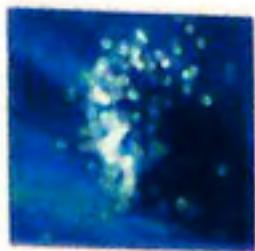


Fundamentos de programación I

Algoritmos, Estructuras de datos y Objetos



FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN

Algoritmos, estructuras de datos y objetos

Tercera edición

CONTENIDO

Prólogo a la tercera edición	xiii
Prólogo a la segunda edición	xxvii

PARTE I Algoritmos y herramientas de programación

Capítulo 1. Computadoras y lenguajes de programación	3
1.1. Organización de una computadora	4
1.2. <i>Hardware</i>	5
1.3. Dispositivos de almacenamiento de información	13
1.4. La computadora personal ideal para programación	18
1.5. El <i>Software</i> (los programas)	19
1.6. Los lenguajes de programación	21
1.7. Traductores de lenguaje	24
1.8. Historia de los lenguajes de programación	28
ACTIVIDADES DE PROGRAMACIÓN RESUELTA.....	34
REVISIÓN DEL CAPÍTULO	36
Conceptos clave	36
Resumen	36
EJERCICIOS	37
Capítulo 2. Resolución de problemas con computadora y herramientas de programación	39
2.1. Fases en la resolución de problemas	40
2.2. Programación modular	49
2.3. Programación estructurada	50
2.4. Concepto y características de algoritmos	52
2.5. Escritura de algoritmos	56
ACTIVIDADES DE PROGRAMACIÓN RESUELTA.....	71
REVISIÓN DEL CAPÍTULO	79
Conceptos clave	79
Resumen	79
EJERCICIOS	79

Capítulo 3. Estructura general de un programa	83
3.1. Concepto de programa	84
3.2. Partes constitutivas de un programa	84
3.3. Instrucciones y tipos de instrucciones	85
3.4. Elementos básicos de un programa	88
3.5. Datos, tipos de datos y operaciones primitivas	90
3.6. Constantes y variables	92
3.7. Expresiones	94
3.8. Funciones internas	102
3.9. La operación de asignación	103
3.10. Entrada y salida de información	106
3.11. Escritura de algoritmos/programas	107
ACTIVIDADES DE PROGRAMACIÓN RESUELTA.....	112
REVISIÓN DEL CAPÍTULO	124
Conceptos clave	124
Resumen	125
EJERCICIOS	125

PARTE II Programación estructurada: Algoritmos y estructuras de datos

Capítulo 4. Flujo de control I: Estructuras selectivas	131
4.1. El flujo de control de un programa	132
4.2. Estructura secuencial	132
4.3. Estructuras selectivas	135
4.4. Alternativa simple (<i>si-entonces/if-then</i>)	135
4.5. Alternativa múltiple (<i>según_sea, caso de/case</i>)	142
4.6. Estructuras de decisión anidadas (en escalera)	149
4.7. La sentencia <i>ir_a ("goto")</i>	153
ACTIVIDADES DE PROGRAMACIÓN RESUELTA.....	156
REVISIÓN DEL CAPÍTULO	159
Conceptos clave	159
Resumen	160
EJERCICIOS	161
Capítulo 5. Flujo de control II: Estructuras repetitivas	163
5.1. Estructuras repetitivas	164
5.2. Estructura <i>mientras ("while")</i>	166
5.3. Estructura <i>hacer-mientras ("do-while")</i>	172
5.4. Estructura <i>repetir ("repeat")</i>	174
5.5. Estructura <i>desde/para ("for")</i>	177
5.6. Salidas internas de los bucles	182
5.7. Sentencias de salto <i>interrumpir (break)</i> y <i>continuar (continue)</i>	183
5.8. Estructuras repetitivas anidadas	185
ACTIVIDADES DE PROGRAMACIÓN RESUELTA.....	187
REVISIÓN DEL CAPÍTULO	201
Conceptos clave	201
Resumen	201
EJERCICIOS	202
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	203

Capítulo 6. Subprogramas (subalgoritmos): Procedimientos y funciones	205
6.1. Introducción a los subalgoritmos o subprogramas	206
6.2. Funciones	207

6.3. Procedimientos (subrutinas)	215
6.4. Ámbito: variables locales y globales	220
6.5. Comunicación con subprogramas: paso de parámetros	223
6.6. Funciones y procedimientos como parámetros	232
6.7. Los efectos laterales	234
6.8. Recursión (recursividad)	235
ACTIVIDADES DE PROGRAMACIÓN RESUELTA.....	239
REVISIÓN DEL CAPÍTULO	244
Conceptos clave	244
Resumen	244
EJERCICIOS	245
 Capítulo 7. Estructuras de datos I: (arrays y estructuras)	 247
7.1. Introducción a las estructuras de datos	248
7.2. Arrays unidimensionales: los vectores	249
7.3. Operaciones con vectores	252
7.4. Arrays de varias dimensiones	258
7.5. Arrays multidimensionales	262
7.6. Almacenamiento de arrays en memoria	263
7.7. Estructuras <i>versus</i> registros	266
7.8. Arrays de estructuras	268
ACTIVIDADES DE PROGRAMACIÓN RESUELTA.....	270
REVISIÓN DEL CAPÍTULO	282
Conceptos clave	282
Resumen	282
EJERCICIOS	283
 Capítulo 8. Las cadenas de caracteres	 285
8.1. Introducción	286
8.2. El juego de caracteres	286
8.3. Cadena de caracteres	290
8.4. Datos tipo carácter	291
8.5. Operaciones con cadenas	294
8.6. Otras funciones de cadenas	299
ACTIVIDADES DE PROGRAMACIÓN RESUELTA.....	302
REVISIÓN DEL CAPÍTULO	307
Conceptos clave	307
Resumen	308
EJERCICIOS	308
 Capítulo 9. Archivos (ficheros)	 311
9.1. Noción de archivo (fichero): estructura jerárquica	312
9.2. Conceptos y definiciones = terminología	314
9.3. Soportes secuenciales y direccionables	317
9.4. Organización de archivos	317
9.5. Operaciones sobre archivos	321
9.6. Gestión de archivos	325
9.7. Borrar archivos	329
9.8. Flujos	329
9.9. Mantenimiento de archivos	330
9.10. Procesamiento de archivos secuenciales (algoritmos)	331
9.11. Archivos de texto	338

9.12. Procesamiento de archivos directos (algoritmos)	339
9.13. Procesamiento de archivos secuenciales indexados	348
ACTIVIDADES DE PROGRAMACIÓN RESUELTA S	349
REVISIÓN DEL CAPÍTULO	356
Conceptos clave	356
Resumen	356
EJERCICIOS	357
 Capítulo 10. Ordenación, búsqueda e intercalación	 359
10.1. Introducción	360
10.2. Ordenación	361
10.3. Búsqueda	379
10.4. Intercalación	396
ACTIVIDADES DE PROGRAMACIÓN RESUELTA S	398
REVISIÓN DEL CAPÍTULO	411
Conceptos clave	411
Resumen	411
EJERCICIOS	412
 Capítulo 11. Ordenación, búsqueda y fusión externa (archivos)	 413
11.1. Introducción	414
11.2. Archivos ordenados	414
11.3. Fusión de archivos	415
11.4. Partición de archivos	418
11.5. Clasificación de archivos	423
ACTIVIDADES DE PROGRAMACIÓN RESUELTA S	432
REVISIÓN DEL CAPÍTULO	436
Conceptos clave	436
Resumen	436
EJERCICIOS	437
 Capítulo 12. Estructuras dinámicas lineales de datos (pilas, colas y listas enlazadas)	 439
12.1. Introducción a las estructuras de datos	440
12.2. Listas	441
12.3. Listas enlazadas	443
12.4. Procesamiento de listas enlazadas	447
12.5. Listas circulares	462
12.6. Listas doblemente enlazadas	463
12.7. Pilas	465
12.8. Colas	474
12.9. Doble cola	482
ACTIVIDADES DE PROGRAMACIÓN RESUELTA S	483
REVISIÓN DEL CAPÍTULO	492
Conceptos clave	492
Resumen	492
EJERCICIOS	493
 Capítulo 13. Estructura de datos no lineales (árboles y grafos)	 495
13.1. Introducción	496
13.2. Árboles	496
13.3. Árbol binario	498
13.4. Árbol binario de búsqueda	511

13.5. Grafos	523
ACTIVIDADES DE PROGRAMACIÓN RESUELTAS	529
REVISIÓN DEL CAPÍTULO	534
Conceptos clave	534
Resumen	535
EJERCICIOS	535
Capítulo 14. Recursividad	537
14.1. La naturaleza de la recursividad	538
14.2. Recursividad directa e indirecta	542
14.3. Recursión <i>versus</i> iteración	546
14.4. Recursión infinita	549
14.5. Resolución de problemas complejos con recursividad	553
REVISIÓN DEL CAPÍTULO	568
Conceptos clave	568
Resumen	568
EJERCICIOS	569

Parte III **Programación Orientada a Objetos (POO)**

Capítulo 15. Conceptos fundamentales de orientación a objetos	575
15.1. ¿Qué es programación orientada a objetos?	576
15.2. Un mundo de objetos	580
15.3. Comunicaciones entre objetos: los mensajes	586
15.4. Estructura interna de un objeto	589
15.5. Clases	591
15.6. Herencia	593
15.7. Sobrecarga	600
15.8. Ligadura dinámica	602
15.9. Objetos compuestos	603
15.10. Reutilización con orientación a objetos	607
15.11. Polimorfismo	607
15.12. Terminología de orientación a objetos	608
REVISIÓN DEL CAPÍTULO	609
Conceptos clave	609
Resumen	609
EJERCICIOS	610
Capítulo 16. Diseño de clases y objetos: Representaciones gráficas en UML	613
16.1. Diseño y representación gráfica de objetos en UML	614
16.2. Diseño y representación gráfica de clases en UML	623
16.3. Declaración de objetos de clases	632
16.4. Constructores	641
16.5. Destructores	646
16.6. Implementación de clases en C++	647
16.7. Recolección de basura	650
REVISIÓN DEL CAPÍTULO	651
Conceptos clave	651
Resumen	652
EJERCICIOS	653
LECTURAS RECOMENDADAS	655

Capítulo 17. Relaciones: Asociación, generalización, herencia	657
17.1. Relaciones entre clases	658
17.2. Asociaciones	658
17.3. Agregaciones	660
17.4. Jerarquía de clases: generalización y especialización (relación es-un)	662
17.5. Herencia: clases derivadas	667
17.6. Tipos de herencia	675
17.7. Herencia múltiple	680
17.8. Ligadura	684
17.9. Polimorfismo	686
17.10. Ligadura dinámica frente a ligadura estática	690
REVISIÓN DEL CAPÍTULO	691
Conceptos clave	691
Resumen	691
EJERCICIOS	692

Parte IV Metodología de la programación y desarrollo de software

Capítulo 18. Resolución de problemas y desarrollo de software: Metodología de la programación	697
18.1. Abstracción y resolución de problemas	698
18.2. El ciclo de vida del software	701
18.3. Fase de análisis: requisitos y especificaciones	703
18.4. Diseño	704
18.5. Implementación (codificación)	706
18.6. Pruebas e integración	706
18.7. Mantenimiento	707
18.8. Principios de diseño de sistemas de software	708
18.9. Estilo de programación	713
18.10. La documentación	718
18.11. Depuración	721
18.12. Diseño de algoritmos	724
18.13. Pruebas (testing)	724
18.14. Eficiencia	728
18.15. Transportabilidad	730
REVISIÓN DEL CAPÍTULO	731
Conceptos clave	731
Resumen	731

APÉNDICES

A. Especificaciones de lenguaje algorítmico UPSAM 2.0	735
B. Prioridad de operadores	755
C. Códigos ASCII y Unicode	757
D. Guía de sintaxis del lenguaje C	763
E. Guía de sintaxis del lenguaje C++	791
F. Guía de sintaxis del lenguaje Java 2	843

G. Guía de sintaxis del lenguaje C#	893
H. Palabras reservadas: C++, Java, C#	927
I. Codificación de algoritmos en lenguajes de programación: Pascal, Fortran y Modula-2	931
J. Guía de sintaxis de Pascal (Borland Turbo Pascal 7.0 y Delphi)	951
K. Recursos de programación: Libros, revistas, web, lecturas recomendadas	975
Índice alfabético	989

PRÓLOGO A LA TERCERA EDICIÓN

La informática y las ciencias de la computación en los primeros años del siglo XXI vienen marcadas por los avances tecnológicos de la pasada década. Los más de veinte años de vida del computador personal (PC) y los más de cincuenta años de la informática/computación tradicional vienen acompañados de cambios rápidos y evolutivos en las disciplinas clásicas. El rápido crecimiento del mundo de las redes y, en consecuencia, la World Wide Web hacen revolucionarios a estos cambios y afectan al cuerpo de conocimiento de los procesos educativos y profesionales.

Así, como declara ACM en su informe final (15 de diciembre de 2001) CC2001 Computer Science, la formación en carreras de informática, ciencias de la computación o ingeniería de sistemas deberá prestar especial importancia a temas tales como:

- Algoritmos y estructuras de datos.
- La World Wide Web y sus aplicaciones.
- Las tecnologías de red y en especial aquellas basadas en TCP/IP.
- Gráficas y multimedia.
- Sistemas empotrados.
- Bases de datos relacionales.
- Inteoperabilidad.
- Programación orientada a objetos.
- Interacción Hombre-Máquina.
- ...

ACM, velando porque sus miembros —al fin y al cabo, representantes de la comunidad informática mundial— sigan los progresos científicos y, en consecuencia, culturales y sociales derivados de las innovaciones tecnológicas, ha trabajado durante muchos años en un nuevo modelo curricular de la carrera de ingeniero informático o ingeniero de sistemas (computer sciences) y a finales del 2001 publicó su anteproyecto de currículo profesional (informe CC2001). El cuerpo de conocimiento incluido en este informe contempla una estructura con 14 grupos de conocimiento que van desde las Estructuras Discretas a la Ingeniería de Software pasando por Fundamentos de Programación (*Programming Fundamentals. PF*). En nuestro caso y para reconocimiento de las citadas palabras, nos cabe el honor de que nuestra obra, que ha cumplido recientemente QUINCE AÑOS DE VIDA, tenga

el mismo título en español (**Fundamentos de Programación, Programming Fundamentals**) que uno de los 14 grupos de conocimiento ahora recomendados como disciplina fundamental por la ACM dentro de su currículo de *Computer Science*. Así, en el citado currículo se incluyen descriptores tales como: *construcciones de programación fundamentales, algoritmos y resolución de problemas, estructuras de datos fundamentales y recursividad o recursión*.

También los planes de estudios de ingeniería informática en España (superior y técnicas de sistemas o de gestión) y de otras ingenierías (telecomunicaciones, industriales, etc.) y de ingeniería de sistemas en Latinoamérica, incluyen asignaturas tales como *Metodología de la Programación, Fundamentos de Programación o Introducción a la Programación*.

Del estudio comparado de las citadas recomendaciones curriculares, así como de planes de estudios conocidos de carreras de ingeniería de sistemas y licenciaturas en informática de universidades latinoamericanas, hemos llegado a la consideración de que la iniciación de un estudiante de ingeniería informática o de ingeniería de sistemas en las técnicas de programación del siglo XXI requiere no sólo del aprendizaje clásico del diseño de algoritmos y de la comprensión de las técnicas orientadas a objetos, sino un método de transición hacia tecnologías de Internet. Por otra parte, un libro dirigido a los primeros cursos de introducción a la programación exige no sólo la elección de un lenguaje de programación adecuado si no, y sobre todo, «proporcionar al lector las herramientas para desarrollar programas correctos, eficientes, bien estructurados y con estilo, que sirvan de base para la construcción de unos fundamentos teóricos y prácticos que le permitan continuar con éxito sus estudios de los cursos superiores de su carrera, así como su futura especialización en ciencias e ingeniería». En consecuencia y de modo global, la obra pretende enseñar técnicas de **análisis, diseño y construcción de algoritmos, estructuras de datos y objetos**, así como reglas para la escritura de **programas, eficientes tanto estructurados, fundamentalmente, como orientados a objetos**. De modo complementario, y no por ello menos importante, se busca también enseñar al alumno técnicas de abstracción que le permitan resolver los problemas de programación del modo más sencillo y racional pensando no sólo en el aprendizaje de reglas de sintaxis y construcción de programas, sino, y sobre todo, aprender a pensar para conseguir la resolución del problema en cuestión de forma clara, eficaz y fácil de implementar en un lenguaje de programación y su ejecución posterior en una computadora u ordenador.

OBJETIVOS DEL LIBRO

El libro pretende enseñar a programar utilizando conceptos fundamentales, tales como:

1. *Algoritmos* (conjunto de instrucciones programadas para resolver una tarea específica).
2. *Datos* (una colección de datos que se proporcionan a los algoritmos que se han de ejecutar para encontrar una solución: los datos se organizarán en *estructuras de datos*).
3. *Objetos* (conjunto de datos y algoritmos que los manipulan, encapsulados en un tipo de dato conocido como *objeto*).
4. *Clases* (tipos de objetos con igual estado y comportamiento, o dicho de otro modo, los mismos atributos y operaciones).
5. *Estructuras de datos* (conjunto de organizaciones de datos para tratar y manipular eficazmente datos homogéneos y heterogéneos).
6. *Temas avanzados* (recursividad, métodos avanzados de ordenación y búsqueda, relaciones entre clases, etc.).

Los dos primeros aspectos, algoritmos y datos, han permanecido invariables a lo largo de la corta historia de la informática/computación, pero la *interrelación* entre ellos sí que ha variado y continuará haciéndolo. Esta interrelación se conoce como *paradigma de programación*.

En el paradigma de programación *procedimental* (*procedural* o *por procedimientos*) un problema se modela directamente mediante un conjunto de algoritmos. Por ejemplo, la nómina de una empresa o la gestión de ventas de un almacén se representan como una serie de procedimientos que manipulan datos. Los datos se almacenan separadamente y se accede a ellos o bien mediante una posición global o mediante parámetros en los procedimientos. Tres lenguajes de programación clásicos, FORTRAN, Pascal y C, han representado el arquetipo de la programación *procedimental*, también relacionada estrechamente y —normalmente— conocida como **programación estructurada**. La programación con soporte en C y Pascal proporciona el paradigma *procedimental* tradicional con un énfasis en funciones, plantillas de funciones y algoritmos genéricos.

En la década de los ochenta, el enfoque del diseño de programas se desplazó desde el paradigma *procedimental* al *orientado a objetos* apoyado en los tipos abstractos de datos (TAD). En este paradigma un problema se modela un conjunto de abstracciones de datos (tipos de datos) conocidos como *clases*. Las clases contienen un conjunto de instancias o ejemplares de la misma que se denominan *objetos*, de modo que un programa actúa como un conjunto de objetos que se relacionan entre sí. La gran diferencia entre ambos paradigmas reside en el hecho de que los algoritmos asociados con cada clase se conocen como *interfaz pública* de la clase y los datos se almacenan privadamente dentro de cada objeto, de modo que el acceso a los datos está oculto al programa general y se gestionan a través de la interfaz.

Así pues, en resumen, los objetivos fundamentales de esta obra son: aprendizaje y formación en *algoritmos* y *programación estructurada*, *estructuras de datos* y *programación orientada a objetos*. Evidentemente, la mejor forma de aprender a programar es con la ayuda de un lenguaje de programación. Apoyados en la experiencia de nuestras dos primeras ediciones y en los resultados conseguidos con nuestros alumnos y lectores, hemos seguido apostando por utilizar un lenguaje algorítmico —pseudolenguaje— que apoyado en un *pseudocódigo* (*seudocódigo*) en español nos permitiera enseñar al alumno las técnicas y reglas de programación y que su aprendizaje fuese rápido y gradual. Naturalmente, además del pseudocódigo hemos utilizado las otras herramientas de programación clásicas y probadas como los diagramas de flujo o los diagramas N-S.

En esta tercera edición hemos seguido utilizando el mismo lenguaje algorítmico al que le hemos añadido las construcciones y estructuras necesarias para incorporar en sus especificaciones las técnicas orientadas a objetos. Así, hemos seguido utilizando nuestro lenguaje inspirado en los lenguajes estructurados por excelencia, C, Pascal y FORTRAN, y le hemos añadido las propiedades de los lenguajes orientados a objetos tales como C++, Java y C#, en la mejor armonía posible y con unas especificaciones que hemos incluido en el Apéndice A, como ya hicieron también en las dos primeras ediciones.

EL LIBRO COMO HERRAMIENTA DOCENTE

En el contenido de la obra hemos tenido en cuenta no sólo las directrices de los planes de estudio españoles de ingeniería informática (antigua licenciatura en informática), ingeniería técnica en informática y licenciatura en ciencias de la computación, sino también de ingenierías, tales como industriales, telecomunicaciones, agrónomos o minas, o las más recientes incorporadas, en España, como ingeniería en geodesia, ingeniería química o ingeniería telemática. Nuestro conocimiento del mundo educativo iberoamericano nos ha llevado a pensar también en las carreras de ingeniería de sistemas computacionales y las licenciaturas en informática y en sistemas de información, como se las conoce en Latinoamérica.

El contenido del libro se ha escrito pensando en un posible desarrollo de dos cuatrimestres o semestres o en un año completo, y siguiendo los descriptores (temas centrales) recomendados por el Consejo de Universidades de España para los planes de estudio de **Ingeniería en Informática**, **Ingeniería Técnica en Informática** e **Ingeniería Técnica en Informática**, y los planes de estudios de

Ingeniería de sistemas y Licenciaturas en Informática con el objeto de poder ser utilizado también por los estudiantes de primeros semestres de estas carreras. Desde el punto de vista de asignaturas, se pretende que el libro pueda servir para asignaturas tales como *Introducción a la Programación*, *Fundamentos de Programación* y *Metodología de la Programación*, y también, si el lector o el maestro/profesor lo consideran oportuno, para cursos de *Introducción a Estructuras de Datos* y/o a *Programación Orientada a Objetos*.

No podíamos dejar de lado las recomendaciones de la más prestigiosa organización de informáticos del mundo, ACM, anteriormente citada. Se estudió en su momento los *Curricula de Computer Science* vigentes durante el largo periodo de elaboración de esta obra (68, 78 y 91), pero siguiendo la evolución del último *curricula*, por lo que tras su publicación el 15 de diciembre de 2001 del «*Computing Curricula 2001 Computer Science*» estudiamos el citado currículo y durante la escritura de nuestra tercera edición consideramos cómo introducir también sus directrices más destacadas; como lógicamente no se podía seguir todas las directrices de su cuerpo de conocimiento al pie de la letra, analizamos en profundidad las unidades más acordes con nuestros planes de estudios: *Programming Fundamentals (PF)*, *Algorithms and Complexity (AL)* y *Programming Languages (PL)*. Por suerte nuestra obra incorporaba la mayoría de los temas importantes recomendados en las tres citadas unidades de conocimiento, en gran medida de la unidad PF, y temas específicos de programación orientado a objetos y de análisis de algoritmos de las unidades PL y AL.

El contenido del libro abarca los citados programas y comienza con la introducción a los algoritmos y a la programación, para llegar a estructuras de datos y programación orientada a objetos. Por esta circunstancia la estructura del curso no ha de ser secuencial en su totalidad sino que el profesor/maestro y el alumno/lector podrán estudiar sus materias en el orden que consideren más oportuno. Esta es la razón principal por la cual el libro se ha organizado en cuatro partes y en seis apéndices.

Se trata de describir los *dos paradigmas* más populares en el mundo de la programación: el *procedimental* y el *orientado a objetos*. Los cursos de programación en sus niveles inicial y medio están evolucionando para aprovechar las ventajas de nuevas y futuras tendencias en ingeniería de software y en diseño de lenguajes de programación, específicamente diseño y programación orientada a objetos. Numerosas facultades y escuelas de ingenieros, junto con la **nueva formación profesional (ciclos formativos de nivel superior)** en España y en Latinoamérica, están introduciendo a sus alumnos en la programación orientada a objetos, inmediatamente después del conocimiento de la programación estructurada, e incluso —en ocasiones antes—. Por esta razón, una metodología que se podría seguir sería impartir un curso de *algoritmos e introducción a la programación* (parte I) seguido de *estructuras de datos* (parte II) y luego seguir con un segundo nivel de *programación avanzada y programación orientada a objetos* (partes II, III y IV) que constituyen las cuatro partes del libro. De modo complementario, si el alumno o el profesor/maestro lo desea se puede practicar con algún lenguaje de programación estructurado u orientado a objetos, ya que pensando en esa posibilidad se ha ampliado el número de los apéndices del libro para incluir guías de sintaxis de los lenguajes de programación más populares hoy día, C, Pascal, C++, Java y C e incluso se han mantenido resúmenes de guías de sintaxis de FORTRAN y Modula-2.

Uno de los temas más debatidos en la educación en informática o en ciencias de la computación (*Computer Sciences*) es el rol de la programación en el currículo introductorio. A través de la historia de la disciplina —como fielmente reconoce en la introducción del Capítulo 7 relativo a cursos de introducción, ACM en su Computing Curricula 2001 [ACM91]— la mayoría de los cursos de introducción a la informática se han centrado principalmente en el desarrollo de habilidades o destrezas de programación. La adopción de un curso de introducción a la programación proviene de una serie de factores prácticos e históricos incluyendo los siguientes:

- La programación es una técnica esencial que debe ser dominada por cualquier estudiante de informática. Su inserción en los primeros cursos de la carrera asegura que los estudiantes tengan la facilidad necesaria con la programación para cuando se matriculan en los cursos de nivel intermedio y avanzado.

- La informática no se convirtió en una disciplina académica hasta después que la mayoría de las instituciones ha desarrollado un conjunto de cursos de programación introductorias que sirvan a una gran audiencia.
- El modelo de aprendizaje en programación siguió desde el principio las tempranas recomendaciones del Currículo 68 [ACM68] que comenzaba con un curso denominado «Introducción a la Computación», en la que la abrumadora mayoría de los temas estaban relacionados con la programación. Con posterioridad, y en el currículum del 78 de la ACM [ACM78] definía a estos cursos como «Introducción a la Programación» y se les denominó CS1 y CS2; hoy día se le sigue denominando así por la mayoría de los profesores y universidades que seguimos criterios emanados de la ACM.

La fluidez en un lenguaje de programación es prerequisito para el estudio de las ciencias de la computación. Ya en 1991 el informe CC1991 de la ACM reconocía la exigencia del conocimiento de un lenguaje de programación.

- Los programas de informática deben enseñar a los estudiantes cómo usar al menos bien un lenguaje de programación. Además, recomendamos que los programas en informática deben enseñar a los estudiantes a ser competentes en lenguajes y que hagan uso de al menos dos paradigmas de programación. Como consecuencia de estas ideas, el currículo 2001 de la ACM contempla la necesidad de conceptos y habilidades que son fundamentales en la práctica de la programación con independencia del paradigma subyacente. Como resultado de este pensamiento, el área de Fundamentos de Programación incluye unidades sobre conceptos de programación, estructuras de datos básicas y procesos algorítmicos. Además de estas unidades fundamentales se requieren conceptos básicos pertenecientes a otras áreas, como son Lenguajes de Programación (PL, *Programming Languages*) y de Ingeniería de Software (SE, *Software Engineering*).

Los temas fundamentales que considera el currículo 2001 son:

- Construcciones fundamentales de programación.
- Algoritmos y resolución de problemas.
- Estructuras de datos fundamentales.
- Recursión o recursividad.
- Programación controlada por eventos.

De otras áreas, Lenguajes de Programación (PL), destacar:

- Revisión de lenguajes de programación.
- Declaraciones y tipos.
- Mecanismos de abstracción.
- Programación orientada a objetos.

Y de Ingeniería de Software (SE):

- Diseño de software.
- Herramientas y entornos de software.
- Requisitos y especificaciones de software.

Este libro se ha escrito pensando en que pudiera servir de referencia y guía de estudio para un primer curso de *introducción a la programación*, con una segunda parte que, a su vez, sirviera como continuación y para un posible segundo curso, de *introducción a las estructuras de datos* y a la *programación orientada a objetos*. El objetivo final que busca es no sólo describir la sintaxis de un lenguaje

de programación, sino, y sobre todo, mostrar las características más sobresalientes del lenguaje algorítmico y a la vez enseñar técnicas de programación estructurada y orientada a objetos. Así pues, los objetivos fundamentales son:

- Énfasis fuerte en el análisis, construcción y diseño de programas.
- Un medio de resolución de problemas mediante técnicas de programación.
- Una introducción a la informática y a las ciencias de la computación usando una herramienta de programación denominada pseudocódigo.
- Aprendizaje de técnicas de construcción de programas estructurados y una iniciación a los programas orientados a objetos.

Así se tratará de enseñar las técnicas clásicas y avanzadas de programación estructurada, junto con técnicas orientadas a objetos. La programación orientada a objetos no es la panacea universal de un programador del siglo XXI, pero le ayudará a realizar tareas que, de otra manera, serían complejas y tediosas.

El contenido del libro trata de proporcionar soporte a un año académico completo (dos semestres o cuatrimestres), alrededor de 24 a 32 semanas, dependiendo lógicamente de su calendario y planificación. Los diez primeros capítulos pueden comprender el primer semestre y los restantes capítulos pueden impartirse en el segundo semestre. Lógicamente la secuencia y planificación real dependerá del maestro o profesor que marcará y señalará semana a semana la progresión que él considera lógica. Si usted es un estudiante autodidacta, su propia progresión vendrá marcada por las horas que dedique al estudio y al aprendizaje con la computadora, aunque no debe variar mucho del ritmo citado al principio de este párrafo.

EL LENGUAJE ALGORÍTMICO DE PROGRAMACIÓN UPSAM 2.0

Los cursos de introducción a la programación se apoyan siempre en un lenguaje de programación o en un pseudolenguaje sustentado sobre un pseudocódigo. En nuestro caso optamos por esta segunda opción: el pseudolenguaje con la herramienta del pseudocódigo en español o castellano. Desde la aparición de la primera edición, allá por finales de los años ochenta, apostamos fundamentalmente por el pseudocódigo para que junto con los diagramas de flujo y diagramas N-S nos ayudara a explicar técnicas de programación a nuestros alumnos. Con ocasión de la publicación de la segunda edición (año 1996) no sólo seguimos apostando otra vez, y fundamentalmente, por el pseudocódigo sino que juntamos los trabajos de todos los profesores del Departamento de Lenguajes y Sistemas Informáticos e Ingeniería de Software de la Facultad de Informática y Escuela Universitaria de Informática de la Universidad Pontificia de Salamanca en el campus de Madrid y le dimos forma a la versión 1.0 del lenguaje UPSAM¹.

La versión 1.0 de UPSAM se apoyaba fundamentalmente en los lenguajes de programación Pascal (Turbo Pascal) y C, con referencias a FORTRAN, COBOL y BASIC, y algunas ideas del lenguaje C++ que comenzaba ya a ser un estandar en el mundo de la programación. Java nació en 1995 mientras el libro estaba en impresión, aunque la edición de nuestra obra se publicó en 1996. Por ello el lenguaje algorítmico sólo contenía reglas de sintaxis y técnicas de programación estructurada. Sin embargo, en la segunda mitad de los noventa, C++ se acabó por imponer como estándar en el mundo de la programación, y Java iba asentándose como lenguaje de programación para la Web e Internet, por lo que la nueva especificación algorítmica debería contemplar estos lenguajes emergentes, consolidado en el caso de C++.

¹ En el prólogo de la segunda edición (incluido también en esta tercera edición) se referenciaban los nombres de todos los profesores que habíamos intervenido en la redacción de la especificación de la versión 1.0 y, por consiguiente, figuraban como autores de dicha especificación.

En estos dos años de la década, el 01 y el 02, y en el tercer año que ya estamos, Java no sólo se ha constituido como el lenguaje universal para Internet sino que también se está ya utilizando para cursos de introducción a la programación y sobre todo para cursos de programación orientada a objetos. También al principio del año 2000, Microsoft sacó al mercado C#, y cada vez más comienza a difundirse y parece que a gran velocidad. Por todo ello, la nueva edición del lenguaje algorítmico, la 2.0, se ha inspirado fundamentalmente en C y C++, así como en Java y C#, aunque hemos intentado no olvidar sus viejos orígenes apoyados en Pascal y algo menos en FORTRAN y COBOL.

Así pues, la versión 2.0 del lenguaje UPSAM que en el año 2003 presentamos se apoya en sus quince años de vida (originalmente se conocía como versión UPS) ha sido construida como una mejora de la versión 1.0 a la cual hemos añadido sobre todo una guía de especificaciones y sintaxis para programación orientada a objetos, cuyo soporte han sido —fundamentalmente— los lenguajes C++ y Java.

En esta nueva versión hemos trabajado de nuevo todos los profesores del área de programación de la Universidad Pontificia de Salamanca en el campus de Madrid pero, de un modo muy especial, los profesores compiladores de todas las propuestas de nuestros compañeros hemos sido además del autor de esta obra, y especialmente, los profesores **Luis Rodríguez Baena, Víctor Martín García y Matilde Fernández Azuela**. Destacar también por haber contribuido a la revisión de esta edición y como siempre la colaboración de los profesores **Joaquín Sánchez Abeger, Lucas Sánchez García, Ángel Hermoso e Ignacio Zahonero Martínez** y restantes compañeros del departamento de Lenguajes y Sistemas Informáticos e Ingeniería de Software de la Facultad de Informática y Escuela Universitaria de Informática del campus de Madrid, que han realizado excelentes aportaciones para esta nueva edición.

Deseo destacar de modo muy especial la gran aportación práctica y de investigación realizada a UPSAM 1.0 y a nuestra nueva versión UPSAM 2.0 de los profesores **María Luisa Díez Plata y Enrique Torres Franco** —profesores de Procesadores de Lenguajes (Compiladores) de nuestra Facultad de Informática— que durante numerosos cursos académicos —y siguen en la actualidad— han implementado partes del lenguaje en un traductor de lenguaje en las prácticas y proyectos de compiladores de los alumnos de la citada asignatura de cuarto curso (séptimo y octavo semestre), en algunos casos ya funcionando como prototipos. Al profesor Oscar Sanjuan por sus diseños gráficos en UML.

CARACTERÍSTICAS IMPORTANTES DEL LIBRO

Fundamentos de programación, tercera edición, utiliza en cada capítulo los siguientes elementos clave para conseguir obtener el mayor rendimiento del material incluido en sus diferentes capítulos:

- **Objetivos.** Enumera los conceptos y técnicas que el lector y los estudiantes aprenderán en el capítulo. Su lectura ayudará a los estudiantes a determinar si se han cumplido estos objetivos después de terminar el capítulo.
- **Contenido.** Índice completo del capítulo que facilita la lectura y la correcta progresión en la lectura y comprensión de los diferentes temas que se exponen posteriormente.
- **Introducción.** Abre el capítulo con una breve revisión de los puntos y objetivos más importantes que se tratarán y todo aquello que se puede esperar del mismo.
- **Descripción del capítulo.** Explicación usual de los apartados correspondientes del capítulo. En cada capítulo se incluyen ejemplos y ejercicios resueltos. Los listados de los programas completos o parciales se escriben en letra «courier» con la finalidad principal de que puedan ser identificados fácilmente por el lector. Todos ellos han sido probados para facilitar la práctica del lector/alumno.
- **Conceptos clave.** Enumera los términos de computación, informáticos y de programación más notables que se han descrito o tratado en el capítulo.

- **Resumen del capítulo.** Revisa los temas importantes que los estudiantes y lectores deben comprender y recordar. Busca también ayudar a reforzar los conceptos clave que se han aprendido en el capítulo.
- **Ejercicios.** Al final de cada capítulo se proporciona a los lectores una lista de ejercicios sencillos de modo que le sirvan de oportunidad para que puedan medir el avance experimentado mientras leen y siguen —en su caso— las explicaciones del profesor relativas al capítulo.
- **Problemas.** En muchos capítulos se incluyen enunciados de problemas propuestos para realizar por el alumno y que presentan una mayor dificultad que los ejercicios antes planteados. Se suelen incluir una serie de actividades y proyectos de programación que se le proponen al lector como tarea complementaria de los ejercicios.

A lo largo de todo el libro se incluyen una serie de recuadros —sombreados o no— que ofrecen al lector consejos, advertencias y reglas de uso del lenguaje y de técnicas de programación, con la finalidad de que puedan ir asimilando conceptos prácticos de interés que les ayuden en el aprendizaje y construcción de programas eficientes y de fácil lectura.

- **Recuadro.** Conceptos importantes que el lector debe considerar durante el desarrollo del capítulo.
- **Consejo.** Ideas, sugerencias, recomendaciones, ... al lector, con el objetivo de obtener el mayor rendimiento posible del lenguaje y de la programación.
- **Precaución.** Advertencia al lector para que tenga cuidado al hacer uso de los conceptos incluidos en el recuadro adjunto.
- **Nota.** Normas o ideas que el lector debe seguir preferentemente en el diseño y construcción de sus programas.

ORGANIZACIÓN DEL LIBRO

El libro se ha dividido en cuatro partes a efectos de organización para su lectura y estudio gradual. Dado que el conocimiento es acumulativo, se comienza en los primeros capítulos con conceptos conceptuales y prácticos, y se avanza de modo progresivo hasta llegar a las técnicas avanzadas y a una introducción a la ingeniería de software que intentan prepara al lector/estudiante para sus estudios posteriores. Como complemento y ayuda al lector durante sus estudios y para su posterior formación profesional, se han incluido una gran cantidad de apéndices que incluyen fundamentalmente guías de sintaxis de los lenguajes de programación más populares con el objetivo de facilitar la implementación de los algoritmos en el lenguaje de programación elegido para «dialogar» con la computadora. Así mismo, y para ayudar a la preparación del aprendizaje, lecturas y estudios futuros, se han incluido una amplia guía de recursos de programación (libros, revistas y sitios Web «URLs») que hemos consultado en la elaboración de nuestra obra y seguimos consultando también en nuestra vida profesional.

PARTE I. ALGORITMOS Y HERRAMIENTAS DE PROGRAMACIÓN

Esta parte es un primer curso de programación para alumnos principiantes en asignaturas de introducción a la programación en lenguajes estructurados y sirve tanto para cursos introductorios de carácter semestral, tales como *Introducción a la Programación*, *Metodología de la Programación* o *Fundamentos de programación*, en primeros cursos de carreras de ingeniería informática, ingeniería de sistemas y licenciatura en informática o en sistemas de información, y asignaturas de programación de ingeniería y de ciencias. Contiene esta parte los fundamentos teóricos y prácticos relativos a la or-

ganización de una computadora y los lenguajes de programación, así como la descripción de las herramientas de programación más frecuentemente utilizadas en el campo de la programación. Se incluyen también en esta parte los elementos básicos constitutivos de un programa y las herramientas de programación utilizadas, tales como algoritmos, diagramas de flujo, etc. La segunda mitad de esta primera parte es una descripción teórico-práctica de las estructuras utilizadas para controlar el flujo de instrucciones de un programa y una descripción detallada del importante concepto de subprograma (procedimiento/función), piedra angular de la programación modular y estructurada.

