correspondan.

Los programas que resuelven estos siete problemas se desarrollarán en el directorio «practica2». En ella se crearán siete ficheros, uno por cada uno de los programas a desarrollar: «habitacion-hotel.cpp», «cambio-moneda.cpp», «cajero.cpp», «tiempo.cpp», «dia-semana.cpp», «trigonometria.cpp» y «ada-byron.cpp». Las descripciones del comportamiento de los programas a desarrollar se detallan en las secciones 2.3.1 a 2.3.7.

Este trabajo de desarrollo de programas debe ir acompañado por la realización de un conjunto de pruebas de búsqueda de posibles errores. Esta estrategia se aplicará a todos los trabajos de programación que se lleven a cabo en esta asignatura, ya que **el desarrollo de un programa no concluye hasta que se han realizado todas las pruebas necesarias para validar su buen comportamiento**. El objeto de estas pruebas es localizar errores y fallos de funcionamiento para corregir, en su caso, sus causas en el código fuente y lograr el programa se comporte respetando sus especificaciones para cualquier juego de datos dado.

En las descripciones de los programas que han de desarrollarse, se dan algunas pautas para la realización de pruebas sobre cada uno de ellos. En todos los casos, se propone reflexionar sobre los datos con los que probarlos y sobre los resultados que debería ofrecer el programa antes incluso de haberlo programado, ya que dicha reflexión previa puede ayudar a terminar de comprender el problema. Es por ello aconsejable determinar *a mano*, antes de comenzar el desarrollo los programas, los resultados esperados de los casos de prueba que se establezcan. Una vez desarrollado el programa, será necesario comparar los resultados ofrecidos por el programa con los resultados esperados al diseñar el caso de prueba, y corregir los errores que pueda haber (si existe alguno).

En una primera etapa, desarrolla los siete programas propuestos suponiendo que, cuando al usuario se le solicitan datos numéricos que cumplen con una serie de características (por ejemplo, el número tiene que ser positivo), el usuario los va a proporcionar cumpliendo dichas características. Los casos de prueba, por lo tanto, se centrarán en verificar que el programa funciona correctamente con entradas de usuario válidas.

En una segunda etapa (detallada en la sección 2.3.8), se te pedirá modificar ligeramente los programas realizados para que sean algo más robustos ante entradas del usuario que no cumplan con todas las restricciones impuestas.

2.3.1. Programa «habitacion-hotel». Cambio de formato del número de habitación de un hotel

Debe desarrollarse un programa C++ que interaccione con el usuario mostrando el siguiente comportamiento (recuerda que este ejemplo de interacción muestra la interacción deseada del algoritmo: por un lado, las cadenas que escribe el programa por pantalla; y por otro, subrayado y en negrita, los valores introducidos por el usuario):

Escriba un número de habitación: **514**
Es la habitación número 14 de la planta 5.

El número de habitación escrito por el usuario sigue el convenio habitual de numeración de habitaciones en hoteles: el número de centenas indican la planta en la que está la habitación y las decenas y unidades indican el número de habitación dentro de la planta. Por el momento, vamos a suponer que **el usuario siempre va a escribir números positivos que representan números de habitación válidas con el formato establecido**.

Un segundo ejemplo se presenta a continuación para ilustrar el comportamiento deseado del programa.

Escriba un número de habitación: 1804
Es la habitación número 4 de la planta 18.

2.3.2. Programa «cambio-moneda». Conversión de euros a yenes

Una casa de cambio de moneda se ha especializado en dos divisas: euro y yen. Esta casa de cambio, utiliza una tasa de conversión de euros a yenes fija durante todo un mes. Para este mes de septiembre, ha establecido que va a cambiar un euro por 174,20394 yenes.

Se pide un programa interactivo que pida al usuario que escriba una cantidad **no negativa** de dinero expresada en euros y proceda a informarle de su desglose en euros y céntimos y también de su equivalente en yenes:

Escriba una cantidad no negativa de dinero en euros: 43.653
Son 43 euros y 65 céntimos que equivalen a 7605 yenes.

