

El nucleo de la programación

Temario de la clase

- Variables lógicas. True False.
- Bifurcaciones. If else.
- Variables bandera (flag).
- Loops.
- While.
- For.
- Índices contadores. Acumuladores.

Variables lógicas

Una variable lógica puede tomar dos valores: **True** o **False**.

```
>>> lpreg=True
```

```
>>> type(lpreg)
```

```
<type 'bool'>
```

```
'bool'=boolean
```

Operaciones con variables lógicas

Existen tres operaciones de variables lógicas: **and**, **or** y **not**.

```
>>> lresp=False
```

Operador **and**

```
>>> lresp and lpreg
```

```
False
```

True and True \rightarrow True

True and False \rightarrow False

False and False \rightarrow False

Operador **or**

```
>>> lresp or lpreg
```

```
True
```

True or True \rightarrow True

True or False \rightarrow True

False or False \rightarrow False

Operaciones con variables lógicas

Operador **not**

```
>>> not lpreg
```

```
False
```

Not True → False

Not False → True

Operaciones combinadas (OJO con el orden!)

```
>>> lcom=lresp and (lpreg or not lbe)
```

```
>>> lcom False
```

Operadores que resultan en variables lógicas

Es la variable a igual a la variable b? **==**

```
>>> lresp=a == b
```

Es la variable a distinta a la variable b? **!=**

```
>>> lresp= 1!=2
```

Es la variable a mayor a 5? **>**

```
>>> lresp= a > 5
```

```
>>> lresp= a >= 6
```

Combinación de operaciones:

```
>>> lresp= a >=6 and a <=10
```

El resultado de todas estas operaciones es una variable lógica. True False

Operador para cadena de caracteres: strings

```
>>> s1 = 'bc'
```

```
>>> s2 = 'abcde'
```

El operador **in** pregunta si una cadena se encuentra en la otra:

```
>>> s1 in s2
```

El operador **in not** pregunta si una cadena no se encuentra en la otra:

```
>>> s1 in not s2
```

El operador **is** pregunta si una variable es la otra (en muchos contextos es similar a `==`, pero mas pythonic porque es legible).

```
>>> x0 is 5
```

```
>>> x0 is None
```

Las variables las puedo definir como 'None'

La instrucción if: condicional

Hay muchas veces en un programa que vamos a querer controlar el flujo, es decir que el programa haga algo si la respuesta es afirmativa y que no lo haga si la respuesta es negativa:

```
>>> syes=raw_input("Desea terminar (s): ")
>>> if syes == 's':
...     print 'Respuesta s=si. Termino el programa'
...     quit()
```

La estructura de la instrucción if es:

if (variable lógica): Si la variable lógica es verdadera entonces:

(4 espacios en blanco) Haga esto

**Los espacios en blanco,
tabulación, son parte de la
instrucción.**

La instrucción if-else

Si pasa esto, haga algo si no pasa eso haga otra cosa:

```
syes=input("Desea continuar (s/n): ")
if syes == 's':
    print 'Respuesta s=si continua.'
else:
    print 'Cualquier otra respuesta termina.'
    quit(). '
```

La estructura de la instrucción if-else es:

if (variable lógica): Si la variable lógica es verdadera entonces:

(4 espacios en blanco) Haga esto

else: Si la variable lógica es falsa entonces

(4 espacios en blanco) Haga esto otro

La instrucción if-else. Ejemplos.

Si queremos calcular raíces cuadradas a partir de un número que introduce el usuario, nos deberíamos asegurar que los números son positivos para que no haya error.

```
a=input('Introduzca el nro: ')
if a > 0:
    sqa=math.sqrt(a)
    print 'La raiz cuadrada del nro es:',sqa
else:
    print 'El nro debe ser positivo'
```

La instrucción if-else. Ejemplos.

El resultado lo podemos guardar en una variable lógica y luego usar la variable en el if.

```
a=input('Introduzca el nro: ')
lapos=a > 0
if lapos:
    sqa=math.sqrt(a)
    print 'La raiz cuadrada del nro es:',sqa
else:
    print 'El nro debe ser positivo'
```

Varias opciones elif.

Hay veces que necesitamos varias opciones no solo dos. Para esto existe el **elif**. Es una mezcla de else y de if, de lo contrario si pasa esto....

```
a=input('Introduzca un nro: ')
if a == 0:
    print 'El nro es zero'
elif a> 0:
    print 'El nro es positivo'
else:
    print 'El nro es negativo'
```

Varias opciones elif. Ejemplo.

