

Programación imperativa

Ricardo Pérez López

IES Doñana, curso 2019/2020



1. Modelo de ejecución
2. Asignación destructiva
3. Mutabilidad
4. Efectos laterales
5. Saltos

1. Modelo de ejecución

1.1 Máquina de estados

1.2 Secuencia de instrucciones

1.1. Máquina de estados

1.1. Máquina de estados

- ▶ La **programación imperativa** es un paradigma de programación basado en el concepto de **sentencia**.
- ▶ Un programa imperativo está formado por una sucesión de sentencias que se ejecutan en un orden determinado.
- ▶ Una sentencia es una instrucción del programa que lleva a cabo una de estas acciones:
 - **Cambiar el estado interno** del programa, normalmente mediante la llamada **sentencia de asignación**.
 - Cambiar el **flujo de control** del programa, haciendo que la ejecución se bifurque (*salte*) a otra parte del mismo.
- ▶ El modelo de ejecución de un programa imperativo es el de una **máquina de estados**, es decir, una máquina que va pasando por diferentes estados a medida que el programa va ejecutándose.

- ▶ En programación imperativa, el concepto de **tiempo** cobra mucha importancia: el programa actuará de una forma u otra según el estado en el que se encuentre, es decir, según el momento en el que estemos observando al programa.

Eso significa que, ante los mismos datos de entrada, una función puede devolver **valores distintos en momentos distintos**.

- ▶ En programación funcional, en cambio, el comportamiento de una función no depende del momento en el que se ejecute, ya que siempre devolverá los mismos resultados ante los mismos datos de entrada.
- ▶ Eso significa que, para modelar el comportamiento de un programa imperativo, ya **no nos vale el modelo de sustitución**.

1.2. Secuencia de instrucciones

1.2. Secuencia de instrucciones

- ▶ Un programa imperativo es una **secuencia de instrucciones**, y ejecutar un programa es provocar los **cambios de estado** que dictan las instrucciones en el **orden** definido por el programa.
- ▶ Las instrucciones del programa van provocando **transiciones** entre estados, haciendo que la máquina pase de un estado al siguiente.
- ▶ Para modelar el comportamiento de un programa imperativo tendremos que saber en qué estado se encuentra el programa, para lo cual tendremos que seguirle la pista desde su estado inicial al estado actual.
- ▶ Eso básicamente se logra «ejecutando» mentalmente el programa instrucción por instrucción y llevando la cuenta de los valores ligados a sus identificadores.

2. Asignación destructiva

2.1 Variables

2.2 Estado

2.3 Sentencia de asignación

2.4 Evaluación de expresiones con variables

2.5 Constantes

2.1. Variables

2.1. Variables

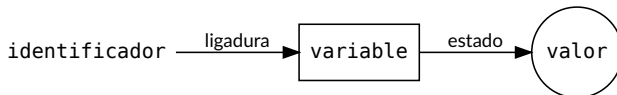
- ▶ Una **variable** es un lugar en la **memoria** donde se puede **almacenar un valor**.
- ▶ El valor de una variable **puede cambiar** durante la ejecución del programa.
- ▶ A partir de ahora, un identificador no se liga directamente con un valor, sino que tendremos:
 - Una **ligadura** entre un identificador y una **variable**.
 - La **variable almacena el valor**.



2.2. Estado

2.2. Estado

- ▶ La **ligadura** es la asociación que se establece entre un identificador y una variable.
- ▶ El **estado de una variable** es el valor que tiene una variable en un momento dado.
Por tanto, el estado es la asociación que se establece entre una variable y un valor.



- ▶ Tanto las ligaduras como los estados pueden cambiar durante la ejecución de un programa imperativo.
- ▶ El **estado de un programa** es el conjunto de los estados de todas sus variables.

2.3. Sentencia de asignación

2.3. Sentencia de asignación

- ▶ El estado de una variable se cambia usando la **sentencia de asignación**.
- ▶ Es la misma instrucción que hemos estado usando hasta ahora para ligar valores a identificadores, pero ahora, en el paradigma imperativo, tiene otro significado:

```
x = 4
```

Significa que el identificador `x` está ligado a una variable cuyo valor pasa a ser `4`.