Capítulo 1. Computadoras y lenguajes de programación. Las computadoras son herramientas esenciales en muchas áreas de la vida: profesional, industrial, empresarial, académica, ... en realidad, en casi todos los campos de la sociedad. Las computadoras funcionan correctamente con la ayuda de los programas. Los programas se escriben mediante lenguajes de programación que previamente se han escrito en algoritmos u otras herramientas, tales como diagramas de flujo. Este capítulo introductorio describe la organización de una computadora y sus diferentes partes junto con el concepto de programa y de lenguaje de programación. Así mismo y al objeto de que el lector pueda entender los fundamentos teóricos en que se asienta la programación, se incluye una breve historia de los lenguajes de programación más influyentes y que, en el caso de la tercera edición, han servido de inspiración para la nueva versión del pseudocódigo UPSAM 2.0: es decir, C, C++, Java y C#, con referencias lógicas al histórico Pascal.

Capítulo 2. Resolución de problemas con computadora y herramientas de programación. En este capítulo se describe métodos para la resolución de problemas con computadora y con un lenguaje de programación (en nuestro caso el pseudolenguaje o lenguaje algorítmico UPSAM 2.0). Se explican las fases de la resolución de un problema junto con las técnicas de programación modular y estructurada. Se inicia en este capítulo la descripción del concepto, función y uso de algoritmo. Uno de los objetivos más importantes de este libro es el aprendizaje, diseño y construcción de algoritmos.

Capítulo 3. Estructura general de un programa. Enseña la organización y estructura general de un programa así como su creación y proceso de ejecución. Se describen los elementos básicos de un programa: tipos de datos, constantes, variables y entradas/salidas de datos. También se introduce al lector en la operación de asignación así como en el concepto de función interna. De igual forma se estudia los importantes conceptos de expresiones y operaciones junto con sus diferentes tipos.

Capítulo 4. Flujo de control I: Estructuras selectivas. Introduce al concepto de estructura de control y, en particular, estructuras de selección, tales como **si-entonces** ("if-then"), **según_sea/caso_de** ("switch/case"). Se describen también las estructuras de decisión anidadas. Así mismo se explica también la «denostada» sentencia **ir_a** (goto), cuyo uso no se recomienda pero sí el conocimiento de su funcionamiento,

Capítulo 5. Flujo de control II: Estructuras repetitivas. El capítulo introduce las estructuras repetitivas (**mientras** ("while"), **hacer-mientras** ("do-while"), **repetir** ("repeat"), **desde/para** ("for")). Examina la repetición (iteración) de sentencias en detalle y compara los bucles controlados por centinela, bandera, etc. Explica precauciones y reglas de uso de diseño de bucles. Compara los tres diferentes tipos de bucles, así como el concepto de bucles anidados.

Capítulo 6. Subprogramas. La resolución de problemas complejos se facilita considerablemente si se divide en problemas más pequeños (subproblemas). La resolución de estos problemas se realiza con **subalgoritmos** (subprogramas) que a su vez se dividen en dos grandes categorías: **funciones** y **procedimientos**.

PARTE II. ESTRUCTURA DE DATOS

Esta parte es clave en el aprendizaje de técnicas de programación. Tal es su importancia que los planes de estudio de cualquier carrera de ingeniería informática o de ciencias de la computación incluye una asignatura troncal denominada *Estructura de datos*.

Capítulo 7. Estructuras de datos I (arrays, estructuras y registros). Examina la estructuración de los datos en arrays o grupos de elementos dato del mismo tipo. El capítulo presenta numerosos ejemplos de arrays de uno, dos o múltiples índices. También se explican los otros tipos de estructuras de datos básicas: estructuras y registros. Estas estructuras de datos permiten encapsular en un tipo de dato definido por el usuario otros datos heterogéneos. Así mismo se describe el concepto de arrays de estructuras y arrays de registros.

Capítulo 8. Cadenas. Se examina el concepto de carácter y de cadena (String) junto con su declaración e inicialización. Se introducen conceptos básicos de manipulación de cadenas: lectura y asignación junto con operaciones básicas, tales como longitud, concatenación, comparación, conversión y búsqueda de caracteres y cadenas. Las operaciones de tratamiento de caracteres y cadenas son operaciones muy usuales en todo tipo de programas.

Capítulo 9. Archivos (Ficheros). El concepto de archivo junto con su definición e implementación es motivo de estudio en este capítulo. Los tipos de archivos más usuales junto con las operaciones básicas de manipulación se estudian con detenimiento.

Capítulo 10. Ordenación, búsqueda e intercalación. Las computadoras emplean una gran parte de su tiempo en operaciones de búsqueda, clasificación y mezcla de datos. Los archivos se sitúan adecuadamente en dispositivos de almacenamiento externo que son más lentos que la memoria central pero que, por el contrario, tienen la ventaja de almacenamiento permanente después de apagar la computadora. Se describen los algoritmos de los métodos más utilizados en el diseño e implementación de programas.

Capítulo 11. Ordenación, Búsqueda y Fusión externa (Archivos). Normalmente los datos almacenados de modo permanente en dispositivos externos requieren para su procesamiento el almacenamiento en la memoria central. Por esta circunstancia, las técnicas de ordenación y búsqueda sobre arrays y vectores comentados en el capítulo anterior necesitan una profundización en cuanto a técnicas y métodos. Una de las técnicas más importantes es la fusión o mezcla. En el capítulo se describen las técnicas de manipulación externa de archivos.

Capítulo 12. Estructuras de datos lineales (pilas, colas y listas enlazadas). Una lista enlazada es una estructura de datos que mantiene una colección de elementos, pero el número de ellos no se conoce por anticipado o varía en un amplio rango. La lista enlazada se compone de elementos que contienen un valor y un puntero. El capítulo describe los fundamentos teóricos y las operaciones que se pueden realizar en la lista enlazada. También se describen los distintos tipos de listas enlazadas, tales como doblemente enlazadas y circulares. Las ideas abstractas de pila y cola se describen en el capítulo. Pilas y colas se pueden implementar de diferentes maneras, bien con vectores (arrays) o con listas enlazadas.

Capítulo 13. Estructuras de datos no lineales (árboles y grafos). Los árboles son otro tipo de estructura de datos dinámica y no lineal. Se estudian las operaciones básicas en los árboles junto con sus operaciones fundamentales.

Capítulo 14. Recursividad. El importante concepto de recursividad (propiedad de una función de llamarse a sí misma) se introduce en el capítulo junto con algoritmos complejos de ordenación y búsqueda en los que además se estudia su eficiencia.

III. PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

Nuestra experiencia en la enseñanza de la programación orientada a objetos a estudiantes universitarios data de finales de la década de los ochenta. En este largo periodo, los primitivos y básicos conceptos de orientación a objetos se siguen manteniendo desde el punto de vista conceptual y práctico, tal y como se definieron hace treinta años. Hoy la programación orientada a objetos es una clara rea-

lidad y por ello cualquier curso de introducción a la programación aconseja, al menos, incluir un pequeño curso de orientación a objetos que puede impartirse como un curso independiente, como complemento de la parte II o como parte de un curso completo de introducción a la programación que comienza en el Capítulo 1.

Capítulo 15. Conceptos fundamentales de orientación a objetos. Este capítulo describe los conceptos fundamentales de la orientación a objetos: clases, objetos y herencia. La definición y declaración de una clase junto con su organización y estructura se explican detenidamente. Se describen también otros conceptos importantes, tales como polimorfismo, ligadura dinámica y sobrecarga y un resumen de la terminología orientada a objetos.

Capítulo 16. Diseño de clases y objetos: representaciones gráficas en UML. Una de las tareas fundamentales de un programador es el diseño y posterior implementación de una clase y de un objeto en un lenguaje de programación. Para realizar esta tarea con eficiencia se exige el uso de una herramienta gráfica. UML es el lenguaje de modelado unificado estándar en el campo de la ingeniería de software y en el capítulo se describen las notaciones gráficas básicas de clases y objetos.

Capítulo 17. Relaciones: Asociación, Generalización y Herencia. En este capítulo se introducen los conceptos fundamentales de las relaciones entre clases: asociación, agregación y generalización/especialización. Se describen todas estas relaciones así como las notaciones gráficas que las representan en el lenguaje de modelado UML.

PARTE IV. METODOLOGÍA DE LA PROGRAMACIÓN Y DESARROLLO DE SOFTWARE

En esta parte se describen reglas prácticas para la resolución de problemas mediante programación y a su posterior desarrollo de software. Estas reglas buscan proporcionar al lector reglas de puesta a punto de programas junto con directrices de metodología de programación que faciliten al lector la tarea de diseñar y construir programas con calidad y eficiencia junto con una introducción a la ingeniería de software.

Capítulo 18. Resolución de problemas y desarrollo de software: Metodología de la programación. En el capítulo se analiza el desarrollo de un programa y sus diferentes fases: análisis, diseño, codificación, depuración, pruebas y mantenimiento. Estos principios básicos configuran la ingeniería de software como ciencia que pretende la concepción, diseño y construcción de programas eficientes.

APÉNDICES

En todos los libros dedicados a la enseñanza y aprendizaje de técnicas de programación es frecuente incluir apéndices de temas complementarios a los explicados en los capítulos anteriores. Estos apéndices sirven de guía y referencia de elementos importantes del lenguaje y de la programación de computadoras.

Apéndice A. Especificaciones del lenguaje algorítmico UPSAM 2.0. Se describen los elementos básicos del lenguaje algorítmico en su versión 2.0 junto con la sintaxis de todos los componentes de un programa. Así mismo se especifican las palabras reservadas y símbolos reservados. En relación con la versión 1.0 de UPSAM es de destacar una nueva guía de especificaciones de programación orientada a objetos, novedad en esta versión y que permitirá la traducción del pseudocódigo a los lenguajes orientados a objetos tales como C++, Java o C#.

Apéndice B. Prioridad de operadores. Tabla que contiene todos los operadores y el orden de prioridad y asociatividad en las operaciones cuando aparecen en expresiones.

Apéndice C. Guía de sintaxis de Pascal y Turbo Pascal. Aunque ya está muy en desuso en la enseñanza de la programación el lenguaje Pascal, su sintaxis y estructura sigue siendo un modelo excelente de aprendizaje y es esta la razón de seguir incluyendo esta guía de sintaxis en la obra.

Apéndice D. Guía de sintaxis del lenguaje ANSI C. Especificaciones, normas de uso y reglas de sintaxis del lenguaje de programación C en su versión estándar ANSI/ISO.

Apéndice E. Guía de sintaxis del lenguaje ANSI/ISO C++ estándar. Especificaciones, normas de uso y reglas de sintaxis del lenguaje de programación C++ en su versión estándar ANSI/ISO.

Apéndice F. Guía de sintaxis del lenguaje Java 2. Descripción detallada de los elementos fundamentales del estándar Java: especificaciones, reglas de uso y de sintaxis.

Apéndice G. Guía de sintaxis del lenguaje C#. Descripción detallada de los elementos fundamentales del lenguaje C#: especificaciones, reglas de uso y de sintaxis.

Apéndice H. Palabras reservadas: C++, Java y C#. Listados de palabras reservadas (clave) de los lenguajes de programación C++, Java y C#. Se incluye también una tabla comparativa de las palabras reservadas de los tres lenguajes de programación.

Apéndice I. Glosario de palabras reservadas de C/C++. Glosario terminológico de las palabras reservadas del lenguaje de programación C/C++ con una breve descripción y algunos ejemplos de uso de cada palabra.

Apéndice I. Glosario de palabras reservadas de C#. Glosario terminológico de las palabras reservadas del lenguaje de programación C# con una breve descripción y algunos ejemplos de uso de cada palabra.

Apéndice K. Código ASCII y Unicode. Tablas de los códigos de caracteres que se utilizan en programas de computadoras. El código ASCII es el más universal y empleado de modo masivo por programadores de todo el mundo y, naturalmente, es el que utilizan la mayoría de las computadoras actuales. Unicode es un lenguaje mucho más amplio que utilizan las computadoras personales para realizar programas y aplicaciones en cualquier tipo de computadora y en Internet. Unicode proporciona un número único para cada carácter, sin importar la plataforma, sin importar el programa, sin importar el idioma. La importancia de Unicode reside, entre otras cosas, en que está avalado por líderes de la industria tales como Apple, HP, IBM, Microsoft, Oracle, Sun, entre otros. También es un requisito para los estándares modernos, tales como XML, Java, C#, etc.

Apéndice J. Recursos de programación: Libros, Revistas, Web, Lecturas recomendadas. Enumeración de los libros más sobresalientes empleados por el autor en la escritura de esta obra, así como otras obras importantes de referencia que ayuden al lector que deseé profundizar o ampliar aquellos conceptos que considere necesario conocer con más detenimiento. Listado de sitios Web de interés para la formación en Java, tanto profesionales como medios de comunicación, especialmente revistas especializadas.

AGRADECIMIENTOS

Un libro nunca es fruto único del autor, sobre todo si el libro está concebido como libro de texto y autoaprendizaje, y pretende llegar a lectores y estudiantes de informática y de computación, y, en general, de ciencias e ingeniería, así como autodidactas en asignaturas tales como programación (introducción, fundamentos, avanzada, etc.). Esta obra no es una excepción a la regla y son muchas las personas que nos han ayudado a terminarla. En primer lugar deseo agradecer a mis colegas de la Universidad Pontificia de Salamanca en el campus de Madrid, y en particular del Departamento de Lenguajes y Sistemas Informáticos e Ingeniería de Software de la misma que desde hace muchos años nos ayudan y colaboran en la impartición de las diferentes asignaturas del departamento y sobre todo en

la elaboración de los programas y planes de estudio de las mismas. A todos ellos les agradezco públicamente su apoyo y ayuda.

Además de todos los profesores citados en el prólogo de la primera edición que han seguido contribuyendo con sus aportaciones al nacimiento de la versión 2.0 en sus respectivas clases, queremos añadir los nuevos profesores que imparten asignaturas relacionadas con programación y que siguen el lenguaje algorítmico en sus clases y nos han proporcionado críticas, comentarios, reflexiones, sugerencias y consejos para la mejora del lenguaje. Estos profesores, y con el riesgo de olvidar algún nombre de algún colega y amigo —a quien pedimos disculpas por anticipado si ese hecho se produjera—, destacamos a los siguientes:

- Daniel Zapico
- Elisa García
- Francisco Jiménez
- Francisco Pérez Sorrosal
- Gloria García
- Héctor Castán
- María del Pilar Dorrego
- Marta Fernández
- Mónica Vázquez
- Oscar Sanjuán
- Salvador Sánchez
- Virginia Sierra
- Cristina Sequeira

Esta tercera edición ha sido leída y revisada con toda minuciosidad y —fundamentalmente— rigurosidad por los siguientes profesores de la Universidad Pontificia de Salamanca en el campus de Madrid: Luis Rodríguez Baena, Matilde Fernández Azuela, Víctor Martín García, Lucas Sánchez e Ignacio Zahomero Martínez (mi eterno agradecimiento).

Muchos otros profesores españoles y latinoamericanos me han ayudado en la concepción y realización de esta obra, de una u otra manera, apoyándome con su continua colaboración y sugerencia de ideas la puesta en marcha de asignaturas del área de programación, en temas tan variados como *Fundamentos de Programación*, *Lenguajes de programación tales como BASIC, Visual Basic, Pascal, C,C++, Java o Delphi*. Citar a todos ellos me llevaría páginas completas. Si al menos y como reconocimiento silencioso, decir que además de España, se incluyen todos los países latinoamericanos desde México a Argentina y Chile en el cono sur, pasando por Centroamérica, Guatemala o República Dominicana. En cualquier forma, si quería destacar de modo especial a la profesora M.^a Eugenia Vallesany de la Universidad Nacional del Nordeste de Corrientes en Argentina, por la labor de rigurosa revisión que ha realizado sobre la segunda edición y la gran cantidad de sugerencias y propuestas que me ha hecho para esta nueva edición motivada fundamentalmente por su extraordinaria y valiosa investigación al mundo de los algoritmos y de la programación. **A todos ellos y a todos nuestros lectores y alumnos de España y Latinoamérica, nuestro agradecimiento eterno.**

Además de a nuestros compañeros en la docencia y a nuestros alumnos, no puedo dejar de agradecer, una vez más, a mi editora —y sin embargo amiga— Concha Fernández, las constantes muestras de afecto y comprensión que siempre tiene con mis obras. Esta ocasión, como no era menos, tampoco ha sido una excepción. Sin embargo, ahora he de resaltar esa gran amistad que nos une. La elaboración de esta obra por mil circunstancias ha entrañado, más que nunca, tal vez muchas más di-

ficultades que otras obras nuestras. De nuevo y con gran paciencia, nos ha ayudado, comprendido y tolerado nuestras mil y una duda, sugerencias, retrasos, etc. No podemos menos de expresar nuestro infinito reconocimiento y agradecimiento. Sin esta comprensión y su apoyo continuo posiblemente hoy todavía no habría visto la luz esta obra, debido a mis grandes retrasos en la entrega del original y posteriores revisiones de imprenta. Con todo nuestro corazón en la mano, nuestro eterno agradecimiento. Pero en esta ocasión también deseo agradecer las muchas atenciones que Mely de McGraw-Hill ha puesto en la edición de esta obra. Sus consejos, ideas y sugerencias, unido a su gran paciencia y comprensión con el autor por sus muchos retrasos en la entrega de originales, han hecho que la obra haya sido mejorada considerablemente en el proceso de edición.

Naturalmente —y aunque ya los hemos citado anteriormente—, no podemos dejar de agradecer a nuestros numerosos alumnos, estudiantes y lectores, en general, españoles y latinoamericanos, que continuamente nos aconsejan, critican y nos proporcionan ideas para mejoras continuas de nuestros libros. Sin todo lo que hemos aprendido, seguimos aprendiendo y seguiremos aprendiendo de ellos y sin su aliento continuo me sería prácticamente imposible terminar mis nuevas obras y, en especial, este libro. De modo muy especial deseo reiterar mi agradecimiento a tantos y tantos colegas de universidades españolas y latinoamericanas que apoyan nuestra labor docente y editorial. Mi más sincero reconocimiento y agradecimiento, una vez más, a todos: alumnos, lectores, colegas, profesores, maestros, monitores y editores. Muy bien sé que siempre estaremos en deuda con vosotros. Mi único consuelo es que vuestro apoyo me sigue dando fuerza en esta labor académica y que allá por donde mis derroteros profesionales me llevan siempre está presente ese inmenso e impagable agradecimiento a esa enorme ayuda que me prestáis. **Gracias, una vez más, por vuestra ayuda.**

En Carchelejo (Jaén) y en Madrid, Navidades del 2002.

El autor

PRÓLOGO DE LA SEGUNDA EDICIÓN

El primer curso de programación de un currículum de Ciencias e Ingeniería es probablemente uno de los más importantes. Para la mayoría de los estudiantes, el conocimiento inicial eficiente de conceptos básicos tales como algoritmos y estructura de datos, así como el modo de aprender a resolver problemas mediante computadoras, suele ser vital debido a la trascendencia que un aprendizaje gradual y correcto supondrá para su carrera y sobre todo para sus primeros cursos en la universidad (facultades, escuelas o institutos tecnológicos en Latinoamérica). Por esta causa fundamental la mayoría de los currícula incluyen asignaturas de carácter troncal u obligatorio, tales como *Metodología de la Programación*, *Introducción a la Programación* o *Fundamentos de Programación*, cuyo objetivo es enseñar a los alumnos los conceptos fundamentales de la programación, especialmente la *programación estructurada*, que les permita adquirir una orientación específica, básica y fundamental y que les garantice afrontar con éxito el estudio de las restantes asignaturas del currículum, tales como Tecnología de la Programación, Sistemas Operativos, Programación Avanzada, Estructuras de Datos, etc., o puramente científica, como Cálculo Numérico, Algoritmia Avanzada, etc.

Para tratar de conseguir los objetivos citados, decidimos escribir y publicamos en 1988 la primera edición del libro *Fundamentos de programación. Algoritmos y estructura de datos*, que fue la continuación de uno anterior —*Metodología de la programación*— que se publicó en 1986 y que se centró fundamentalmente en el diseño básico de algoritmos. Así en esta obra nos centramos en los conceptos y diseño de algoritmos junto con los fundamentos teórico-prácticos de estructuras de datos y de programación estructurada; por esta razón nos apoyamos en herramientas clásicas de programación, tales como diagramas de flujo, diagramas N-S y sobre todo pseudocódigo. En aquellos años el uso del pseudocódigo en inglés estaba extendido, pero no así el pseudocódigo en español, por lo que pensamos que sería muy interesante el empleo del español como soporte del pseudocódigo, de modo que los lectores de nuestro idioma pudieran introducirse de un modo más fácil en el aprendizaje de la programación. Desde entonces, no sólo nuestras obras sino muchas otras han comenzado a utilizar el pseudocódigo en español y, tanto en España como en Latinoamérica, ha pasado a ser una herramienta decisiva empleada no sólo en los cursos de introducción a la programación sino en cursos avanzados y en otros similares.

Estos hechos, junto con las numerosas sugerencias, recomendaciones, consejos y críticas de colegas y alumnos españoles y latinoamericanos, nos ha llevado a escribir la segunda edición de este libro, apoyándonos fundamentalmente en el pseudocódigo como lenguaje algorítmico por excelencia.

En estos ocho años transcurridos desde la primera edición, el libro ha sido utilizado en numerosas universidades, escuelas de ingenieros e institutos tecnológicos, a la vez que la disciplina informática —en general— y la programación —en particular— han continuado evolucionando y madurando. Nuevos conceptos y nuevos lenguajes de programación han conducido a nuevas técnicas de programación

y al diseño de nuevos *currícula* en carreras de Ingeniería Informática y en Sistemas Computacionales así como en Licenciatura y Diplomatura e Ingeniería Técnica Informática. A mediados de los años ochenta tres lenguajes de programación predominaban en los ambientes informáticos: BASIC, Pascal y COBOL, junto con el clásico FORTRAN y los lenguajes emergentes C, Modula-2 y Ada. En la actualidad, Pascal y COBOL siguen siendo clásicos como primer lenguaje de programación y como lenguaje profesional, por excelencia, manteniéndose el clásico FORTRAN para aplicaciones científicas, sobre todo ya desarrolladas, y están implantándose cada vez con mayor intensidad lenguajes tales como C/C++ y Ada-95, comenzando a adquirir una notable influencia otros lenguajes como Visual BASIC o Delphi.

El uso de un lenguaje de programación, claramente, es una parte importante de cualquier curso de introducción a la programación; pero este hecho no debe oscurecer otros conceptos importantes. Así, este libro se basa en la premisa de que el estudiante/lector debe aprender a programar con la filosofía de usar la sintaxis y estructura de un lenguaje de programación pero no de *un lenguaje de programación específico*. Por esta causa, y teniendo presente la experiencia con gran número de alumnos de nuestra universidad y de las muchas otras universidades donde se ha utilizado la primera edición como texto básico, hemos decidido utilizar como lenguaje de programación algorítmico el pseudocódigo en español o castellano **UPSAM** (Universidad Pontificia de Salamanca en Madrid) fruto de la experiencia acumulada en el Departamento de Lenguajes y Sistemas Informáticos e Ingeniería de Software de la Facultad y Escuela Universitaria de Informática de la Universidad Pontificia de Salamanca en Madrid, durante los diez últimos años.

EL LENGUAJE ALGORÍTMICO DE PROGRAMACIÓN UPSAM

El lenguaje algorítmico **UPSAM** o pseudocódigo español utilizado como referencia básica en el texto ha sido creado, diseñado y experimentado por todos los profesores que han impartido las asignaturas de *Fundamentos de Programación* en las carreras universitarias *Técnicos en Informática Fundamental (TIF)*, *Diplomados en Informática* y *Licenciados en Informática*, y *Metodología de la Programación* en los cursos de postgrado *Master, Técnicos y Expertos en Informática* de la Universidad Pontificia de Salamanca en Madrid y en su Departamento de Lenguajes y Sistemas Informáticos e Ingeniería de Software.

La guía de sintaxis del lenguaje algorítmico **UPSAM** se describe en el Apéndice A. Ha sido redactada por los profesores Matilde Fernández, Luis Rodríguez y Luis Joyanes, y revisada y corregida por los profesores Luis Villar, Joaquín Abeger, Ángel Hermoso, Antonio Muñoz, Lucas Sánchez, Víctor Martín y Rafael Ojeda, que han aportado sugerencias y mejoras al borrador original. Asimismo también han contribuido a la redacción final con sugerencias y aportaciones y pertenecen al equipo creador del lenguaje **UPSAM** los siguientes profesores de la citada Universidad:

- Ángela Carrasco
- Francisco Oliva
- Isabel Torralvo
- M.^a del Mar García
- Mercedes Vargas
- Miguel Sánchez

Profesores de asignaturas tales como *Programación I y II*, *Estructura de Datos*, *Programación de Sistemas*, *Metodología de la Programación*, *Programación de Gestión*, *Sistemas Operativos* y otras han utilizado el pseudocódigo **UPSAM** en una u otra forma y han dado sugerencias también que se han incorporado a la redacción final. Así, y con el riesgo de olvidar algún nombre de algún colega y amigo —a quien pedimos disculpas por anticipado—, destacamos a:

- Amalia Oñate
- Andrés Castillo
- Ángel González
- Antonio Reus
- Daniel García
- David Juanes
- Enrique Torres
- Fernando Davara
- Francisco Agüera
- Francisco Mata
- Jesús Pérez
- José González
- José Luis Andrés
- Juan Ignacio Pérez
- Juan Manuel Dodero
- Juan Sanz
- Julián Margolles
- Luis Doreste
- M.^a Luisa Díez
- Manuel Redón
- Manuel Riquelme
- Paloma Centenera
- Rosa Hernández
- Virgilio Yagüe

PROPÓSITO DEL LIBRO

El propósito principal de este libro es servir como material de lectura y estudio para un curso de introducción a la programación en una carrera universitaria de Ciencias e Ingeniería, preferentemente *Ciencias de la Computación, Ingeniería Informática o en Sistemas Computacionales, Diplomatura y Licenciatura en Informática*.

El libro sigue las directrices fundamentales de asignaturas troncales de los planes de estudio españoles *Introducción a la programación y Metodología de la Programación*, así como los temas principales de los cursos CS1 y CS2 de la ACM (Association for Computing Machinery).

Se siguen las reglas clásicas de construcción de diseño de programas estructurados, con énfasis especial en algoritmos y estructuras de datos. El libro ha conservado la organización de la primera edición, incluyendo gran cantidad de ejemplos y ejercicios resueltos con el objeto de que el alumno pueda comprobar su progreso. Incluye además en cada capítulo Actividades de Programación que contiene numerosos ejercicios y problemas resueltos de complejidad creciente.

La actualización y puesta al día de los nuevos lenguajes de programación nos ha hecho incluir guías de sintaxis de los lenguajes Pascal, Turbo Pascal, C y C++, así como reglas de conversión del lenguaje algorítmico a los citados lenguajes, de modo que el lector pueda utilizar a la terminación de la lectura del libro o en paralelo alguno de los lenguajes anteriores y construir programas en los mismos sin ninguna dificultad.

Así, se han cuidado especialmente los siguientes tópicos:

1. Escribir código modular.
2. Utilizar abstracción en el proceso de desarrollo de software.
3. Escritura de documentación del código fuente.
4. Legibilidad y claridad en el código fuente.
5. Semántica consistente para todos los procesos de un programa.
6. Utilizar estrictamente las reglas de la programación estructurada.

LIBRO COMPLEMENTARIO

Todos los cursos de programación deben apoyarse en la resolución de gran número de problemas que permitan al alumno/lector adquirir práctica que le faciliten el aprendizaje. Por esta causa se han incluido gran cantidad de ejercicios, problemas y actividades de programación en el texto. Además, nuestra experiencia docente y la petición de numerosos alumnos y colegas nos llevó a considerar escribir un libro de problemas que resolviera un buen número de ejercicios propuestos y otros nuevos, de modo que el alumno pudiese comprobar sus avances no sólo a través de libro con actividades de programación, sino con ayuda de un libro clásico de problemas pero con la aportación y experiencia metodológica de nuestra universidad. Por esta causa mis colegas Matilde Fernández, Luis Rodríguez y yo mismo hemos escrito el libro *Fundamentos de Programación. Libro de problemas*, también publicado en McGraw-Hill, que puede ser utilizado de modo complementario a este libro o de modo totalmente independiente, ya que ha sido diseñado explícitamente para cumplir ambos requisitos y especialmente para facilitar el aprendizaje de la programación.

ORGANIZACIÓN DEL LIBRO

El libro se ha estructurado en catorce capítulos y ocho apéndices con una organización similar en todos ellos que incluyen desde conceptos teóricos a reglas y conceptos prácticos junto con actividades de programación y ejercicios propuestos al lector para que tras su realización éste pueda comprobar y medir su progreso en el mundo de la programación.

El Capítulo 1 presenta una breve descripción del concepto de sistema de procesamiento de información. Introduce al concepto de algoritmo y las primeras construcciones y elementos de un lenguaje de programación. Se describen los tipos de datos y las operaciones básicas que se realizan en cualquier programa.

El Capítulo 2 analiza los métodos para resolver problemas con computadoras y las herramientas de programación necesarias para ello. Se describen las etapas clásicas utilizadas en la resolución de problemas así como las herramientas clásicas utilizadas para su descripción, tales como pseudocódigos, diagramas de flujo y diagramas N-S.

En el Capítulo 3 se describe el concepto de programa y sus elementos básicos, junto con las instrucciones y tipos de instrucciones más usuales. Se introduce el concepto de *flujo de control* y se incluyen los primeros problemas planteados de cierta complejidad y su resolución con alguna de las herramientas descritas en el Capítulo 2.

La programación estructurada y sus técnicas es uno de los conceptos claves que se describen y utilizan a lo largo del texto. El Capítulo 4 explica las técnicas de programación empleadas en la progra-

mación modular y estructurada; se amplía el concepto de flujo de control desarrollado en el Capítulo 3 y se describen con una gran cantidad de ejemplos y ejercicios aclaratorios las estructuras clásicas empleadas en la programación estructurada: secuenciales, selectivas y repetitivas.

El Capítulo 5 trata de los subprogramas (subalgoritmos): procedimientos y funciones. Los temas descritos incluyen la correspondencia de argumentos y parámetros, así como la comunicación entre el programa principal y los subprogramas y entre ellos entre sí. El método de invocación de un subprograma junto con los valores devueltos en el caso de las funciones son otro de los temas considerados en el capítulo. Los problemas planteados por el uso inadecuado de variables globales conocidos como *efectos laterales* se analizan también. El concepto de *recursión* o *recursividad* se introduce en el capítulo como técnica fundamental de diseño de algunos problemas de naturaleza recursiva.

El concepto de **array** (*tabla*, *matriz* o *vector*, «*arreglo*» en Latinoamérica) es el tema central del Capítulo 6. El proceso de arrays de una dimensión (vectores) se examina en primer lugar. Se describen algunas aplicaciones típicas con vectores. A continuación se analizan los arrays multidimensionales, con especial hincapié en los arrays bidimensionales o tablas.

El procesamiento de datos tipo carácter y las cadenas de caracteres se describen en el Capítulo 7. Algunas operaciones básicas con cadenas junto a funciones intrínsecas para tratamiento de cadenas se analizan también en este capítulo.

El Capítulo 8 describe el concepto de archivo externo, su organización, almacenamiento y recuperación en dispositivos externos tales como discos y cintas. Los diferentes tipos de archivos y las operaciones típicas que se realizan con ellos son tema central del capítulo. Las organizaciones secuenciales, aleatorias o de acceso directo y las indexadas se analizan y describen junto con los algoritmos de manipulación de los archivos.

Las aplicaciones más importantes y frecuentes en cualquier algoritmo son la ordenación, búsqueda y mezcla o intercalación de información. Los algoritmos más populares y reconocidos relativos a arrays unidimensionales se analizan en el Capítulo 9. Estos algoritmos se consideran internos, dado que el procesamiento de los mismos se realiza en memoria central, para diferenciarlos de la manipulación de los archivos que se consideran externos y que se almacenan en soportes de almacenamiento externo. La ordenación, búsqueda y fusión externa se describen en el Capítulo 10, mientras que las operaciones internas correspondientes se describen en el Capítulo 9.

El Capítulo 11 ofrece una introducción al estudio de las estructuras de datos lineales. Estructuras de datos simples, tales como listas enlazadas, pilas y colas, se examinan a lo largo del capítulo. Se describen un gran número de operaciones importantes y sus implementaciones mediante arrays y punteros o apuntadores.

El Capítulo 12 estudia las estructuras de datos no lineales: árboles y grafos. El tipo de árbol más usual es el árbol binario y se describe en profundidad; de igual forma se describen los grafos. La terminología usual empleada en los árboles y grafos junto con algoritmos sencillos se describen en el capítulo.

En el Capítulo 13 se dan reglas para realizar un diseño eficaz y eficiente de programas. El estilo de programación es sin duda tema clave en la construcción moderna de programas. El elevado tamaño de la memoria central de las computadoras junto con las grandes capacidades de almacenamiento de los discos externos de las mismas han conducido a considerar el estilo de programación como uno de los factores clave en el desarrollo de programas. Las reglas para obtener un programa de calidad se analizan a lo largo del capítulo.

Una de las herramientas clásicas empleadas en el análisis de un problema es la tabla de decisión. En el Capítulo 14 se analiza el concepto, tipos, construcción y conversión de tablas de decisión en programas. La tabla de decisión es una herramienta de gestión eficaz que se complementa admirablemente con el diseño de algoritmos para la resolución de problemas, especialmente del campo de la gestión.

El Apéndice A describe las especificaciones del lenguaje algorítmico **UPSAM** (*Universidad Pontificia de Salamanca en Madrid*) cuyo soporte fundamental es el pseudocódigo y que ha sido utilizado en todo el texto. El Apéndice B es una guía de usuario del lenguaje Pascal estándar tal como fue concebido por su inventor Niklaus Wirth: es el lenguaje clave utilizado en la mayoría de las universidades de todo el mundo para enseñar el aprendizaje de la programación a los alumnos de los prime-

ros cursos. Hoy día no se utiliza con profusión pero su conocimiento es esencial para cualquier persona que desee aprender técnicas de programación estructurada. El Apéndice C es otra guía de usuario o de sintaxis de Turbo/Borland Pascal, la versión más popular del lenguaje implantada en computadoras personales tipo PC o Macintosh y bajo sistemas operativos tales como DOS, Windows 3.1 o Windows 95.

Los Apéndices D y E se dedican a describir los lenguajes de programación más utilizados en la actualidad en el mundo profesional: C y C++ (este último como base de la programación orientada a objetos). La estructura del lenguaje C ANSI desarrollado por Kernighan y Ritchie se describe en el Apéndice D, mientras que en el Apéndice E se describen las diferencias entre C y C++ junto con las características específicas de C++.

El Apéndice F muestra reglas para convertir algoritmos escritos en pseudocódigo o mejor en lenguaje UPSAM a lenguajes de programación clásicos tales como Pascal, FORTRAN y Modula-2. Los Apéndices A a E deben permitir al alumno la conversión de cualquier programa a los lenguajes Pascal/Turbo Pascal o C/C++.

El Apéndice G es un breve glosario de términos de programación utilizados a lo largo del libro y que facilitarán al lector la introducción a la terminología clásica de programación. El Apéndice H incluye tablas con los códigos de caracteres estándar ASCII, empleados por la mayoría de las computadoras fabricadas en la actualidad. El libro termina con una amplia bibliografía relativa a técnicas de programación, programación estructurada y los lenguajes de programación citados en el texto, tales como Pascal, COBOL, C, C++, Ada, etc.

AGRADECIMIENTOS

Los profesores citados con anterioridad han contribuido de una u otra forma a la creación del lenguaje algorítmico UPSAM y, por consiguiente, debemos agradecerles de nuevo su contribución al mismo, así como numerosas sugerencias y consejos para mejorar la primera edición. Sin embargo, en esta segunda edición nos han prestado una especial contribución, en forma de revisión y corrección de la primera edición o bien de esta segunda edición, una serie de profesores a los que deseamos expresar nuestro reconocimiento y agradecimiento especial. Estos profesores son: Antonio Muñoz, Ángel Hermoso, Luis Villar, Luis Rodríguez y Matilde Fernández, pertenecientes al Departamento de Lenguajes y Sistemas Informáticos e Ingeniería de Software, de la Facultad y Escuela Universitaria de Informática de la Universidad Pontificia de Salamanca en Madrid.

Numerosos profesores de universidades e institutos tecnológicos de Latinoamérica nos han sugerido también ideas, aportaciones y sugerencias que hemos tenido en cuenta en esta segunda edición. Deseamos destacar de modo especial la revisión y corrección completa de la primera edición realizada por Óscar Manuel Arango Jaramillo, profesor titular de Universidad Eant del Departamento de Ingeniería de Sistemas de Medellín (Colombia).

Por último, considerar nuestro agradecimiento más especial a los numerosos alumnos de España y Latinoamérica que han estudiado con este libro y se han iniciado en la programación con él; muchas de sus críticas, sugerencias y propuestas han sido un gran acicate para que esta segunda edición pudiese ver la luz. Mi reconocimiento más sincero es para todos estos lectores y alumnos cuyo aliento y ánimo nunca me han faltado.

Majadahonda (Madrid), verano de 1996
El autor

P A R T E I

**ALGORITMOS Y HERRAMIENTAS
DE PROGRAMACIÓN**

COMPUTADORAS Y LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN

CONTENIDO

- | | |
|---|---|
| 1.1. Organización de una computadora. | 1.8. Historia de los lenguajes de programación. |
| 1.2. <i>Hardware</i> . | ACTIVIDADES DE PROGRAMACIÓN RE- |
| 1.3. Dispositivos de almacenamiento de infor- | SUETAS. |
| mación. | REVISIÓN DEL CAPÍTULO. |
| 1.4. La computadora personal ideal para pro- | Conceptos clave. |
| gramación. | Resumen. |
| 1.5. El <i>software</i> (los programas). | EJERCICIOS. |
| 1.6. Los lenguajes de programación. | |
| 1.7. Traductores de lenguaje. | |

Las computadoras (ordenadores) son herramientas esenciales en muchas áreas: industria, gobierno, ciencia, educación..., en realidad en casi todos los campos de nuestras vidas. El papel (rol) de los programas de computadoras es esencial; sin una lista de instrucciones a seguir, la computadora es virtualmente inútil. Los lenguajes de programación nos permiten escribir esos programas y, por consiguiente, comunicarnos con las computadoras.