El **elif** es útil para cuando se le da opciones al usuario [No existe el case].

```
a=input('Introduzca un nro: ')
print 'Que desea calcular: '
opt=input('(1) Cuadrado, (2) Raiz cuadrada, (3) Logaritmo')
if opt == 1:
    print 'El cuadrado es: ',a**2
elif opt == 2:
    print 'La raiz es: ',math.sqrt(a)
elif opt == 3:
    print 'El logaritmo es: ',math.log(a)
else:
    print 'Hay solo tres opciones 1,2,3'
```

En estos casos siempre conviene usar un else a lo último para cualquier problema que hubo en el ingreso de los datos (o cuando se esta ejecutando el programa),

Entonces estamos avisando de que “No se encontró ningun opcion válida”.

Ejemplo. Encontrar las raíces de una ecuación cuadrática

Guía 1 (1c). Describa un procedimiento mediante expresiones matemáticas y pasos a seguir para obtener los ceros de una función cuadrática.

```
print ('Determina las raices reales de      a x^2 + b x + c')
a=float(input('Introduzca a: '))
Idem b y c

rad = b**2 - 4 * a * c
if rad < 0:
    print 'La ecuacion no tiene raices reales'
elif rad == 0:
    print 'La ecuacion tiene una raiz',-b/(2*a)
else:
    print 'Tiene dos raices: '
    sqr= rad**0.5 /(2*a)
    raex=-b/(2 * a)
    print 'Radic. Positivo: ',raex + sqr
    print 'Radic. Negativo: ',raex - sqr
```

Variables bandera.

En numerosas situaciones queremos guardar el estado de una situación. Generalmente la variable bandera o flag tiene dos opciones 0 o 1. En algun momento guardamos el estado de situación:

```
if nro % 2 == 0:  
    band=1  
else:  
    band=0
```

En otro lugar del programa usamos el estado de situación de la variable:

```
if band == 1:  
    print 'El numero es par'
```

Bucles/loops/ciclos.

Loop: Conjunto de instrucciones que necesitamos repetir una cantidad de veces.

- ▶ Si queremos contar las esferas rojas de la caja. Necesitamos recorrer todas las esferas.
- ▶ Si queremos evaluar a una función en un intervalo discreto. Tenemos que evaluarla en cada punto x_i .
- ▶ Si queremos saber la edad de los compañeros del curso. Necesitamos repetir la pregunta a todos los compañeros.
- ▶ Si una empresa tiene muchos clientes con deudas y quiere saber cual es el monto total de la deuda, necesita recorrer a todos los clientes y sumar cada una de las deudas.

Les llamamos bucles, ciclos, loops, etc.

Bucles con while.

El comando **while** hace que la computadora repita una serie de órdenes hasta que se cumpla una condición lógica.

Para producir un bucle de 8 iteraciones comenzando con $i=1$ hasta $i=8$:

```
i=1
while i<=8:
    print i
    i=i+1
```

Una forma simplificada (pythonica) de poner contadores en python:

```
i+=1
```

esto es exactamente lo mismo que

```
i=i+1
```

Notar que siempre después del **while ...** : siguen las tabulaciones hasta donde termina la serie de instrucciones que queremos se repitan.

Bucles con for

La **instrucción mas importante** para hacer bucles o repeticiones de órdenes es con **for**. Este se usa para tomar valores de una lista:

for i in lista de valores:

```
>>> a=['a','b','c']
>>> for i in a:
...     print i,')'
a )
b )
c )
```

Otra forma muy utilizada es usando la generación de listas con **range**:

```
>>> for i in range(3):
...     print i,')'
0 )
1 )
2 )
```

Bucles con for

El **for** es similar al **while** pero mucho mas compacto! bien pythonic!

Recordar que el **range** permite empezar de cualquier número y terminar, ej.
`range(2,10,2)`

Si tenemos un `range(2,5)` comenzará en 2 pero terminará en 4! uno antes del número máximo, pero respetando que el número de ciclos es max-min ($5-2=3$).

Si queremos cortar un ciclo de repeticiones, `for`, si se cumple alguna condición usamos `break`.

```
for i in range(100):  
    < calculos >  
    if error:  
        print 'Ocurrio un error en el bucle'  
        break  
    < mas calculos >
```

¿Cuándo uso `for` y cuándo `while`?

Las instrucciones `for` y `while` hacen lo mismo aunque el `while` requiere una línea más.

- ▶ Si el número de ciclos es fijo y conocido uso el `for`.
- ▶ Cuando el número de ciclos depende de una cantidad que tengo que calcular uso el `while`.

Prestamos hasta una cantidad máxima

Ejemplo 1. Supónganse que una empresa permite a sus clientes hasta 200.000 pesos de deudas y los clientes pueden ir comprando y endeudarse hasta ese máximo.

```
MontoMax=200000
icompra=0 # numero de compra/factura
MontoAdeudado=0
while MontoAdeudado < MontoMax:
    icompra=icompra + 1 # cuento la cantidad de compras
    MontoFactura=float(input('Monto total de la factura adeudada'))
    MontoAdeudado = MontoAdeudado + MontoFactura

print ('El cliente hizo: ',icompra,' compras y debe: ',MontoAdeudado)
```

Este es de una empresa de buena fe. Si el empresario fuera desconfiado o mas estricto como debería adaptar el algoritmo?

