PRÁCTICA 3 **Funciones y Procedimientos**	**Function & Procedure**

Aclaración: los ejercicios marcados con * se recomiendan realizar en forma obligatoria durante la semana correspondiente a la realización de la práctica, acorde a lo estipulado en el cronograma. Además, se recomienda consultar la solución realizada con los ayudantes durante la práctica y de ser posible, escribir el programa en Lazarus Pascal y probar su ejecución. El resto de los ejercicios es necesario realizarlos como parte del estudio y preparación para el parcial.

Objetivos de la práctica:

Se espera que el alumno logre:

- Reconocer la importancia de la modularización como estrategia en la resolución de problemas.
- Distinguir entre los dos tipos de módulos en Pascal (funciones y procedimientos), a partir de poder identificar cuál es más conveniente en cada problema.
- Comprender y Aplicar el mecanismo de comunicación de pasaje de parámetros en la resolución de problemas.
- Ensayar la utilización de la estructura de control CASE en problemas en los que resulte conveniente su uso.
- Utilizar el tipo de datos conjunto en la resolución de problemas vinculados al manejo de caracteres.

PARTE A

1. * Escriba un módulo que reciba un número entero y devuelva el dígito más grande que contiene dicho número. Elija un nombre significativo para dicho módulo. Analice con sus compañeros y justifiquen cuándo es conveniente utilizar una función o un procedimiento.

2. Implemente un módulo que realice la misma tarea que el operador MOD para obtener el resto de la división entera. El módulo debe recibir un número y un divisor como parámetros y devolver el resto.

a) Elija un nombre significativo para el módulo e implemente con una función.
b) Implemente una función que utilice a) para retornar verdadero un número es par.
c) Implemente una función que utilice b) para retornar verdadero si el número es impar.

3. * Escriba un módulo Max4 que reciba cuatro enteros y retorne el mayor:

a) Implemente con una función.
b) Implemente la función Max, que recibe 2 enteros y retorna el mayor, y re-implemente la función de a) utilizando Max.
c) Compare y reflexione acerca de las implementaciones de a) y b). Piense en la modularidad, la expresividad y la legibilidad.

4. Escriba un módulo que reciba un entero y retorne si es capicúa (mismo número de izquierda a derecha que de derecha a izquierda).

5. * a) Implemente un módulo que permita imprimir los últimos dígitos de un número en orden inverso. El módulo debe recibir el numero y la cantidad de dígitos a imprimir.

* b) Escriba un programa que lea números enteros por teclado hasta que llegue el número 0. Utilice el módulo implementado en a) para imprimir los últimos 3 y 5 dígitos de cada número ingresado.

6. Escriba un programa que lea una secuencia de caracteres terminada en '*' y procese palabras analizando si su longitud es exactamente 5. El programa debe informar cuántas palabras de longitud 5 encontró. El procesamiento de cada palabra debe ser realizado en un módulo. Puede haber blancos al principio y al final de la secuencia.

7. * **a)** Escriba un procedimiento que lea el peso de una cantidad de personas y devuelva el promedio de estos. La cantidad de personas se recibe como parámetro.

b) Escriba un programa que procese el peso de 25 personas utilizando el módulo desarrollado en a) e informe el resultado.

8. **a)** Escriba un módulo que reciba un carácter que debe ser un operador matemático ('*', '+', '-', '/') y dos números enteros, y devuelva el resultado de realizar la operación matemática entre los dos números recibidos. En caso de que el carácter no sea uno de los operadores matemáticos indicados, el módulo debe devolver el valor -1.

b) Utilizando el módulo implementado en a), implemente un programa que lea el operador y los dos operandos, e imprima el resultado de dicha operación.

9. * Escriba un programa que lea una secuencia de caracteres terminada en punto, y que a través de un procedimiento evalúe si cada una de sus palabras tiene la 'p' seguida de la 'a'. El programa debe informar cuántas palabras cumplen con esa condición.