Una computadora procesa datos y los convierte en información significativa. Para conseguir esos resultados, un programador necesita conocimientos tanto de *hardware* como de *software*, aunque será en el mundo del *software* donde, normalmente, realizará su aprendizaje y carrera profesional.

En este capítulo se hace una introducción a las computadoras y a los lenguajes de programación como herramienta de comunicación entre la máquina y el usuario. Una vez conseguida esta comunicación las computadoras son una de las herramientas más eficientes y potentes para resolver problemas de cualquier nivel de complejidad.

1.1. ORGANIZACIÓN DE UNA COMPUTADORA

Desde que en la década de los cuarenta se crearon las primeras computadoras (en España está más extendido el término «ordenador») con nombres tan míticos como: «computadora de Atanasoff-Berry, UNIVAC, ENIAC (tal vez la más conocida) o EDVAC, ha cambiado mucho la computación y su historia se ha ido labrando sobre la aparición de fechas o modelos concretos. Así podemos recordar el Apple construido por Steve Jobs y Stephen Wozniac, en 1976, junto con la creación de la casa Apple; otra fecha histórica es 1981, en la que IBM presentó a nivel mundial el/la PC (Personal Computer), Computador Personal. La aparición de IBM fue el punto de partida de la moderna informática. Su software original, creado por una joven compañía conocida por Microsoft, constituyó también el origen de la moderna industria de software. Hoy el término PC está ampliamente utilizado para referirse a cualquier computadora personal o de trabajo, aunque otros términos en inglés como *desktop* (computadora de escritorio) también se utilizan.

Desde un punto de vista simple, una computadora procesa datos y los convierte en información significativa. Aunque a primera vista puedan parecer sinónimos «datos» e «información» existe una gran diferencia entre ellos. Los datos (del plural *datum*, aunque la mayoría utiliza datos para singular y plural) constan de hechos en bruto y figuras. La *información*, por otra parte, son datos procesados. La *información* tiene datos significativos; los datos en su forma original (en bruto) no. La Figura 1.1 muestra el modelo fundamental de datos: los datos entran a la computadora (por una parte llamada *entrada*), la computadora procesa esos datos y la información significativa es el resultado (se presentan en una parte denominada *salida*).

Los datos, por sí mismos, no sirven para nada y no son útiles para las personas que los manipulan y necesitan tomar decisiones con ellos. Por ejemplo, el presidente de una empresa no necesita un informe detallado de las nóminas de los 2.000 empleados de su empresa si lo que desea es estudiar las tendencias o proyecciones en el tiempo de las citadas nóminas o sueldos. En su lugar, el presidente necesitará más información significativa, tal como nóminas totales por departamento, incrementos de la nómina durante el año pasado, nómina media del empleado comparada con otras empresas de la misma línea de negocios, etc. Una computadora que tenga almacenado un programa adecuado puede producir rápidamente la información que el presidente necesita a partir de los datos en bruto de la nómina.

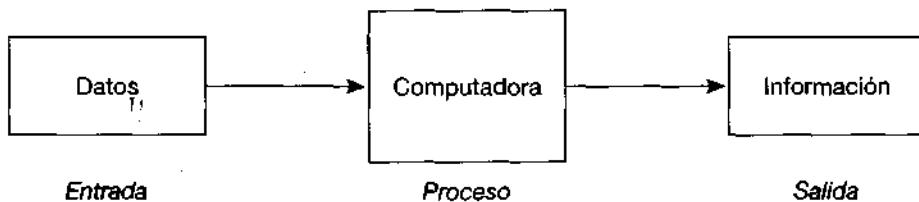


Figura 1.1. Los datos de entrada se convierten en información significativa.

El programa es la fuerza conductora de cualquier tarea que hace una computadora. Un *programa* es una lista de instrucciones detalladas que indican a la computadora lo que ha de hacer. La computadora no puede hacer nada sin un programa. Es el trabajo del programador de escribir programas lo que influye en la computadora y tomar datos en bruto y transformarlos en información significativa para el usuario final, como puede ser el caso del presidente de la empresa, el objetivo final.

Los programas modernos producen información en muchos formatos. Estos programas reproducen música, «charlan» con otras computadoras a través de las líneas telefónicas (mediante dispositivos denominados *módems*) o teléfonos celulares (*móviles*) y otros dispositivos externos. La salida se envía a la pantalla y a la impresora que constituyen los dispositivos más usuales para acceso a la computadora; es decir, los datos de entrada y los datos de salida pueden ser, realmente, cualquier cosa, texto, dibujos, sonidos...

Una computadora consta de dos partes bien diferenciadas, *hardware* y *software*. El **hardware** consta de las partes físicas, tangibles de la computadora. El **software** consta de programas, también llamados *aplicaciones*, que contienen instrucciones que la computadora «ejecuta» o «corre»¹.

Una computadora necesita tanto del *hardware* como del *software* para poder ser usada real y prácticamente. El *hardware* de la computadora sin el *software* que le acompaña es como si tuviéramos un libro con páginas en blanco. La portada, contraportada y las páginas interiores constituyen el *hardware* del libro, pero el libro no es útil sin ningún texto, el *software*.

1.2. HARDWARE

Cuando un usuario interactúa con una computadora, proporciona una *entrada*; en respuesta, la computadora procesa la entrada devolviendo una *salida* valiosa al usuario. La entrada puede ser en formato de órdenes o instrucciones dadas, texto, números o imágenes *escaneadas*. La salida puede ser el resultado: cálculos en una hoja de cálculo, una carta impresa en una impresora o un auto moviéndose por la pantalla en un juego de carreras de autos. Una computadora necesita disponer de un conjunto de funcionalidades y proporcionar la capacidad de:

1. Aceptar la entrada.
2. Visualizar o presentar la salida.
3. Almacenar la información en un formato consistente lógicamente (tradicionalmente binario).
4. Ejecutar operaciones aritméticas o lógicas bien sobre datos de entrada o bien sobre datos de salida.
5. Monitorizar, controlar y dirigir las operaciones globales y de secuencia del sistema.

La Figura 1.2 representa los componentes más importantes que soportan estas propiedades o capacidades.

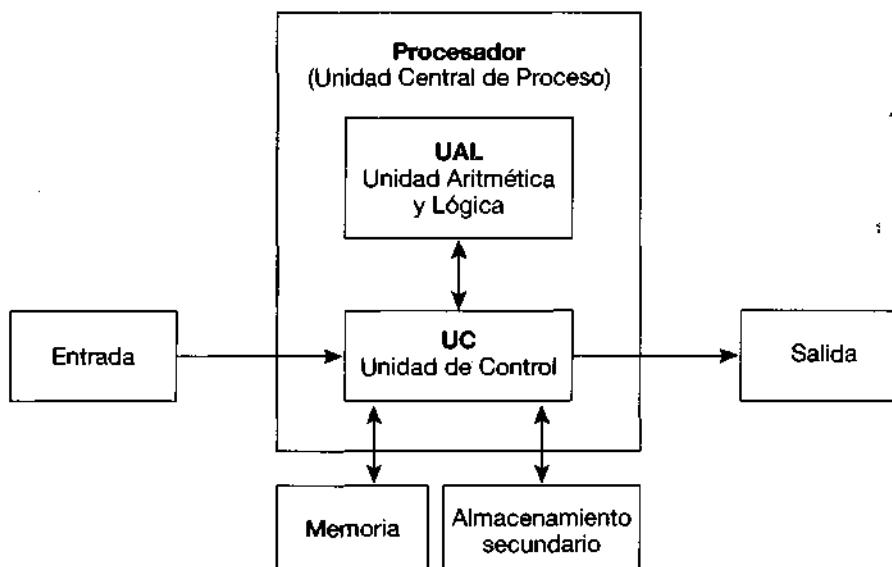


Figura 1.2. Unidades fundamentales de una computadora.

¹ En inglés, *execute* o *run*.

1.2.1. El procesador

enU

El procesador es el dispositivo interior de la computadora que ejecuta las instrucciones del programa. Otros términos sinónimos utilizados para nombrar al procesador son: UCP (Unidad Central de Proceso, en inglés CPU, *Central Processing Unit*) o chip. En el mercado existen muchos *chips* disponibles (Pentium, Athlon, etc.). El procesador sólo puede ejecutar instrucciones simples, tales como cálculos aritméticos sencillos o desplazamientos de números por diferentes posiciones. Sin embargo, la velocidad a la cual se realizan estos cálculos debe ser muy grande y esta característica le permite ejecutar instrucciones que realizan cálculos complejos.

La *Unidad Central de Proceso*, UCP, dirige y controla el proceso de información realizado por la computadora. La UCP procesa o manipula la información almacenada en memoria; puede recuperar información desde memoria (esta información son datos o instrucciones: programas). También puede almacenar los resultados de estos procesos en memoria para su uso posterior.

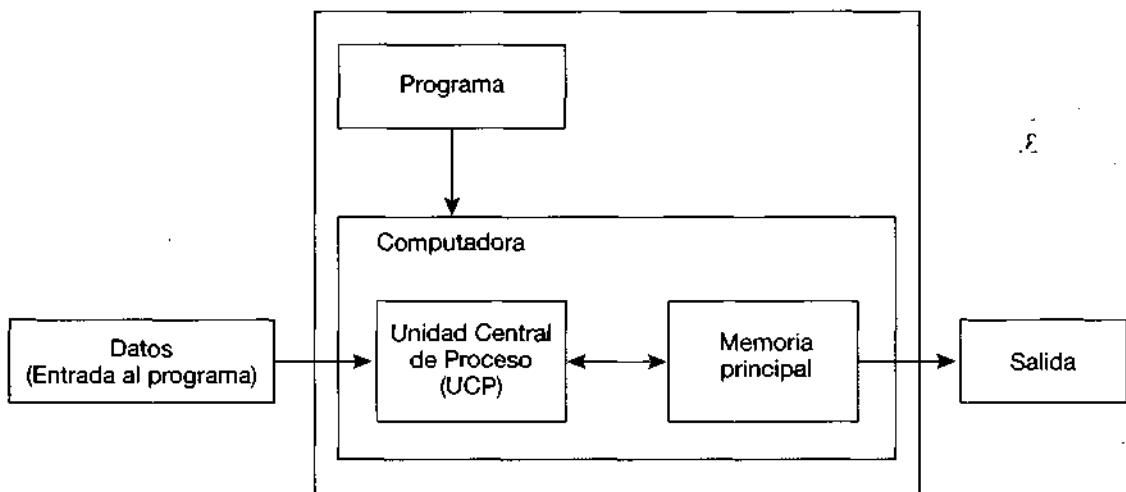


Figura 1.3. Ejecución de un programa en una computadora.

La UCP consta de dos componentes: *unidad de control* (UC) y *unidad aritmético-lógica* (UAL) (Fig. 1.3). La **unidad de control** (*Control Unit*, CU) coordina las actividades de la computadora y determina qué operaciones se deben realizar y en qué orden; asimismo controla y sincroniza todo el proceso de la computadora. La **unidad aritmético-lógica** (*Aithmetic-Logic Unit*, ALU) realiza operaciones aritméticas y lógicas, tales como suma, resta, multiplicación, división y comparaciones. Los datos en la memoria central se pueden *leer* (recuperar) o *escribir* (cambiar) por la UCP.

Otra parte muy importante de una computadora es la **memoria**. La *unidad memoria* almacena la información en un formato lógicamente consistente. Normalmente, tanto las instrucciones como los datos se almacenan en memoria, con frecuencia en áreas distintas y separadas. La memoria se divide en dos categorías: memoria principal y memoria auxiliar. La *memoria principal* (central) contiene el programa en ejecución y los resultados de los cálculos intermedios de la computadora. Se conoce normalmente como memoria RAM. La *memoria auxiliar* o almacenamiento secundario consta de dispositivos utilizados para almacenar los datos de modo permanente. Cuando se necesitan los datos se pueden recuperar de estos dispositivos. El programa se almacena en memoria externa de modo permanente pero cuando se ha de ejecutar debe transferirse a la memoria central. Este proceso se realiza mediante órdenes al sistema operativo que realiza las operaciones correspondientes.

1.2.2. El microprocesador

El microprocesador es un *chip* (circuito integrado) que controla y realiza las funciones y operaciones con los datos. En realidad, el microprocesador representa a la Unidad Central de Proceso o procesador, y popularmente cuando se habla de una computadora el término que se utiliza en las características técnicas para referirse a la Unidad Central de Proceso es procesador o microprocesador y con ese nombre y el modelo y marca correspondiente es como figura en los catálogos del fabricante.

La velocidad de un microprocesador se mide en megahercios (MHz) y manipulan palabras de 4 a 64 bits. Los microprocesadores históricos van desde el 8080 hasta el 80486/80586 pasando por el 8086, 8088, 80286 y 80386, todos ellos del fabricante Intel. Los fabricantes más populares son Intel, AMD, Cyrix y Transmeta, con modelos similares. Los microprocesadores de segunda generación de Intel son los Pentium, Pentium MMX, Pentium II, con velocidades de 233, 266, 300 y 450 MHz. Los microprocesadores de tercera generación son los Pentium III, con frecuencias de 450 y 500 MHz hasta 933 MHz y 1 GHz (modelo estándar en computadoras domésticas). Así mismo Athlon, del fabricante AMD, comercializa micros de hasta 1,1 GHz. Intel fabrica una serie económica y de menores prestaciones denominada *Celeron* que oferta procesadores de 500 MHz a 677 MHz.

Intel lanzó al mercado el año 2000 la siguiente generación, *Pentium 4*, con una nueva microarquitectura diseñada para ser más rápida y *escalar* mejor a los procesadores actuales; en la actualidad fabrica microprocesadores con frecuencias 1,3, 1,4, 1,5, 1,6 y 1,7 GHz y durante el mes de agosto de 2001 presentó su nuevo Pentium 4 a 2 GHz, que inmediatamente comenzó a ser incorporada a sus computadoras por marcas como Dell, Fujitsu o Compaq. AMD lanzó en julio de 2001 un modelo Duron a 1 GHz para PC de escritorio y el modelo Athlon a 1,4 GHz (según sus fabricantes superan al Intel de 1,7 GHz) y presentó a primeros del cuarto trimestre del 2001 su última versión de 1,5 GHz (para competir con el Pentium de 2 GHz) y anunció el Clawhammer de 64 bit a 2 GHz para este año. A finales de 2002, Intel presentó el Pentium 4 de 3 GHz y AMD presentó en octubre de 2002 el AMD XP 2800+ a.

Tabla 1.1. Relación de microprocesadores comerciales (enero 2003)

	Intel		AMD
Pentium MMX	233 MHz	Duron	900 MHz
Celeron	1,7 GHz	Duron	1,1 GHz
Celeron	1,8 GHz	Duron	1,3 GHz
Celeron	2,0 GHz		
Celeron	2,1 GHz		
Celeron	2,2 GHz		
Pentium 4	1,8 GHz	Athlon XP 1800+	1,53 GHz
Pentium 4	2,0 GHz	Athlon XP 2000+	1,66 GHz
Pentium 4	2,4 GHz	Athlon XP 2100+	1,73 GHz
Pentium 4	2,53 GHz	Athlon XP 2200+	1,8 GHz
Pentium 4	2,66 GHz	Athlon XP 2400+	2,0 GHz
Pentium 4	2,8 GHz	Athlon XP 2600+	2,08 GHz
Pentium 4	3,08 GHz	Athlon XP 2700+	2,16 GHz
		Athlon XP 2800+	2,25 GHz

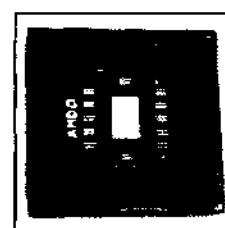


Figura 1.4. Microprocesadores Intel Pentium 4 a 3,06 GHz y Athlon XP 2800+.

Conviene recordar que el PC tal como se le conoce en la actualidad fue presentado por IBM el 12 de agosto de 1981 en Nueva York y otras ciudades norteamericanas: es decir, el PC tiene ya más de veinte años. Sin embargo, el PC no fue la primera computadora personal, ya que le precedieron otras máquinas con microprocesadores de 8 bits, muy populares en su tiempo, tales como *Apple II*, *PET CBM*, *Atari*, *TRS-80*, etc., y el mítico *ZX Spectrum*.

1.2.3. Dispositivos de Entrada/Salida (E/S)

Para que el usuario pueda introducir la entrada, la computadora tiene varios *dispositivos de entrada* como parte de su hardware: el teclado y el ratón son los más populares. La salida al usuario se le proporciona mediante *dispositivos de salida*, tales como impresora o pantalla. Posteriormente se verán otros dispositivos de entrada y/o salida.

Los dispositivos de *Entrada/Salida* (E/S) [*Input/Output* (I/O, en inglés)] permiten la comunicación entre la computadora y el usuario. Los *dispositivos de entrada*, como su nombre indica, sirven para introducir datos (información) en la computadora para su proceso. Los datos se *leen* de los dispositivos de entrada y se almacenan en la memoria central o interna. Los dispositivos de entrada convierten la información de entrada en señales eléctricas que se almacenan en la memoria central. Dispositivos de entrada típicos son los **teclados**; otros son **lectores de tarjetas** —ya en desuso—, **lápices ópticos**, **palancas de mando (joystick)**, **lectores de códigos de barras**, **escáneres**, **micrófonos**, etc. Hoy día tal vez el dispositivo de entrada más popular es el **ratón (mouse)** que mueve un puntero electrónico sobre la pantalla que facilita la *interacción usuario-máquina*².

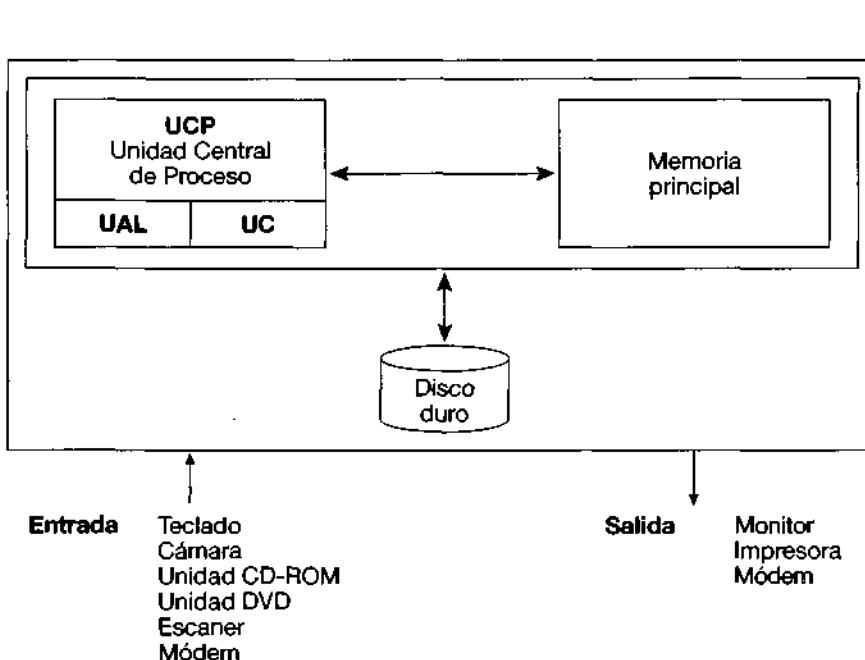


Figura 1.5. Diagrama de bloques de una computadora.

² Todas las acciones a realizar por el usuario se realizarán con el ratón, con la excepción de las que se requieren de la escritura de datos por teclado. El nombre de ratón parece proviene de la similitud del cable de conexión con la cola de un ratón. Hoy día, sin embargo, este razonamiento carece de sentido, ya que existen ratones inalámbricos que no usan cable y se comunican entre sí a través de rayos infrarrojos por ondas radio.

Los dispositivos de salida permiten representar los resultados (salida) del proceso de los datos. El dispositivo de salida típico es la **pantalla (CRT)³** o **monitor**. Otros dispositivos de salida son **impresoras** (imprimen resultados en papel), **trazadores gráficos (plotters)**, **reconocedores de voz**, **altavoces**, etc.

El teclado y la pantalla constituyen, en muchas ocasiones, un único dispositivo denominado **terminal**. Un teclado de terminal es similar al teclado de una máquina de escribir moderna con la diferencia de algunas teclas extras que tiene el terminal para funciones especiales. Si está utilizando una computadora personal, el teclado y el monitor son dispositivos independientes conectados a la computadora por cables. En ocasiones a la impresora se la conoce como **dispositivo de copia dura** («*hard copy*»), debido a que la escritura en la impresora es una copia permanente (dura) de la salida, y a la pantalla se le denomina en contraste: **dispositivo de copia blanda** («*soft copy*»), ya que se pierde la pantalla actual cuando se visualiza la siguiente.

Los dispositivos de entrada/salida y los dispositivos de almacenamiento secundario o auxiliar (memoria externa) se conocen también con el nombre de **dispositivos periféricos** o simplemente **periféricos**, ya que, normalmente, son externos a la computadora. Estos dispositivos son unidad de discos (**disquetes**, **CD-ROM**, **DVDs**, cintas, etc.), videocámaras, etc.

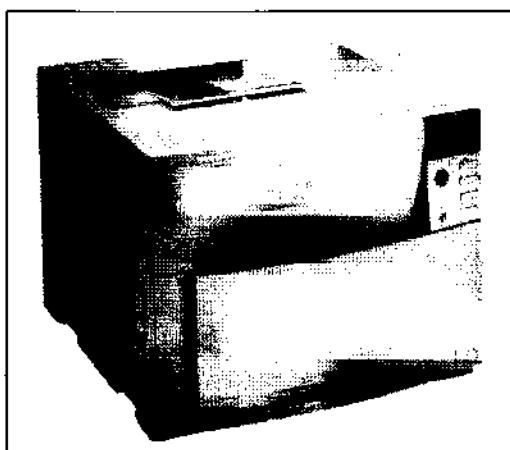


Figura 1.6. Dispositivo de salida (impresora).

1.2.4. La memoria central (interna)

Con el propósito de almacenar datos, una computadora consta de una gran colección de pequeños circuitos electrónicos capaces de almacenar un **bit**. Estos circuitos son como pequeños interruptores de luz que puedan estar en dos estados: uno para «encendido» (*on*) y otro para «apagado» (*off*).

Nota

Un bit es un circuito o un dígito que puede tener exactamente dos valores: cero o uno.

La **memoria central** o simplemente **memoria** (*interna* o *principal*) se utiliza para almacenar información. Se divide a su vez en memoria RAM y memoria ROM. La memoria RAM (*Random Access Memory*) es la memoria que se usa para ejecutar programas y almacenar datos que el usuario necesita. La memoria ROM (*Read Only Memory*) es la memoria que contiene los programas y datos que se utilizan para iniciar la computadora y ejecutar ciertas tareas.

³ Cathode Ray Tube: Tubo de rayos catódicos.

cess Memory) es normalmente volátil. lo que significa que todo cuanto se almacena o guarda en ella se « pierde » cuando se apaga la computadora. En general, la información almacenada en memoria puede ser de dos tipos: las *instrucciones* de un programa y los *datos* con los que operan las instrucciones. Por ejemplo, para que un programa se pueda *ejecutar* (correr, rodar, funcionar..., en inglés *run*), debe ser situado en la memoria central, en una operación denominada *carga (load)* del programa. Después, cuando se ejecuta (se realiza, funciona) el programa, *cualquier dato a procesar por el programa se debe llevar a la memoria* mediante las instrucciones del programa. En la memoria central hay también datos diversos y espacio de almacenamiento temporal que necesita el programa cuando se ejecuta con él a fin de poder funcionar. Los programas y datos se almacenan en RAM mientras se está utilizando la computadora. La memoria **RAM** puede ser *estática* o *dinámica* según sea el proceso de fabricación. Las memorias actuales se clasifican en **DRAM**, **SDRAM**, **EDRAM**, etc.

Con el objetivo de que el procesador pueda obtener los datos de la memoria central más rápidamente, la mayoría de los procesadores actuales (muy rápidos) utilizan con frecuencia una memoria denominada *caché*, que sirve para almacenamiento intermedio de datos entre el procesador y la memoria principal. La memoria *caché* —en la actualidad— se incorpora casi siempre al procesador.

La memoria central de una computadora es una zona de almacenamiento organizada en centenares o millares de unidades de almacenamiento individual o celdas. La memoria central consta de un conjunto de *celdas de memoria* (estas celdas o posiciones de memoria se denominan también *palabras*, aunque no «guardan» analogía con las palabras del lenguaje). El número de celdas de memoria de la memoria central, dependiendo del tipo y modelo de computadora; hoy día el número suele ser millones (32, 64, 128, etc.). Cada celda de memoria consta de un cierto número de bits (normalmente 8, un *byte*).

La unidad elemental de memoria se llama *byte* (octeto). Un *byte* tiene la capacidad de almacenar un carácter de información, y está formado por un conjunto de unidades más pequeñas de almacenamiento denominadas *bits*, que son dígitos binarios (0 o 1).

El tamaño de la RAM de una computadora normalmente se especifica en bytes disponibles al usuario. La memoria en un PC varía en el rango de 64/128 millones de bytes a 256/512 millones de bytes.

La memoria **ROM** (**R**ead **O**nly **M**emory), *memoria de solo lectura*, contiene instrucciones fundamentales que no se pueden modificar o perder de modo accidental por el usuario. Estas memorias incluyen aquellas instrucciones que son necesarias para cargar inicialmente al software cuando se enciende («*se prende*») la máquina y cualesquiera otras instrucciones que el fabricante requiere para estar accesible desde un modo personal cuando el computador está funcionando. La ROM es no volátil, su contenido no se pierde cuando se apaga la energía. Al ser esta memoria de solo lectura, los programas almacenados en los chips ROM no se pueden modificar y suelen utilizarse para almacenar los programas del sistema que sirven para arrancar la computadora.

A.S.T

1.2.5. Direcciones de memoria

Existen dos conceptos importantes asociados a cada celda o posición de memoria: su *dirección* y su *contenido*. Cada celda o byte tiene asociada una única *dirección* que indica su posición relativa en memoria y mediante la cual se puede acceder a la posición para almacenar o recuperar información. La información almacenada en una posición de memoria es su *contenido*. La Figura 1.7 muestra una memoria de computadora que consta de 1.000 posiciones en memoria con direcciones de 0 a 999. El contenido de estas direcciones o posiciones de memoria se llaman *palabras*, de modo que existen palabras de 8, 16, 32 y 64 bits. Por consiguiente, si trabaja con una máquina de 32 bits, significa que en cada posición de memoria de su computadora puede alojar 32 bits, es decir, 32 dígitos, bien ceros o unos.

Siempre que una nueva información se almacena en una posición, se destruye (desaparece) cualquier información que en ella hubiera y no se puede recuperar. La dirección es permanente y única, el contenido puede cambiar mientras se ejecuta un programa.

La memoria central de una computadora puede tener desde unos centenares de miles de bytes hasta millones de bytes. Como el byte es una unidad elemental de almacenamiento, se utilizan multi-

plos para definir el tamaño de la memoria central: **Kilo-byte (KB)** igual a 1.024 bytes (2^{10}) —prácticamente se consideran 1.000— y **Megabyte (MB)** igual a 1.024×1.024 bytes (2^{20}) —prácticamente se considera un 1.000.000— y **Gigabyte (GB)** igual a 1.024 MB.

Tabla 1.1. Unidades de medida de almacenamiento.

Byte	Byte (B)	<i>equivale a</i>	8 bits
Kilobyte	Kbyte (KB)	<i>equivale a</i>	1.024 bytes (2^{10})
Megabyte	Mbyte (MB)	<i>equivale a</i>	1.024 Kbytes (2^{20})
Gigabyte	Gbyte (GB)	<i>equivale a</i>	1.024 Mbytes (2^{30})
Terabyte	Tbyte (TB)	<i>equivale a</i>	1.024 Gbytes (2^{40})
Petabyte	Pbyte (PB)	<i>equivale a</i>	1.024 Tbytes (2^{50})
Exabyte	Ebyte (EB)	<i>equivale a</i>	1.024 Pbytes (2^{60})
Zettabyte	Zbyte (ZB)	<i>equivale a</i>	1.024 Ebytes (2^{70})
Yotta	Ybyte (YB)	<i>equivale a</i>	1.024 Zbytes (2^{80})

$$1 \text{ Tb} = 1.024 \text{ Gb} \quad \text{Gb} = 1.024 \text{ Mb} \quad \text{Mb} = 1.048.576 \text{ b} \quad \text{Kb} = 1.073.741.824 \text{ b}$$

En la actualidad las computadoras personales domésticas tipo PC suelen tener memorias centrales cuyo rango varía entre 128 y 256 MB a 512 MB.

Bytes y direcciones

La memoria principal se divide en posiciones numeradas denominadas *bytes*. El número asociado con un byte es su *dirección* en alusión a la técnica de identificar las casas de una ciudad por su dirección. Un grupo de bytes consecutivos se utiliza como la posición de un elemento de datos, tal como un número o letra. La dirección del primer byte del grupo se utiliza como la dirección de esta posición de memoria más alta.

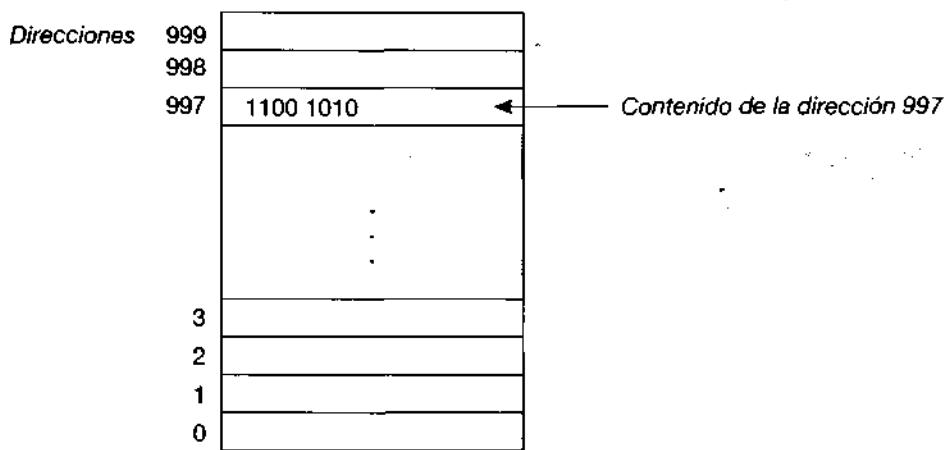


Figura 1.7. Memoria central de una computadora.

La memoria principal es la encargada de almacenar los programas y datos que se están ejecutando y su principal característica es que el acceso a los datos o instrucciones desde esta memoria es muy rápido.

En la memoria principal se almacenan:

- Los datos enviados para procesarse desde los dispositivos de entrada.
- Los programas que realizarán los procesos.
- Los resultados obtenidos preparados para enviarse a un dispositivo de salida.

1.2.6. Memoria auxiliar (externa)

Cuando un programa se ejecuta, se debe situar primero en memoria central de igual modo que los datos. Sin embargo, la información almacenada en la memoria se pierde (borra) cuando se apaga (desconecta de la red eléctrica) la computadora y, por otra parte, la memoria central es limitada en capacidad. Por esta razón, para poder disponer de almacenamiento permanente, tanto para programas como para datos, se necesitan *dispositivos de almacenamiento secundario, auxiliar o masivo* («mass storage», o «secondary storage»).

Los **dispositivos de almacenamiento o memorias auxiliares** (*externas o secundarias*) más comúnmente utilizados son: *cintas magnéticas*, *discos magnéticos*, *discos compactos (CD-ROM Compact Disk Read Only Memory)*, y *videodiscos digitales o discos versátiles digitales (DVD, Digital Versatile Disc)*. Las cintas son utilizadas principalmente por sistemas de computadoras grandes similares a las utilizadas en los equipos de audio. Los discos y disquetes magnéticos se utilizan por todas las computadoras, especialmente las de tamaño medio y pequeño —las computadoras personales—. Los discos pueden ser **duros**, de gran capacidad de almacenamiento (su capacidad actual suele variar de unos 20-30 GB a unos 100 GB), **disquetes** o *discos flexibles* («floppy disk») (360 KB a 1,44 MB). El tamaño físico de los disquetes, y por el que son conocidos, es de $5\frac{1}{4}$ pulgadas (5,25") (ya en desuso total), 3½ (3,5") (en pocos años caerá también en desuso). Las dos caras de los discos se utilizan para almacenar información. La capacidad de almacenamiento varía en función de la intensidad de su capa ferromagnética y pueden ser de doble densidad (**DD**) o de alta densidad (**HD**). El disquete usual suele ser de 3,5" y de 1,44 MB de capacidad.

Los discos duros suelen estar fijos en los sistemas y normalmente no se pueden extraer de sus unidades, aunque cada vez es más frecuente encontrar discos duros extraíbles (*removibles*), sobre todo con la finalidad de preparar discos para copias de seguridad.

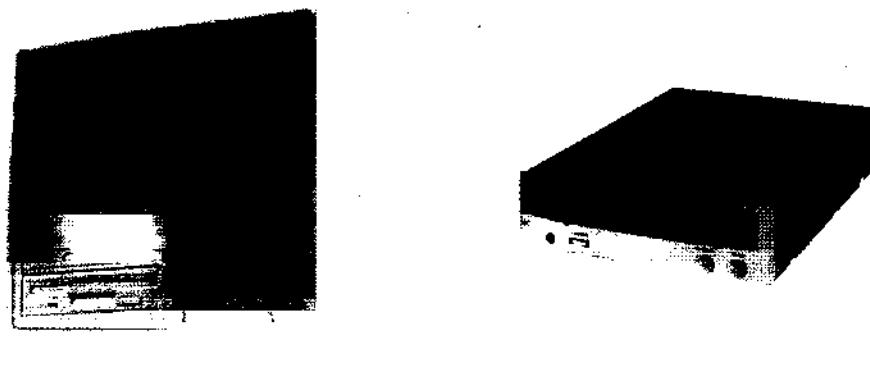


Figura 1.8. Memorias auxiliares: a) disco duro de 3½"; b) unidad y lector ZIP.

Existen otros tipos de dispositivos de almacenamiento que se almacenan en unas unidades especiales denominadas *zip* que tienen gran capacidad de almacenamiento comparada con los disquetes tra-

dicionales de 1,44 MB. Estos disquetes son capaces de almacenar 100 MB, aunque ya se comercializan unidades de discos zip de 250 MB y han salido en el último trimestre del 2002 las unidades de 750 MB.

La información almacenada en la memoria central es *volátil* (desaparece cuando se apaga la computadora) y la información almacenada en la memoria auxiliar es *permanente*. Esta información se organiza en unidades independientes llamadas **archivos** (*ficheros*, *file* en inglés). Los resultados de los programas se pueden guardar como *archivos de datos* y los programas que se escriben se guardan como *archivos de programas*, ambos en la memoria auxiliar. Cualquier tipo de archivo se puede transferir fácilmente desde la memoria auxiliar hasta la memoria central para su proceso posterior.

La memoria auxiliar permanente almacena gran cantidad de archivos en los diferentes dispositivos mencionados anteriormente (discos flexibles, disquetes, etc.). Cada archivo normalmente tiene un nombre arbitrario (por ejemplo, *MisDocumentos*, *Ciudad*) y una extensión que indica el tipo de archivo que se está tratando (tales como *.doc*, que indica un archivo de un procesador de textos, Word). Así el archivo Word citado anteriormente sería *MisDocumentos.doc*.

Los archivos pueden contener cualquier tipo de datos. Ejemplos, pueden ser una imagen, un archivo de sonido, un programa de computadora, una letra o simplemente una lista de números. Se utilizan diversas anotaciones para codificar e interpretar los contenidos de un archivo. Así hay archivos multimedia MPEG (extensión *.mpg*), archivos *JPEG* para almacenar imágenes (extensión *.jpg*).

Un tipo específico de archivo se encuentra cuando se escribe el programa en un lenguaje de programación. Por ejemplo, en el caso de C la extensión es *.c* y si estamos en C# la extensión será *csharp* (*c sharp*). Así, un archivo escrito en código C podría tener el nombre de *mi Programa.c*. Los archivos se disponen normalmente en grupos de archivos denominados carpetas (*folders*) o directorios.

En el campo de las computadoras es frecuente utilizar la palabra memoria y almacenamiento o memoria externa, indistintamente. En este libro —y recomendarnos su uso— se utilizará el término memoria sólo para referirse a la memoria central.

Comparación de la memoria central y la memoria auxiliar

La memoria central o principal es mucho más rápida y cara que la memoria auxiliar. Se deben transferir los datos desde la memoria auxiliar hasta la memoria central, antes de que puedan ser procesados. Los datos en memoria central son: *volátiles* y desaparecen cuando se apaga la computadora. Los datos en memoria auxiliar son *permanentes* y no desaparecen cuando se apaga la computadora.

Las computadoras modernas necesitan comunicarse con otras computadoras. Si la computadora se conecta con una *tarjeta de red* se puede conectar a una red de datos locales (*red de área local*). De este modo se puede acceder y compartir a cada una de las memorias de disco y otros dispositivos de entrada y salida. Si la computadora tiene un *modem*, se puede comunicar con computadoras distantes. Se pueden conectar a una red de datos o enviar correo electrónico a través de las redes corporativas *Intranet/Extranet* o la propia red *Internet*. También es posible enviar y recibir mensajes de fax.

1.3. DISPOSITIVOS DE ALMACENAMIENTO DE INFORMACIÓN

Las unidades, periféricos o dispositivos de almacenamiento son dispositivos periféricos que actúan como medio de soporte para almacenar los datos —temporal o permanentemente— que ha de manipular la CPU durante el proceso en curso y que no puede contener la memoria principal. Las tecnologías han evolucionado muy rápidamente y se han conseguido dispositivos de almacenamiento masivos de datos. Existe una variedad grande de dispositivos de almacenamiento que se clasifican en dos grandes grupos: *discos* y *cintas magnéticas*.

1.3.1. Discos

Los discos son dispositivos formados por componentes electromagnéticos o por componentes ópticos que permiten un acceso rápido a bloques físicos de datos. La información se registra en la superficie del disco y se accede a ella por medio de cabezas de *lectura/escritura* que se mueven sobre la superficie. Su principal característica es el acceso directo a la información y se les conoce también como *unidades de almacenamiento masivo* o *memoria masiva*. Los discos magnéticos —ya citados anteriormente— se clasifican en **disquetes** y **discos duros**, y los discos ópticos en **CD-ROM** y **DVD**.

Disquetes

Los **disquetes** o discos flexibles (*floppy disks*) son discos realizados en material flexible que son transportables de una computadora a otra. Las principales ventajas de estos discos, además de la *transportabilidad* o *portabilidad*, son su precio y la compatibilidad (universalidad) con cualquier computadora. Se suelen utilizar para almacenar programas y archivos que se utilizan con poca frecuencia para transferir archivos de un PC a otro y como medio de seguridad (respaldo) de los datos contenidos en los discos duros. Por el contrario, carecen de gran capacidad, así como de velocidad e incluso fiabilidad, comparados con los discos duros o los discos ópticos.