¿En que tiempo se desarrolla la turbulencia en un fluido?

Ejemplo 2. Tenemos que resolver la dinámica de un fluido y decir para que tiempo se vuelve turbulento. El número de Richardson $Ri < 1/4$ indica que el fluido esta turbulento.

En este caso no sabemos cuantos ciclos vamos a tener que hacer. Vamos a requerir tantos ciclos como los necesarios para que el $Ri < 1/4$.

```
Ri=1.0
i=0
while Ri >= 0.25:
    i=i + 1 # cuento la cantidad de tiempos
    u,v,T,rho,p=< funcion que calcula la dinamica >
    Ri = < funcion que calcula el Richardson > (depende de u y v)

print ('El fluido desarrollo turbulencia en: ',i * dt,' s')
```

Ejemplo 3: Evaluación de una función. Intervalo abierto

Evaluar la función $f(x) = x^2 + 4x - 2$ en un determinado intervalo $[a, b)$ con una resolución de Δx .

```
Ingresos de a,b y deltax
x=a
print ('El valor de la funcion x^2 + 4 x -2 es')
print ('    x,        y  ')
while  x < b:
    y = x**2 + 4 * x -2
    print (x,y) # poner con una precision de 3 digitos o lo que se requiera
    x = x + deltax
```

Ejemplo 4: Evaluación de una función. Intervalo cerrado

Evaluar la función $f(x) = x^2 + 4x - 2$ en un determinado intervalo $[a, b]$ usando n evaluaciones.

```
Ingresos de a,b y n
x=a
deltax=(b-a)/(n-1.)
print ('El valor de la funcion x^2 + 4 x -2 es')
print ('    x,        y    ')
for i in range(n):
    y = x**2 + 4 * x -2
    print (x,y)
    x = x + deltax
```

Ejemplo 5: Evaluación de una función. Intervalo cerrado

Evaluar la función $f(x) = x^2 + 4x - 2$ en un determinado intervalo $[a, b]$ con una resolución mínima de Δx .

Cuantos ciclos tengo que hacer? $n = \frac{b-a}{\Delta x} + 1$

Cual es el problema con esto?

```
Ingresos de a,b y deltax
x=a
n = int( (b - a)/deltax ) + 2
# me aseguro que haya mas resolucion de la requerida
deltax = (b-a)/(n-1.)          # calculo el salto exacto
print ('El valor de la funcion x^2 + 4 x -2 es')
print ('    x,        y    ')
for i in range(n):
    y = x**2 + 4 * x -2
    print (x,y)
    x = x + deltax
```


Contadores

Variable Entera que cuenta cuantas veces ocurre una situación.

Ejemplo: Cantidad de múltiplos de 2, entre 1 y un número n.

```
n=input('Ingrese el numero ')\n\nj=0 # Inicializo el contador\nfor i in range(n):\n    if i % 2 == 0:\n        j = j + 1 # Cada vez que ocurre la condicion le agrego uno\nprint ('Hasta el numero ',n,'hay ',j,'multiplos de 2')
```

En python hay una forma corta para expresar el update de contadores

$j = j + 1 \rightarrow j += 1$

Significan exactamente lo mismo [Para mi es irrelevante cual usen].

Acumulador

Variables que acumulan resultados en forma repetitiva.

Ejemplo: Sumatoria de todos los números enteros menores o iguales a un número n , i.e. $S = \sum_{i=1}^n i$.

```
n=input('Ingrese el numero ')\n\nsum=0 # Inicializo el acumulador\nfor i in range(n):\n    sum = sum + i # Cada vez que ocurre la condicion le agrego uno\nprint 'Hasta el numero ',n,', la sumatoria es: ',sum
```

La operación que estamos realizando es igual a la del contador, y también podemos escribirla en forma pythonica como:

$\text{sum} = \text{sum} + i \rightarrow \text{sum} += i$

Bucles anidados. Ejemplo

Queremos que un estudiante de la primaria, Manuel mi hijo, practique las tablas de multiplicación.

```
ierror=0
for i in range(1,10):
    for j in range(1,10):
        cadena='Cuanto es: ' +str(i)+'x'+str(j)+' ? '
        res=int ( input(cadena) )
        if (res != i*j):
            ierror+=1
        print 'Has cometido ',ierror,' errores'

if (ierror < 3):
    print 'Te felicito. Podes ir a jugar'
else:
    print 'Te quedaste sin futbol.'
```