Observa que el programa escribe la cantidad entera de euros por un lado y la de céntimos por otro. Además, redondea la cantidad de céntimos al céntimo más próximo y la cantidad de yenes equivalentes es también redondeada al número entero de yenes más próximo al resultado exacto.

Un segundo ejemplo se presenta a continuación para ilustrar el comportamiento deseado del programa.

Escriba una cantidad no negativa de dinero en euros: 43.6589
Son 43 euros y 66 céntimos que equivalen a 7606 yenes.

Este programa vamos a probarlo exhaustivamente. Además de con los ejemplos del enunciado, vamos a probarlo con los valores límite mínimo y máximo que provocan que cada uno de los tres datos fundamentales de salida (euros enteros, céntimos y yenes) pasen de 0 a 1. En la tabla que aparece a continuación, cada fila representa una prueba específica del programa a partir de una entrada de usuario concreta. Para cada caso de prueba, además de la entrada del usuario, se indica la razón por la que se incluye la prueba y el resultado esperado de la misma.

Entrada usuario	Razón del caso de prueba	Resultado esperado
43.653	Primer ejemplo del enunciado	Son 43 euros y 65 céntimos que equivalen a 7605 yenes.
43.6589	Segundo ejemplo del enunciado	Son 43 euros y 66 céntimos que equivalen a 7606 yenes.
0	Mínimo valor posible de la entrada del usuario	Son 0 euros y 0 céntimos que equivalen a 0 yenes.
0.001	Mínimo valor posible no nulo de la entrada del usuario (considerando solo 3 decimales)	Son 0 euros y 0 céntimos que equivalen a 0 yenes.
0.002	Máximo valor cuya conversión es 0 yenes	Son 0 euros y 0 céntimos que equivalen a 0 yenes.
0.003	Mínimo valor cuya conversión es 1 yen	Son 0 euros y 0 céntimos que equivalen a 1 yenes.
0.004	Máximo valor que corresponde con 0 céntimos	Son 0 euros y 0 céntimos que equivalen a 1 yenes.
0.005	Mínimo valor cuyo redondeo corresponde con 1 céntimo	Son 0 euros y 1 céntimos que equivalen a 1 yenes.
0.994	Máximo valor que corresponde con 0 euros enteros	Son 0 euros y 99 céntimos que equivalen a 173 yenes.
0.995	Mínimo valor que corresponde con 1 euro entero	Son 1 euros y 0 céntimos que equivalen a 173 yenes.
20	Un valor entero (sin decimales) distinto de 0	Son 20 euros y 0 céntimos que equivalen a 3484 yenes.

2.3.3. Programa «cajero». Funcionamiento de un cajero automático

El programa interactivo a desarrollar presenta el siguiente comportamiento:

Cantidad a retirar en euros [positiva y múltiplo de 10]: 280	
Billetes	Euros
=====	=====
1	10
1	20
5	50

El programa informa al usuario del número de billetes que le devolverá un cajero al retirar la cantidad de dinero especificada, que será **positiva y múltiplo de 10**. Conviene advertir que el cajero dispone únicamente de billetes de diez, de veinte y de cincuenta euros y que siempre minimizará el número de billetes a entregar.

Cantidad a retirar en euros [positiva y múltiplo de 10]: 590	
Billetes	Euros
=====	=====
0	10
2	20
11	50

Además de con los ejemplos anteriores, haz pruebas con los valores mínimo y máximo que se pueden sacar de un cajero automático: 10 y 600 euros, respectivamente. Haz pruebas también con las tres cantidades que obligan al cajero a entregar exactamente un billete, ya sea de 10, 20 o 50 euros. Haz también

una prueba adicional con la cantidad de dinero que obliga al cajero a entregar un total de exactamente tres billetes, uno de cada tipo.

Puedes organizar el diseño de estas pruebas en una tabla similar a la del programa anterior.