- ▶ La asignación es **destructiva** porque al cambiar un valor a una variable se destruye su valor anterior. Por ejemplo, si ahora hacemos:

```
x = 9
```

El valor de la variable a la que está ligada el identificador `x` pasa ahora a ser `9`, perdiéndose el valor `4` anterior.

- Por abuso del lenguaje, se suele decir:

«se asigna el valor 9 a la variable x»

en lugar de:

«se asigna el valor 9 a la variable ligada al identificador x»

- Aunque esto simplifica las cosas a la hora de hablar, hay que tener cuidado, porque llegará el momento en el que podamos tener varios identificadores distintos ligados a la misma variable.

- ▶ Cada nueva asignación provoca un cambio de estado en el programa.
- ▶ En el ejemplo anterior, el programa pasa de estar en un estado en el que la variable `x` vale 4 a otro en el que la variable vale 9.
- ▶ Al final, un programa imperativo se puede reducir a una **secuencia de asignaciones** realizadas en el orden dictado por el programa.
- ▶ Este modelo de funcionamiento está estrechamente ligado a la arquitectura de un ordenador: hay una memoria formada por celdas que contienen datos que pueden cambiar a lo largo del tiempo según dicten las instrucciones del programa que controla al ordenador.

2.4. Evaluación de expresiones con variables

2.4. Evaluación de expresiones con variables

- ▶ Al evaluar expresiones, las variables actúan de modo similar a las ligaduras de la programación funcional, con la única diferencia de que su valor puede cambiar a lo largo del tiempo, por lo que deberemos *seguirle la pista* a las asignaciones que sufra dicha variable.
- ▶ Todo lo visto hasta ahora sobre marcos, ámbitos, sombreado de variables, entornos, etc. se aplica igualmente a las variables.

2.5. Constantes

2.5. Constantes

- ▶ En programación funcional no existen las variables y un identificador sólo puede ligarse a un valor (un identificador ligado no puede re-ligarse a otro valor distinto).
 - En la práctica, eso significa que un identificador ligado actúa como un valor constante que no puede cambiar durante la ejecución del programa.
 - El valor de esa constante es el valor al que está ligado el identificador.
- ▶ En programación imperativa, los identificadores se ligan a variables, que son las que realmente contienen los valores.
- ▶ Una **constante** en programación imperativa sería el equivalente a una variable cuyo valor no puede cambiar durante la ejecución del programa.

- ▶ Muchos lenguajes de programación permiten definir constantes, pero **Python no es uno de ellos**.
- ▶ En Python, una constante **es una variable más**, pero **es responsabilidad del programador** no cambiar su valor durante todo el programa.
- ▶ Python no hace ninguna comprobación ni muestra mensajes de error si se cambia el valor de una constante.
- ▶ En Python, por **convenio**, los identificadores ligados a un valor constante se escriben con todas las letras en **mayúscula**:

```
PI = 3.1415926
```

El nombre en mayúsculas nos recuerda que **PI** es una constante.

- ▶ Aunque nada nos impide cambiar su valor (cosa que debemos evitar):

```
PI = 99
```

3. Mutabilidad

3.1 Tipos mutables e inmutables

3.1. Tipos mutables e inmutables

3.1.1 Inmutables

3.1.2 Mutables

3.1.3 Alias de variables

3.1. Tipos mutables e inmutables

- ▶ En Python existen tipos cuyos valores son *inmutables* y otros que son *mutables*.
- ▶ Un valor **inmutable** es aquel cuyo estado interno no puede cambiar durante la ejecución del programa.

Los principales tipos inmutables son los números (`int` y `float`), los booleanos (`bool`) y las cadenas (`str`).

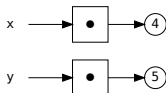
- ▶ Un valor **mutable** puede cambiar durante la ejecución del programa.