Los primeros disquetes, antes del advenimiento del PC, eran de 8 pulgadas ("); posteriormente aparecieron del tamaño de 5 ¼ de 360 KB de capacidad que llegaron a alcanzar 1,2 MB (ya prácticamente en desuso). La última innovación de 3,5" y capacidad de 1,44 Megabytes es hoy día el formato más utilizado, aunque ya tienen una gran competencia en los discos ópticos del tipo CD-ROM.

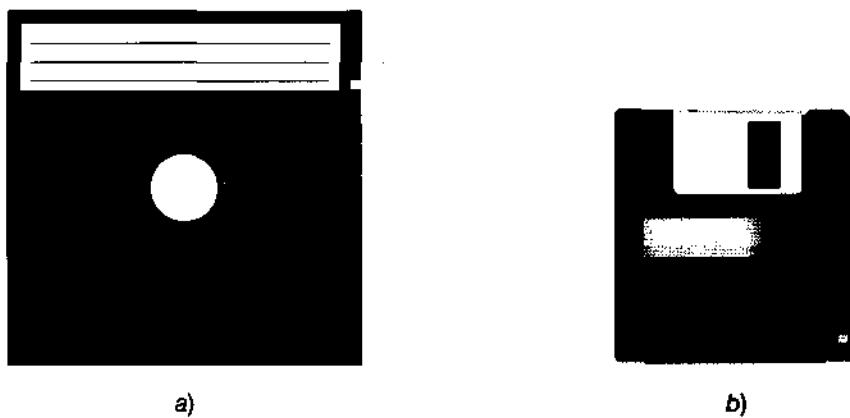


Figura 1.9. Disquetes: a) 5,25"; b) 3,5".

Discos duros

A principios de la década de los ochenta surgieron los primeros discos duros o fijos y con una capacidad de 10 MB, cantidad por aquella época más que suficiente para alojar el sistema operativo y las aplicaciones más utilizadas⁴. Los **discos duros** están construidos con material rígido sobre el cual se deposita una película de material magnetizable que permite la grabación de datos. Estos discos permiten mayores densidades de almacenamiento y tiempos de accesos a los datos almacenados en ellos muy inferiores a los disquetes. Los discos duros están constituidos en su interior por unos platos en los que se almacena la información. Los últimos modelos de discos duros tienen tamaños pequeños,

⁴ Estas cifras son hoy día normales para simples archivos musicales tipo MP3 o unos cuantos archivos tipo procesador de textos Word u hoja de cálculo Excel.

incluso del orden de tarjetas de crédito o cajas de cerillas, pero, sin embargo, tienen grandes capacidades de almacenamiento (20, 30, 40, ... gigas).

Los discos duros ofrecen una buena relación capacidad de almacenamiento (coste y tiempos de acceso muy rápidos).

Existen dos tipos de discos duros: *Fijos* (se fabrican en el interior de una carcasa sellada de la que no se pueden extraer). *Removibles* (se fabrican también en una carcasa contenedora, también sellada, pero se pueden introducir en la unidad de proceso de la computadora, bien en ranuras adecuadas o bien mediante cables especiales); estos discos se suelen utilizar para el traslado de grandes cantidades de información de una computadora a otra.

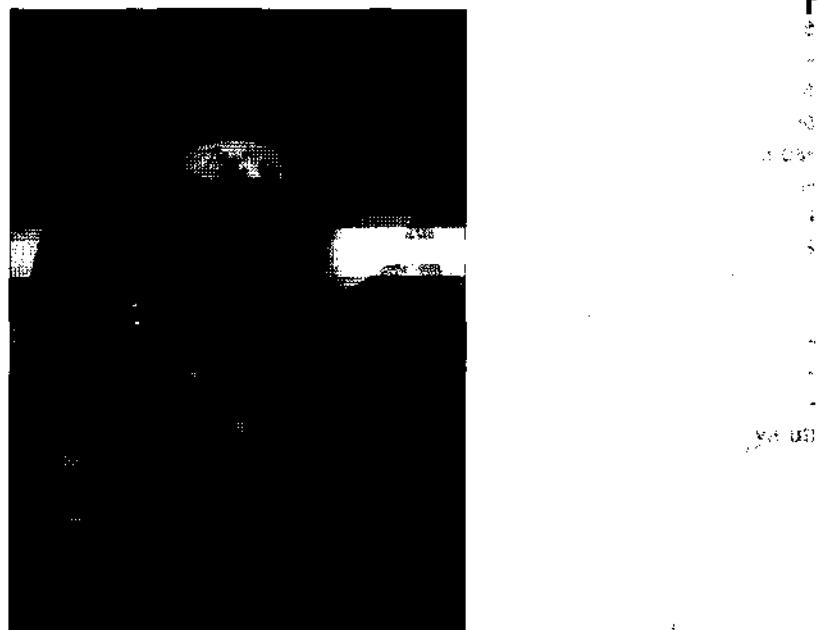


Figura 1.10. Discos duros.

CD

Discos duros virtuales

Es un nuevo dispositivo de almacenamiento de información que no reside en la computadora del usuario sino en un espacio virtual residente en un sitio Web de Internet (de su propia empresa, o de cualquiera otra que ofrezca el servicio). Es una buena opción para el usuario (estudiantes, particulares, profesionales, empresas...) de tipo medio y empresas que utilizan grandes volúmenes de información y que necesitan más espacio y no lo tienen disponible en sus equipos. Este almacenamiento o alojamiento puede ser gratuito o de pago, pero en cualquier forma no deja de ser una interesante oferta para el programador, que encuentra un lugar donde situar aplicaciones, archivos, etc., que no puede almacenar en su computadora.

El inconveniente de esta solución es el riesgo que se ha de asumir de depositar información en lugares no controlados por uno mismo. Esta situación plantea la necesidad de un estudio de la privacidad y seguridad que van a tener los datos que deposita en estos discos virtuales. La Tabla 1.2 muestra

algunas direcciones de almacenamiento virtual en Internet que en el momento de la escritura de esta obra eran gratuitos, al menos durante un período de prueba.

Tabla 1.2. Direcciones de sitios Web para almacenamiento virtual de datos
(visitadas noviembre 2002)

Nombre de la empresa	Dirección de Internet (URL)	Observaciones
Xdrive	www.xdrive.com	
FreDrive	www.xdrive.com	
FreeMailGuide	www.freemailguide.com	Correo electrónico gratuito
Go Daddy	www.sharenation.com	
Yahoo! Briefcase	briefcase.yahoo.com	Sitio gratuito de Yahoo

1.3.2. Discos ópticos: CD-ROM y DVD

Los **discos ópticos** difieren de los tradicionales discos duros o discos magnéticos en que los primeros utilizan un haz de láser para grabar la información. Son dispositivos de almacenamiento que emplean la misma tecnología que los dispositivos compactos de audio para almacenar información digital. Por esta razón suelen tener las mismas características que los discos de música: muy resistentes al paso del tiempo y con gran capacidad de almacenamiento. Estos discos se suelen utilizar para almacenar información histórica (no va a sufrir modificaciones frecuentes), archivos gráficos complejos, imágenes digitales, etc. Al igual que los disquetes, son transportables y compatibles entre computadoras.

El CD-ROM (El Cederrón)⁵

El **CD-ROM** (*Compact Disk-Read Only Memory, Disco compacto - Memoria de solo lectura*). Estos discos son el medio ideal para almacenar información de forma masiva que no necesita ser actualizada con frecuencia (dibujos, fotografías, enciclopedias...). La llegada de estos discos al mercado hizo posible el desarrollo de la *multimedia*, es decir, la capacidad de integrar medios de todo tipo (texto, imágenes, sonido e imágenes). Permite almacenar 650 o 700 Megabytes de información. En la actualidad son muy económicos, alrededor de 0,40 a 0,50 €. Estos discos son de sólo lectura, por lo que sólo se pueden grabar una vez y son conocidos como **CD-R**, siendo cada día más populares, y lo normal será que estos modelos sustituyan en breve plazo a los disquetes rígidos de 3,5".

CD-RW (Recordable y ReWritable)

Existen discos que permiten grabación de datos, además de lectura, y se conocen como discos **CD-RW** (*CD-Recordable y ReWritable*). Desde hace unos años es posible encontrar en el mercado estos discos ópticos CD en los que se puede leer y escribir información por parte del usuario cuantas veces se deseé. Es el modelo *regrabable*, por excelencia. Este modelo se suele utilizar para realizar copias de seguridad del disco duro o de la información más sensible, al poder actualizarse continuamente. Aunque nació para emplearse en servidores, estaciones de trabajo, etc., hoy día es un disco que suele utilizarse en computadoras personales de grandes prestaciones. Las unidades lectoras y grabadoras de discos⁶ de este tipo tiene ya precios asequibles y son muchos los usuarios, incluso domésticos, que incorporan estas unidades a sus equipos informáticos.

⁵ La última edición (22.^a, 2001) del Diccionario de la Lengua Española (Real Academia Española) ha incorporado el término **cederrón**.

⁶ En Latinoamérica se conoce también a estas unidades como unidades «quemadoras» de disco, traducción fiel del término anglosajón.



Figura 1.11. Discos CD-R y CD-RW.

DVD (Digital Versatil Disk): Videodisco digital

Este disco óptico nació en 1995 gracias a un acuerdo entre los grandes fabricantes de electrónica de consumo, estudios de cine y de música (Toshiba, Philips, Hitachi, JVC...). Son dispositivos de alta capacidad de almacenamiento, interactivos y con total compatibilidad con los medios existentes. Tiene además una gran ventaja: su formato sirve tanto para las computadoras como para los dispositivos de electrónica de consumo. Es capaz de almacenar hasta 26 CD con una calidad muy alta y con una capacidad que varía, desde los 4,7 GB del tipo de una cara y una capa hasta los 17 GB de la de dos caras y dos capas, o lo que es igual, el equivalente a la capacidad de 7 a 26 CDs convencionales. Estas cifras significan que se pueden almacenar en uno de estos discos una película completa en diferentes idiomas e incluso subtítulos.

En la actualidad se pueden encontrar tres formatos de DVD grabables: **DVD-R** (se puede grabar una sola vez); **DVD-RAM** (*re-escribible* pero con un funcionamiento similar al disco duro); **DVD-RW** (lectura y escritura, regrabable). Al igual que en el caso de los discos compactos, requieren de unas unidades especiales de lectura y reproducción, así como grabadoras/reproductoras. Estas últimas se encuentran ya en el mercado, pero sus precios todavía no son asequibles (Philips, por ejemplo, es ya un fabricante que comercializa unidades lectoras/grabadoras de discos DVD).

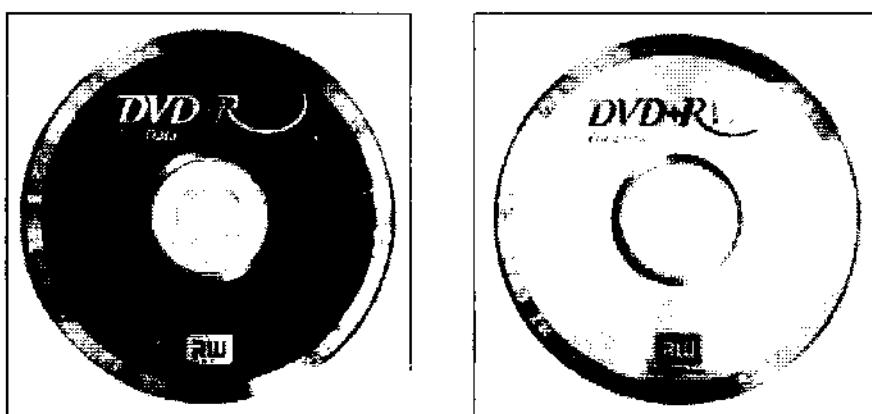


Figura 1.12. Unidad de discos DVD.

Cintas

Las **cintas magnéticas** son los primeros dispositivos de almacenamiento de datos que se utilizaron y, por ello, hasta hace poco tiempo —y aún hoy—, han sido los más empleados para almacenar copias de se-

guridad. Poseen una gran capacidad de almacenamiento pero tienen un gran inconveniente, son *dispositivos de almacenamiento de acceso secuencial*, es decir, no soportan el acceso directo (aleatorio) a los datos debido a que su unidad de lectura debe explorar la cinta hasta encontrar la información específica. Por esta razón, la rapidez de acceso a los datos en las cintas es menor que en los discos. A mayor capacidad de almacenamiento, mayor longitud de cinta, y, en consecuencia, mayor tiempo de acceso.

Por las causas anteriores, la información que no requiere procesarse inmediatamente, es decir, que no necesita estar en línea, puede almacenarse en cintas. Éstas pueden utilizarse como medio de soporte para realizar copias de seguridad de discos duros y como soporte para el almacenamiento de grandes bases de datos. En general, las cintas son medios removibles, fiables y económicos, y proporcionan capacidades altas de almacenamiento.

Para compensar los inconvenientes citados, se han desarrollado cartuchos de cintas (*streamers*) que realizan las mismas funciones que las cintas, pero en un espacio menor y con mejoras en prestaciones, facilidad de manejo y seguridad, aunque siguen siendo medios de acceso secuencial. Son muy similares a los casetes de audio, aunque con diferentes tamaños.

Cintas de audio digital: DAT

Las cintas de audio digital (DAT, *Digital Audio Tape*) son unidades de almacenamiento con capacidad para grabar varios gigabytes de información en un único cartucho. Son dispositivos de pequeñas dimensiones, económicos y rápidos; sin embargo, sus unidades lectoras son caras. Estas cintas se utilizan en las mismas aplicaciones que las cintas de cartucho (*streamer*) como medio de copia de seguridad o respaldo (*backup*) pero con características que permiten disponer de mayores capacidades de almacenamiento tanto para estaciones de trabajo como para servidores. Aunque las cintas DAT ofrecen mayores capacidades de almacenamiento, su precio es más elevado. Sin embargo, para los usuarios con necesidades de almacenamiento de copias de seguridad grandes son una solución adecuada.

Disco Flash

Un **disco flash** (*flash disk*) es un pequeño almacén de memoria móvil de un tamaño algo mayor que un mechero o una microlinterna y que, por consiguiente, se puede transportar como un llavero. Este disco se puede utilizar en cualquier computadora que disponga de una conexión (puerto) USB. No necesita suministro de corriente adicional. Se comercializa por numerosos fabricantes (entre ellos Fujitsu) y pueden almacenar desde 16 MB hasta 256 MB y con unos precios módicos que pueden oscilar de unos 20 euros a unos 100 euros según capacidad.



Figura 1.13. Disco flash.

1.4. LA COMPUTADORA PERSONAL IDEAL PARA PROGRAMACIÓN

Hoy día el estudiante de informática o de computación, y mucho más el profesional, dispone de un amplio abanico de computadoras a precios asequibles y con prestaciones altas. En el último trimestre del año 2002, un PC de escritorio típico para aprender a programar y posteriormente utilizar de modo

profesional era posible encontrarlo con precios comprendidos en el rango entre 1.000 y 1.500 €⁷, dependiendo de prestaciones y fabricante. La Tabla 1.3 resume nuestra propuesta y recomendación de características medias en un PC, sobre la base de finales del 2002.

Tabla 1.3. Características de un PC ideal.

Procesador	Microprocesador de la marca Intel, AMD o Transmeta (en este caso sólo para computadores portátiles, «laptop»). Un mínimo de frecuencia de 1,5 GHz, recomendable Pentium 4, mínimo 2,4/2,53 GHz o Athlon de 1,53 GHz En ambientes profesionales ya es una realidad el Pentium 4 de 3 GHz.
Memoria	128 MB mínima y recomendable para aplicaciones profesionales 256 a 512 MB.
Caché	Memoria especial que usa el procesador para acelerar sus operaciones. 256 KB a 512 KB.
Disco duro	30 a 60 GB. Para fines profesionales, un mínimo de 80 GB.
Internet	Preparado para Internet (preferentemente con módem instalado de 56 KB). Conexión por cable o línea telefónica de cobre con tecnología ADSL. Tarjeta de Red. Posibilidad para conexión a red inalámbrica y tecnología <i>Bluetooth</i> .
Vídeo (RAM instalada)	Memoria de vídeo, con un mínimo de 64 MB.
Monitor	15", 17", 19", 21". El tamaño más popular es de 15", aunque la tendencia actual es a monitores de 17". Las pantallas planas cada vez se están haciendo más populares, a medida que se abarata su precio; 15" es el tamaño ideal, si bien 17" mejora considerablemente la visión.
Almacenamiento	CD-ROM, DVD-ROM. Preferentemente debería incorporar una unidad grabadora (quemadora) de discos CD; es decir, una unidad de discos CD-RW (velocidad recomendable, 32 × 12 × 40).
Tarjeta gráfica	Recomendable Nvidia GeForce 2 4Mx400 con 64 MB de SDRAM o similar.
Puertos	Serie, paralelo y USB.
Marcas	HP, Compaq, Dell, IBM, Fujitsu Siemens, EI System, Jump, ADL, Gateway, etc.
Sistema Operativo	Windows 98 / Me / NT/ 2000; Windows XP; Linux; Solaris; Macintosh (preferentemente Windows XP Home/Professional).

1.5. EL SOFTWARE (LOS PROGRAMAS)

Las operaciones que debe realizar el *hardware* son especificadas por una lista de instrucciones, llamadas *programas* o *software*. El software se divide en dos grandes grupos: *software del sistema* y *software de aplicaciones*.

El *software del sistema* es el conjunto de programas indispensables para que la máquina funcione; se denominan también *programas del sistema*. Estos programas son, básicamente, el *sistema operativo*, los *editores de texto*, los *compiladores/intérpretes* (lenguajes de programación) y los *programas de utilidad*.

Uno de los programas más importante es el *sistema operativo*, que sirve, esencialmente, para facilitar la escritura y uso de sus propios programas. El sistema operativo dirige las operaciones globales de la computadora, instruye a la computadora para ejecutar otros programas y controla el almacenamiento y recuperación de archivos (programas y datos) de cintas y discos. Gracias al sistema operativo es posible que el programador pueda introducir y grabar nuevos programas, así como ins-

⁷ La conversión «euro-dólar» en el último trimestre de 2002 se hacía aproximadamente a la paridad; en febrero de 2003, 1 € ≈ 1,1 \$.

truir a la computadora para que los ejecute. Los sistemas operativos pueden ser: *monousuarios* (un solo usuario) y *multiusuarios*, o tiempo compartido (diferentes usuarios), atendiendo al número de usuarios, y *monotarea* (una sola tarea) o *multitarea* (múltiples tareas), según las tareas (procesos) que puede realizar simultáneamente. Los sistemas operativos más populares son: Windows 95, Windows NT, Windows 2000, Windows XP, UNIX, Linux... El único sistema operativo, prácticamente gratis, es Linex, que cada día tiene mayor aceptación.

Un sistema operativo permite utilizar el hardware y comunicarse con el resto del software del sistema. El sistema operativo consta de varios componentes importantes. *Kernel* del sistema, componente central del sistema; *sistema de administración de memoria*, asigna un área de memoria para cada programa que se está ejecutando; *administrador del sistema de archivos*, que organiza y controla el uso de los discos; *controladores de dispositivos*, que controlan los dispositivos de hardware conectados a la computadora, y *bibliotecas del sistema*, que contiene todos los tipos de programas de utilidad que se pueden llamar por programas de usuario.

Un programa es un conjunto de instrucciones que controlan (dirigen) a una computadora; más formalmente, un *programa de computadora* es un conjunto de instrucciones internas utilizadas para ejecutarse en una computadora y que produzca un resultado concreto. Otro término para un programa o conjunto de programas es *software*; ambos términos se utilizan indistintamente. El proceso de escribir un programa, o *software*, se denomina **programación** y el conjunto de instrucciones que se pueden utilizar para construir un programa se denomina *lenguaje de programación*. Así pues, los lenguajes utilizados para escribir programas de computadoras son los *lenguajes de programación* y *programadores* son los escritores y diseñadores de programas.

Cuando un programa se **ejecuta** (*run*) normalmente hay dos tipos de entrada a una computadora. El **programa** es un tipo de entrada (contiene instrucciones que la computadora debe realizar y seguir). El otro tipo de entrada son los **datos** para el programa. Es la información que procesará la computadora. Por ejemplo, si es un programa de corrección de textos, los datos como el propio programa son entradas. La salida es el resultado (o resultados) producido cuando la computadora sigue las instrucciones del programa. Si el programa es el de corrección de la sintaxis de un texto, la salida del programa es una lista de palabras que están mal escritas (tiene errores de ortografía). Cuando se proporciona a la computadora un programa y datos y se dice a la computadora que siga las instrucciones del programa, se realiza una operación que se denomina **ejecución** (*running*) del programa con los datos y el computador se dice que ejecuta el programa con los datos.

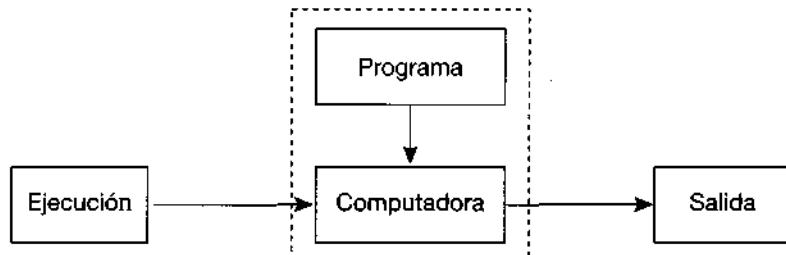


Figura 1.14. Ejecución de un programa.

Software

La palabra *software* significa simplemente programas. Por consiguiente, una compañía de software es una compañía que produce o «fabrica» programas. El software en su computadora es la colección de programas de su computadora.

1.6. LOS LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN

Los *lenguajes de programación* sirven para escribir programas que permitan la comunicación usuario/máquina. Unos programas especiales llamados *traductores* (*compiladores* o *intérpretes*) convierten las instrucciones escritas en lenguajes de programación en instrucciones escritas en lenguajes máquina (0 y 1, *bits*) que ésta pueda entender.

Los *programas de utilidad*⁸ facilitan el uso de la computadora. Un buen ejemplo es un *editor de textos* que permite la escritura y edición de documentos. Este libro ha sido escrito en un editor de textos o *procesador de palabras* («*word processor*»).

Los programas que realizan tareas concretas, nóminas, contabilidad, análisis estadístico, etc., se denominan *programas de aplicación*. A lo largo del libro se verán pequeños programas de aplicación que muestran los principios de una buena programación de computadora (véase la Figura 1.15).



Figura 1.15. Relación entre programas de aplicación y programas del sistema.

Se debe diferenciar entre el acto de crear un programa y la acción de la computadora cuando ejecuta las instrucciones del programa. La creación de un programa se hace inicialmente en papel y a continuación se introduce en la computadora y se convierte en lenguaje entendible por la computadora.

El propósito de un lenguaje informático (lenguaje de computadora) es permitir a las personas comunicarse con una computadora. Los lenguajes de los humanos y los lenguajes de la máquina son muy diferentes, ya que las características y posibilidades de las personas y de las máquinas son muy diferentes. Los lenguajes de computadoras permiten a las personas escribir en un lenguaje que sea más apropiado a las características humanas y se puedan traducir al lenguaje máquina de diferentes tipos de máquinas.

Los principales tipos de lenguajes utilizados en la actualidad son tres:

- *lenguajes máquina*,
- *lenguaje de bajo nivel (ensamblador)*,
- *lenguajes de alto nivel*.

⁸ Utility: programa de utilidad.

1.6.1. Instrucciones a la computadora

Los diferentes pasos (*acciones*) de un algoritmo se expresan en los programas como *instrucciones*, *sentencias* o *proposiciones* (normalmente el término **instrucción** se suele referir a los lenguajes máquina y bajo nivel, reservando la **sentencia** o **proposición** para los lenguajes de alto nivel). Por consiguiente, un programa consta de una secuencia de instrucciones, cada una de las cuales especifica ciertas operaciones que debe ejecutar la computadora.

La elaboración de un programa requerirá conocer el juego o repertorio de instrucciones del lenguaje. Aunque en el Capítulo 3 se analizarán con más detalle las instrucciones, adelantaremos los tipos fundamentales de instrucciones que una computadora es capaz de manipular y ejecutar. Las instrucciones básicas y comunes a casi todos los lenguajes de programación se pueden condensar en cuatro grupos:

- *Instrucciones de entrada/salida*. Instrucciones de transferencia de información y datos entre dispositivos periféricos (teclado, impresora, unidad de disco, etc.) y la memoria central.
- *Instrucciones aritmético-lógicas*. Instrucciones que ejecutan operaciones aritméticas (suma, resta, multiplicación, división, potenciación), lógicas (operaciones and, or, not, etc.).
- *Instrucciones selectivas*. Instrucciones que permiten la selección de tareas alternativas en función de los resultados de diferentes expresiones condicionales.
- *Instrucciones repetitivas*. Instrucciones que permiten la repetición de secuencias de instrucciones un número determinado de veces.

1.6.2. Lenguajes máquina

Los **lenguajes máquina** son aquellos que están escritos en lenguajes directamente inteligibles por la máquina (computadora), ya que sus instrucciones son *cadenas binarias* (cadenas o series de caracteres —dígitos— 0 y 1) que especifican una operación, y las posiciones (dirección) de memoria implicadas en la operación se denominan *instrucciones de máquina* o *código máquina*). El código máquina es el conocido código binario.

Las instrucciones en lenguaje máquina dependen del *hardware* de la computadora y, por tanto, diferirán de una computadora a otra. El lenguaje máquina de un PC (computadora personal) será diferente de un sistema HP (Hewlett Packard), Dell, Compaq o un sistema de IBM.

Las *ventajas* de programar en lenguaje máquina se refieren, fundamentalmente, a la posibilidad de cargar (transferir un programa a la memoria) sin necesidad de traducción posterior, lo que supone una velocidad de ejecución superior a cualquier otro lenguaje de programación.

Los *inconvenientes* —en la actualidad— superan a las ventajas, lo que hace prácticamente no recomendables los lenguajes máquina al programador de aplicaciones. Estos inconvenientes son:

- dificultad y lentitud en la codificación,
- poca fiabilidad,
- dificultad grande de verificar y poner a punto los programas,
- los programas sólo son ejecutables en el mismo procesador (UPC, *Unidad Central de Proceso*).

Para evitar los lenguajes máquina, desde el punto de vista del usuario, se han creado otros lenguajes que permiten escribir programas con instrucciones similares al lenguaje humano (por desgracia casi siempre inglés, aunque existen raras excepciones, como es el caso de las antiguas versiones españolas del lenguaje LOGO). Estos lenguajes se denominan de *alto* y *bajo nivel*.

1.6.3. Lenguajes de bajo nivel

Los **lenguajes de bajo nivel** son más fáciles de utilizar que los lenguajes máquina, pero, al igual que ellos, dependen de la máquina en particular. El lenguaje de bajo nivel por excelencia es el *ensamblador*.

dor (*assembly language*). Las instrucciones en lenguaje ensamblador son instrucciones conocidas como **nemotécnicos** (*mnemonics*). Por ejemplo, nemotécnicos típicos de operaciones aritméticas son: en inglés, ADD, SUB, DIV, etc.; en español, SUM, RES, DIV, etc.

Una instrucción típica de suma sería:

ADD, M, N, P

Esta instrucción podía significar «*sumar el número contenido en la posición de memoria M al número almacenado en la posición de memoria N y situar el resultado en la posición de memoria P*». Evidentemente, es mucho más sencillo recordar la instrucción anterior con un nemotécnico que su equivalente en código máquina:

0110 1001 1010 1011

Un programa escrito en lenguaje ensamblador no puede ser ejecutado directamente por la computadora —en esto se diferencia esencialmente del lenguaje máquina—, sino que requiere una fase de traducción al lenguaje máquina.

El programa original escrito en lenguaje ensamblador se denomina *programa fuente* y el programa traducido en lenguaje máquina se conoce como *programa objeto*, ya directamente inteligible por la computadora.

El traductor de programas fuente a objeto es un programa llamado *ensamblador* (*assembler*), existente en casi todas las computadoras (Fig. 1.16).

No se debe confundir —aunque en español adoptan el mismo nombre— el *programa ensamblador* (*assembler*), encargado de efectuar la traducción del programa fuente escrito a lenguaje máquina,



Figura 1.16. Programa ensamblador.

con el *lenguaje ensamblador* (*assembly language*), lenguaje de programación con una estructura y gramática definidas.

Los lenguajes ensambladores presentan la *ventaja* frente a los lenguajes máquina de su mayor facilidad de codificación y, en general, su velocidad de cálculo.

Los *inconvenientes* más notables de los lenguajes ensambladores son:

- Dependencia total de la máquina, lo que impide la transportabilidad de los programas (posibilidad de ejecutar un programa en diferentes máquinas). El lenguaje ensamblador del PC es distinto del lenguaje ensamblador del Apple Macintosh.
- La formación de los programadores es más compleja que la correspondiente a los programadores de alto nivel, ya que exige no sólo las técnicas de programación, sino también el conocimiento del interior de la máquina.

Hoy día los lenguajes ensambladores tienen sus aplicaciones muy reducidas en la programación de aplicaciones y se centran en aplicaciones de tiempo real, control de procesos y de dispositivos electrónicos, etc.

1.6.4 Lenguajes de alto nivel

Los *lenguajes de alto nivel* son los más utilizados por los programadores. Están diseñados para que las personas escriban y entiendan los programas de un modo mucho más fácil que los lenguajes máquina y ensambladores. Otra razón es que un programa escrito en lenguaje de alto nivel es independiente de la máquina; esto es, las instrucciones del programa de la computadora no dependen del diseño del *hardware* o de una computadora en particular. En consecuencia, los programas escritos en lenguaje de alto nivel son *portables* o *transportables*, lo que significa la posibilidad de poder ser ejecutados con poca o ninguna modificación en diferentes tipos de computadoras; al contrario que los programas en lenguaje máquina o ensamblador, que sólo se pueden ejecutar en un determinado tipo de computadora. Los lenguajes de alto nivel presentan las siguientes *ventajas*:

- El tiempo de formación de los programadores es relativamente corto comparado con otros lenguajes.
- La escritura de programas se basa en reglas sintácticas similares a los lenguajes humanos. Nombres de las instrucciones, pueden ser READ, WRITE, PRINT, OPEN, etc.
- Las modificaciones y puestas a punto de los programas son más fáciles.
- Reducción del coste de los programas.
- Transportabilidad.

Los *inconvenientes* se concretan en:

- Incremento del tiempo de puesta a punto, al necesitarse diferentes traducciones del programa fuente para conseguir el programa definitivo.
- No se aprovechan los recursos internos de la máquina, que se explotan mucho mejor en lenguajes máquina y ensambladores.
- Aumento de la ocupación de memoria.
- El tiempo de ejecución de los programas es mucho mayor.

Al igual que sucede con los lenguajes ensambladores, los programas fuente tienen que ser traducidos por los programas traductores, llamados en este caso *compiladores* e *intérpretes*.

Los lenguajes de programación de alto nivel existentes hoy son muy numerosos, aunque la práctica demuestra que su uso mayoritario se reduce a

<i>C</i>	<i>C++</i>	<i>COBOL</i>	<i>FORTRAN</i>	<i>Pascal</i>	<i>Visual BASIC</i>	<i>Java</i>	<i>C#</i>
----------	------------	--------------	----------------	---------------	---------------------	-------------	-----------

están muy extendidos:

<i>Ada-95</i>	<i>Modula-2</i>	<i>Prolog</i>	<i>LISP</i>	<i>Smalltalk</i>	<i>Eiffel</i>
---------------	-----------------	---------------	-------------	------------------	---------------

son de gran uso en el mundo profesional

<i>Borland Delphi</i>	<i>SQL</i>	<i>Power Builder</i>
-----------------------	------------	----------------------

aunque hoy día el mundo Internet consume gran cantidad de recursos en forma de lenguajes de programación, tales como **Java**, **HTML**, **XML**, **JavaScript**, **Visual J** y últimamente **C#** y **PHP**.

1.7. TRADUCTORES DE LENGUAJE

Los *traductores de lenguaje* son programas que traducen a su vez los programas fuente escritos en lenguajes de alto nivel a código máquina. Los traductores se dividen en:

- *compiladores,*
- *intérpretes.*

1.7.1. Intérpretes

Un *intérprete* es un traductor que toma un programa fuente, lo traduce y a continuación lo ejecuta. Los programas intérpretes clásicos, como BASIC, prácticamente ya no se utilizan, aunque puede encontrar una vieja computadora que funcione con la versión QBasic bajo el Sistema Operativo DOS que corre en las computadoras personales. Sin embargo, está muy extendida la versión interpretada del lenguaje Smalltalk, un lenguaje orientado a objetos puro (véanse las Figuras 1.17 y 1.18). Los intérpretes han vuelto a renacer con la aparición de Java, ya que para entender el código en bytes (*bytecode*) al que traduce un compilador Java se necesita un intérprete.

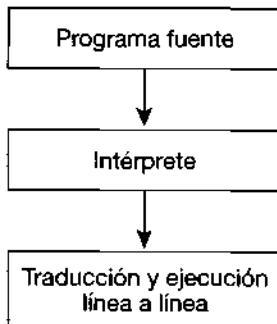


Figura 1.17. Intérprete.

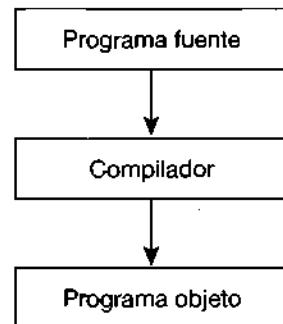


Figura 1.18. La compilación de programas.

1. Los datos son la entrada del programa.
2. La salida es la salida del programa.

Software

La palabra **software** significa simplemente programas. Por consiguiente, una compañía de software es una compañía que produce o «fabrica» programas. El software en su computadora es la colección de programas de su computadora.

1.7.2. Compiladores

Después que se ha diseñado el algoritmo y escrito el programa en un papel, se debe comenzar el proceso de introducir el programa en un archivo (fichero) en el disco duro de la computadora. La introducción y modificación de su programa en un archivo se hace utilizando un *editor de texto* o simplemente un *editor*, un programa que viene con su computadora, normalmente, y que le permite el almacenamiento y recuperación de lo que se ha escrito en el disco. El aprendizaje de cómo utilizar un editor hace la tarea de introducir un programa una tarea muy fácil.

El programa que se ha introducido está escrito en C o en Java, pero ni C ni Java son lenguajes máquina de su computadora, muy al contrario son lenguajes de alto nivel diseñados para hacer más fácil la programación que utilizando el lenguaje máquina. Una computadora no entiende los lenguajes de alto nivel. En consecuencia, un programa escrito en un lenguaje de alto nivel debe ser traducido a un lenguaje que la máquina pueda comprender. Los lenguajes que la computadora puede comprender (más o menos directamente) se llaman **lenguajes de bajo nivel**. La traducción de un programa escrito en un lenguaje de alto nivel, como C++ o Java, a un lenguaje que pueda entender la computadora se hace mediante otro programa conocido como **compilador**.

Los lenguajes de bajo nivel que la computadora puede entender directamente se conocen como lenguajes ensamblador o lenguajes máquina. En realidad, aunque son muy similares y en ocasiones se les considera sinónimos, tienen algunas pequeñas diferencias. El lenguaje que la computadora puede comprender directamente se denomina lenguaje máquina. El lenguaje ensamblador es casi la misma cosa, pero necesita un paso adicional para que la traducción pueda ser entendida por la máquina. Si un compilador traduce su programa de alto nivel a algún lenguaje de bajo nivel, no es exactamente lenguaje de máquina, se necesitará, por tanto, una pequeña traducción adicional antes de ser ejecutado en la computadora, pero normalmente este proceso suele ser automático y no es problemático. Veamos en la práctica cómo se ejecuta el programa por compilador.

Cuando se ejecuta un programa en lenguaje de alto nivel, tal como C, C++ o Java, se está ejecutando realmente una traducción de ese programa a un lenguaje de bajo nivel. Por consiguiente, antes de que se ejecute un programa escrito en un lenguaje de alto nivel, se debe ejecutar en primer lugar el compilador en el programa. Cuando se ejecuta un compilador sobre sus programa se dice que se **compila** el programa.

Una desventaja del proceso de traducción que se acaba de describir es que se necesita un compilador diferente para cada tipo de computadora y cada sistema operativo. Si se desea ejecutar su programa en lenguaje de alto nivel en tres máquinas diferentes, se necesitarán utilizar tres diferentes compiladores y se debe compilar su programa tres veces. Incluso si un fabricante construye una nueva computadora el fabricante deberá contratar a alguien para que le escriba un nuevo compilador para esa computadora. Esto es un problema, ya que los compiladores son programas muy grandes y caros, que llevan mucho tiempo fabricarlos. A pesar de los costes, este es el método en que trabajan la mayoría de los compiladores de lenguajes de alto nivel, C, C++,... Java, sin embargo, no utiliza ese método sino que utiliza un enfoque ligeramente diferente y más versátil para compilar.

Suele haber confusión en la terminología, debido a que un compilador, la entrada al programa compilador y la salida del programa compilador son también programas. Para evitar la confusión, el programa escrito en un lenguaje de programación (C++ o Java, si tuviéramos un compilador de pseudocódigo, el lenguaje algorítmico que explicaremos más adelante, en nuestro caso UPSAM) se denomina programa fuente o código fuente. El programa traducido a lenguaje de bajo nivel producido por el compilador se denomina normalmente el programa objeto o código objeto. La palabra código significa simplemente eso: un programa o una parte de programa. El archivo objeto se puede cargar en la memoria principal de la computadora y ejecutado por UCP.

Recuerde

El programa escrito en un lenguaje de alto nivel se introduce en la máquina con el editor y se llama código fuente; el compilador lo traduce en leguaje máquina y almacena el resultado en otro archivo llamado código objeto.

El código objeto se puede cargar en la memoria principal de la computadora y se ejecuta por la UCP.

Nota

Un compilador es un programa que traduce un programa en lenguaje de alto nivel, tal como un programa C / C++ / Java, en un programa de un lenguaje más sencillo que la computadora puede comprender más o menos directamente.

En resumen, para crear y ejecutar un programa en un lenguaje tal como C, C++ o Java, se necesita introducir el programa utilizando un editor de texto; ejecutar un programa especial denominado compilador, traducir el lenguaje de alto nivel a lenguaje máquina y a continuación cargar el lenguaje máquina en memoria principal y ejecutarlo.

La compilación y sus fases

La *compilación* es el proceso de traducción de programas fuente a programas objeto. El programa objeto obtenido de la compilación ha sido traducido normalmente a código máquina.

Para conseguir el programa máquina real se debe utilizar un programa llamado *montador* o *enlazador* (*linker*). El proceso de montaje conduce a un programa en lenguaje máquina directamente ejecutable (Fig. 1.20).