2.3.4. Programa «tiempo». Medida del tiempo

El programa interactivo a desarrollar pide al usuario que exprese el tiempo de duración de un determinado evento como una cantidad **natural** expresada en segundos, para informar a continuación por la pantalla de la equivalencia del tiempo introducido en semanas, días, horas, minutos y segundos.

Duración en segundos: 615243

Este tiempo equivale a 1 semanas, 0 días, 2 horas, 54 minutos y 3 segundos.

Un segundo ejemplo que muestra los resultados que presenta el programa:

Duración en segundos: 11412

Este tiempo equivale a 0 semanas, 0 días, 3 horas, 10 minutos y 12 segundos.

Haz pruebas, además de con estos dos ejemplos de ejecución, con el mínimo valor posible de la duración (0 segundos), con las cuatro duraciones máximas que dan equivalencias estrictamente inferiores a un minuto, a una hora, a un día y una semana, así como con las cinco duraciones que equivalen exactamente a un segundo, un minuto, una hora, un día y una semana. Como en los casos anteriores, organiza los casos de prueba en una tabla.

2.3.5. Programa «dia-semana». Escritura de los días de la semana

El programa interactivo a desarrollar presenta el siguiente comportamiento:

Escriba un entero entre 1 y 7: 5

El día número 5 de la semana es viernes.

El programa pregunta al usuario por un número entero en el intervalo [1, 7] y le informa escribiendo en la pantalla del día de la semana correspondiente al número (donde 1 es lunes, 2 es martes y así sucesivamente hasta que el 7 el domingo). Un segundo ejemplo que muestra los resultados que presenta el programa:

Escriba un entero entre 1 y 7: 3

El día número 3 de la semana es miércoles.

El programa «dia-semana.cpp» debes probarlo con todos los valores comprendidos entre 1 y 7, ambos inclusive.

2.3.6. Programa «trigonometria». Ángulos y funciones trigonométricas

El programa interactivo a desarrollar pide al usuario que defina un ángulo en grados, minutos y segundos sexagesimales y le informa por pantalla, a continuación, del valor equivalente de ese ángulo en radianes, así como de los valores de su seno, coseno y tangente. El programa desarrollado debe presentar los resultados **respetando al máximo el formato mostrado en los siguientes ejemplos**: los ángulos en radianes se expresan con tres cifras decimales y los valores de las funciones trigonométricas seno, coseno y tangente, con cuatro decimales. Para que la precisión en los cálculos que tienes que realizar en este programa sea lo más exacta posible, utiliza la constante `M_PI` definida en la biblioteca `<cmath>`.

```

Escriba el valor de un ángulo (grados, minutos y segundos): 60 0 0
Valor del ángulo en radianes: 1.047 radianes
sen 1.047 = 0.8660
cos 1.047 = 0.5000
tg 1.047 = 1.7321
  
```

Un segundo ejemplo que muestra los resultados que presenta el programa:

```

Escriba el valor de un ángulo (grados, minutos y segundos): 112 9 45
Valor del ángulo en radianes: 1.958 radianes
sen 1.958 = 0.9261
cos 1.958 = -0.3772
tg 1.958 = -2.4550
  
```

Este programa, además de ser probado con los ejemplos del enunciado, conviene ser probado con ejemplos en los que tanto los grados, como los minutos y los segundos tomen los valores que razonablemente se considerarían como límites mínimo y máximo (0 en cuanto al mínimo de los tres, y 359 o 59 en lo que respecta a los máximos para grados por un lado y minutos y segundos, por otro). También se debería probar con la menor entrada posible no nula ($0^\circ 0' 0''$) y con una entrada que sea mayor o igual que 360 grados. También nos podemos plantear qué debería ocurrir en el caso de entradas más extrañas, como por ejemplo que en algún caso los minutos o los segundos fueran mayores o iguales que 60 (por ejemplo, $30^\circ 90' 0''$ no es la forma más elegante de escribir el ángulo $31^\circ 30' 0''$, pero no es ningún error).