El principal tipo mutable es la lista (`list`).

Inmutables

► Un valor de un tipo inmutable no se puede cambiar.
Por ejemplo, si tenemos:

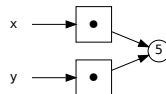
```
x = 4  
y = 5
```



Y hacemos:

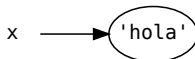
```
x = 5
```

Quedaría:



- ▶ Con las cadenas sería exactamente igual.
- ▶ Si tenemos:

```
x = 'hola'
```

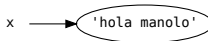


y luego hacemos:

```
x = 'hola manolo'
```

se crea una nueva cadena y se la asignamos a la variable `x`.

Es decir: la cadena `'hola'` original **no se cambia**, sino que desaparece y queda **sustituida por una nueva**.



Mutables

.....

Alias de variables

.....

id

.....

4. Efectos laterales

4.1 Concepto

4.2 Transparencia referencial

4.3 Entrada y salida por consola

4.1. Concepto

4.1. Concepto

- ▶ Las funciones que hemos visto hasta ahora en programación funcional son funciones **puras** en el sentido de que lo único que hacen es calcular su resultado sin afectar al exterior de la función.
- ▶ Cuando una función afecta a otras partes del programa decimos que es una función **impura** y que provoca **efectos laterales**, que son justamente los efectos que provoca en el exterior de la función.
- ▶ Los casos típicos de efectos laterales son:
 - Cambiar el valor de una variable global
 - Realizar una operación de entrada/salida
- ▶ También se considera efecto lateral a cualquier cambio que afecte a otras partes del programa de una manera no evidente o impredecible.

4.2. Transparencia referencial

4.2. Transparencia referencial

- ▶ En un lenguaje imperativo **se pierde la transparencia referencial**, ya que ahora el valor de una función puede depender no sólo de los valores de sus argumentos, sino también además de los valores de las variables libres que ahora pueden cambiar durante la ejecución del programa:

```
>>> suma = lambda x, y: x + y + z
>>> z = 2
>>> suma(3, 4)
9
>>> z = 20
>>> suma(3, 4)
27
```

- ▶ Por tanto, cambiar el valor de una variable global es considerado un **efecto lateral**, ya que puede alterar el comportamiento de otras partes del programa de formas a menudo impredecibles.

4.3. Entrada y salida por consola

4.3.1 `print`

4.3.2 `input`

4.3. Entrada y salida por consola

- ▶ Nuestro programa puede comunicarse con el exterior realizando **operaciones de entrada/salida**.
- ▶ Interpretamos la palabra *exterior* en un sentido amplio; por ejemplo:
 - El teclado
 - La pantalla
 - Un archivo del disco duro
 - Otro ordenador de la red
- ▶ La entrada/salida por consola se refiere a las operaciones de lectura de datos por el teclado y escritura por la pantalla.
- ▶ Las operaciones de entrada/salida se consideran *efectos laterales* porque producen cambios en el exterior o pueden provocar que el resultado de una función dependa de los datos leídos.

print

- ▶ La función `print` imprime (*escribe*) por la salida (normalmente la pantalla) el valor de una o varias expresiones.
- ▶ Su sintaxis es:

```
<print> ::= print(<expresión>(, <expresión>)*  
                [, sep=<expresión>][, end=<expresión>])
```

- ▶ El `sep` es el *separador* y su valor por defecto es ' ' (un espacio).
- ▶ El `end` es el *terminador* y su valor por defecto es '\n' (el carácter de nueva línea).
- ▶ Las expresiones se convierten en cadenas antes de imprimirse.
- ▶ Por ejemplo:

```
>>> print('hola', 'pepe', 23)  
hola pepe 23
```