El proceso de ejecución de un programa escrito en un lenguaje de programación (por ejemplo, C) y mediante un compilador suele tener los siguientes pasos:

1. Escritura del *programa fuente* con un *editor* (programa que permite a una computadora actuar de modo similar a una máquina de escribir electrónica) y guardarlo en un dispositivo de almacenamiento (por ejemplo, un disco).
2. Introducir el *programa fuente* en memoria.
3. *Compilar* el *programa* con el *compilador C*.
4. *Verificar y corregir errores de compilación* (listado de errores).
5. Obtención del *programa objeto*.
6. El *enlazador* (*linker*) obtiene el *programa ejecutable*.
7. Se ejecuta el *programa* y, si no existen errores, se tendrá la salida del *programa*.

El proceso de ejecución sería el mostrado en las Figuras 1.20 y 1.21.

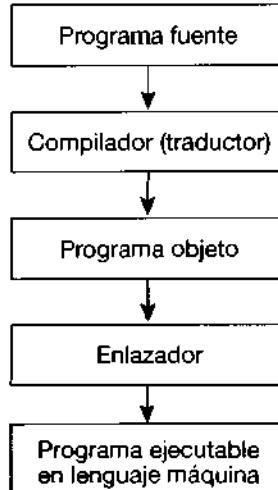


Figura 1.19. Fases de la compilación.

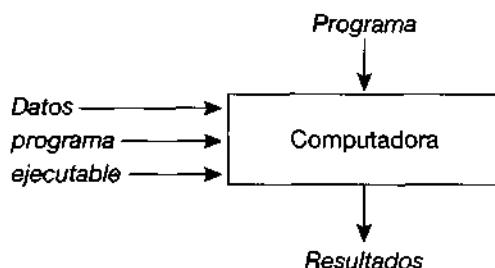


Figura 1.20. Ejecución de un programa.

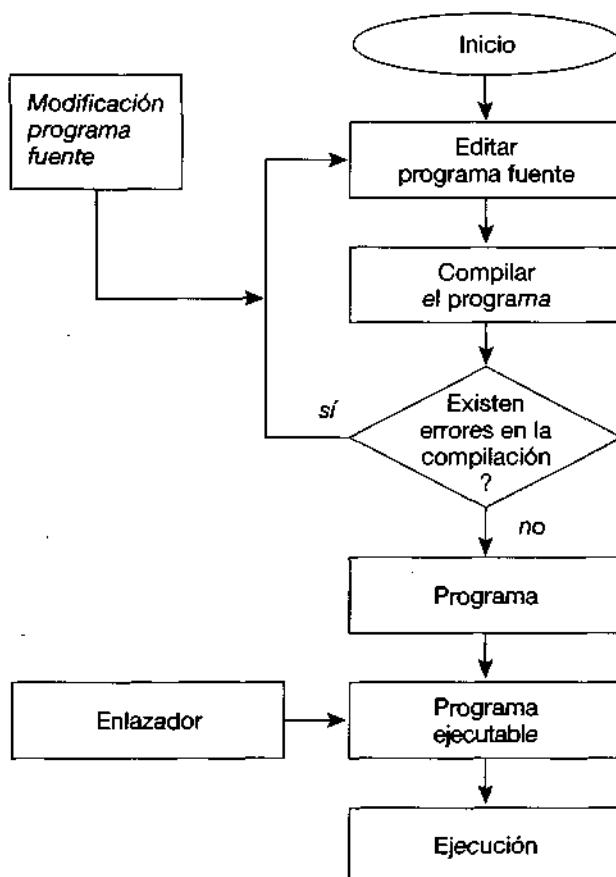


Figura 1.21. Fases de ejecución de un programa.

1.8. HISTORIA DE LOS LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN

La historia de la informática y de la computación se ha caracterizado fundamentalmente en la existencia de centenares de lenguajes de programación, de forma tal que siempre se ha hablado de «la Babel de los lenguajes», aunque bien es cierto que son sólo unas decenas escasas los que han tenido un impacto significativo, y unos pocos los utilizados en la industria, los negocios y la ciencia.

Muchos de los lenguajes de programación actuales tienen sus raíces en los lenguajes que nacieron a finales de los cincuenta y primeros años de los sesenta, tales como COBOL (1960), FORTRAN IV

(1961), *BASIC* (1964), *LOGO* (1967). Estos lenguajes representaron la primera alternativa a los lenguajes ensambladores. En la década de los setenta y primeros años de los ochenta emergieron nuevos lenguajes, como *Pascal* (1971), *C* (1972) y *Ada* (1979), que se convirtieron en dominantes, desplazando, por ejemplo, a otros como *ALGOL* y *BASIC*. Otros lenguajes, como *COBOL* y *FORTRAN*, lograron adaptarse y se mantuvieron como lenguajes de referencia en el mundo de los negocios y en el campo científico, respectivamente, con versiones actualizadas y estandarizadas por organizaciones, como *ANSI*.

Todos estos lenguajes anteriores seguían el estilo de programación estructurada y se conocían *lenguajes de programación imperativos o estructurados*. En paralelo con el desarrollo de estos lenguajes surgieron dos nuevos estilos o paradigmas de programación; *programación funcional* (de los que *Haskell* es un ejemplo moderno) y *programación orientada a objetos*. *Smalltalk* y *SIMULA*, lenguajes antiguos por otra parte, se apoyaron en el concepto de clase como elemento fundamental de un programa. Posteriormente, a principios de los ochenta apareció *C++* como lenguaje imperativo con propiedades de orientación a objetos y que durante la década de los noventa ha sido el lenguaje de programación orientada a objetos por excelencia. En 1995 se presentó oficialmente por el constructor Sun el lenguaje *Java*, un lenguaje orientado a objetos y con una funcionalidad muy dirigida a la red Internet. En el año 2000 Microsoft presentó *C#*.

1.8.1. El lenguaje C: historia y características

C es el lenguaje de programación de propósito general asociado, de modo universal, al sistema operativo UNIX. Sin embargo, la popularidad, eficacia y potencia de C se ha producido porque este lenguaje no está prácticamente asociado a ningún sistema operativo, ni a ninguna máquina en especial. Esta es la razón fundamental por la cual C es conocido como el *lenguaje de programación de sistemas por excelencia*.

C es una evolución de los lenguajes BCPL —desarrollado por Martin Richards— y B —desarrollado por Ken Thompson en 1970— para el primitivo UNIX de la computadora DEC PDP-7.

C nació realmente en 1978, con la publicación de *The C Programming Language*, por Brian Kernighan y Dennis Ritchie (Prentice Hall, 1978). Desde su nacimiento, C fue creciendo en popularidad y los sucesivos cambios en el lenguaje a lo largo de los años junto a la creación de compiladores por grupos no involucrados en su diseño hicieron necesario pensar en la estandarización de la definición del lenguaje C.

Así, en 1983, el American National Standard Institute (ANSI), una organización internacional de estandarización, creó un comité (el denominado X3J11) cuya tarea fundamental consistía en hacer «*una definición no ambigua del lenguaje C, e independiente de la máquina*». Había nacido el estándar ANSI del lenguaje C. Con esta definición de C se asegura que cualquier fabricante de software que veude un compilador ANSI C incorpora todas las características del lenguaje especificadas por el estándar. Esto significa también que los programadores que escriban programas en C estándar tendrán la seguridad de que correrán sus modificaciones en cualquier sistema que tenga un compilador C.

C es un *lenguaje de alto nivel*, que permite programar con instrucciones de lenguaje de propósito general. También C se define como un lenguaje de programación estructurado de propósito general; aunque en su diseño también primó el hecho de fuera especificado como un lenguaje de programación de Sistemas, lo que proporciona una enorme cantidad de potencia y flexibilidad.

El estándar ANSI C formaliza construcciones no propuestas en la primera versión de C, en especial asignación de estructuras y enumeraciones. Entre otras aportaciones, se definió esencialmente una nueva forma de declaración de funciones (prototipos). Pero es esencialmente la biblioteca estándar de funciones otra de las grandes aportaciones.

Hoy, en el siglo XXI, C sigue siendo uno de los lenguajes de programación más utilizados en la industria del software, así como en institutos tecnológicos, escuelas de ingeniería y universidades. Prácticamente todos los fabricantes de sistemas operativos, UNIX, Linux, MacOS, Solaris..., soportan diferentes tipos de compiladores de lenguaje C.

Ventajas de C

El lenguaje C tiene una gran cantidad de ventajas sobre otros lenguajes y constituyen precisamente la razón fundamental de que después de casi dos décadas de uso C siga siendo uno de los lenguajes más populares, utilizados en empresas, organizaciones y fábricas de software de todo el mundo.

Algunas ventajas que justifican el uso todavía creciente del lenguaje C en la programación de computadoras son:

- El lenguaje C es poderoso y flexible, con órdenes, operaciones y funciones de biblioteca que se pueden utilizar para escribir la mayoría de los programas que corren en la computadora.
- C se utiliza por programadores profesionales para desarrollar software en la mayoría de los modernos sistemas de computadora.
- Se puede utilizar C para desarrollar sistemas operativos, compiladores, sistemas de tiempo real y aplicaciones de comunicaciones.
- Un programa C puede ser escrito para un tipo de computadora y trasladarse a otra computadora con pocas o ninguna modificación —propiedad conocida como *portabilidad*. El hecho de que C sea **portable** es importante, ya que la mayoría de los modernos computadores tienen un compilador C. Una vez que se aprende C no tiene que aprenderse un nuevo lenguaje cuando se escriba un programa para otro tipo de computadora. No es necesario *reescibir* un problema para ejecutarse en otra computadora.

C se caracteriza por su velocidad de ejecución. En los primeros días de la informática los problemas de tiempo de ejecución se resolvían escribiendo todo o parte de una aplicación en lenguaje ensamblador (lenguaje muy cercano al lenguaje máquina). Debido a que existen muchos programas escritos en C, se han creado numerosas bibliotecas C para programadores profesionales que soportan gran variedad de aplicaciones. Existen bibliotecas del lenguaje C que soportan aplicaciones de bases de datos, gráficos, edición de texto, comunicaciones, etc.

Características técnicas de C

Hay numerosas características que diferencian a C de otros lenguajes y lo hacen eficiente y potente a la vez.

- Una nueva sintaxis para declarar funciones. Una declaración de función puede añadir una descripción de los argumentos de la función. Esta información adicional sirve para que los compiladores detecten más fácilmente los errores causados por argumentos que no coinciden.
- Asignación de estructuras (registros) y enumeraciones.
- *Preprocesador* más sofisticado.
- Una nueva definición de la biblioteca que acompaña a C. Entre otras funciones se incluyen: acceso al sistema operativo (por ejemplo, lectura y escritura de archivos), entrada y salida con formato, asignación dinámica de memoria, manejo de cadenas de caracteres.
- Una colección de cabeceras estándar que proporciona acceso uniforme a las declaraciones de funciones y tipos de datos.

Versiones actuales de C

En la actualidad son muchos los fabricantes de compiladores C, aunque los más populares entre los fabricantes de software son: Microsoft, Borland, HP, ...

Una evolución de C es el lenguaje C++ (C con clases) que contiene, entre otras, todas las características de ANSI C. Los compiladores más empleados Visual C++ de Microsoft, Builder C++ de Borland, C++ bajo UNIX y Linux.

En el verano del 2000 Microsoft presentó y patentó una nueva versión de C++ que es C#, una evolución del C++ estándar.

1.8.2. Una breve historia de C++

en la página

C++ es heredero directo del lenguaje C que a su vez se deriva del lenguaje B [Richards, 1980]. C se mantiene como un subconjunto de C++. Otra fuente de inspiración de C++, como señala su autor Bjarne Stroustrup fue Simula 67, del que tomó el concepto de clase (con clases derivadas y funciones virtuales).

El lenguaje de programación C fue desarrollado por Dennis Ritchie de AT&T Bell Laboratories que se utilizó para escribir y mantener el sistema operativo UNIX (hasta que apareció C, el sistema operativo UNIX fue desarrollado por Ken Thompson en AT&T Bell Laboratories mediante el lenguaje ensamblador o el lenguaje B). C es un lenguaje de propósito general que se puede utilizar para escribir cualquier tipo de programa, pero su éxito y popularidad está especialmente relacionado con el sistema operativo UNIX. Fue desarrollado como *lenguaje de programación de sistemas*; es decir, un lenguaje de programación para escribir *sistemas operativos y utilidades* (programas) del sistema. Los sistemas operativos son los programas que gestionan (administran) los *recursos de la computadora*. Ejemplos bien conocidos de sistemas operativos además de UNIX son los ya citados MS/DOS, OS/2, MVS, Lynux, Windows 95/98, Windows NT, Windows 2000, OS Mac, etc.

La especificación formal del lenguaje C es un documento escrito por Ritchie titulado *The C Reference Manual*. En 1997 Ritchie y Brian Kernighan ampliaron ese documento y publicaron un libro referencia del lenguaje *The C Programming Language* (también conocido por el K&R).

Aunque C es un lenguaje muy potente, tiene dos características que lo hacen inapropiado como una introducción moderna a la programación. Primero, C requiere un nivel de sofisticación a sus usuarios que les obliga a un difícil aprendizaje para los programadores principiantes, ya que es de comprensión difícil. Segundo, C fue diseñado al principio de los setenta, y la naturaleza de la programación ha cambiado de modo significativo en la década de los ochenta y noventa.

Para subsanar estas «deficiencias» Bjarne Stroustrup de AT&T Bell Laboratories desarrolló C++ al principio de la década de los ochenta. Stroustrup diseñó C++ como un mejor C. En general, C estándar es un subconjunto de C++ y la mayoría de los programas C son también programas C++ (la afirmación inversa no es verdadera). C++, además de añadir propiedades a C, presenta características y propiedades de *programación orientada a objetos*, que es una técnica de programación muy potente y que se verá en la última parte de este libro.

Se han presentado varias versiones de C++ y su evolución continúa en la actualidad. Las características más notables que han ido incorporándose a C++ son: herencia múltiple, genericidad, plantillas, funciones virtuales, excepciones, etc. C++ ha ido evolucionando año a año y como su autor ha explicado: «evolucionó siempre para resolver problemas encontrados por los usuarios y como consecuencia de conversaciones entre el autor, sus amigos y sus colegas»⁹.

C++ comenzó su proyecto de estandarización ante el comité ANSI y su primera referencia es *The Annotated C++ Reference Manual*¹⁰. En diciembre de 1989 se reunió el comité X3J16 del ANSI por iniciativa de Hewlett Packard. En junio de 1991 la estandarización de ANSI pasó a formar parte de un esfuerzo de estandarización ISO.

En 1995 se publicó un borrador de estándar para su examen y en 1998 se aprobó el estándar C++ internacional. Stroustrup publicó en 1998 la tercera edición de su libro *The C++ Programming Language* y en el año 2000 una edición especial. Este libro sigue el estándar ANSI/ISO C++.

1.8.3. Breve historia de Java

Ocho años después de su lanzamiento, Java se ha convertido en un estándar de la industria, en un lenguaje de programación para desarrollo de aplicaciones tanto de propósito general como de Internet y

⁹ Stroustrup 98. *The C++ Programming Language*. Addison-Wesley, 1998, pág. 12. Una edición especial publicada en el año 2000 ha sido traducida por un equipo de profesores de la Universidad Pontificia de Salamanca dirigida por el autor de esta obra.

¹⁰ Existe versión española de Addison-Wesley Díaz de Santos y traducida por los profesores Manuel Katrib y Luis Joyanes.

también en un lenguaje para comenzar la formación en programación, al tener características excelentes para el aprendizaje.

Java, desarrollado por Sun Microsystems en 1995, es un magnífico y completo lenguaje de programación orientado a objetos diseñado para distribuir contenidos a través de una red. Una de sus principales características es que permite operar de forma independiente de la plataforma y del sistema operativo que se esté utilizando. Esto quiere decir que permite crear una aplicación que podrá descargarse de la red y funcionar posteriormente en cualquier tipo de plataforma de hardware o software. Generalmente, por el contrario, todo programa o aplicación queda atado a dos cosas: al *hardware* y al sistema operativo. Así, por ejemplo, una aplicación Windows sólo funcionará en plataforma Wintel (equipada con procesadores Intel y sistema operativo Windows) igual que una versión creada para Mac sólo funciona sobre Power PC, Imac o Mac OS; o la misma aplicación desarrollada para Unix, sólo lo hace sobre plataformas Unix y no hay forma de que corra sobre otra máquina.

La idea de Java, por el contrario, es poner una capa sobre cualquier plataforma de *hardware* y sobre cualquier sistema operativo para permitir que cualquier aplicación desarrollada en Java quede ligada únicamente a Java, independizada, por lo tanto, de la plataforma. Esta concepción queda recogida en el concepto de máquina virtual **JVM** (Java Virtual Machine), un software que interpreta instrucciones para cualquier máquina sobre la que esté corriendo y que permite, una vez instalado, que una misma aplicación pueda funcionar en un PC o en un Mac sin tener que tocarla. Hoy en día, cualquier sistema operativo moderno (Windows, Macintosh, Linux, Unix, Solaris, etc.) cuenta con una JVM. Así, lo que hace Java en combinación con esta «máquina» es funcionar como *hardware* y como sistema operativo virtual, emulando en software una CPU universal. Al instalar Java ésta actuará como una capa de abstracción entre un programa y el sistema operativo, otorgando una total independencia de lo que haya por debajo, es decir: cualquier aplicación funcionará en cualquier máquina e incluso en cualquier dispositivo.

Otra gran ventaja es que los programadores no tendrán que desarrollar varias versiones de la misma aplicación, puesto que el modelo de desarrollo es el mismo se trate del dispositivo más pequeño o del más grande de los servidores. Otra gran ventaja es que permite que todas las máquinas, plataformas y aplicaciones se comuniquen entre sí accediendo desde cualquier equipo, donde quiera que esté situado, a las aplicaciones que residan en una red, ya sea Internet o una intranet o extranet.

En definitiva, se puede decir que Java es lo más cercano a un lenguaje de computación universal que existe hoy día, lo que significa que puede correr en cualquier plataforma siempre y cuando una máquina virtual haya sido escrita para ella.

La genealogía de Java

Java es un descendiente de C++ que a su vez es descendiente directo de C. Muchas características de Java se han heredado de estos dos lenguajes. De C, Java ha heredado su sintaxis y de C++, las características fundamentales de programación orientada a objetos.

El diseño original de Java fue concebido por James Gosling, Patrick Naughton, Chris Warth, Ed Frank y Mike Sheridan, ingenieros y desarrolladores de Sun Microsystems en 1991 y tardaron dieciocho meses en terminar la primera versión de trabajo. Este lenguaje se llamó inicialmente, como se ha comentado, «Oak», y se le cambió el nombre por Java en la primavera de 1995.

Sorprendentemente, las inquietudes originales para la creación de «Oak» no era Internet. En realidad, se buscaba un lenguaje independiente de la plataforma (es decir, de arquitectura neutra) que se pudiera utilizar para crear software que se incrustara en dispositivos electrónicos diversos, tales como controles remotos u hornos de microondas. Aunque el modelo de lenguaje elegido fue C++ se empezaron a encontrar que si bien se podía compilar un programa C++ en cualquier tipo de CPU (Unidad Central de Proceso), se requería, sin embargo, un compilador C++ completo que corriese en esa CPU. El problema, en consecuencia, se convertía en compiladores caros y gran consumo de tiempo para crear los programas. Sobre esas premisas Gosling y sus colegas comenzaron a pensar en un lenguaje *portable*, independiente de la plataforma que se pudiera utilizar para producir código que corriera (se ejecutara) en una amplia variedad de CPUs y bajo diferentes entornos. Entonces comenzó a aparecer el nuevo proyecto y comenzó a llamarse Java.

¿Por qué Java es importante para Internet?

Internet ha ayudado considerablemente a «catapultar» a Java al *zenit* del mundo de la programación de computadoras y Java, a su vez, ha tenido un profundo impacto en Internet. La razón es muy simple: Java extiende el universo de los objetos que se mueven libremente en el ciberespacio que forma la red Internet. En una red existen dos grandes categorías de objetos que se transmiten entre las computadoras conectadas (el servidor y la computadora personal): información pasiva y dinámica, programas interactivos. Un ejemplo fácil de datos pasivos son los correos electrónicos que usted recibe en su computadora o una página *Web* que se baja de la red. Incluso si descarga un programa está recibiendo datos pasivos hasta tanto no ejecute dicho programa. Sin embargo, existen otros tipos de objetos que se transmite por la red: programas dinámicos autoejecutables que son agentes activos en la computadora cliente.

Estos programas en red dinámicos presentan serios problemas de seguridad y *portabilidad*. Java ha resuelto gran cantidad de problemas con un nuevo modelo de programa: el *applet*.

Java se puede utilizar para crear dos tipos de programas: aplicaciones y *applets*. Una *aplicación* es un programa que se ejecuta en su computadora bajo el sistema operativo de su computadora; en esencia, es un programa similar al creado utilizando C, C++ o Pascal. Cuando se utiliza para crear aplicaciones, Java es un lenguaje de propósito general similar a cualquier otro y con características que lo hacen idóneo para programación orientada a objetos. Java tiene una característica notable que no tienen otros lenguajes: la posibilidad de crear *applets*. Un *applet* es una aplicación diseñada para ser transmitida por Internet y ejecutada por un navegador Web compatible con Java. Un *applet* es realmente un pequeño programa Java, descargado dinámicamente por la red, tal como una imagen, un archivo de sonido, un archivo musical o un videoclip, pero con una notable propiedad: es un programa inteligente que puede reaccionar dinámicamente a entradas y cambios del usuario.

Java es un lenguaje idóneo para resolver los problemas de seguridad y portabilidad inherente a los sistemas que trabajan en red. La razón fundamental de este aserto reside en el hecho de que la salida de un compilador Java no es un código ejecutable sino códigos de bytes (*bytecode*). Un *bytecode* es un conjunto de instrucciones muy optimizadas diseñadas para ser ejecutadas por un sistema en tiempo de ejecución Java, denominado máquina virtual Java (*Java Virtual Machine, JVM*) que actúa como un intérprete para los *bytecodes*. La traducción de un programa en códigos de bytes facilita la ejecución del programa en una amplia variedad de entornos y plataformas. La razón es simple: sólo es preciso implementar JVM en cada plataforma.

1.8.4. C# el más joven

A pesar del éxito de Java, indudable por otra parte, también tiene sus lagunas. Entre ellas la dificultad para la *interoperabilidad de lenguajes cruzados o programación de lenguajes mezclados*. Es decir, la capacidad para que el código producido por un lenguaje funcione fácilmente con el código producido por otro. La interoperabilidad de lenguajes cruzados se requiere para la creación de sistemas de *software* grandes y distribuidos, así como para la construcción de componentes de *software*.

Otra carencia notable de Java es la no integración completa de la plataforma Java, aunque los programas Java se pueden ejecutar en un entorno Windows (suponiendo que se ha instalado la Máquina Virtual Java). Para responder a estas necesidades Microsoft creó C# dentro de su estrategia global .NET y nombró arquitecto jefe del proyecto a Anders Hejlsberg, uno de los grandes expertos mundiales en lenguajes de programación (entre otros proyectos creó en los ochenta el popular Turbo Pascal).

C# está relacionado directamente con C, C++ y Java. De C ha heredado su sintaxis, muchas de las palabras reservadas y sus operadores. De C++ ha heredado su modelo de objetos. La relación con Java es más bien de «amor/odio». C# y Java son familia, más bien primos hermanos, sin embargo C# no es descendiente de Java, aunque comparten unos descendientes comunes, C y C++. Por ejemplo, ambos soportan programación distribuida y ambos utilizan código intermedio para conseguir portabilidad, pero difieren en los detalles. C# añade importantes innovaciones al arte de la programación. Por ejemplo, C# incluye delegados, propiedades, indexadores y eventos como elementos del lenguaje.

También añade sintaxis que soporta atributos. Además, C# racionaliza la creación de componentes, eliminando los problemas asociados con COM. También, en este caso como Java, ofrece una cantidad significativa de verificación de errores en tiempo de ejecución, seguridad y gestión de la ejecución. En resumen, C# reúne la potencia de C++ con la seguridad de tipos de Java.

C# representa en la primera década del siglo XXI a un lenguaje de programación con la mayoría de las grandes propiedades que todo buen lenguaje debe cumplir. Por esta razón es un lenguaje que ningún programador profesional puede ignorar si desea realizar desarrollos elegantes y eficientes.

ACTIVIDADES DE PROGRAMACIÓN RESUELTA

1.1. Indique las partes fundamentales de una computadora.

En su configuración más básica una computadora está constituida por una Unidad Central de Procesamiento (UCP), una Memoria Principal y unas Unidades de Entrada y Salida o periféricos y las funciones desempeñadas por cada una de estas partes son las siguientes:

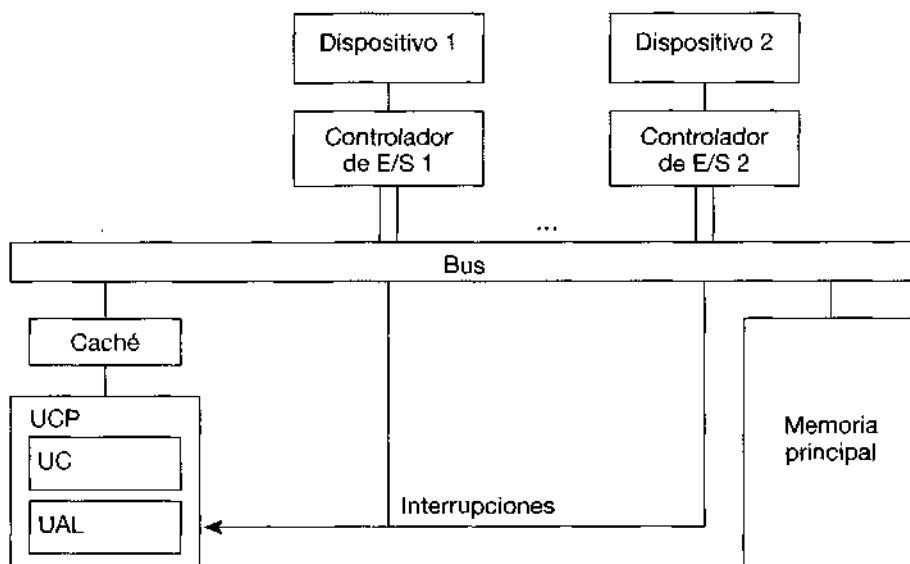
Las unidades de entrada/salida se encargan de los intercambios de información con el exterior.

La memoria principal almacena tanto las instrucciones que constituyen los programas como los datos y resultados obtenidos.

La UCP es la encargada de la ejecución de los programas almacenados en memoria. En la UCP destacan la Unidad de Control (UC) que se encarga de ejecutar las instrucciones y la Unidad Aritmético Lógica (UAL) que efectúa las operaciones.

1.2. ¿Qué es el bus del sistema de un PC?

El bus del sistema es una ruta eléctrica de múltiples líneas —clasificables como líneas de direcciones, datos y control— que conecta la UCP, la memoria y los dispositivos de entrada/salida. Los dispositivos de entrada/salida se conectan al bus a través de controladores. Los dispositivos de entrada/salida se conectan al bus a través de controladores, que generan micro órdenes para gobernar a los periféricos.



1.3. Defina los siguientes conceptos:

UCP.

Programa.

Lenguaje de alto nivel.

Compilador.
Intérprete.
Lenguaje máquina.
Bit.

La UCP puede definirse como la parte activa del computador que contiene la UAL y la UC y puede sumar números, compararlos, activar dispositivos de entrada/salida, etc.

Un programa es un conjunto de instrucciones con una determinada sintaxis que pueden ser interpretadas y ejecutadas por la UCP.

Los lenguajes de programación de alto nivel son aquellos en que las instrucciones o sentencias a la computadora son escritas con palabras similares a los lenguajes humanos.

Un compilador es un programa que traduce un lenguaje de alto nivel al código máquina. Los compiladores traducen todo el código fuente y producen un programa ejecutable independiente.

Un intérprete traduce un programa escrito en un lenguaje de alto nivel a código máquina según se va ejecutando.

Los lenguajes máquina son aquellos cuyas instrucciones son directamente entendibles por la computadora y no necesitan traducción posterior para que la UCP pueda comprender y ejecutar el programa. Las instrucciones en lenguaje máquina son una secuencia de bits que especifican la operación y las celdas de memoria implicadas en una operación.

Un bit es un dígito numérico en base 2.

1.4. Rellene los espacios en blanco en las siguientes afirmaciones:

- a) Las computadoras procesan datos controladas por series de instrucciones que se denominan.....
 - b) Los lenguajes de programación pueden dividirse en los siguientes tipos generales: de alto nivel.....
 - c) Un ensamblador traduce un programa en a código máquina.
 - d) Los programas escritos en lenguaje ensamblador se han de si se tienen que ejecutar en un computador de distinta arquitectura.
 - e) La memoria es la usada para almacenar los programas mientras se ejecutan, a diferencia de la memoria secundaria, que es memoria no volátil usada para almacenar programas y datos entre ejecuciones.
-
- a) programas
 - b) ensamblador y lenguajes máquina
 - c) lenguaje ensamblador
 - d) reescribir
 - e) principal

1.5. Enumere y describa las principales jerarquías de memoria que conozca atendiendo a tiempo de acceso y capacidad:

Siguiendo un orden creciente en cuanto a tiempo de acceso y capacidad, lo primero que se debería mencionar son los *registros de procesador*. Estos registros tienen un tiempo de acceso muy pequeño y una capacidad mínima e interactúan continuamente con la CPU, ya que forman parte de ella.

A continuación estarían las *memorias caché* que son memorias de pequeña capacidad y pequeño tiempo de acceso que, precisamente por ello, se colocan entre la CPU y la memoria central.

El siguiente nivel a considerar es la *memoria principal*, donde residen los programas y los datos. La UCP lee y escribe datos en ella, aunque con menos frecuencia que en los niveles anteriores. Tiene un tiempo de acceso bastante rápido y gran capacidad.

En último lugar estarían las *memorias secundarias*, como cintas magnéticas, discos magnéticos, discos compactos, etc., donde se almacenan los programas y los datos para que no se pierdan cuando se apaga el ordenador. Estas memorias también se usan para apoyo de la memoria central (memoria virtual) en el caso de que ésta sea insuficiente. Son memorias de gran capacidad pero cuyo tiempo de acceso es más lento.

REVISIÓN DEL CAPÍTULO

Conceptos clave

- Almacenamiento secundario.
- CD-RW.
- Compilación independiente.
- Compilador.
- Computadora.
- CPU.
- Disco.
- Disquete.
- DVD.
- DVD-RW.
- Ensamblador.
- Entrada/salida.
- Hardware.
- Intérprete.
- Lenguaje de alto nivel.
- Lenguaje de bajo nivel.
- Lenguaje de programación.
- Lenguaje ensamblador.
- Lenguaje máquina.
- Máquina virtual Java.
- Microporcesador
- Memoria auxiliar.
- Memoria central.
- Memoria.
- Microporcesador.
- Portabilidad.
- Procesador.
- Programa de computadora.
- RAM.
- ROM.
- Sistema operativo.
- Software de aplicaciones.
- Software del sistema.
- UCP.
- Unidad Central de Proceso.

Resumen

Una computadora es una máquina para procesar información y obtener resultados en función de unos datos de entrada.

Hardware: parte física de una computadora (dispositivos electrónicos).

Software: parte lógica de una computadora (programas).

Las computadoras se componen de:

- Dispositivos de Entrada/Salida (E/S).
- Unidad Central de Proceso (Unidad de Control y Unidad Lógica y Aritmética).
- Memoria central.
- Dispositivos de almacenamiento masivo de información (memoria auxiliar o externa).

El *software del sistema* comprende, entre otros, el *sistema operativo* (Windows 98/XP o Linux en computadoras personales) y los compiladores e intérpretes de lenguajes de programación.

Los *lenguajes de programación* de alto nivel están diseñados para hacer más fácil la escritura de programas que los lenguajes de bajo nivel. Existen

numerosos lenguajes de programación, cada uno de los cuales tiene sus propias características y especificidades. Los programas escritos en lenguajes de alto nivel son, normalmente, más fáciles de transportar a máquinas diferentes que los escritos en lenguajes de bajo nivel.

Los programas escritos en lenguajes de alto nivel deben ser traducidos por un compilador antes de que se puedan ejecutar en una máquina específica. En la mayoría de los lenguajes de programación se requiere un compilador para cada máquina en la que se desea ejecutar programas escritos en un lenguaje específico. Los lenguajes de programación se clasifican en:

- *alto nivel:* Pascal, C, C++, C#, Java, Visual Basic, VB.NET, FORTRAN, Ada, Modula-2, Delphi, etc.
- *bajo nivel:* Ensamblador.
- *máquina:* Código máquina.

Los programas traductores de lenguajes son:

- *compiladores,*
- *intérpretes.*

EJERCICIOS

- 1.1. Definir los siguientes términos:
 - a) programa de computadora
 - b) programación
 - c) lenguaje de programación
 - d) lenguaje de alto nivel
 - e) lenguaje máquina
 - f) lenguaje ensamblador
 - g) compilador
 - h) intérprete
- 1.2. Enumerar los diferentes tipos de lenguajes de programación utilizados a lo largo de las diferentes generaciones de computadoras. ¿Cuáles tiene previsto utilizar en su aprendizaje? ¿Por qué?
- 1.3. Describa las características más sobresalientes de los lenguajes de programación Pascal, C, C++, Java y C#. ¿Cuál cree el mejor para la enseñanza de la programación a nivel de iniciación? ¿Por qué?
- 1.4. El almacenamiento de datos en dispositivos externos de memoria es una necesidad vital tanto durante el aprendizaje como durante su vida profesional. ¿Cuáles piensa utilizar en su aprendizaje en su casa y en su centro de enseñanza? Explique sus características y compárelas con las características de los otros dispositivos explicados en este capítulo. Si puede elegir cuáles cree que serán los más idóneos en el proceso de aprendizaje.
- 1.5. ¿Cómo influye el conocimiento del hardware en la formación del aprendizaje de la programación?
- 1.6. Explicar las características y los tipos de software del sistema y software de aplicaciones que conoce.
- 1.7. Enumere los sistemas operativos que conoce y explique las razones por las que va a usar uno en concreto.
- 1.8. ¿Por qué el procesador es una parte tan importante de una computadora?
- 1.9. ¿Qué funciones realiza la Unidad Central de Proceso?
- 1.10. Explique las misiones de una memoria RAM así como sus diferentes tipos. ¿Cuál tiene su computadora de trabajo? ¿Explique las diferencias entre las memorias RAM que conoce con indicación de sus ventajas e inconvenientes?
- 1.11. ¿Cuál sería la configuración ideal de una computadora para aprender a programar en la época en que usted lea este libro?
- 1.12. ¿Cuáles son los dispositivos de almacenamiento masivo más usuales del tipo CD-ROM, DVD?

2

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON COMPUTADORA Y HERRAMIENTAS DE PROGRAMACIÓN

CONTENIDO

- 2.1. Fases en la resolución de problemas.
- 2.2. Programación modular.
- 2.3. Programación estructurada.
- 2.4. Concepto y características de algoritmos.
- 2.5. Escritura de algoritmos.

ACTIVIDADES DE PROGRAMACIÓN RE- SUELTA.

REVISIÓN DEL CAPÍTULO.

- Conceptos clave.
- Resumen.

EJERCICIOS.

Este capítulo le introduce a la metodología a seguir para la resolución de problemas con computadoras y con un lenguaje de programación como C.

La resolución de un problema con una computadora se hace escribiendo un programa, que exige al menos los siguientes pasos:

1. Definición o análisis del problema.
2. Diseño del algoritmo.
3. Transformación del algoritmo en un programa.
4. Ejecución y validación del programa.

Uno de los objetivos fundamentales de este libro es el aprendizaje y diseño de los algoritmos. Este capítulo introduce al lector en el concepto de algoritmo y de programa, así como las herramientas que permiten «dialogar» al usuario con la máquina: los lenguajes de programación.

2.1. FASES EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

El proceso de resolución de un problema con una computadora conduce a la escritura de un programa y a su ejecución en la misma. Aunque el proceso de diseñar programas es —esencialmente— un proceso creativo, se puede considerar una serie de fases o pasos comunes, que generalmente deben seguir todos los programadores.

Las fases de resolución de un problema con computadora son:

- Análisis del problema.
- Diseño del algoritmo.
- Codificación.
- Compilación y ejecución.
- Verificación.
- Depuración.
- Mantenimiento.
- Documentación.

Constituyen el ciclo de vida del software y las fases o etapas usuales son:

- **Análisis.** El problema se analiza teniendo presente la especificación de los requisitos dados por el cliente de la empresa o por la persona que encarga el programa.
- **Diseño.** Una vez analizado el problema, se diseña una solución que conducirá a un *algoritmo* que resuelva el problema.
- **Codificación (implementación).** La solución se escribe en la sintaxis del lenguaje de alto nivel (por ejemplo, C) y se obtiene un programa.
- **Compilación, ejecución y verificación.** El programa se ejecuta, se comprueba rigurosamente y se eliminan todos los errores (denominados <bugs>, en inglés) que puedan aparecer.
- **Depuración y mantenimiento.** El programa se actualiza y modifica cada vez que sea necesario, de modo que se cumplan todas las necesidades de cambio de sus usuarios.
- **Documentación.** Escritura de las diferentes fases del ciclo de vida del software, esencialmente el análisis, diseño y codificación, unidos a manuales de usuario y de referencia, así como normas para el mantenimiento.

Las dos primeras fases conducen a un diseño detallado escrito en forma de algoritmo. Durante la tercera etapa (*codificación*) se *implementa*¹ el algoritmo en un código escrito en un lenguaje de programación, reflejando las ideas desarrolladas en las fases de análisis y diseño.

La fase de *compilación y ejecución* traduce y ejecuta el programa. En las fases de *verificación* y *depuración* el programador busca errores de las etapas anteriores y los elimina. Comprobará que mientras más tiempo se gaste en la fase de análisis y diseño menos se gastará en la depuración del programa. Por último, se debe realizar la *documentación del programa*.

Antes de conocer las tareas a realizar en cada fase, vamos a considerar el concepto y significado de la palabra **algoritmo**. La palabra *algoritmo* se deriva de la traducción al latín de la palabra Alkhô-warîzmi², nombre de un matemático y astrónomo árabe que escribió un tratado sobre manipulación de números y ecuaciones en el siglo IX. Un **algoritmo** es un método para resolver un problema mediante una serie de pasos precisos, definidos y finitos.

¹ En la penúltima edición (21.^a) del DRAE (Diccionario de la Real Academia Española) se aceptó el término *implementar*: (Informática) «Poner en funcionamiento, aplicar métodos, medidas, etc., para llevar algo a cabo».