Completa para ello los datos que faltan en la siguiente tabla:

Entrada usuario ° ' ''	Razón del caso de prueba	Resultado esperado			
		rad	sen	cos	tg
60 0 0	Primer ejemplo del enunciado.	1,047	0,8660	0,5000	1,7321
112 9 45	Segundo ejemplo del enunciado.	1,958	0,9261	-0,3772	-2,4550
0 0 0	Mínimo valor posible de la entrada del usuario.
0 0 1	Mínimo valor no nulo.
359 59 59	Máximos habituales para grados, minutos y segundos.
... 	Más de 360°
... 	Más de 60 minutos.
... 	Más de 60 segundos.

2.3.7. Programa «ada-byron». Identificación de espacios en el edificio Ada Byron

En el edificio Ada Byron de la Escuela de Ingeniería y Arquitectura, la práctica totalidad de los espacios están identificados con códigos que siguen la siguiente sintaxis, expresada en notación de Backus-Naur:

```
<espacio> ::= <tipo> <sep> <planta> <sep> <número>
<tipo> ::= "A" | "D" | "S" | "L"
<sep> ::= "."
<planta> ::= literal-entero
<número> ::= literal-entero
```

Los códigos de las aulas comienzan por «A», los de los despachos del profesorado comienzan por «D», los seminarios comienzan por «S» y los laboratorios de docencia e investigación comienzan por «L». El elemento <planta> indica la planta en la que se ubica el espacio en concreto.

Así, por ejemplo, parte de los estudiantes de Programación 1 hacen prácticas en el laboratorio L.0.04 de la planta baja, los estudiantes de segundo curso de Ingeniería Informática reciben clase en el aula A.0.02 y los profesores de problemas de Programación 1 tienen sus despachos en las estancias D.0.01, D.1.01 y D.2.22 de las plantas baja, primera y segunda, respectivamente.

Escribe un programa que solicite al usuario el identificador de un espacio y escriba en la pantalla el tipo de estancia de que se trata, el número de estancia y la planta en la que se encuentra. El programa debe mantener una interacción con el usuario como la que se muestra en las siguientes trazas de ejecución:

```
Escriba el identificador de la estancia: D.2.22
Despacho número 22 de la segunda planta
```

```
Escriba el identificador de la estancia: L.0.04
Laboratorio número 4 de la planta baja
```

```
Escriba el identificador de la estancia: A.1.02
Aula número 2 de la primera planta
```

```
Escriba el identificador de la estancia: S.2.25
Seminario número 25 de la segunda planta
```

Observa cómo la planta se escribe en letra a través de su ordinal. El edificio Ada Byron tiene cinco plantas.

2.3.8. Robustez de los programas desarrollados

Al desarrollar y probar los programas anteriores, se ha trabajado bajo la hipótesis de que el usuario va a proporcionar entradas válidas cuando le son solicitadas (por ejemplo, si se le pide un entero positivo múltiplo de diez, el usuario va a escribir un dato que cumpla con dichas características). En esta

sección, se va a aumentar la robustez de los programas desarrollados desconfiando (solo ligeramente) de las entradas proporcionadas por el usuario y comprobando que las restricciones impuestas en cada problema realmente se cumplen.

Lamentablemente, va a ser posible hacerlo solo de forma muy limitada, ya que en todos y cada uno de los problemas se está solicitando al usuario datos de tipo numérico leídos del teclado directamente a variables de tipo entero o real a través del operador de extracción (>>). Las técnicas para detectar y resolver el problema de que el usuario introduzca información no numérica requerirían cambios importantes en la forma en la que leemos los datos del teclado y no forman parte del objetivo de esta práctica. En cambio, sí que va a ser posible comprobar que los datos numéricos facilitados cumplan con las restricciones impuestas en cada problema:

Programa «habitacion-hotel». Pese a que el enunciado indica que el usuario va a introducir siempre datos que representan números de habitación correctos, piensa (antes de ejecutarlo) en cómo debería comportarse el programa si el usuario introduce un número negativo, como -201.