10. Dada la siguiente función marque las invocaciones a dicha función que considere válidas:

```
function cuadrado(x:integer): integer;
begin
   cuadrado:= x*x;
end
```

a) Write(cuadrado(5));
b) c:= cuadrado(5); Write(cuadrado);
c) If (cuadrado = 25) then
   Write('5*5=25');
d) cuadrado(5);
e) c:= cuadrado(5); Write (c);
f) cuadrado(5, c); Write (c);
g) If (cuadrado(5) = 25) then
   Write('5*5=25');

11. * Dado el siguiente programa: informar que imprime en cada caso.

```
program ejercicio;

var alfa, beta, gama, epsilon: integer;

procedure calcular(alfa: integer; var gama: integer; var beta:integer;
                   var epsilon: integer)
  begin
   alfa:= beta - 1 ;
   beta:= alfa + 8;
   gama:= beta + 15;
   epsilon:= beta - gama;
   write(alfa); write(beta); write(gama); write(epsilon);
  end;

begin
   alfa:= 6; beta:= 13; gama:= -6; epsilon:= 2;
   calcular(epsilon, alfa, beta, gama);
   write(alfa); write(beta); write(gama); write(epsilon);
end.
```

PARTE B

1. ***a)** Escriba un módulo que reciba 2 números enteros **i** y **n**, y calcule la potencia enésima de i (**i^n**).

b) Escriba un programa que invoque el módulo de a) para que calcule el cuadrado de un número **i** (i^2), el cubo de un número **i** (i^3) y la potencia *enésima* de 2 (2^n).

2. ***a)** El factorial de un número ***n*** se expresa como ***n!*** y se define como el producto de todos los números desde ***1*** hasta ***n***. Por ejemplo, el factorial de 6 o 6! equivale a 6*5! que a 1*2*3*4*5*6 que equivale a 720. Escriba una función que reciba un número **n** y retorne su factorial.

b) Un número combinatorio (m,n) expresa todas las combinaciones de m elementos agrupados de a n grupos. La expresión numérica de un número combinatorio es la siguiente:

$$\binom{m}{n} = \frac{m!}{(m-n)! * n!}$$

Utilizando la función factorial, escriba una función que calcule el número combinatorio (m, n).

3. * Dado el siguiente programa, informar qué imprime en cada caso.

```
Program Uno;
var pri,cuar: integer;
procedure DatosDos( pri: integer; var cuar: integer);
begin
  pri := (pri + 8) * cuar;
  cuar:= pri + cuar;
  write(cuar);
end;
procedure DatosUno( var pri: integer; cuar: integer);
begin
  cuar:= cuar + ((pri * 2) + 3);
  if ( cuar < 6) then
    datosDos(cuar, pri)
  else Begin
      cuar:= 4;
      datosDos(cuar, pri);
  end;
  write(pri,cuar);
end;
begin
  pri:= 4; cuar:= 8;
  datosUno(cuar, pri);
  write(pri, cuar);
end.
```

4. * Escriba un programa que lea una secuencia de caracteres terminada en '#' e informe aquellas letras entre la "a" y la "z" que no fueron ingresadas. Implemente un módulo que contabilice las letras y otro que imprima el resultado.

5. * **a)** Implemente un módulo que lea una secuencia de caracteres que representan una palabra (termina con blanco o asterisco), y retorne la cantidad de consonantes y vocales de dicha palabra.

b) Utilizando el módulo implementado en a) realice un programa que procese una secuencia de caracteres terminada en '*', e informe la cantidad de consonantes y vocales para cada una de sus palabras y la posición de las palabras (orden en el que fue ingresada) con mayor cantidad de consonantes y vocales.

6. * Se lee una secuencia de caracteres terminada en '.'. Determinar si la secuencia cumple con el patrón **A@B**. En caso de no cumplir, informar las partes que no verificaron el patrón.

A@B. donde:
@ es el carácter '@' que seguro existe.
A debe ser una secuencia de letras mayúsculas.
B debe ser una secuencia de caracteres que no aparecieron en **A**.

Ejemplo: la siguiente secuencia cumple el patrón MTL**@**aePsz**.**

7. Se lee una secuencia de caracteres terminada en '*'. Informar si la secuencia cumple con el patrón: **V**&**Q**%**W**. En caso de no ser así terminar de procesar e informar en qué subsecuencia se dejó de cumplir el patrón. Se sabe que:

& es el carácter '&' y **%** es el carácter '%' que seguro existen.
V es una secuencia de palabras, donde todas las palabras comienzan con la letra 'o' y terminan con una la letra 'n'.
Q es una secuencia de palabras, donde todas las palabras tienen todas las vocales.
W es una secuencia de palabras donde todas las palabras de longitud mayor que 5, tienen tres 's'.

Ejemplo. La siguiente secuencia cumple con el patrón:
ocasion operacion ocupacion& euforia cautiverio ecuacion% sucesorias suspensorio casa*