² Escribió un tratado matemático famoso sobre manipulación de números y ecuaciones titulado *Kitab al-jabr w'al-muqâbala*. La palabra álgebra se derivó, por su semejanza sonora, de *al-jabr*.

Características de un algoritmo

- *preciso* (indicar el orden de realización en cada paso),
- *definido* (si se sigue dos veces, obtiene el mismo resultado cada vez),
- *finito* (tiene fin; un número determinado de pasos).

Un algoritmo debe producir un resultado en un tiempo finito. Los métodos que utilizan algoritmos se denominan *métodos algorítmicos*, en oposición a los métodos que implican algún juicio o interpretación que se denominan *métodos heurísticos*. Los métodos algorítmicos se pueden *implementar* en computadoras; sin embargo, los procesos heurísticos no han sido convertidos fácilmente en las computadoras. En los últimos años las técnicas de inteligencia artificial han hecho posible la *implementación* del proceso heurístico en computadoras.

Ejemplos de algoritmos son: instrucciones para montar en una bicicleta, hacer una receta de cocina, obtener el máximo común divisor de dos números, etc. Los algoritmos se pueden expresar por *fórmulas*, *diagramas de flujo* o *N-S* y *pseudocódigos*. Esta última representación es la más utilizada en lenguajes estructurados como C.

2.1.1. Análisis del problema

La primera fase de la resolución de un problema con computadora es el *análisis del problema*. Esta fase requiere una clara definición, donde se contemple exactamente lo que debe hacer el programa y el resultado o solución deseada.

Dado que se busca una solución por computadora, se precisan especificaciones detalladas de entrada y salida. La Figura 2.1 muestra los requisitos que se deben definir en el análisis.

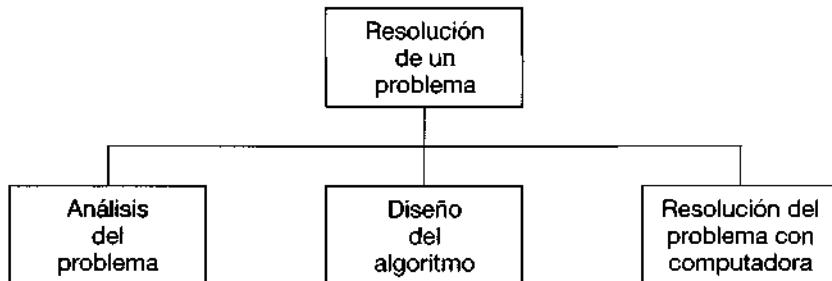


Figura 2.1. Análisis del problema.

Para poder definir bien un problema es conveniente responder a las siguientes preguntas:

- ¿Qué entradas se requieren? (tipo y cantidad).
- ¿Cuál es la salida deseada? (tipo y cantidad).
- ¿Qué método produce la salida deseada?

Problema 2.1

Se desea obtener una tabla con las depreciaciones acumuladas y dos valores reales de cada año de un automóvil comprado en 1.800.000 pesetas en el año 1996, durante los seis años siguientes suponiendo un valor de recuperación o rescate de 120.000. Realizar el análisis del problema, conociendo la fórmula de la depreciación anual constante D para cada año de vida útil.

$$D = \frac{\text{coste} - \text{valor de recuperación}}{\text{vida útil}}$$

$$D = \frac{1.800.000 - 120.000}{6} = \frac{1.680.000}{6} = 280.000$$

Entrada	{ coste original vida útil valor de recuperación
Salida	{ depreciación anual por año depreciación acumulada en cada año valor del automóvil en cada año
Proceso	{ depreciación acumulada cálculo de la depreciación acumulada cada año cálculo del valor del automóvil en cada año

La Tabla 2.1 muestra la salida solicitada.

Tabla 2.1.

Año	Depreciación	Depreción acumulada	Valor anual
1 (1996)	280.000	280.000	1.520.000
2 (1997)	280.000	560.000	1.240.000
3 (1998)	280.000	840.000	960.000
4 (1999)	280.000	1.120.000	680.000
5 (2000)	280.000	1.400.000	400.000
6 (2001)	280.000	2.180.000	120.000

2.1.2. Diseño del algoritmo

En la etapa de análisis del proceso de programación se determina qué hace el programa. En la etapa de diseño se determina cómo hace el programa la tarea solicitada. Los métodos más eficaces para el proceso de diseño se basan en el conocido por *divide y vencerás*. Es decir, la resolución de un problema complejo se realiza dividiendo el problema en subproblemas y a continuación dividir estos subproblemas en otros de nivel más bajo, hasta que pueda ser *implementada* una solución en la computadora. Este método se conoce técnicamente como **diseño descendente** (*top-down*) o **modular**. El proceso de romper el problema en cada etapa y expresar cada paso en forma más detallada se denomina *refinamiento sucesivo*.

Cada subprograma es resuelto mediante un **módulo** (*subprograma*) que tiene un solo punto de entrada y un solo punto de salida.

Cualquier programa bien diseñado consta de un **programa principal** (el módulo de nivel más alto) que llama a subprogramas (módulos de nivel más bajo) que a su vez pueden llamar a otros subprogramas. Los programas estructurados de esta forma se dice que tienen un **diseño modular** y el método de romper el programa en módulos más pequeños se llama **programación modular**. Los módulos pueden ser planeados, codificados, comprobados y depurados independientemente (incluso por diferentes programadores) y a continuación combinarlos entre sí. El proceso implica la ejecución de los siguientes pasos hasta que el programa se termina:

1. Programar un módulo.
2. Comprobar el módulo.

3. Si es necesario, depurar el módulo.
4. Combinar el módulo con los módulos anteriores.

El proceso que convierte los resultados del análisis del problema en un diseño modular con refinamientos sucesivos que permitan una posterior traducción a un lenguaje se denomina **diseño del algoritmo**.

El diseño del algoritmo es independiente del lenguaje de programación en el que se vaya a codificar posteriormente.

2.1.3. Herramientas de programación

Las dos herramientas más utilizadas comúnmente para diseñar algoritmos son: *diagramas de flujo* y *pseudocódigo*.

Diagramas de flujo

Un **diagrama de flujo** (*flowchart*) es una representación gráfica de un algoritmo. Los símbolos utilizados han sido normalizados por el Instituto Norteamericano de Normalización (ANSI), y los más frecuentemente empleados se muestran en la Figura 2.2, junto con una plantilla utilizada para el dibujo de los diagramas de flujo (Fig. 2.3). En la Figura 2.4 se representa el diagrama de flujo que resuelve el Problema 2.1.

Pseudocódigo

El **pseudocódigo** es una herramienta de programación en la que las instrucciones se escriben en palabras similares al inglés o español, que facilitan tanto la escritura como la lectura de programas. En esencia, el pseudocódigo se puede definir como *un lenguaje de especificaciones de algoritmos*.

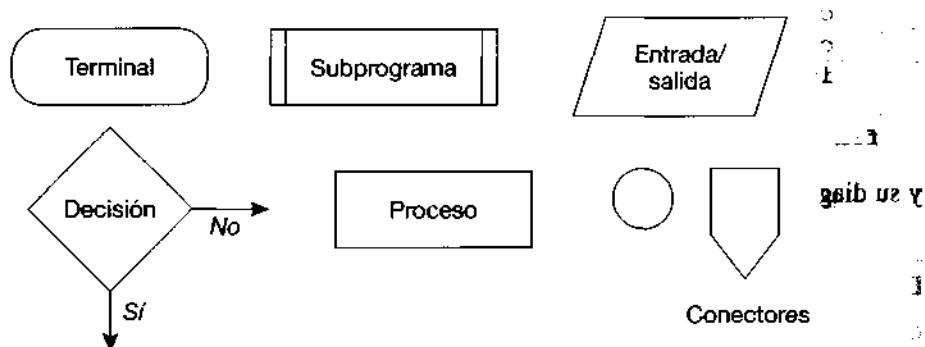


Figura 2.2. Símbolos más utilizados en los diagramas de flujo.

Aunque no existen reglas para escritura del pseudocódigo en español, se ha recogido una notación estándar que se utilizará en el libro y que ya es muy empleada en los libros de programación en español³. Las palabras reservadas básicas se representarán en letras negritas minúsculas. Estas palabras

³ Para mayor ampliación sobre el *pseudocódigo*, puede consultar, entre otras, algunas de estas obras: *Fundamentos de programación*, Luis Joyanes, 2.^a edición, 1997; *Metodología de la programación*, Luis Joyanes, 1986; *Problemas de Metodología de la programación*, Luis Joyanes, 1991 (todas ellas publicadas en McGraw-Hill, Madrid), así como *Introducción a la programación*, de Clavel y Biondi, Barcelona: Masson, 1987, o bien *Introducción a la programación y a las estructuras de datos*, de Braunstein y Groia, Buenos Aires: Editorial Eudeba, 1986. Para una formación práctica puede consultar: *Fundamentos de programación: Libro de problemas*, de Luis Joyanes, Luis Rodríguez y Matilde Fernández, en McGraw-Hill (Madrid, 1998).

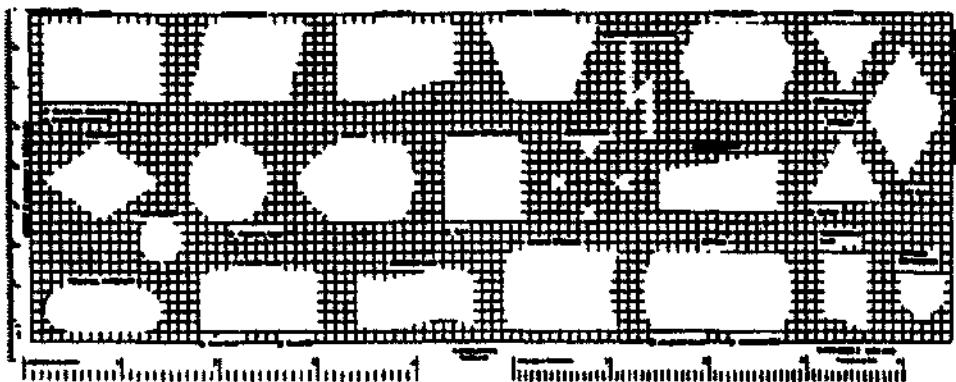


Figura 2.3. Plantilla para dibujo de diagramas de flujo.

son traducción libre de palabras reservadas de lenguajes como C, Pascal, etc. Más adelante se indicarán los pseudocódigos fundamentales a utilizar en esta obra.

El pseudocódigo que resuelve el Problema 2.1 es:

```

Previsiones de depreciacion
Introducir coste
    vida útil
    valor final de rescate (recuperación)
imprimir cabeceras
Establecer el valor inicial del Año
Calcular depreciación
mientras valor año <= vida útil hacer
    calcular depreciación acumulada
    calcular valor actual
    imprimir una línea en la tabla
    incrementar el valor del año
fin de mientras

```

y su diagrama de flujo aparece en la Figura 2.4.

Ejemplo 2.1

Calcular la paga neta de un trabajador conociendo el número de horas trabajadas, la tarifa horaria y la tasa de impuestos.

Algoritmo

1. Leer Horas, Tarifa, tasa
2. Calcular PagaBruta = Horas * Tarifa
3. Calcular Impuestos = PagaBruta * Tasa
4. Calcular PagaNeta = PagaBruta - Impuestos
5. Visualizar PagaBruta, Impuestos, PagaNeta

Ejemplo 2.2

Calcular el valor de la suma $1+2+3+\dots+100$.

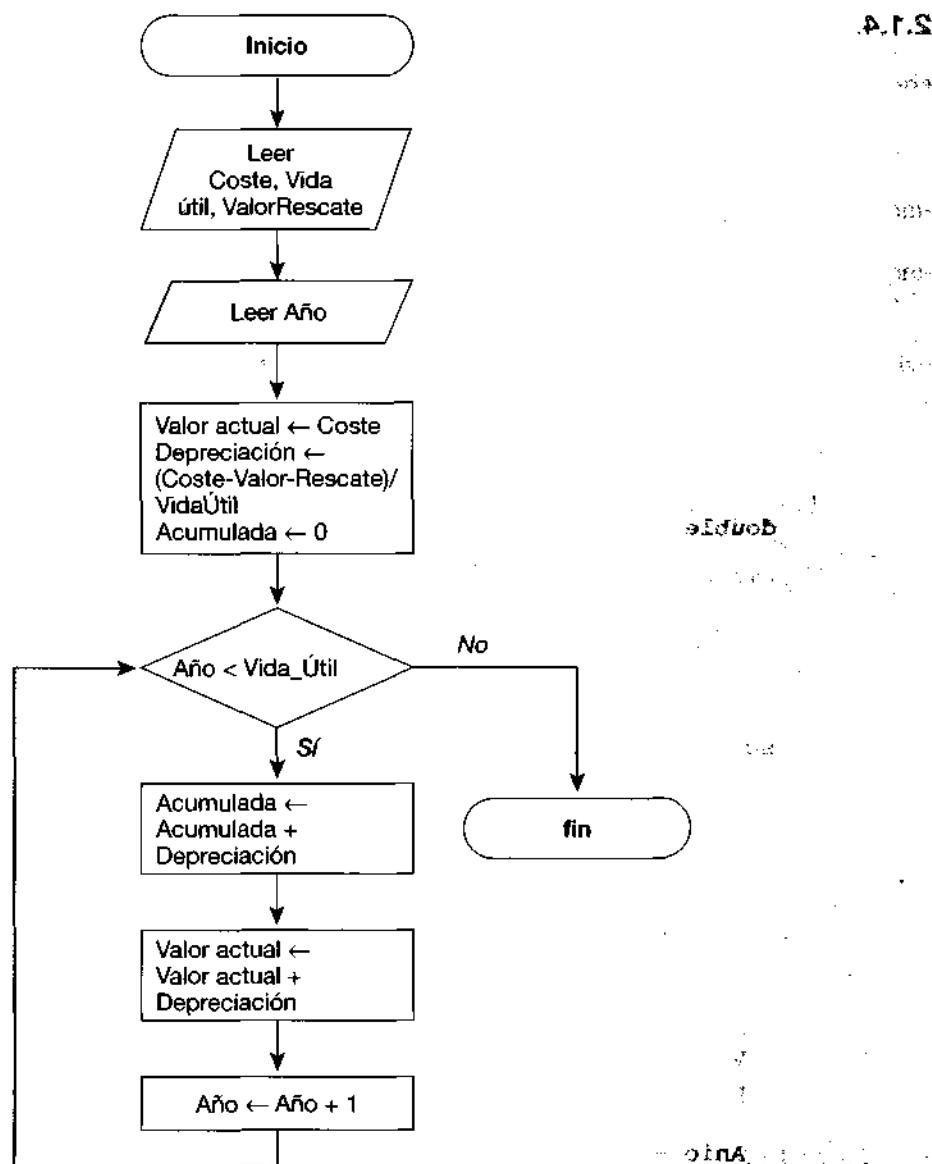


Figura 2.4. Diagrama de flujo (Problema 2.1).

Algoritmo

Se utiliza una variable Contador como un contador que genere los sucesivos números enteros, y Suma para almacenar las sumas parciales 1,1+2,1+2+3...

1. Establecer Contador a 1
2. Establecer Suma a 0
3. **mientras** Contador ≤ 100 **hacer**
 - Sumar Contador a Suma
 - Incrementar Contador en 1**fin-mientras**
4. Visualizar Suma

2.1.4. Codificación de un programa

Codificación es la escritura en un lenguaje de programación de la representación del algoritmo desarrollada en las etapas precedentes. Dado que el diseño de un algoritmo es independiente del lenguaje de programación utilizado para su implementación, el código puede ser escrito con igual facilidad en un lenguaje o en otro.

Para realizar la conversión del algoritmo en programa se deben sustituir las palabras reservadas en español por sus homónimos en inglés, y las operaciones/instrucciones indicadas en lenguaje natural expresarlas en el lenguaje de programación correspondiente.

```
/*
Este programa escrito en "C" obtiene una tabla de depreciaciones
acumuladas y valores reales de cada año de un determinado producto
*/
#include <stdio.h> void main()
{
    double Coste, Depreciación,
            Valor_Recuperación,
            Valor_actual,
            Acumulado,
            Valor_Anual;
    int Anio, Vida_útil;
    puts("Introduzca coste, valor recuperación y vida útil");
    scanf("%lf %lf %lf",&Coste,&Valor_Recuperación,&Vida_Útil);
    puts("Introduzca año actual");
    scanf("%d",&Anio);
    Valor_Actual = Coste;
    Depreciación = (Coste-Valor_Recuperación)/Vida_Útil;
    Acumulado = 0;
    puts("Año Depreciación Dep. Acumulada");
    while (Anio < Vida_Útil)
    {
        Acumulado = Acumulado + Depreciación;
        Valor_Actual = Valor_Actual - Depreciación;
        printf("Año: %d, Depreciación:%.2lf, %.2lf Acumulado",
               Anio,Depreciación,Acumulado);
        Anio = Anio + 1;
    }
}
```

Documentación interna

Como se verá más tarde, la documentación de un programa se clasifica en *interna* y *externa*. La *documentación interna* es la que se incluye dentro del código del programa fuente mediante comentarios que ayudan a la comprensión del código. Todas las líneas de programas que comiencen con un símbolo /* son *comentarios*. El programa no los necesita y la computadora los ignora. Estas líneas de comentarios sólo sirven para hacer los programas más fáciles de comprender. El objetivo del programador debe ser escribir códigos sencillos y limpios.

Debido a que las máquinas actuales soportan grandes memorias (256 MB o 512 MB de memoria central mínima en computadoras personales) no es necesario recurrir a técnicas de ahorro de memoria, por lo que es recomendable que incluya el mayor número de comentarios posibles, pero, eso sí, que sean significativos.

2.1.5. Compilación y ejecución de un programa

Una vez que el algoritmo se ha convertido en un programa fuente, es preciso introducirlo en memoria mediante el teclado y almacenarlo posteriormente en un disco. Esta operación se realiza con un programa editor, posteriormente el programa fuente se convierte en un *archivo de programa* que se guarda (graba) en disco.

El **programa fuente** debe ser traducido a lenguaje máquina, este proceso se realiza con el compilador y el sistema operativo que se encarga prácticamente de la compilación.

Si tras la compilación se presentan errores (*errores de compilación*) en el programa fuente, es preciso volver a editar el programa, corregir los errores y compilar de nuevo. Este proceso se repite hasta que no se producen errores, obteniéndose el **programa objeto** que todavía no es ejecutable directamente. Suponiendo que no existen errores en el programa fuente, se debe instruir al sistema operativo para que realice la fase de **montaje o enlace** (*link*), carga, del programa objeto con las librerías del programa del compilador. El proceso de montaje produce un **programa ejecutable**. La Figura 2.5 describe el proceso completo de compilación/ejecución de un programa.

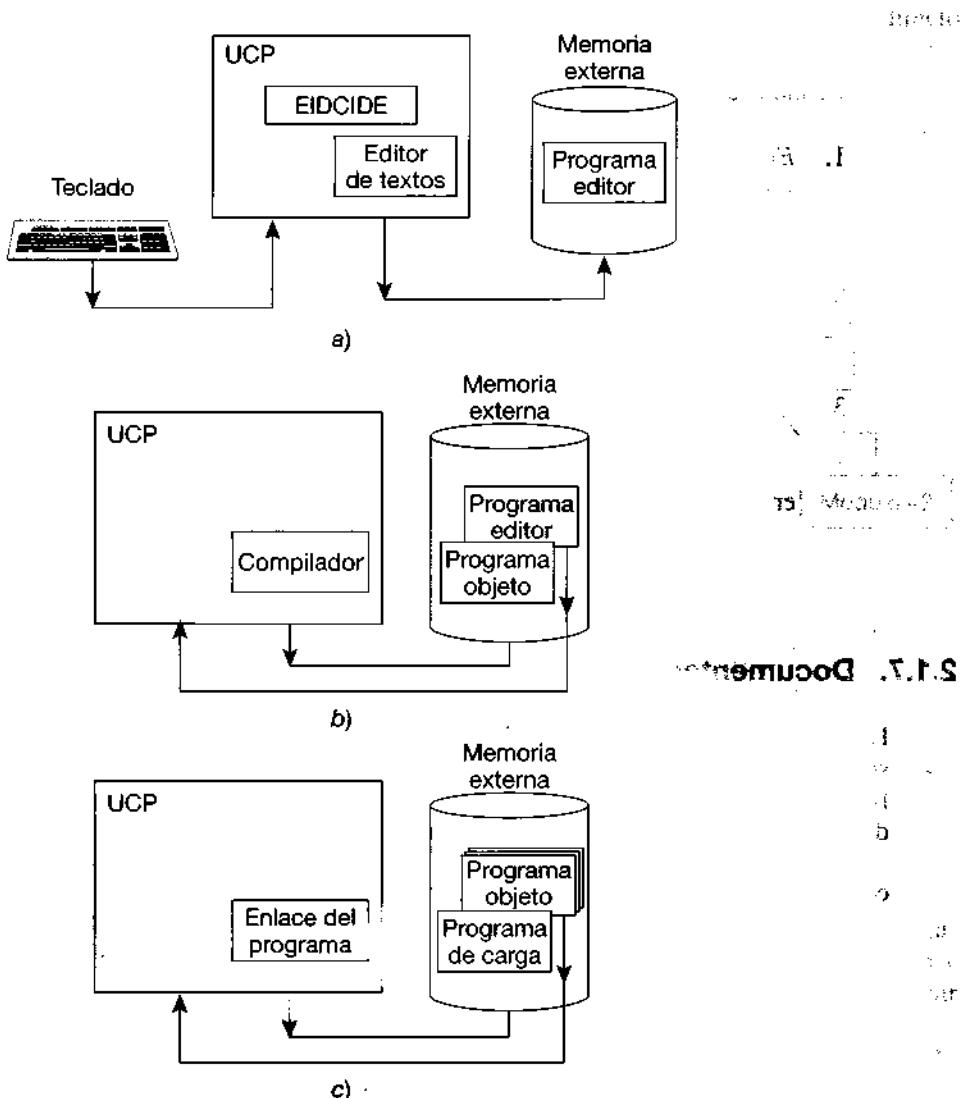


Figura 2.5. Fases de la compilación/ejecución de un programa: a) edición; b) compilación; c) montaje o enlace.

Cuando el programa ejecutable se ha creado, se puede ya ejecutar (correr o rodar) desde el sistema operativo con sólo teclear su nombre (en el caso de DOS). Suponiendo que no existen errores durante la ejecución (llamados **errores en tiempo de ejecución**), se obtendrá la salida de resultados del programa.

Las instrucciones u órdenes para compilar y ejecutar un programa en C puede variar según el tipo de compilador. Así el proceso de Visual C++ 6 es diferente de C bajo UNIX o bajo Linux.

2.1.6. Verificación y depuración de un programa

La **verificación** de un programa es el proceso de ejecución del programa con una amplia variedad de datos de entrada, llamados *datos de test* o *prueba*, que determinarán si el programa tiene errores («bugs»). Para realizar la verificación se debe desarrollar una amplia gama de datos de test: valores normales de entrada, valores extremos de entrada que comprueben los límites del programa y valores de entrada que comprueben aspectos especiales del programa.

La **depuración** es el proceso de encontrar los errores del programa y corregir o eliminar dichos errores.

Cuando se ejecuta un programa se pueden producir tres tipos de errores:

1. *Errores de compilación.* Se producen normalmente por un uso incorrecto de las reglas del lenguaje de programación y suelen ser *errores de sintaxis*. Si existe un error de sintaxis, la computadora no puede comprender la instrucción, no se obtendrá el programa objeto y el compilador imprimirá una lista de todos los errores encontrados durante la compilación.
2. *Errores de ejecución.* Estos errores se producen por instrucciones que la computadora puede comprender pero no ejecutar. Ejemplos típicos son: división por cero y raíces cuadradas de números negativos. En estos casos se detiene la ejecución del programa y se imprime un mensaje de error.
3. *Errores lógicos.* Se producen en la lógica del programa y la fuente del error suele ser el diseño del algoritmo. Estos errores son los más difíciles de detectar, ya que el programa puede funcionar y no producir errores de compilación ni de ejecución, y sólo puede advertir el error por la obtención de resultados incorrectos. En este caso se debe volver a la fase de diseño del algoritmo, modificar el algoritmo, cambiar el programa fuente y compilar y ejecutar una vez más.

2.1.7. Documentación y mantenimiento

La documentación de un problema consta de las descripciones de los pasos a dar en el proceso de resolución de un problema. La importancia de la documentación debe ser destacada por su decisiva influencia en el producto final. Programas pobremente documentados son difíciles de leer, más difíciles de depurar y casi imposibles de mantener y modificar.

La documentación de un programa puede ser *interna* y *externa*. La *documentación interna* es la contenida en líneas de comentarios. La *documentación externa* incluye análisis, diagramas de flujo y/o pseudocódigos, manuales de usuario con instrucciones para ejecutar el programa y para interpretar los resultados.

La documentación es vital cuando se desea corregir posibles errores futuros o bien cambiar el programa. Tales cambios se denominan *mantenimiento del programa*. Después de cada cambio la documentación debe ser actualizada para facilitar cambios posteriores. Es práctica frecuente numerar las sucesivas versiones de los programas 1.0, 1.1, 2.0, 2.1, etc. (Si los cambios introducidos son importantes, se varía el primer dígito [1.0, 2.0,...], en caso de pequeños cambios sólo se varía el segundo dígito [2.0, 2.1...].)

2.2. PROGRAMACIÓN MODULAR

E.S.

La *programación modular* es uno de los métodos de diseño más flexible y potentes para mejorar la productividad de un programa. En programación modular el programa se divide en *módulos* (partes independientes), cada una de las cuales ejecuta una única actividad o tarea y se codifican independientemente de otros módulos. Cada uno de estos módulos se analizan, codifican y ponen a punto por separado.

Cada programa contiene un módulo denominado *programa principal*, que controla todo lo que sucede; se transfiere el control a *submódulos* (posteriormente se denominarán *subprogramas*), de modo que ellos puedan ejecutar sus funciones; sin embargo, cada submódulo devuelve el control al módulo principal cuando se haya completado su tarea. Si la tarea asignada a cada submódulo es demasiado compleja, éste deberá romperse en otros módulos más pequeños. El proceso sucesivo de subdivisión de módulos continúa hasta que cada módulo tenga solamente una tarea específica que ejecutar. Esta tarea puede ser *entrada, salida, manipulación de datos, control de otros módulos* o alguna *combinación de éstos*. Un módulo puede transferir temporalmente (*bifurcar*) el control a otro módulo; sin embargo, cada módulo debe eventualmente devolver el control al módulo del cual se recibe originalmente el control.

Los módulos son independientes en el sentido en que ningún módulo puede tener acceso directo a cualquier otro módulo excepto el módulo al que llama y sus propios submódulos. Sin embargo, los resultados producidos por un módulo pueden ser utilizados por cualquier otro módulo cuando se transfiera a ellos el control.

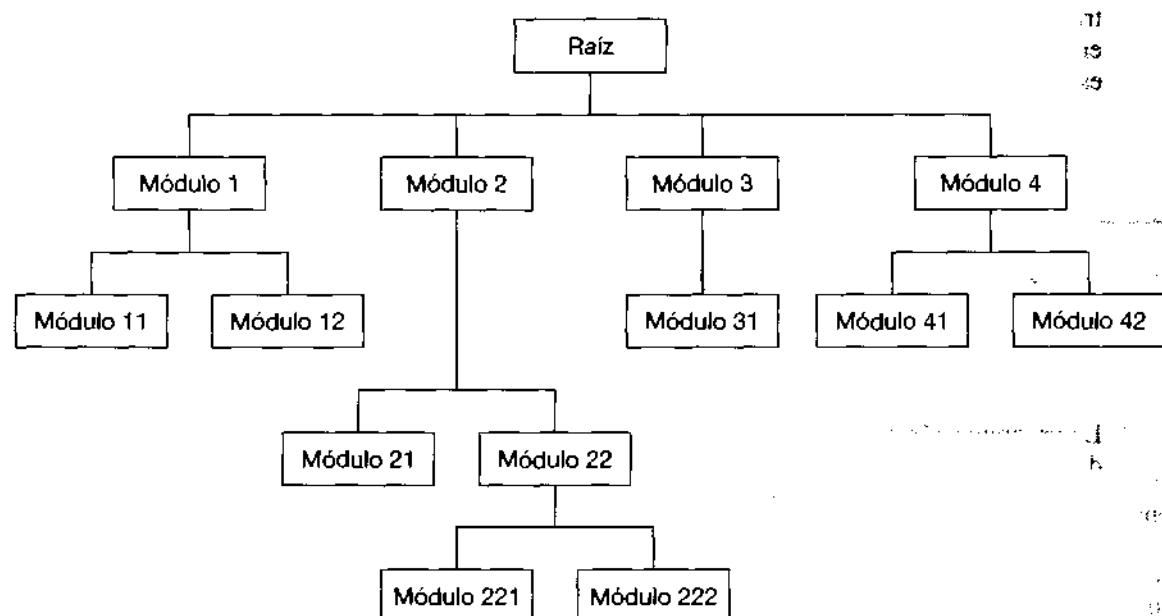


Figura 2.6. Programación modular.

S.3.5. Diseño b

Dado que los módulos son independientes, diferentes programadores pueden trabajar simultáneamente en diferentes partes del mismo programa. Esto reducirá el tiempo del diseño del algoritmo y posterior codificación del programa. Además, un módulo se puede modificar radicalmente sin afectar a otros módulos, incluso sin alterar su función principal.

La descomposición de un programa en módulos independientes más simples se conoce también como el método de «divide y vencerás» (*divide and conquer*). Se diseña cada módulo con independencia de los demás, y siguiendo un método ascendente o descendente se llegará hasta la descomposición final del problema en módulos en forma jerárquica.

2.3. PROGRAMACIÓN ESTRUCTURADA

Los términos *programación modular*, *programación descendente* y *programación estructurada* se introdujeron en la segunda mitad de la década de los sesenta y a menudo sus términos se utilizan como sinónimos aunque no significan lo mismo. La programación modular y descendente ya se ha examinado anteriormente. La *programación estructurada* significa escribir un programa de acuerdo a las siguientes reglas:

- El programa tiene un diseño modular.
- Los módulos son diseñados de modo descendente.
- Cada módulo se codifica utilizando las tres estructuras de control básicas: *secuencia*, *selección* y *repeticIÓN*.

Si está familiarizado con lenguajes como BASIC, Pascal, FORTRAN o C, la programación estructurada significa también *programación sin GOTO* (C no requiere el uso de la sentencia GOTO).

El término *programación estructurada* se refiere a un conjunto de técnicas que han ido evolucionando desde los primeros trabajos de Edgar Dijkstra. Estas técnicas aumentan considerablemente la productividad del programa reduciendo en elevado grado el tiempo requerido para escribir, verificar, depurar y mantener los programas. La programación estructurada utiliza un número limitado de estructuras de control que minimizan la complejidad de los programas y, por consiguiente, reducen los errores; hace los programas más fáciles de escribir, verificar, leer y mantener. Los programas deben estar dotados de una estructura.

La *programación estructurada* es el conjunto de técnicas que incorporan:

- *recursos abstractos*,
- *diseño descendente (top-down)*,
- *estructuras básicas*.

2.3.1. Recursos abstractos

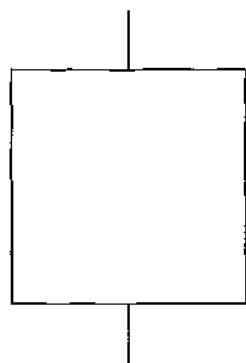
La programación estructurada se auxilia de los recursos abstractos en lugar de los recursos concretos de que dispone un determinado lenguaje de programación.

Descomponer un programa en términos de recursos abstractos —según Dijkstra— consiste en descomponer una determinada acción compleja en términos de un número de acciones más simples capaces de ejecutarlas o que constituyan instrucciones de computadoras disponibles.

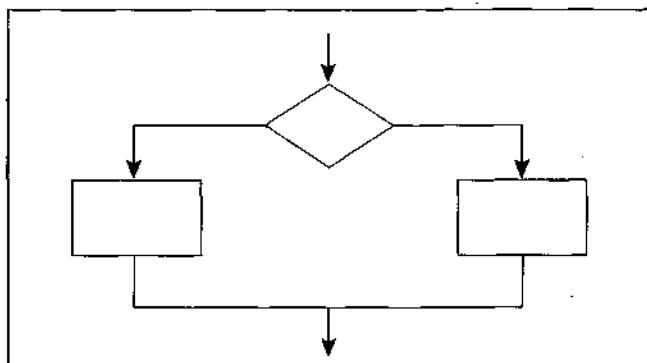
2.3.2. Diseño descendente (*top-down*)

El **diseño descendente** (*top-down*) es el proceso mediante el cual un problema se descompone en una serie de niveles o pasos sucesivos de refinamiento (*stepwise*). La metodología descendente consiste en efectuar una relación entre las sucesivas etapas de estructuración de modo que se relacionasen unas con otras mediante entradas y salidas de información. Es decir, se descompone el problema en etapas o estructuras jerárquicas, de forma que se puede considerar cada estructura desde dos puntos de vista: *¿qué hace?* y *¿cómo lo hace?*

Si se considera un nivel *n* de refinamiento, las estructuras se consideran de la siguiente manera:



Nivel n : desde el exterior
«¿lo que hace?»



Nivel $n + 1$: Vista desde el interior
«¿cómo lo hace?»

El diseño descendente se puede ver en la Figura 2.7.

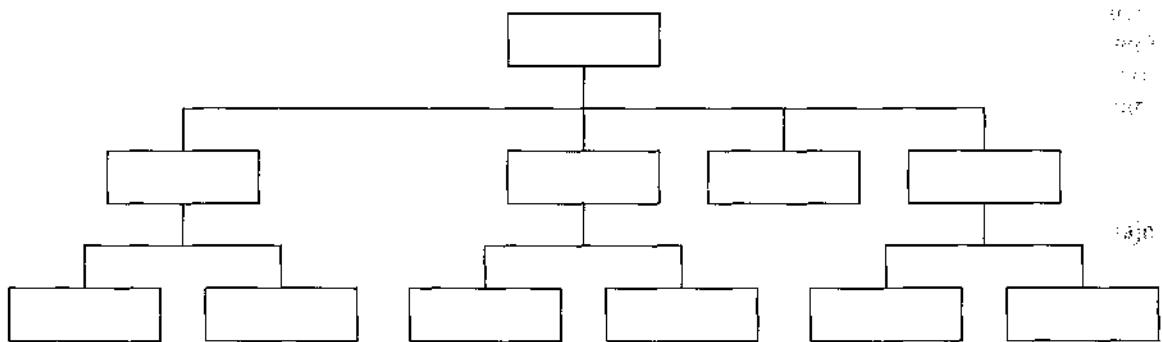


Figura 2.7. Diseño descendente.

2.3.3. Estructuras de control

Las *estructuras de control* de un lenguaje de programación son métodos de especificar el orden en que las instrucciones de un algoritmo se ejecutarán. El orden de ejecución de las sentencias (lenguaje) o instrucciones determinan el *flujo de control*. Estas estructuras de control son, por consiguiente, fundamentales en los lenguajes de programación y en los diseños de algoritmos, especialmente los pseudocódigos.

Las tres estructuras de control básicas son:

- *secuencia*
- *selección*
- *repetición*

y se estudian en los Capítulos 4 y 5.

La programación estructurada hace los programas más fáciles de escribir, verificar, leer y mantener; utiliza un número limitado de estructuras de control que minimizan la complejidad de los problemas.

2.3.4. Teorema de la programación estructurada: estructuras básicas

En mayo de 1966, Böhm y Jacopini demostraron que *un programa propio* puede ser escrito utilizando solamente tres tipos de estructuras de control.

- *secuenciales,*
- *selectivas,*
- *repetitivas.*

Un programa se define como **propio** si cumple las siguientes características:

- *Posee un solo punto de entrada y uno de salida o fin para control del programa.*
- *Existen caminos desde la entrada hasta la salida que se pueden seguir y que pasan por todas las partes del programa.*
- *Todas las instrucciones son ejecutables y no existen lazos o bucles infinitos (sin fin).*

Los Capítulos 4 y 5 se dedican al estudio de las estructuras de control selectivas y repetitivas.

■ La programación estructurada significa:

- El programa completo tiene un diseño modular.
- Los módulos se diseñan con metodología descendente (puede hacerse también ascendente).
- Cada módulo se codifica utilizando las tres estructuras de control básicas: secuenciales, selectivas y repetitivas (ausencia total de sentencias GOTO).
- *Estructuración y modularidad* son conceptos complementarios (se solapan).

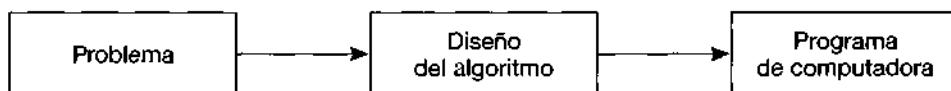
2.4. CONCEPTO Y CARACTERÍSTICAS DE ALGORITMOS

El objetivo fundamental de este texto es enseñar a resolver problemas mediante una computadora. El programador de computadora es antes que nada una persona que resuelve problemas, por lo que para llegar a ser un programador eficaz se necesita aprender a resolver problemas de un modo riguroso y sistemático. A lo largo de todo este libro nos referiremos a la *metodología necesaria para resolver problemas mediante programas*, concepto que se denomina **metodología de la programación**. El eje central de esta metodología es el concepto, ya tratado, de algoritmo.

Un algoritmo es un método para resolver un problema. Aunque la popularización del término ha llegado con el advenimiento de la era informática, **algoritmo** proviene de *Mohammed al-Khawārizmī*, matemático persa que vivió durante el siglo IX y alcanzó gran reputación por el enunciado de las reglas paso a paso para sumar, restar, multiplicar y dividir números decimales; la traducción al latín del apellido en la palabra *algorismus* derivó posteriormente en algoritmo. Euclides, el gran matemático griego (del siglo IV a.C.) que inventó un método para encontrar el máximo común divisor de dos números, se considera con Al-Khawārizmī el otro gran padre de la algoritmia (ciencia que trata de los algoritmos).

El profesor Niklaus Wirth —inventor de Pascal, Modula-2 y Oberon— tituló uno de sus más famosos libros, *Algoritmos + Estructuras de datos = Programas*, significándonos que sólo se puede llegar a realizar un buen programa con el diseño de un algoritmo y una correcta estructura de datos. Esta ecuación será una de las hipótesis fundamentales consideradas en esta obra.

La resolución de un problema exige el diseño de un algoritmo que resuelva el problema propuesto.

**Figura 2.8.** Resolución de un problema.

Los pasos para la resolución de un problema son:

1. *Diseño del algoritmo*, que describe la secuencia ordenada de pasos —sin ambigüedades— que conducen a la solución de un problema dado. (*Análisis del problema y desarrollo del algoritmo.*)
2. Expressar el algoritmo como un *programa* en un lenguaje de programación adecuado. (*Fase de codificación.*)
3. *Ejecución y validación* del programa por la computadora.