En cualquier caso, el hotel que va a utilizar este programa tiene 24 plantas y no tiene ninguna habitación ni en la planta baja ni en los sótanos. Modifica el programa para que escriba un mensaje de error en la pantalla cuando el usuario introduce un número de habitación incorrecto para ese hotel.

Programa «cambio-moneda». Piensa primero en cómo se va a comportar tu programa si el usuario introduce un valor negativo de euros. Ejecútalo para comprobarlo. Prueba con los valores opuestos a la tabla de casos de prueba de este programa y observa si los resultados son también los opuestos a los indicados como esperados en la tabla.

Analiza cuál es la causa por la que los resultados del programa no son correctos.

Como antes, se puede aumentar la robustez de este programa haciendo que escriba un mensaje de error en la pantalla cuando la entrada del usuario sea negativa.

Programa «cajero». Los datos de tipo entero que como entrada de usuario no cumplirían con la restricción de que fuese un entero positivo y múltiplo de 10 son:

- a) enteros negativos; y
- b) enteros positivos que no sean múltiplos de 10.

En el primer caso, el cajero no puede proporcionar billetes y en el segundo, no podría proporcionar toda la cantidad de dinero solicitada. Por tanto, sería adecuado considerar estos casos como situaciones de error y limitarse a escribir un mensaje de error en la pantalla en lugar de escribir el número de billetes de cada tipo en la pantalla.

Programa «tiempo». Piensa primero en cuál debería ser la salida del programa si el usuario escribiera -615243 como entrada y ejecútalo para comprobarlo. Si el resultado del programa difiere del que consideras que tendría que tener en el caso de enteros negativos, corrígelo. En caso contrario, déjalo como está.

Programa «dia-semana». ¿Qué datos enteros no serían entradas válidas? Modifica el programa para que, en esos casos, muestre un mensaje de error.

Programa «trigonometria». En el caso de este programa, cabe plantearse que debería ocurrir en el caso de entradas más problemáticas: *¿qué debería ocurrir si se expresa el ángulo con una cantidad negativa de grados? ¿Y si solo los minutos o los segundos son negativos? ¿Y si la entrada es de exactamente 90 o 270 grados?*

Conviene decidir antes de comprobar cómo se comporta el programa si esas situaciones descritas son o no son de error (no necesariamente lo son) y, en el caso de no serlo, cuál debe ser el comportamiento del programa.

Entrada usuario			Razón del caso de prueba	Resultado esperado			
°	'	''		rad	sen	cos	tg
...	Grados negativos (minutos y segundos nulos o positivos).	
...	Minutos negativos (grados y segundos nulos o positivos).	
...	Segundos negativos (grados y minutos nulos o positivos).	
90	0	0	Tangente no definida.	1,571	1,0000	0,0000	$\pm\infty?$
270	0	0	Tangente no definida.	4,712	-1,0000	0,0000	$\pm\infty?$

Programa «ada-byron». En este caso, el usuario puede escribir muchas cosas mal. Modifica el código de tu programa para que contemple que el tipo de estancia sea correcto, los separadores sean puntos, la planta este entre 0 y 4 y los números de las estancias no sean negativos:

Escriba el identificador de la estancia: **F.3.07**
El tipo de estancia es incorrecto.

Escriba el identificador de la estancia: **d.4.16**
El tipo de estancia es incorrecto.

Escriba el identificador de la estancia: **A-1.06**
El tipo de estancia y la planta se tienen que separar con un punto.

Escriba el identificador de la estancia: **S.2,25**
La planta y el número de estancia se tienen que separar con un punto.

Escriba el identificador de la estancia: **L.5.04**
La planta tiene que estar comprendida entre 0 y 4.

Escriba el identificador de la estancia: **A.-1.01**
La planta tiene que estar comprendida entre 0 y 4.