El valor None

- ▶ Es importante resaltar que la función `print` **no devuelve** el valor de las expresiones, sino que las **imprime** (provoca el efecto lateral de cambiar el estado de la pantalla haciendo que aparezcan nuevos caracteres).
- ▶ La función `print` como tal no devuelve ningún valor, pero como en Python todas las funciones devuelven *algún* valor, en realidad lo que ocurre es que **devuelve un valor `None`**.
- ▶ `None` es un valor especial que significa **ningún valor** y se utiliza principalmente para casos en los que no tiene sentido que una función devuelva un valor determinado, como es el caso de `print`.
- ▶ Pertenece a un tipo de datos especial llamado `NoneType` cuyo único valor posible es `None`.
- ▶ Podemos comprobar que, efectivamente, `print` devuelve `None`:

```
>>> print('hola', 'pepe', 23) == True
hola pepe 23 # esto es lo que imprime print
True        # esto es el resultado de comparar el valor de print con True
```

input

- ▶ La función `input` lee datos desde la entrada (normalmente el teclado) y devuelve el valor del dato introducido.
- ▶ Siempre devuelve una **cadena**.
- ▶ Su sintaxis es:

```
<input> ::= input([<prompt>])
```

- ▶ Por ejemplo:

```
>>> nombre = input('Introduce tu nombre: ')\nIntroduce tu nombre: Ramón\n>>> print('Hola,', nombre)\nHola, Ramón
```

- ▶ Provoca el *efecto lateral* de alterar el estado de la consola imprimiendo el *prompt* y esperando a que desde el exterior se introduzca el dato solicitado (que en cada ejecución podrá tener un valor distinto).

5. Saltos

5.1 Incondicionales

5.2 Condicionales

5.1. Incondicionales

5.1. Incondicionales

- ▶ Un **salto incondicional** es una ruptura abrupta del flujo de control del programa hacia otro punto del mismo.
- ▶ Se llama *incondicional* porque no depende de ninguna condición, es decir, se lleva a cabo **siempre** que se alcanza el punto del salto.
- ▶ Históricamente, a esa instrucción que realiza saltos incondicionales se la ha llamado **instrucción GOTO**.
- ▶ El uso de instrucciones *GOTO* es considerado, en general, una mala práctica de programación ya que favorece la creación del llamado **código espagueti**: programas con una estructura de control tan complicada que resultan casi imposibles de mantener.
- ▶ En cambio, usados controladamente y de manera local, puede ayudar a escribir soluciones sencillas y claras.

- ▶ Python no incluye la instrucción **GOTO** pero se puede simular instalando un paquete llamado **goto-statement**:

```
$ pip3 install --user goto-statement
```

- ▶ Sintaxis:

```
<goto> ::= goto <etiqueta>  
<label> ::= label <etiqueta>  
<etiqueta> ::= .<identificador>
```

- ▶ Un ejemplo de uso:

```
from goto import with_goto  
  
CODIGO="""  
print('Esto se hace')  
goto .fin  
print('Esto se salta')  
label .fin  
print('Aquí se acaba')  
"""  
  
exec(with_goto(compile(CODIGO, '', 'exec')))
```

5.2. Condicionales

5.2. Condicionales

- ▶ Un **salto condicional** es un salto que se lleva a cabo sólo si se cumple una determinada condición.
- ▶ En Python, usando el paquete `with_goto`, podríamos implementarlo de la siguiente forma:

```
<salto_condicional> ::= if <condición>: goto <etiqueta>
```

► Ejemplo de uso:

```
from goto import with_goto

CODIGO="""
primero = 2
ultimo = 25

i = primero

label .inicio
if i == ultimo: goto .fin

print(i, end=' ')
i += 1
goto .inicio

label .fin
"""

exec(with_goto(compile(CODIGO, '', 'exec')))
```

6. Bibliografía

6. Bibliografía

Aguilar, Luis Joyanes. 2008. *Fundamentos de Programación*. Aravaca: McGraw-Hill Interamericana de España.

Pareja Flores, Cristóbal, Manuel Ojeda Aciego, Ángel Andeyro Quesada, and Carlos Rossi Jiménez. 1997. *Desarrollo de Algoritmos Y Técnicas de Programación En Pascal*. Madrid: Ra-Ma.