Para llegar a la realización de un programa es necesario el diseño previo de un algoritmo, de modo que sin algoritmo no puede existir un programa.

Los algoritmos son independientes tanto del lenguaje de programación en que se expresan como de la computadora que los ejecuta. En cada problema el algoritmo se puede expresar en un lenguaje diferente de programación y ejecutarse en una computadora distinta; sin embargo, el algoritmo será siempre el mismo. Así, por ejemplo, en una analogía con la vida diaria, una receta de un plato de cocina se puede expresar en español, inglés o francés, pero cualquiera que sea el lenguaje, los pasos para la elaboración del plato se realizarán sin importar el idioma del cocinero.

En la ciencia de la computación y en la programación, los algoritmos son más importantes que los lenguajes de programación o las computadoras. Un lenguaje de programación es tan sólo un medio para expresar un algoritmo y una computadora es sólo un procesador para ejecutarlo. Tanto el lenguaje de programación como la computadora son los medios para obtener un fin: conseguir que el algoritmo se ejecute y se efectúe el proceso correspondiente.

Dada la importancia del algoritmo en la ciencia de la computación, un aspecto muy importante será *el diseño de algoritmos*. A la enseñanza y práctica de esta tarea se dedica gran parte de este libro.

El diseño de la mayoría de los algoritmos requiere creatividad y conocimientos profundos de la técnica de la programación. En esencia, *la solución de un problema se puede expresar mediante un algoritmo*.

2.4.1. Características de los algoritmos

Las características fundamentales que debe cumplir todo algoritmo son:

- Un algoritmo debe ser *preciso* e indicar el orden de realización de cada paso.
- Un algoritmo debe estar *definido*. Si se sigue un algoritmo dos veces, se debe obtener el mismo resultado cada vez.
- Un algoritmo debe ser *finito*. Si se sigue un algoritmo, se debe terminar en algún momento; o sea, debe tener un número finito de pasos.

La definición de un algoritmo debe describir tres partes: *Entrada*, *Proceso* y *Salida*. En el algoritmo de receta de cocina citado anteriormente se tendrá:

Entrada: ingredientes y utensilios empleados.

Proceso: elaboración de la receta en la cocina.

Salida: terminación del plato (por ejemplo, cordero).

Ejemplo 2.3

Un cliente ejecuta un pedido a una fábrica. La fábrica examina en su banco de datos la ficha del cliente, si el cliente es solvente entonces la empresa acepta el pedido; en caso contrario, rechazar el pedido. Redactar el algoritmo correspondiente.

Los pasos del algoritmo son:

1. Inicio.
2. Leer el pedido.
3. Examinar la ficha del cliente.
4. Si el cliente es solvente, aceptar pedido; en caso contrario, rechazar pedido.
5. Fin.

Ejemplo 2.4

Se desea diseñar un algoritmo para saber si un número es primo o no.

Un número es primo si sólo puede dividirse por sí mismo y por la unidad (es decir, no tiene más divisores que él mismo y la unidad). Por ejemplo, 9, 8, 6, 4, 12, 16, 20, etc., no son primos, ya que son divisibles por números distintos a ellos mismos y a la unidad. Así, 9 es divisible por 3, 8 lo es por 2, etc. El algoritmo de resolución del problema pasa por dividir sucesivamente el número por 2, 3, 4..., etc.

1. Inicio.
2. Poner X igual a 2 ($X = 2$, X variable que representa a los divisores del número que se busca N).
3. Dividir N por X (N/X).
4. Si el resultado de N/X es entero, entonces N no es un número primo y bifurcar al punto 7; en caso contrario, continuar el proceso.
5. Suma 1 a X ($X \leftarrow X + 1$).
6. Si X es igual a N, entonces N es un número primo; en caso contrario, bifurcar al punto 3.
7. Fin.

Por ejemplo, si N es 131, los pasos anteriores serían:

1. Inicio.
2. $X = 2$.
3. $131/X$. Como el resultado no es entero, se continúa el proceso.
5. $X \leftarrow 2 + 1$, luego $X = 3$.
6. Como X no es 131, se continúa el proceso.
3. $131/X$ resultado no es entero.
5. $X \leftarrow 3 + 1$, $X = 4$.
6. Como X no es 131 se continúa el proceso.
3. $131/X\dots$, etc.
7. Fin.

Ejemplo 2.5

Realizar la suma de todos los números pares entre 2 y 1.000.

El problema consiste en sumar $2 + 4 + 6 + 8 \dots + 1.000$. Utilizaremos las palabras SUMA y NÚMERO (*variables*, serán denominadas más tarde) para representar las sumas sucesivas $(2+4)$, $(2+4+6)$, $(2+4+6+8)$, etc. La solución se puede escribir con el siguiente algoritmo:

1. Inicio.
2. Establecer SUMA a 0.
3. Establecer NÚMERO a 2.
4. Sumar NÚMERO a SUMA. El resultado será el nuevo valor de la suma (SUMA).
5. Incrementar NÚMERO en 2 unidades.
6. Si NÚMERO = < 1.000 bifurcar al paso 4; en caso contrario, escribir el último valor de SUMA y terminar el proceso.
7. Fin.

2.4.2. Diseño del algoritmo

Una computadora no tiene capacidad para solucionar problemas más que cuando se le proporcionan los sucesivos pasos a realizar. Estos pasos sucesivos que indican las instrucciones a ejecutar por la máquina constituyen, como ya conocemos, el *algoritmo*.

La información proporcionada al algoritmo constituye su *entrada* y la información producida por el algoritmo constituye su *salida*.

Los problemas complejos se pueden resolver más eficazmente con la computadora cuando se rompen en subproblemas que sean más fáciles de solucionar que el original. Este método se suele denominar *divide y vencerás* (*divide and conquer*) y consiste en dividir un problema complejo en otros más simples. Así, el problema de encontrar la superficie y la longitud de un círculo se puede dividir en tres problemas más simples o *subproblemas* (Figura 2.9).

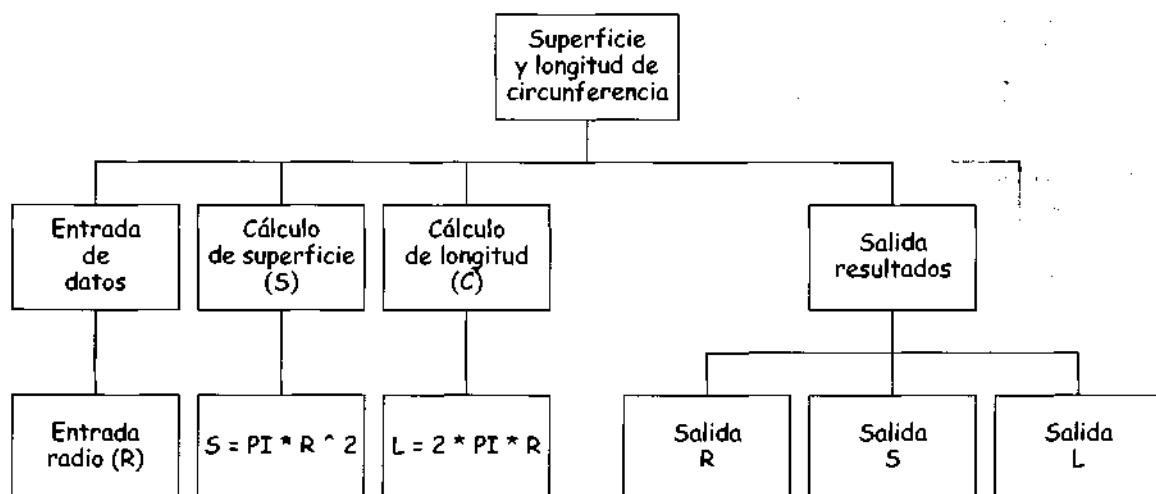


Figura 2.9. Refinamiento de un algoritmo.

La descomposición del problema original en subproblemas más simples y a continuación dividir estos subproblemas en otros más simples que pueden ser implementados para su solución en la computadora se denomina *diseño descendente (top-down design)*. Normalmente los pasos diseñados en el primer esbozo del algoritmo son incompletos e indicarán sólo unos pocos pasos (un máximo de doce aproximadamente). Tras esta primera descripción, éstos se amplían en una descripción más detallada con más pasos específicos. Este proceso se denomina *refinamiento del algoritmo (stepwise refinement)*. Para problemas complejos se necesitan con frecuencia diferentes *niveles de refinamiento* antes de que se pueda obtener un algoritmo claro, preciso y completo.

El problema de cálculo de la circunferencia y superficie de un círculo se puede descomponer en subproblemas más simples: (1) leer datos de entrada, (2) calcular superficie y longitud de circunferencia y (3) escribir resultados (datos de salida).

Subproblema	Refinamiento
leer radio	leer radio
calcular superficie	superficie = 3.141592 * radio ^ 2
calcular circunferencia	circunferencia = 2 * 3.141592 * radio
escribir resultados	escribir radio, circunferencia, superficie

Las ventajas más importantes del diseño descendente son:

- El problema se comprende más fácilmente al dividirse en partes más simples denominadas *módulos*.
- Las modificaciones en los módulos son más fáciles.
- La comprobación del problema se puede verificar fácilmente.

Tras los pasos anteriores (*diseño descendente* y *refinamiento por pasos*) es preciso representar el algoritmo mediante una determinada herramienta de programación: *diagrama de flujo*, *pseudocódigo* o *diagrama N-S*.

Así pues, el diseño del algoritmo se descompone en las fases recogidas en la Figura 2.10.

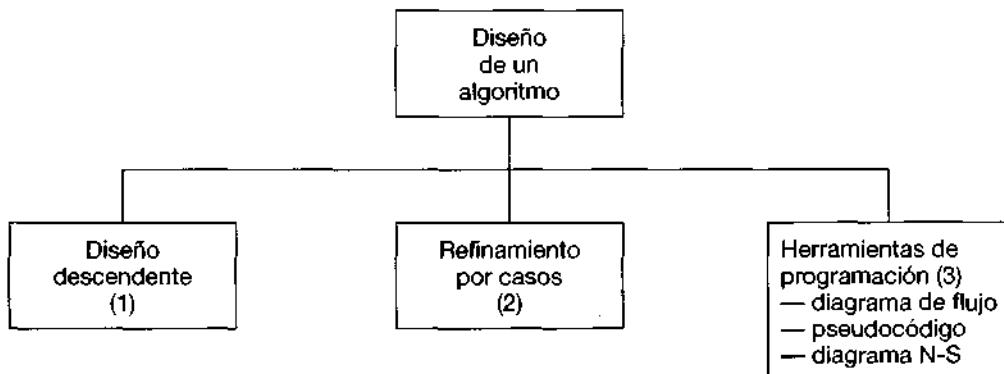


Figura 2.10. Fases del diseño de un algoritmo.

2.5. ESCRITURA DE ALGORITMOS

Como ya se ha comentado anteriormente, el sistema para describir («escribir») un algoritmo consiste en realizar una descripción paso a paso con un lenguaje natural del citado algoritmo. Recordemos que

un algoritmo es un método o conjunto de reglas para solucionar un problema. En cálculos elementales estas reglas tienen las siguientes propiedades:

- deben estar seguidas de alguna secuencia definida de pasos hasta que se obtenga un resultado coherente,
- sólo puede ejecutarse una operación a la vez.

El flujo de control usual de un algoritmo es secuencial; consideremos el algoritmo que responde a la pregunta

¿Qué hacer para ver la película Harry Potter?

se pide

La respuesta es muy sencilla y puede ser descrita en forma de algoritmo general de modo similar a:

```
ir al cine
comprar una entrada (billete o ticket)
ver la película
regresan a casa
```

a uno

El algoritmo consta de cuatro acciones básicas, cada una de las cuales debe ser ejecutada antes de realizar la siguiente. En términos de computadora, cada acción se codificará en una o varias sentencias que ejecutan una tarea particular.

El algoritmo descrito es muy sencillo; sin embargo, como ya se ha indicado en párrafos anteriores, el algoritmo general se descompondrá en pasos más simples en un procedimiento denominado *refinamiento sucesivo*, ya que cada acción puede descomponerse a su vez en otras acciones simples. Así, por ejemplo, un primer refinamiento del algoritmo ir al cine se puede describir de la forma siguiente:

1. **inicio**
2. ver la cartelera de cines en el periódico
3. **si** no proyectan "Harry Potter" **entonces**
 - 3.1. decidir otra actividad
 - 3.2. bifurcar al paso 7
 - sí_no**
 - 3.3. ir al cine
 - fin_si**
4. **si** hay cola **entonces**
 - 4.1. ponerse en ella
 - 4.2. **mientras** haya personas delante **hacer**
 - 4.2.1. avanzar en la cola**fin_mientras**
 - fin_si**
5. **si** hay localidades **entonces**
 - 5.1. comprar una entrada
 - 5.2. pasar a la sala
 - 5.3. localizar la(s) butaca(s)
 - 5.4. **mientras** proyectan la película **hacer**
 - 5.4.1. ver la película**fin_mientras**
 - 5.5. abandonar el cine
 - sí_no**
 - 5.6. refunfuñar
 - fin_si**
6. volver a casa
7. **fin**

En el algoritmo anterior existen diferentes aspectos a considerar. En primer lugar, ciertas palabras reservadas se han escrito deliberadamente en negrita (**mientras**, **sí no**; etc.). Estas palabras describen las estructuras de control fundamentales y procesos de toma de decisión en el algoritmo. Estas incluyen los conceptos importantes de *selección* (expresadas por **si-entonces-sí_no if-then-else**) y de *repetición* (expresadas con **mientras-hacer** o a veces **repetir-hasta** e **iterar-fin_iterar**, en inglés, **while-do** y **repeat-until**) que se encuentran en casi todos los algoritmos, especialmente los de proceso de datos. La capacidad de decisión permite seleccionar alternativas de acciones a seguir o bien la repetición una y otra vez de operaciones básicas.

si proyectan la película seleccionada ir al cine
sí_no ver la televisión, ir al fútbol o leer el periódico

cont.

mientras haya personas en la cola, ir avanzando repetidamente
hasta llegar a la taquilla

cont.

Otro aspecto a considerar es el método elegido para describir los algoritmos: empleo de *indentación* (sangrado o justificación) en escritura de algoritmos. En la actualidad es tan importante la escritura de programa como su posterior lectura. Ello se facilita con la *indentación* de las acciones interiores a las estructuras fundamentales citadas: selectivas y repetitivas. A lo largo de todo el libro la indentación o sangrado de los algoritmos será norma constante.

Para terminar estas consideraciones iniciales sobre algoritmos, describiremos las acciones necesarias para refinar el algoritmo objeto de nuestro estudio; para ello analicemos la acción

Localizar la(s) butaca(s)

cont.

Si los números de los asientos están impresos en la entrada, la acción compuesta se resuelve con el siguiente algoritmo:

1. **inicio** //algoritmo para encontrar la butaca del espectador
2. caminar hasta llegar a la primera fila de butacas
3. **repetir**
 - compara número de fila con número impreso en billete
 - si** no son iguales, **entonces** pasar a la siguiente fila
 - hasta_que** se localice la fila correcta
4. **mientras** número de butaca no coincida con número de billete
 - hacer** avanzar a través de la fila a la siguiente butaca
 - fin-mientras**
5. sentarse en la butaca
6. **fin**

cont.

En este algoritmo la repetición se ha mostrado de dos modos, utilizando ambas notaciones, **repetir... hasta_que** y **mientras... fin_mientras**. Se ha considerado también, como ocurre normalmente, que el número del asiento y fila coincide con el número y fila rotulado en el billete.

2.5.1. Representación gráfica de los algoritmos

Para representar un algoritmo se debe utilizar algún método que permita independizar dicho algoritmo del lenguaje de programación elegido. Ello permitirá que un algoritmo pueda ser codificado indistintamente en cualquier lenguaje. Para conseguir este objetivo se precisa que el algoritmo sea representado gráfica o numéricamente, de modo que las sucesivas acciones no dependan de la sintaxis

de ningún lenguaje de programación, sino que la descripción pueda servir fácilmente para su transformación en un programa, es decir, su codificación.

Los métodos usuales para representar un algoritmo son:

1. *Diagrama de flujo.*
2. *Diagrama N-S (Nassi-Schneiderman).*
3. *Lenguaje de especificación de algoritmos: pseudocódigo.*
4. *Lenguaje español, inglés...*
5. *Fórmulas.*

Los métodos 4 y 5 no suelen ser fáciles de transformar en programas. Una descripción en *español narrativo* no es satisfactoria, ya que es demasiado prolífica y generalmente ambigua. Una *fórmula*, sin embargo, es un buen sistema de representación. Por ejemplo, las fórmulas para la solución de una ecuación cuadrática (de segundo grado) es un medio sencillo de expresar el procedimiento algorítmico que se debe ejecutar para obtener las raíces de dicha ecuación.

$$x_1 = \frac{(-b + \sqrt{b^2 - 4ac})}{2a} \quad x_2 = \frac{(-b - \sqrt{b^2 - 4ac})}{2a}$$

y significa lo siguiente:

1. *Eleve al cuadrado b.*
2. *Toma a; multiplicar por c; multiplicar por 4.*
3. *Restar el resultado obtenido de 2 del resultado de 1, etc.*

Sin embargo, no es frecuente que un algoritmo pueda ser expresado por medio de una simple fórmula.

2.5.2. Diagramas de flujo

Un **diagrama de flujo** (*flowchart*) es una de las técnicas de representación de algoritmos más antigua y a la vez más utilizada, aunque su empleo ha disminuido considerablemente, sobre todo desde la aparición de lenguajes de programación estructurados. Un diagrama de flujo es un diagrama que utiliza los símbolos (cajas) estándar mostrados en la Tabla 2.2 y que tiene los pasos de algoritmo escritos en esas cajas unidas por flechas, denominadas *líneas de flujo*, que indican la secuencia en que se debe ejecutar.

La Figura 2.11 es un diagrama de flujo básico. Este diagrama representa la resolución de un programa que deduce el salario neto de un trabajador a partir de la lectura del nombre, horas trabajadas, precio de la hora y sabiendo que los impuestos aplicados son el 25 por 100 sobre el salario bruto.

Los símbolos estándar normalizados por ANSI (abreviatura de *American National Standards Institute*) son muy variados. En la Figura 2.3 se representa una plantilla de dibujo típica donde se contemplan la mayoría de los símbolos utilizados en el diagrama; sin embargo, los símbolos más utilizados representan:

Símbolos de diagramas de flujo

Cada símbolo visto anteriormente indica el *tipo de operación a ejecutar* y el diagrama de flujo ilustra gráficamente la *secuencia en la que se ejecutan las operaciones*.

Las *líneas de flujo* (\rightarrow) representan el flujo secuencial de la lógica del programa.

Un rectángulo (\square) significa algún tipo de *proceso* en la computadora, es decir, acciones a realizar (sumar dos números, calcular la raíz cuadrada de un número, etc.).

El paralelogramo (\square) es un símbolo de *entrada/salida* que representa cualquier tipo de *entrada*

Tabla 2.2. Símbolos de diagrama de flujo.

148

Símbolos principales	Función
	Terminal (representa el comienzo, «inicio», y el final, «fin» de un programa. Puede representar también una parada o interrupción programada que sea necesario realizar en un programa).
	Entrada/Salida (cualquier tipo de introducción de datos en la memoria desde los periféricos, «entrada», o registro de la información procesada en un periférico, «salida»).
	Proceso (cualquier tipo de operación que pueda originar cambio de valor, formato o posición de la información almacenada en memoria, operaciones aritméticas, de transferencia, etc.).
	Decisión (indica operaciones lógicas o de comparación entre datos —normalmente dos— y en función del resultado de la misma determina cuál de los distintos caminos alternativos del programa se debe seguir; normalmente tiene dos salidas —respuestas SÍ o NO— pero puede tener tres o más, según los casos).
	Decisión múltiple (en función del resultado de la comparación se seguirá uno de los diferentes caminos de acuerdo con dicho resultado).
	Conector (sirve para enlazar dos partes cualesquiera de un ordinograma a través de un conector en la salida y otro conector en la entrada. Se refiere a la conexión en la misma página del diagrama).
	Indicador de dirección o línea de flujo (indica el sentido de ejecución de las operaciones).
	Línea conectora (sirve de unión entre dos símbolos).
	Conector (conexión entre dos puntos del organigrama situado en páginas diferentes).
	Llamada subrutina o a un proceso predeterminado (una subrutina es un módulo independiente del programa principal, que recibe una entrada procedente de dicho programa, realiza una tarea determinada y regresa, al terminar, al programa principal).
	Pantalla (se utiliza en ocasiones en lugar del símbolo de E/S).
	Impresora (se utiliza en ocasiones en lugar del símbolo de E/S).
	Teclado (se utiliza en ocasiones en lugar del símbolo de E/S).
	Comentarios (se utiliza para añadir comentarios clasificadores a otros símbolos del diagrama de flujo. Se pueden dibujar a cualquier lado del símbolo).

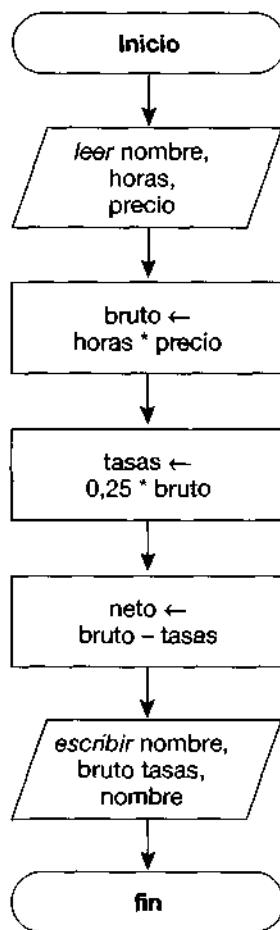


Figura 2.11. Diagrama de flujo.

o *salida* desde el programa o sistema; por ejemplo, entrada de teclado, salida en impresora o pantalla, etc.

El símbolo rombo (\diamond) es una caja de decisión que representa respuestas sí/no o bien diferentes alternativas 1, 2, 3, 4, ..., etc.

Cada diagrama de flujo comienza y termina con un símbolo terminal (\circ).

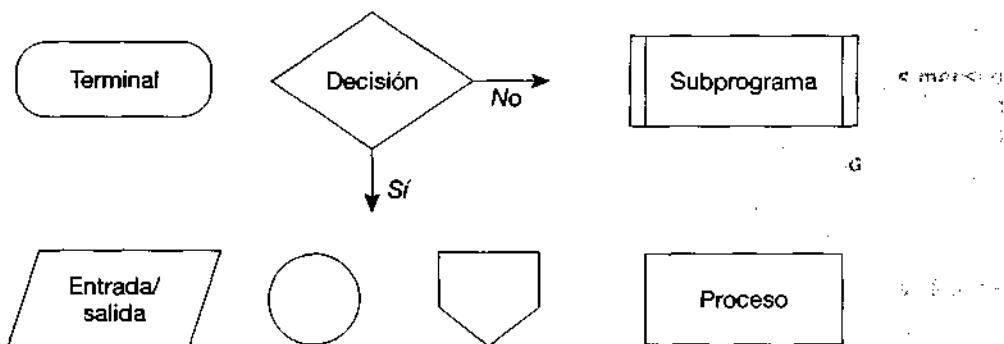


Figura 2.12. Símbolos más utilizados en un diagrama de flujo.

Un pequeño círculo (○) es un *conector* y se utiliza para conectar caminos, tras roturas previas del flujo del algoritmo.

Otros símbolos de diagramas de flujo menos utilizados de mayor detalle que los anteriores son:

Un trapezoide (▽) indica que un *proceso manual* se va a ejecutar en contraste con el rectángulo, que indica proceso automático.

El símbolo general de entrada/salida se puede subdividir en otros símbolos: *teclado* (█), *pantalla* (█), *impresora* (█), *disco magnético* (█), *disquete o disco flexible* (█), *casete* (█).

El refinamiento del algoritmo conduce a los pasos sucesivos necesarios para realizar las operaciones de lectura, verificación del último dato, suma y media de los datos.

Si el primer dato leído es 0, la división S/C produciría un error si se ejecutara el algoritmo en una computadora, ya que no está permitida en ella la división por cero.

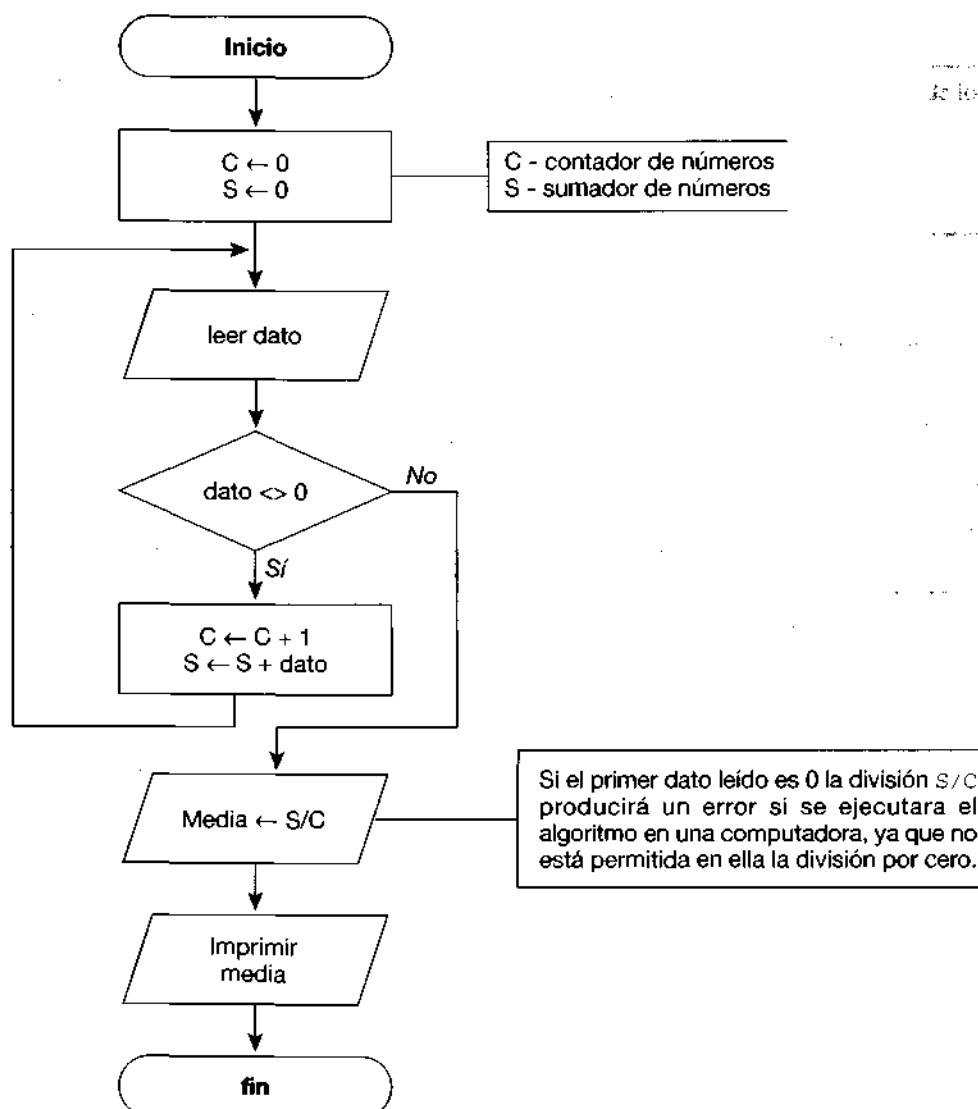
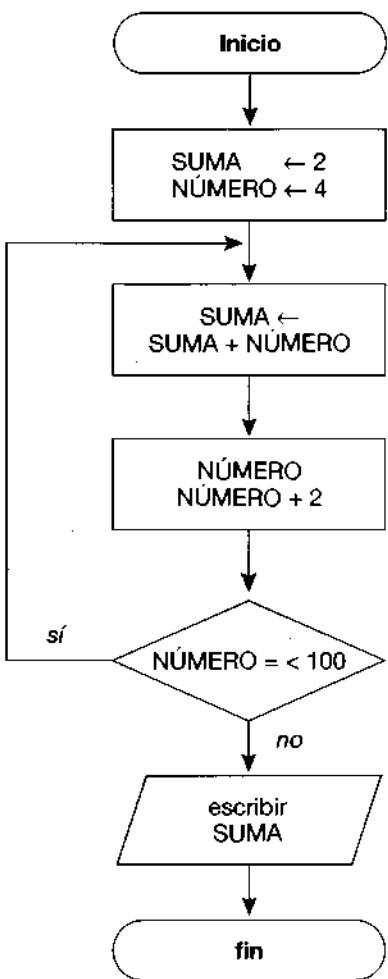


Figura 2.13.

Ejemplo 2.6

Suma de los números pares comprendidos entre 2 y 100.

**Ejemplo 2.7**

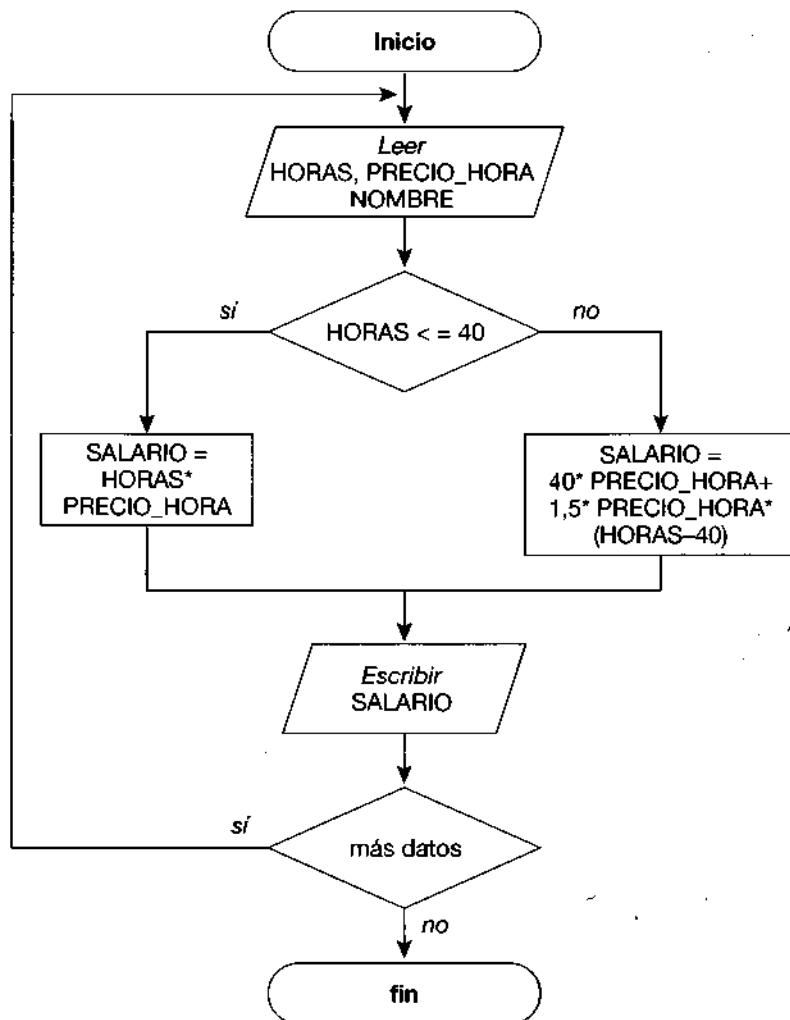
Se desea realizar el algoritmo que resuelva el siguiente problema: Cálculo de los salarios mensuales de los empleados de una empresa, sabiendo que éstos se calculan en base a las horas semanales trabajadas y de acuerdo a un precio especificado por horas. Si se pasan de cuarenta horas semanales, las horas extraordinarias se pagarán a razón de 1,5 veces la hora ordinaria.

Los cálculos son:

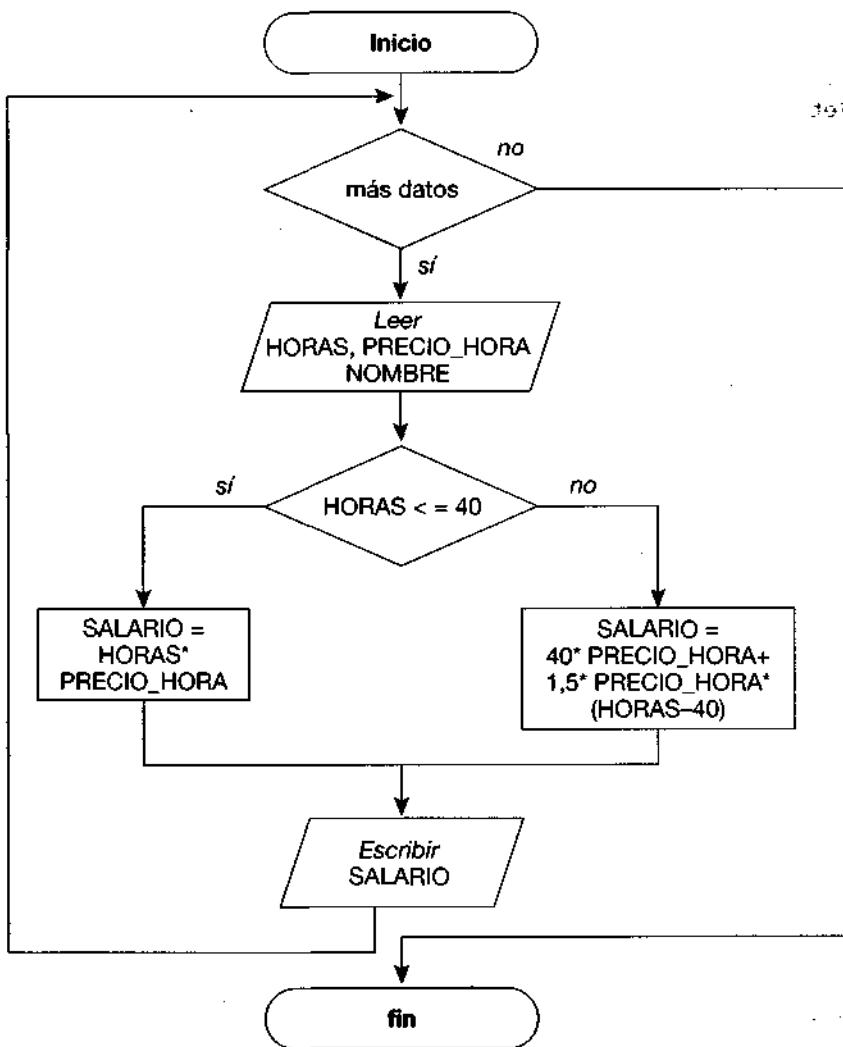
1. Leer datos del archivo de la empresa, hasta que se encuentre la ficha final del archivo (HORAS, PRECIO_HORA, NOMBRE).
2. Si HORAS <= 40, entonces SALARIO es el producto de horas por PRECIO_HORA.

3. Si HORAS > 40, entonces SALARIO es la suma de 40 veces PRECIO_HORA más 1,5 veces PRECIO_HORA por (HORAS-40).

El diagrama de flujo completo del algoritmo se indica a continuación:



Una variante también válida al diagrama de flujo anterior es:



Ejemplo 2.8

La escritura de algoritmos para realizar operaciones sencillas de conteo es una de las primeras cosas que un ordenador puede aprender.

Supongamos que se proporciona una secuencia de números, tales como

5 3 0 2 4 4 0 0 2 3 6 0 2

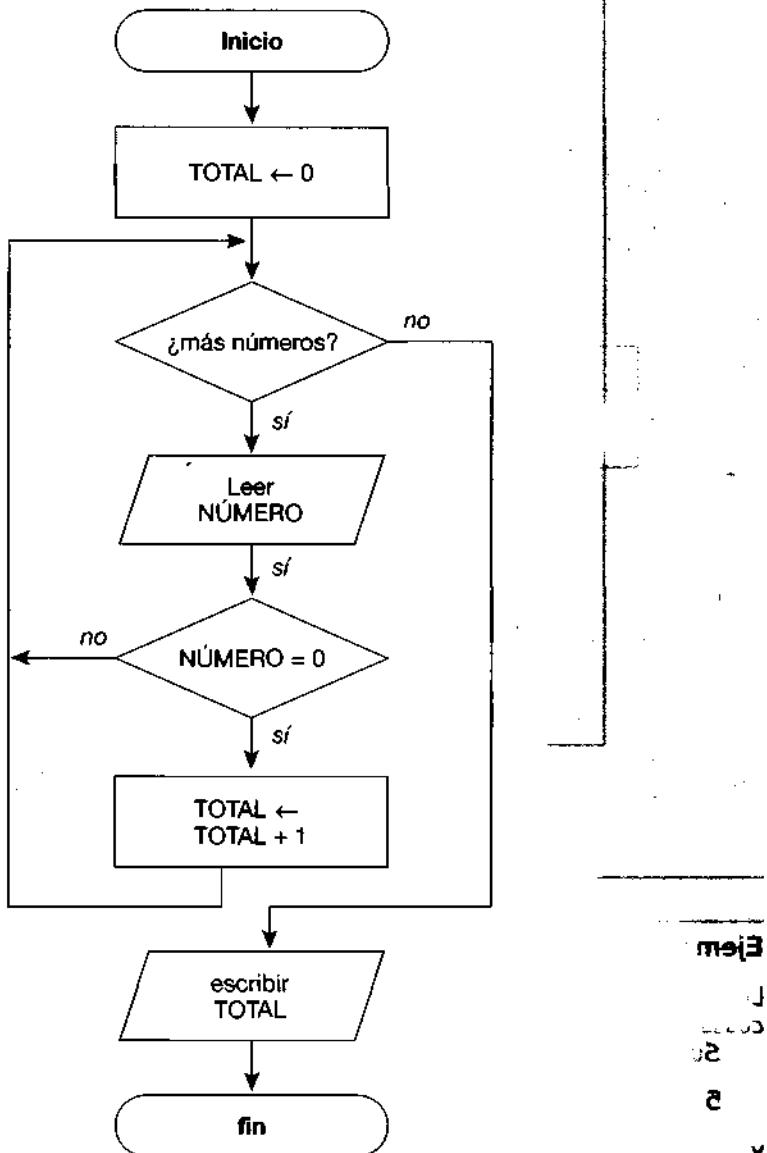
y desea contar e imprimir el número de ceros de la secuencia.

El algoritmo es muy sencillo, ya que sólo basta leer los números de izquierda a derecha, mientras se cuentan los ceros. Utiliza como variable la palabra NÚMERO para los números que se examinan y TOTAL para el número de ceros encontrados. Los pasos a seguir son:

1. Establecer TOTAL a cero.
2. ¿Quedan más números a examinar?

3. Si no quedan números, imprimir el valor de TOTAL y fin.
4. Si existen mas números, ejecutar los pasos 5 a 8.
5. Leer el siguiente número y dar su valor a la variable NÚMERO.
6. Si NÚMERO = 0, incrementar TOTAL en 1.
7. Si NÚMERO <> 0, no modificar TOTAL.
8. Retornar al paso 2.