Escriba el identificador de la estancia: **L.1.-2**
El número del espacio tiene que ser mayor o igual que 1.

2.4. Problemas adicionales

Los problemas que se plantean en esta sección son sensiblemente más complejos que los siete anteriores y no forman parte de la entrega obligatoria asociada a esta práctica. Su objetivo es que cada estudiante tenga material de trabajo a su disposición durante el desarrollo de las prácticas 1 y 2 independientemente de su nivel de conocimientos previos en programación.

No obstante, se recomienda su resolución y entregarlos si, una vez programadas sus soluciones, funcionan correctamente, ya que su evaluación contribuirá a la calificación del apartado «Pruebas con carácter voluntario» establecido en la guía docente de la asignatura.

2.4.1. Calculadora de expresiones enteras simples

Diseña un programa que, de forma reiterada, solicite al usuario la introducción de una expresión entre dos datos enteros y un solo operador. El primer entero tiene que ser distinto de cero y las operaciones que admite el programa y los símbolos con los que se van a representar son los siguientes:

Operación	Símbolo
Suma	+
Resta	-
Multiplicación	*
Cociente de la división entera	/
Resto de la división entera	%
Potenciación	^

Los símbolos escogidos son los mismos que se utilizan en C++, excepto en el caso de la potenciación. El programa termina cuando el usuario introduce 0 como primer número de la expresión.

Se muestra a continuación un ejemplo de ejecución del programa:

```
Escriba una operación entre enteros: 6 + 8
6 + 8 = 14

Escriba una operación entre enteros: 125 - 28
125 - 28 = 97

Escriba una operación entre enteros: -7 * 6
-7 * 6 = -42

Escriba una operación entre enteros: 99 / 4
99 / 4 = 24

Escriba una operación entre enteros: 99 % 4
99 % 4 = 3

Escriba una operación entre enteros: 2 ^ 8
2 ^ 8 = 256

Escriba una operación entre enteros: 0
```

Nota para la resolución: El operador de extracción (**>>**) permite leer del teclado y almacenar en una variable cualquier tipo de dato primitivo, **saltándose cualquier espacio en blanco, salto de línea o tabulador** sin necesidad de programar nada especial.

Escribe el programa que resuelve este problema en un fichero denominado «calculadora-basica.cpp» en el directorio «practica2».

2.4.2. Distancia euclídea entre dos puntos

Escribe un programa que, dadas las coordenadas de dos puntos del plano por el usuario, indique la distancia euclídea que existe entre ellos:

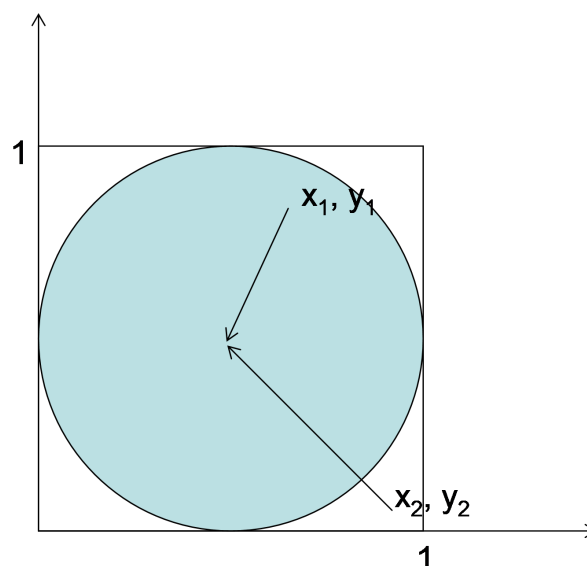
Introduzca las coordenadas de un punto: 0.0 0.0
Introduzca las coordenadas de otro punto: 1.0 3.0
La distancia entre los puntos es de 3.1623 unidades

Escribe el programa que resuelve este problema en un fichero denominado «distancia.cpp» en el directorio «practica2».

