

Práctica 1

Prácticas de introducción a Pascal

Informática I

Grado en Ingeniería en Sistemas Audiovisuales y Multimedia

GSyC, Universidad Rey Juan Carlos

- Práctica 1.0. Preparación de los directorios
- Práctica 1.1. Hola Mundo
- Práctica 1.2. Errores de sintaxis
- Práctica 1.3. Modificación de un programa
- Práctica 1.4. Errores lógicos
- Práctica 1.5. Cambio de identificadores

Práctica 1.0. Preparación de los directorios

En este apartado dejarás los directorios preparados para los primeros ejercicios.

1. Abre el gestor de archivos de Ubuntu Linux. Se llama Nautilus, su icono es un cajón semiabierto de un archivador. Lo tienes disponible en el *dock* (la fila vertical de iconos en el lado izquierdo del escritorio). Si no, pulsa la tecla meta (windows) para que aparezca el dock.

2. Crea el directorio `/ii`. Recuerda que la virgulilla representa tu directorio *home*. Nautilus le llama *carpeta personal*.

Para crear un subdirectorio, selecciona el directorio padre, haz clic con el botón derecho del ratón y en el menú contextual elige la opción *carpeta nueva*.

Recuerda que las palabras *directorio* y *carpeta* son sinónimos en este contexto. La primera es tradicional en informática, la segunda más moderna.

3. Crea el directorio

`/ii/practica01`

4. Usando Nautilus, cambia los permisos al directorio

`/ii/`

de forma que tus compañeros no puedan ver tus prácticas.

Para ello:

- Haz clic sobre la carpeta con el botón izquierdo del ratón y vete a **propiedades|permisos**

Tú como propietario tienes que tener todos los permisos sobre los ficheros, pero al grupo y a otros pon los accesos a *ninguno*. Asegúrate de que permanece así todo el curso. Hace mal este apartado de esta práctica puede suponer que suspendas la asignatura.

Práctica 1.1. Hola Mundo

1. Escribe un *holamundo* (sin directivas del compilador) en el fichero

`/ii/practica01/holamundo.pas`

Es importante que respetes al pie de la letra el nombre de todos los ficheros especificados en los guiones de prácticas. Esto incluye mayúsculas y minúsculas (usaremos siempre minúscula). La recogida será automática, un error en una letra supondrá un no presentado (aunque tendrás un script para revisar que no hay errores en los nombres)

2. Compíllalo.
3. Ejecútalo.
4. Copia en tu cuenta el fichero `nota_ii.pas`.
5. Compíllalo y ejecútalo.
6. Ahora añade al *holamundo* las directivas del compilador. Podrías escribirlas a mano, pero mejor cópialas desde el fichero `nota_ii.pas`. (La línea con las directivas del compilador será siempre la misma en todos los programas que haremos durante el curso)
7. Compila y ejecuta.

Práctica 1.2. Errores de sintaxis

1. Haz una copia de `/ii/practica01/nota_ii.pas` con el nombre `/ii/practica01/nota_ii_02.pas` y otra con el nombre `/ii/practica01/nota_ii_03.pas`
2. Modifica estos dos ficheros para que tengan algún error de sintaxis. (excepto la ausencia de punto y coma, que es el ejemplo visto en clase). Comprueba los errores generados.
Añade un comentario en cada programa indicando dónde está el error.

Práctica 1.3. Modificación de un programa

1. Vuelve a copiar el programa anterior, esta vez con nombre `/ii/practica01/nota_ii_04.pas`
Modifícalo para que el compensable sea el 4.5. Compila y ejecuta. Cambia las notas de jperez 2 o 3 veces, para comprobar que todo funciona como debe.

Práctica 1.4. Errores lógicos

1. Haz otras dos copias del programa `nota_ii.pas` con nombres `/ii/practica01/nota_ii_05.pas` y `/ii/practica01/nota_ii_06.pas`
Modifícalos para que generen cada uno un error lógico distinto (y solo un error lógico). Añade un comentario en cada programa indicando dónde está el error.

Práctica 1.5. Cambio de identificadores

1. Haz otra copia del programa `nota_ii.pas` con nombre `/ii/practica01/nota_ii_07.pas`
2. Usando las opciones de búsqueda y sustitución automática del editor, cambia tres identificadores cualquiera por otros distintos que te sigan pareciendo adecuados y consistentes.
3. Compila y ejecuta para comprobar que el programa sigue funcionando correctamente.