2.4.3. Aproximación de π

El método de Montecarlo sirve para calcular aproximaciones de áreas encerradas bajo la curva de una función. Se basa en generar un número n de puntos aleatorios y calcular cuántos se encuentran dentro de la curva.

Escribe un programa en C++ que utilice el método de Montecarlo para hallar una aproximación de π , utilizando una curva cuya área se conoce. Para ello, puede tomarse una circunferencia de radio $\frac{1}{2}$ tangente a ambos ejes de coordenadas ubicada en el primer cuadrante y generar puntos aleatorios ($0 \leq x \leq 1; 0 \leq y \leq 1$) en el cuadrado que circunscribe dicha circunferencia. La aproximación de π puede obtenerse analizando la relación existente entre el número n de puntos aleatorios generados, el número de puntos que efectivamente han «caído» en el círculo y la probabilidad teórica de que un punto generado aleatoriamente se encuentre dentro del círculo.



Para generar números pseudoaleatorios en C++ puede utilizarse la función `rand()`¹ de la biblioteca `<cstdlib>`, que genera números pseudoaleatorios entre 0 y `RAND_MAX`. Por ejemplo, el siguiente fragmento de código escribiría en pantalla 10 números pseudoaleatorios:

```
for (unsigned i = 0; i < 10; i++) {  
    cout << rand() << endl;  
}
```

Si ejecutas el código anterior varias veces, comprobarás que la secuencia de números generada es siempre la misma. En el programa que se pide desarrollar, esto no es un problema. Sin embargo, si se

¹Descripción de la función en <http://www.cplusplus.com/reference/stdlib/rand/>

desea que la secuencia de números pseudoaleatorios sea distinta cada vez, es preciso invocar al procedimiento `srand()`² previamente a la invocación a `rand()`. Normalmente, el procedimiento `srand()` se invoca **una única vez** al comienzo del programa.

Por último, conviene saber que la implementación de la función `rand()` es dependiente de la implementación de cada compilador y la calidad de la secuencia de números pseudoaleatorios que produce, así como su distribución y periodo, no está garantizada. C++ dispone de una biblioteca predefinida denominada `<random>`, que es la que debería utilizarse en programas en los que la calidad de la pseudoaleatoriedad sea importante.

Escribe el programa que resuelve este problema en un fichero denominado «aproximacion-pi.cpp» en el directorio «practica2».

El programa solicitado puede limitarse a informar de la aproximación de π que ha obtenido utilizando un determinado número de puntos:

```
Aproximación de pi obtenida con 100000 puntos: 3.14628
```

También puede ser interactivo, y solicitar al usuario el número de puntos con los que se quiere obtener la aproximación (en los ejemplos de ejecución siguientes, 10^5 y 10^6 puntos, respectivamente):

```
Introduzca el número de puntos para la aproximación: 100000  
Aproximación de pi obtenida con 100000 puntos: 3.14628
```

```
Introduzca el número de puntos para la aproximación: 1000000  
Aproximación de pi obtenida con 1000000 puntos: 3.14145
```

2.5. Resultados y entrega de la práctica

2.5.1. Resultados

Como resultado de esta segunda práctica, cada estudiante dispondrá en su equipo de una carpeta denominada «programacion1» dentro de la cual se localizarán los siguientes ficheros organizados en el directorio «practica2»:

- Fichero C++ «habitacion-hotel.cpp».
- Fichero C++ «cambio-moneda.cpp».
- Fichero C++ «cajero.cpp».
- Fichero C++ «tiempo.cpp».
- Fichero C++ «dia-semana.cpp».
- Fichero C++ «trigonometria.cpp».
- Fichero C++ «ada-byron.cpp».

²Descripción del procedimiento en <http://www.cplusplus.com/reference/cstdlib/srand/>

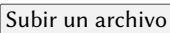
Si has realizado los problemas adicionales, sus soluciones deberían estar también en el directorio «practica2», contenidas en los siguientes ficheros:

- Fichero C++ «calculadora-basica.cpp».
- Fichero C++ «distancia.cpp».
- Fichero C++ «aproximacion-pi.cpp».

2.5.2. Entrega de la práctica

Deberán haberse subido a Moodle los ficheros «habitacion-hotel.cpp», «cambio-moneda.cpp», «cajero.cpp», «tiempo.cpp», «dia-semana.cpp», «trigonometria.cpp» y «ada-byron.cpp», **antes del sábado 4 de octubre a las 18:00**.






Si se han realizado uno o más de los problemas adicionales, se pueden subir también a Moodle los ficheros correspondientes («calculadora-basica.cpp», «distancia.cpp» y «aproximacion-pi.cpp»), antes del mismo día a la misma hora.

Asegúrate de no crear ninguna carpeta en el área de archivos de la entrega. Debes subir los archivos solicitados (no la carpeta «practica2») arrastrándolos desde tu disco duro al área de archivos de la entrega. Si lo haces a través del «selector de archivos», asegúrate de hacerlo seleccionando archivos de tu disco duro a través de la opción  y de no utilizar las opciones de subida desde Google Drive o Dropbox.

Asegúrate de que los nombres de los ficheros son exactamente los establecidos en este enunciado. En particular, en los ficheros «habitacion-hotel.cpp», «cambio-moneda.cpp», «dia-semana.cpp» y «ada-byron.cpp», el carácter que debe utilizarse es el guion («-») y no el carácter guion bajo o subrayado («_»).

2.6. Anexo: Posibles causas de errores que impiden la utilización del depurador

1. El depurador no está instalado o no está accesible desde la línea de comandos.

Desde Visual Studio Code, abre un nuevo terminal (menú  >  o teclas  +  + ). Escribe en él

```
gdb -v
```

y comprueba que obtienes un mensaje como este:

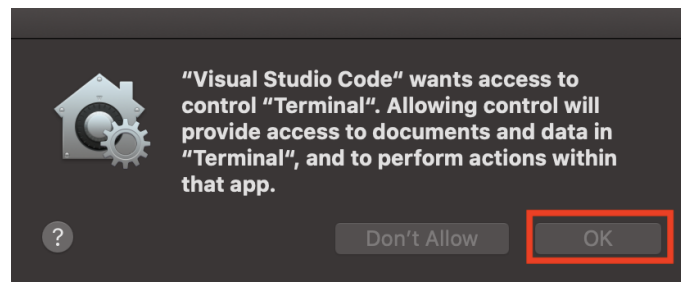
```
GNU gdb (GDB) 11.2
Copyright (C) 2022 Free Software Foundation, Inc.
License GPLv3+: GNU GPL version 3 or later <http://gnu.org/licenses/gpl.html>
This is free software: you are free to change and redistribute it.
There is NO WARRANTY, to the extent permitted by law.
```

Si, por el contrario, recibes un mensaje como «"gdb" no se reconoce como un comando interno o externo, programa o archivo por lotes ejecutable», verifica que seguiste correctamente todos los pasos de instalación del compilador.

2. Si el depurador lo tienes instalado y te sigue dando error, verifica que ninguno de los nombres los directorios desde el raíz hasta tu directorio de trabajo (aquel donde tienes las prácticas de la asignatura y donde estás trabajando con Visual Studio Code) contiene ningún carácter especial (espacios en blanco, eñes o caracteres con tilde).
3. **Si tu sistema operativo es macOS**, hay que realizar algunos pasos adicionales relativos a permisos de seguridad.

Ejecuta la orden del menú **Terminal** > **Run Task...** y selecciona la opción **Terminal (solo macOS, para dar permisos a VSC)**.

Aparecerá una ventana donde te pregunta si deseas permitir a Visual Studio Code acceder al programa de terminal. Dale permisos seleccionando el botón **OK**:



Tras esto, Visual Studio Code ya tendrá permisos para interactuar con la terminal externa cada vez que depures.