El diagrama de flujo correspondiente es:



Ejemplo 2.9

Dados tres números, determinar si la suma de cualquier pareja de ellos es igual al tercer número. Si se cumple esta condición, escribir «Iguales» y, en caso contrario, escribir «Distintas».

En el caso de que los números sean: 3 9 6
la respuesta es "Iguales", ya que $3 + 6 = 9$. Sin embargo, si los números fueran:

2 3 4

el resultado sería "Distintas".

Para resolver este problema, se puede comparar la suma de cada pareja con el tercer número. Con tres números solamente existen tres parejas distintas y el algoritmo de resolución del problema será fácil.

1. Leer los tres valores, A, B y C.
2. Si $A + B = C$ escribir "Iguales" y parar.
3. Si $A + C = B$ escribir "Iguales" y parar.
4. Si $B + C = A$ escribir "Iguales" y parar.
5. Escribir "Distintas" y parar.

El diagrama de flujo correspondiente es la Figura 2.14.

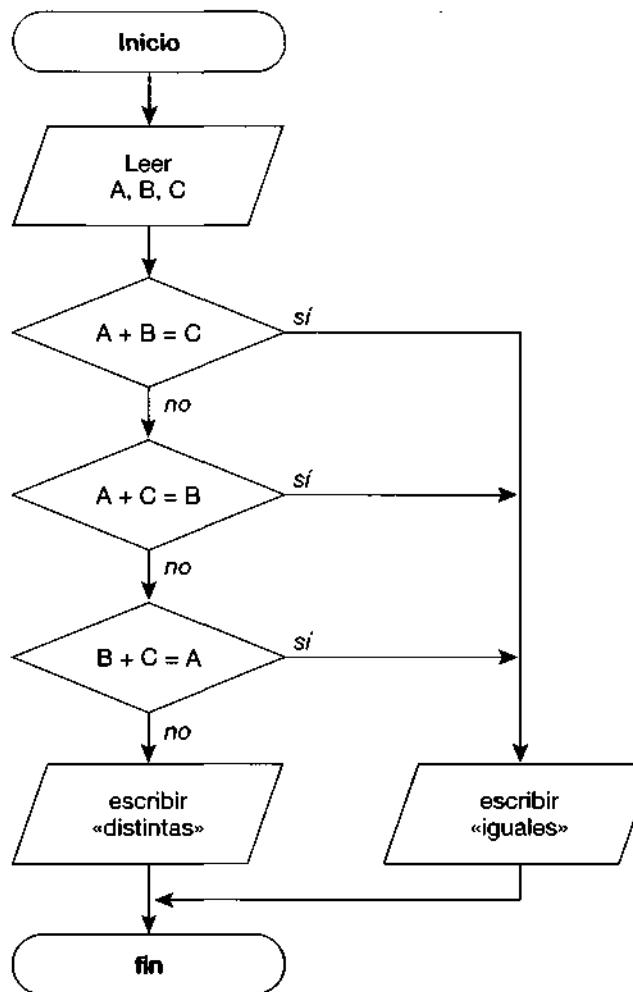


Figura 2.14. Diagrama de flujo (Ejemplo 2.9).

Ejemplo 2.10

Se desea calcular el salario neto semanal de un trabajador en función del número de horas trabajadas y la tasa de impuestos:

- las primeras 35 horas se pagan a tarifa normal,
- las horas que pasen de 35 horas se pagan a 1,5 veces la tarifa normal,
- las tasas de impuestos son:
 - a) las primeras 60.000 pesetas son libres de impuestos,
 - b) las siguientes 40.000 pesetas tienen un 25 por 100 de impuesto,
 - c) las restantes, un 45 por 100 de impuestos,
- la tarifa horaria es 800 pesetas.

Se desea también escribir el nombre, salario bruto, tasas y salario neto (*este ejemplo se deja como ejercicio al alumno.*)

2.5.3. Pseudocódigo

El pseudocódigo es *un lenguaje de especificación (descripción) de algoritmos*. El uso de tal lenguaje hace el paso de codificación final (esto es, la traducción a un lenguaje de programación) relativamente fácil. Los lenguajes APL Pascal y Ada se utilizan a veces como lenguajes de especificación de algoritmos.

El pseudocódigo nació como un lenguaje similar al inglés y era un medio de representar básicamente las estructuras de control de programación estructurada que se verán en capítulos posteriores. Se considera un *primer borrador*, dado que el pseudocódigo tiene que traducirse posteriormente a un lenguaje de programación. El pseudocódigo no puede ser ejecutado por una computadora. La *ventaja del pseudocódigo* es que en su uso, en la planificación de un programa, el programador se puede concentrar en la lógica y en las estructuras de control y no preocuparse de las reglas de un lenguaje específico. Es también fácil modificar el pseudocódigo si se descubren errores o anomalías en la lógica del programa, mientras que en muchas ocasiones suele ser difícil el cambio en la lógica, una vez que está codificado en un lenguaje de programación. Otra ventaja del pseudocódigo es que puede ser traducido fácilmente a lenguajes estructurados como Pascal, C, FORTRAN 77/90, C++, Java, C#, etc.

El pseudocódigo original utiliza para representar las acciones sucesivas palabras reservadas en inglés —similares a sus homónimas en los lenguajes de programación—, tales como **start**, **end**, **stop**, **if-then-else**, **while-end**, **repeat-until**, etc. La escritura de pseudocódigo exige normalmente la *indentación* (sangría en el margen izquierdo) de diferentes líneas.

La representación en pseudocódigo del diagrama de flujo de la Figura 2.11 es la siguiente:

```

start
  //cálculo de impuesto y salarios
  read nombre, horas, precio_hora
  salario_bruto ← horas * precio_hora
  tasas ← 0,25 * salario_bruto
  salario_neto ← salario_bruto - tasas
  write nombre, salario_bruto, tasas, salario_neto
end

```

El algoritmo comienza con la palabra **start** y finaliza con la palabra **end**, en inglés (en español, **inicio**, **fin**). Entre estas palabras, sólo se escribe una instrucción o acción por línea.

La línea precedida por // se denomina *comentario*. Es una información al lector del programa y no realiza ninguna instrucción ejecutable, sólo tiene efecto de documentación interna del programa. Algunos autores suelen utilizar corchetes o llaves.

No es recomendable el uso de apóstrofos o simples comillas como representan en BASIC de Microsoft los comentarios, ya que este carácter es representativo de apertura o cierre de cadenas de caracteres en lenguajes como Pascal o FORTRAN, y daría lugar a confusión.

Otro ejemplo aclaratorio en el uso del pseudocódigo podría ser un sencillo algoritmo del arranque matinal de un coche.

```
inicio
  //arranque matinal de un coche
  introducir la llave de contacto
  tirar del estrangulador del aire
  girar la llave de contacto
  pisar el acelerador
  oir el ruido del motor
  pisar de nuevo el acelerador
  esperar unos instantes a que se caliente el motor
  llevar el estrangulador de aire a su posicion
fin
```

Por fortuna, aunque el pseudocódigo nació como un sustituto del lenguaje de programación y, por consiguiente, sus palabras reservadas se conservaron o fueron muy similares a las de dichos lenguajes, prácticamente el inglés, el uso del pseudocódigo se ha extendido en la comunidad hispana con términos en español como **inicio**, **fin**, **parada**, **leer**, **escribir**, **si-entonces-si_no**, **mientras**, **fin_mientras**, **repetir**, **hasta_que**, etc. Sin duda, el uso de la terminología del pseudocódigo en español ha facilitado y facilitará considerablemente el aprendizaje y uso diario de la programación. En esta obra, al igual que en otras nuestras, utilizaremos el pseudocódigo en español y daremos en su momento las estructuras equivalentes en inglés, al objeto de facilitar la traducción del pseudocódigo al lenguaje de programación seleccionado.

Así pues, en los pseudocódigos citados anteriormente deberían ser sustituidas las palabras **start**, **end**, **read**, **write**, por **inicio**, **fin**, **leer**, **escribir**, respectivamente.

inicio	start	leer	read
.	.	.	.
fin	end	escribir	write

2.5.4. Diagramas de Nassi-Schneiderman (N-S)

El diagrama N-S de Nassi-Schneiderman —también conocido como diagrama de Chapin— es como un diagrama de flujo en el que se omiten las flechas de unión y las cajas son contiguas. Las acciones sucesivas se escriben en cajas sucesivas y, como en los diagramas de flujo, se pueden escribir diferentes acciones en una caja.

Un algoritmo se representa con un rectángulo en el que cada banda es una acción a realizar:

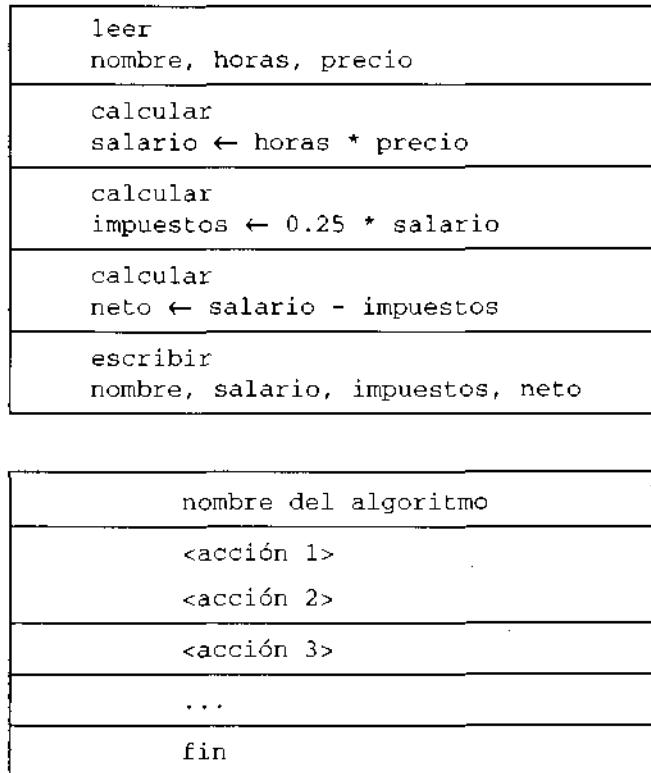


Figura 2.15. Representación gráfica N-S de un algoritmo.

Otro ejemplo es la representación de la estructura condicional (Fig. 2.16).

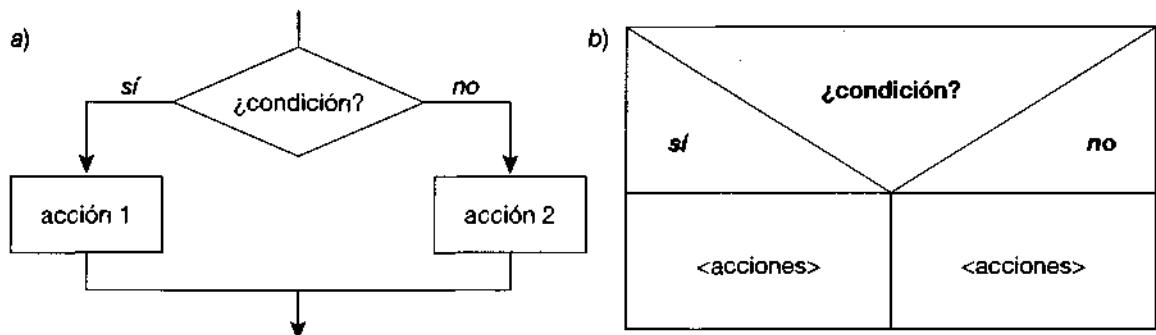


Figura 2.16. Estructura condicional o selectiva: a) diagrama de flujo; b) diagrama N-S.

ACTIVIDADES DE PROGRAMACIÓN RESUELTAS

Desarrolle los algoritmos que resuelvan los siguientes problemas:

2.1. Ir al cine.

Análisis del problema

DATOS DE SALIDA: ver la película.

DATOS DE ENTRADA: nombre de la película, dirección de la sala, hora de proyección.

DATOS AUXILIARES: entrada, número de asiento.

Para solucionar el problema se debe seleccionar una película de la cartelera del periódico, ir a la sala y comprar la entrada para, finalmente, poder ver la película.

Diseño del algoritmo

```
inicio
    < seleccionar la película >
    tomar el periódico
    mientras no lleguemos a la cartelera
        pasar la hoja
    mientras no se acabe la cartelera
        leer la película
        si nos gusta, recordarla
    fin mientras
    elegir una de las películas seleccionadas
    leer la dirección de la sala y la hora de proyección
    < comprar la entrada >
    trasladarse a la sala
    si no hay entradas, ir a fin
    si hay cola entonces
        ponerse el último
    mientras no lleguemos a la taquilla
        avanzar
        si no hay entradas, ir a fin
    fin mientras
    comprar la entrada
    < ver la película >
    leer el número de asiento de la entrada
    buscar el asiento
    sentarse
    ver la película
fin.
```

2.2. Comprar una entrada para ir a los toros.

Análisis del problema

DATOS DE SALIDA: la entrada.

DATOS DE ENTRADA: tipo de entrada (sol, sombra, tendido, andanada...).

DATOS AUXILIARES: disponibilidad de la entrada.

Hay que ir a la taquilla y elegir la entrada deseada. Si hay entradas se compra (en taquilla o a los revendedores). Si no la hay, se puede seleccionar otro tipo de entrada o desistir, repitiendo esta acción hasta que se ha conseguido la entrada o el posible comprador ha desistido.

Diseño del algoritmo

```

inicio
  ir a la taquilla
  si no hay entradas en taquilla
    si nos interesa comprarla en la reventa
      ir a comprar la entrada
    si no ir a fin
    < comprar la entrada >
    seleccionar sol o sombra
    seleccionar barrera, tendido, andanada o palco
    seleccionar número de asiento
    solicitar la entrada
    si la tienen disponible entonces
      adquirir la entrada
    si no
      si queremos otro tipo de entrada entonces
        ir a comprar la entrada
  fin.

```

2.3. Hacer una taza de té.

DATOS DE SALIDA: taza de té.

DATOS DE ENTRADA: bolsa de té, agua.

DATOS AUXILIARES: pitido de la tetera, aspecto de la infusión.

Después de echar agua en la tetera, se pone al fuego y se espera a que el agua hierva (hasta que suena el pitido de la tetera). Introducimos el té y se deja un tiempo hasta que esté hecho.

Diseño del algoritmo

```

inicio
  tomar la tetera
  llenarla de agua
  encender el fuego
  poner la tetera en el fuego
  mientras no hierva el agua
    esperar
  fin mientras
  tomar la bolsa de té
  introducirla en la tetera
  mientras no está hecho el té
    esperar
  fin mientras
  echar el té en la taza
fin.

```

2.4. Hacer una llamada telefónica. Considerar los casos: a) llamada manual con operador; b) llamada automática; c) llamada a cobro revertido.

Análisis del problema

Para decidir el tipo de llamada que se efectuará, primero se debe considerar si se dispone de efectivo o no para realizar la llamada a cobro revertido. Si hay efectivo se debe ver si el lugar a donde vamos a llamar está conectado a la red automática o no.

Para una llamada con operadora hay que llamar a la centralita y solicitar la llamada, esperando hasta que se establezca la comunicación. Para una llamada automática se leen los prefijos del país y provincia si fuera necesario, y se realiza la llamada, esperando hasta que cojan el teléfono. Para llamar a cobro revertido se debe llamar a centralita, solicitar la llamada y esperar a que el abonado del teléfono al que se llama dé su autorización, con lo que establecerá la comunicación.

Como datos de entrada tendríamos las variables que nos van a condicionar el tipo de llamada, el número de teléfono y, en caso de llamada automática, los prefijos si los hubiera. Como dato auxiliar se podría considerar en los casos a) y c) el contacto con la centralita.

Diseño del algoritmo

inicio

```

si tenemos dinero entonces
  si podemos hacer una llamada automática entonces
    Leer el prefijo de país y localidad
    marcar el número
  si no
    < llamada manual >
    llamar a la centralita
    solicitar la comunicación
  fin mientras no contesten hacer
    esperar
  fin mientras
  establecer comunicación
si no
  < realizar una llamada a cobro revertido >
  llamar a la centralita
  solicitar la llamada
  esperar hasta tener la autorización
  establecer comunicación
fin si
fin.

```

2.5. Averiguar si una palabra es un palíndromo. Un palíndromo es una palabra que se lee igual de izquierda a derecha que de derecha a izquierda, como, por ejemplo, «radar».

Análisis del problema

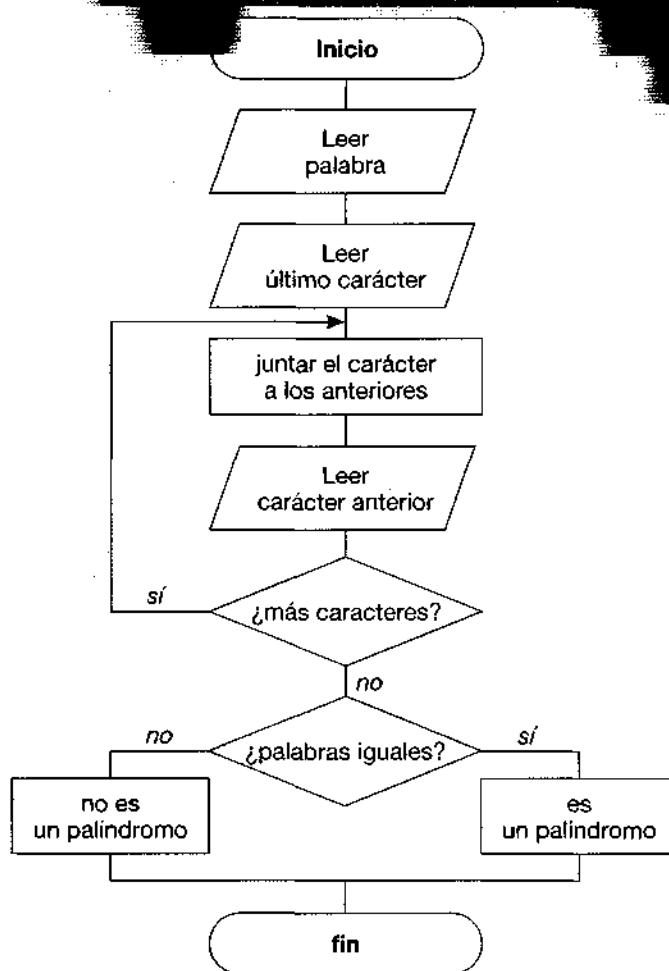
DATOS DE SALIDA: el mensaje que nos dice si es o no un palíndromo.

DATOS DE ENTRADA: palabra.

DATOS AUXILIARES: cada carácter de la palabra, palabra al revés.

Para comprobar si una palabra es un palíndromo, se puede ir formando una palabra con los caracteres invertidos con respecto a la original y comprobar si la palabra al revés es igual a la original. Para obtener esa palabra al revés, se leerán en sentido inverso los caracteres de la palabra inicial y se irán juntando sucesivamente hasta llegar al primer carácter.

Diseño del algoritmo



- 2.6. Diseñar un algoritmo para calcular la velocidad (en metros/segundo) de los corredores de una carrera de 1.500 metros. La entrada serán parejas de números (minutos, segundos) que darán el tiempo de cada corredor. Por cada corredor se imprimirá el tiempo en minutos y segundos, así como la velocidad media. El bucle se ejecutará hasta que demos una entrada de 0,0 que será la marca de fin de entrada de datos.

Análisis del problema

DATOS DE SALIDA: v (velocidad media).

DATOS DE ENTRADA: mm, ss (minutos y segundos).

DATOS AUXILIARES: distancia (distancia recorrida, que en el ejemplo es de 1.500 metros) y tiempo (los minutos y los segundos que ha tardado en recorrerla).

Se debe efectuar un bucle hasta que mm sea 0 y ss sea 0. Dentro del bucle se calcula el tiempo en segundos con la fórmula $tiempo = ss + min * 60$. La velocidad se hallará con la fórmula

$$\text{velocidad} = \frac{\text{distancia}}{\text{tiempo}}$$

Diseño del algoritmo

```

inicio
    distancia ← 1500
    leer (mm, ss)
    mientras mm = 0 y ss = 0 hacer
        tiempo ← ss + mm * 60
        v ← distancia / tiempo
        escribir (mm,ss,v)
        leer (mm, ss)
    fin mientras
fin

```

- 2.7. Escribir un algoritmo que calcule la superficie de un triángulo en función de la base y la altura.

Análisis del problema

DATOS DE SALIDA: s (superficie).
 DATOS DE ENTRADA: b (base) a (altura).

Para calcular la superficie se aplica la fórmula

$$S = \text{base} * \text{altura} / 2$$

Diseño del algoritmo

```

inicio
    leer (b, a)
    s = b * a / 2
    escribir (s)
fin

```

- 2.8. Realizar un algoritmo que calcule la suma de los enteros entre 1 y 10, es decir, $1+2+3+\dots+10$.

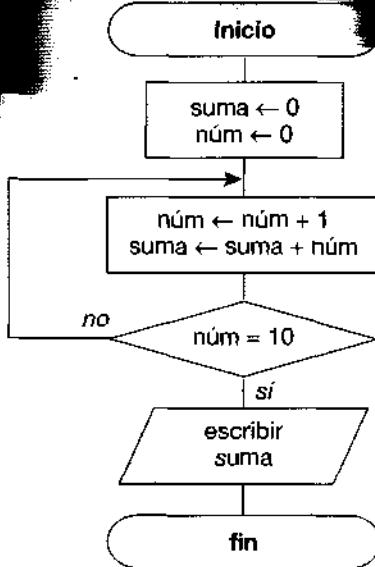
Análisis del problema

DATOS DE SALIDA: suma (contiene la suma requerida).
 DATOS AUXILIARES: num (será una variable que vaya tomando valores entre 1 y 10 y se acumulará en suma).

Hay que ejecutar un bucle que se realice diez veces. En él se irá incrementando en 1 la variable num, y se acumulará su valor en la variable suma. Una vez salgamos del bucle se visualizará el valor de la variable suma.

*Diseño del algoritmo***TABLA DE VARIABLES**

entero: suma, num



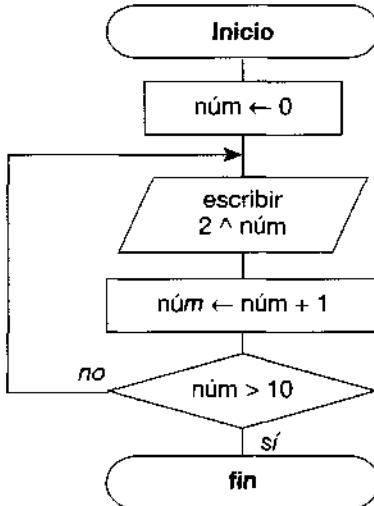
2.9. Realizar un algoritmo que calcule y visualice las potencias de 2 entre 0 y 10.

Análisis del problema

Hay que implementar un bucle que se ejecute once veces y dentro de él ir incrementando una variable que tome valores entre 0 y 10 y que se llamará númer. También dentro de él se visualizará el resultado de la operación 2^n .

Diseño del algoritmo

TABLA DE VARIABLES:
entero: númer



2.10. Se desea obtener el salario neto de un trabajador conociendo el número de horas trabajadas, el salario hora y la tasa de impuestos que se ha de aplicar como deducciones.

Las *entradas* del algoritmo son:

horas trabajadas, salario_hora, tasas

Las *salidas* del algoritmo son:

paga bruta, total de impuestos y paga neta

El algoritmo general es:

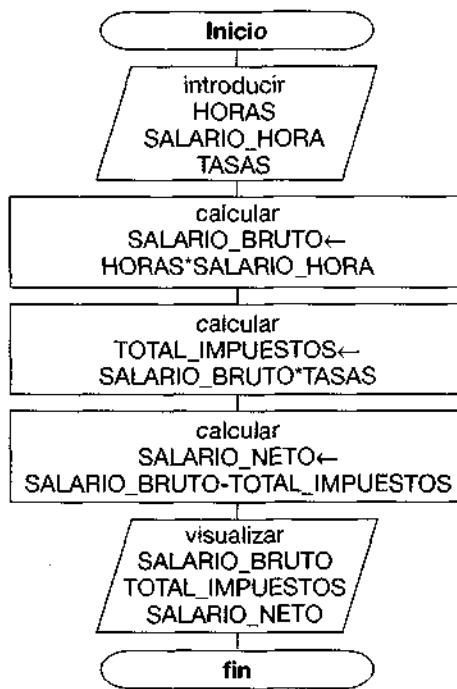
1. Obtener valores de horas trabajadas, salario_hora y tasas.
2. Calcular salario_bruto, total de impuestos y salario_neto.
3. Visualizar salario_bruto, total de impuestos y salario_neto.

El refinamiento del algoritmo en pasos de nivel inferior es:

1. Obtener valores de horas trabajadas, salario bruto y tasas.
2. Calcular salario bruto, total de impuestos y paga neta.
 - 2.1. Calcular salario bruto multiplicando las horas trabajadas por el salario hora.
 - 2.2. Calcular el total de impuestos multiplicando salario bruto por tasas (tanto por ciento de impuestos).
 - 2.3. Calcular el salario neto restando el total de impuestos de la paga bruta.
3. Visualizar salario bruto, total de impuestos, salario neto.

El diagrama de flujo siguiente representa este algoritmo.

Diagrama de flujo



2.11. Definir el algoritmo necesario para intercambiar los valores de dos variables numéricas.

Análisis del problema

Para realizar este análisis se utiliza una variable denominada auxiliar que de modo temporal toma uno de los valores dados.

Variables: A B AUX

El método consiste en asignar una de las variables a la variable auxiliar:

AUX \leftarrow A

A continuación se asigna el valor de la otra variable B a la primera:

A \leftarrow B

Por último, se asigna el valor de la variable auxiliar a la segunda variable A:

B \leftarrow AUX

Variables: A primer valor,
 B segundo valor,
 AUX variable auxiliar.

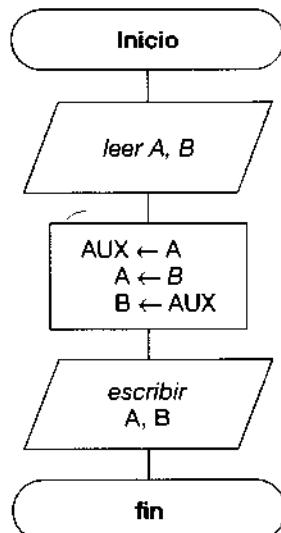
Diseño del algoritmo

```

inicio
  leer(A, B)
  AUX  $\leftarrow$  A
  A  $\leftarrow$  B
  B  $\leftarrow$  AUX
  escribir(A, B)
fin

```

Diagrama de flujo



REVISIÓN DEL CAPÍTULO

Conceptos clave

- Algoritmo.
- Ciclo de vida.
- Diagrama Nassi Schneiderman.
- Diagramas de flujo.
- Programación modular.
- Diseño.
- Programación estructurada.
- Diseño descendente.
- Pruebas.
- Pseudocódigo.
- Factores de calidad.
- Verificación.

Resumen

Un método general para la resolución de un problema con computadora tiene las siguientes fases:

1. Análisis del programa.
2. Diseño del algoritmo.
3. Codificación.
4. Compilación y ejecución.
5. Verificación y depuración.
6. Documentación y mantenimiento.

El sistema más idóneo para resolver un problema es descomponerlo en módulos más sencillos y luego, mediante diseños descendentes y refinamiento sucesivo, llegar a módulos fácilmente codificables. Estos módulos se deben codificar con las estructuras de control de programación estructurada.

1. *Secuenciales*: las instrucciones se ejecutan sucesivamente una después de otra.
2. *Repetitivas*: una serie de instrucciones se repiten una y otra vez hasta que se cumple una cierta condición.
3. *Selectivas*: permite elegir entre dos alternativas (dos conjuntos de instrucciones) dependiendo de una condición determinada.

EJERCICIOS

2.1. Deducir los resultados que se obtienen del siguiente algoritmo:

```
var entero: x, y, z
inicio
    x ← 5
    y ← 20
    z ← x + y
    escribir (x, y)
    escribir (z)
fin
```

2.2. ¿Qué resultados producirá este algoritmo?

```
var entero: nx, doble
inicio
    NX ← 25
    DOBLE ← NX * 2
    escribir (NX)
    escribir (DOBLE)
fin
```

- 2.3. Escribir un algoritmo que calcule y escriba el cuadrado de 243.
- 2.4. Escribir un algoritmo que lea un número y escriba su cuadrado.
- 2.5. Determinar el área y volumen de un cilindro cuyas dimensiones radio y altura se leen desde el teclado.
- 2.6. Calcular el perímetro y la superficie de un cuadrado dada la longitud de su lado.
- 2.7. Realizar el algoritmo que sume dos números.
- 2.8. Calcular la superficie de un círculo.
- 2.9. Calcular el perímetro y la superficie de un rectángulo dadas la base y la altura del mismo.
- 2.10. Escribir un algoritmo que lea un nombre de una marca de automóviles seguido del nombre de su modelo e informe del modelo seguido del nombre.
- 2.11. Determinar la hipotenusa de un triángulo rectángulo conocidas las longitudes de los catetos.
- 2.12. Diseñar un algoritmo que realice la siguiente conversión: una temperatura dada en grados Celsius a grados Fahrenheit.

NOTA: La fórmula de conversión es: $F = (9/5)C + 32$.

- 2.13. Diseñar un algoritmo que calcule el área de un triángulo en función de las longitudes de sus lados:

$$\text{Área} = \sqrt{p(p - a)(p - b)(p - c)}$$

donde $p = (a + b + c)/2$ (semiperímetro).

- 2.14. Se desea un algoritmo para convertir metros a pies y pulgadas (1 metro = 39,37 pulgadas, 1 pie = 12 pulgadas).
- 2.15. El cambio de divisas en la Bolsa de Madrid el día 25 de agosto de 1987 fue el siguiente:

100 chelines austriacos	= 956,871 pesetas
1 dólar EEUU	= 122,499 pesetas
100 dracmas griegos	= 88,607 pesetas
100 francos belgas	= 323,728 pesetas
1 franco francés	= 20,110 pesetas
1 libra esterlina	= 178,938 pesetas
100 liras italianas	= 9,289 pesetas

- 2.16. Desarrollar algoritmos que realicen las siguientes conversiones:

- a) Leer una cantidad en chelines austriacos e imprimir el equivalente en pesetas.
- b) Leer una cantidad en dracmas griegos e imprimir el equivalente en francos franceses.
- c) Leer una cantidad en pesetas e imprimir el equivalente en dólares y en liras italianas.

- 2.17. Diseñar una solución para resolver cada uno de los siguientes problemas y trate de refinar sus soluciones mediante algoritmos adecuados:

- a) Realizar una llamada telefónica desde un teléfono público.
- b) Cocinar una tortilla.
- c) Arreglar un pinchazo de una bicicleta.
- d) Freír un huevo.

- 2.18. Escribir un algoritmo para:

- a) Sumar dos números enteros.
- b) Restar dos números enteros.
- c) Multiplicar dos números enteros.
- d) Dividir un número entero por otro.

- 2.19. Escribir un algoritmo para determinar el máximo común divisor de dos números enteros (MCD) por el algoritmo de Euclides:

- Dividir el mayor de los dos enteros positivos por el más pequeño.
- A continuación dividir el divisor por el resto.

- Continuar el proceso de dividir el último divisor por el último resto hasta que la división sea exacta.
 - El último divisor es el mcd.
- 2.20.** Diseñar un algoritmo que lea e imprima una serie de números distintos de cero. El algoritmo debe terminar con un valor cero que no se debe imprimir. Visualizar el número de valores leídos.
- 2.21.** Diseñar un algoritmo que imprima y sume la serie de números 3, 6, 9, 12..., 99.
- 2.22.** Escribir un algoritmo que lea cuatro números y a continuación imprima el mayor de los cuatro.
- 2.23.** Diseñar un algoritmo que lea tres números y encuentre si uno de ellos es la suma de los otros dos.
- 2.24.** Escribir un algoritmo que cuente el número de ocurrencias de cada letra en una palabra leída como entrada. Por ejemplo, «*Mortimer*» contiene dos «m», una «o», dos «r», una «y», una «t» y una «e».
- 2.25.** Muchos bancos y cajas de ahorro calculan los intereses de las cantidades depositadas por los clientes diariamente en base a las siguientes premisas. Un capital de 1.000 pesetas, con una tasa de interés del 6 por 100, renta un interés en un día de 0,06 multiplicado por 1.000 y dividido por 365. Esta operación producirá 0,16 pesetas de interés y el capital acumulado será 1.000,16. El interés para el segundo día se calculará multiplicando 0,06 por 1.000 y dividiendo el resultado por 365. Diseñar un algoritmo que reciba tres entradas: el capital a depositar, la tasa de interés y la duración del depósito en semanas, y calcule el capital total acumulado al final del período de tiempo especificado.

3**ESTRUCTURA GENERAL
DE UN PROGRAMA****CONTENIDO**

- 3.1. Concepto de programa.
- 3.2. Partes constitutivas de un programa.
- 3.3. Instrucciones y tipos de instrucciones.
- 3.4. Elementos básicos de un programa.
- 3.5. Datos, tipos de datos y operaciones primarias.
- 3.6. Constantes y variables.
- 3.7. Expresiones.
- 3.8. Funciones internas.

- 3.9. La operación de asignación.
 - 3.10. Entrada y salida de información.
 - 3.11. Escritura de algoritmos/programas.
- ACTIVIDADES DE PROGRAMACIÓN RETIERTAS.**
- REVISIÓN DEL CAPÍTULO.**
- Conceptos clave.
 - Resumen.
- EJERCICIOS.**

En los capítulos anteriores se ha visto la forma de diseñar algoritmos para resolver problemas con computadora. En este capítulo se introduce al proceso de la programación que se manifiesta esencialmente en los programas.

El concepto de programa como un conjunto de instrucciones y sus tipos constituye la parte fundamental del capítulo. La descripción de los elementos básicos de programación, que se encontrarán en casi todos los programas: interruptores, contadores, totalizadores, etc., junto con las normas elementales para la escritura de algoritmos y programas, conforman el resto del capítulo.

En el capítulo se examinan los importantes conceptos de datos, constantes y variables, expresiones, operaciones de asignación y la manipulación de las entradas y salidas de información, así como la realización de las funciones internas como elemento clave en el manejo de datos. Por último se describen reglas de escritura y de estilo para la realización de algoritmos y su posterior conversión en programas.

3.1. CONCEPTO DE PROGRAMA

Un *programa de computadora* es un conjunto de instrucciones —órdenes dadas a la máquina— que producirán la ejecución de una determinada tarea. En esencia, *un programa es un medio para conseguir un fin*. El fin será probablemente definido como la información necesaria para solucionar un problema.

El *proceso de programación* es, por consiguiente, un proceso de solución de problemas —como ya se vio en el Capítulo 2— y el desarrollo de un programa requiere las siguientes fases:

1. *definición y análisis del problema*;
2. *diseño de algoritmos*:
 - diagrama de flujo,
 - diagrama N-S,
 - pseudocódigo;
3. *codificación del programa*;
4. *depuración y verificación del programa*;
5. *documentación*;
6. *mantenimiento*.

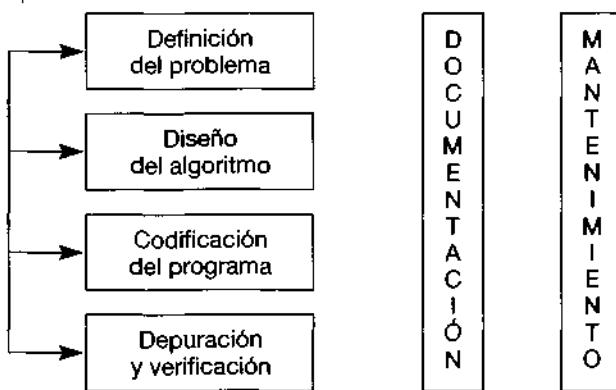


Figura 3.1. El proceso de la programación.

Las fases 1 y 2 ya han sido analizadas en los capítulos anteriores y son el objetivo fundamental de este libro; sin embargo, dedicaremos atención, a lo largo del libro (véase Capítulo 13) y en los apéndices, a las fases 3, 4, 5 y 6, aunque éstas son propias de libros específicos sobre lenguajes de programación.

3.2. PARTES CONSTITUTIVAS DE UN PROGRAMA

Tras la decisión de desarrollar un programa, el programador debe establecer el conjunto de especificaciones que debe contener el programa: *entrada*, *salida* y *algoritmos de resolución*, que incluirán las técnicas para obtener las salidas a partir de las entradas.

Conceptualmente un programa puede ser considerado como una caja negra, como se muestra en la Figura 3.2. La caja negra o el algoritmo de resolución, en realidad, es el conjunto de códigos que transforman las entradas del programa (*datos*) en salidas (*resultados*).

El programador debe establecer de dónde provienen las entradas al programa. Las entradas, en cualquier caso, procederán de un dispositivo de entrada —teclado, disco...—. El proceso de introducir la



Figura 3.2. Bloques de un programa.

información de *entrada* —datos— en la memoria de la computadora se denomina *entrada de datos*, operación de *lectura* o acción de leer.

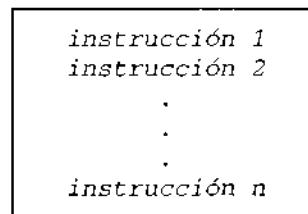
Las salidas de datos se deben presentar en dispositivos periféricos de salida: *pantalla*, *impresoras*, *discos*, etc. La operación de *salida de datos* se conoce también como *escritura* o acción de escribir.

3.3. INSTRUCCIONES Y TIPOS DE INSTRUCCIONES

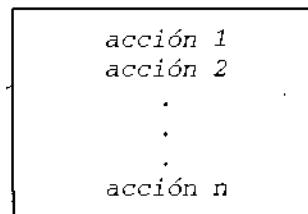
El proceso de diseño del algoritmo o posteriormente de codificación del programa consiste en definir las acciones o instrucciones que resolverán el problema.

Las *acciones* o *instrucciones* se deben escribir y posteriormente almacenar en memoria en el mismo orden en que han de ejecutarse, es decir, *en secuencia*.

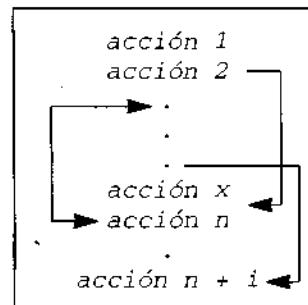
Un programa puede ser lineal o no lineal. Un programa es *lineal* si las instrucciones se ejecutan secuencialmente, sin bifurcaciones, decisión ni comparaciones.



En el caso del algoritmo las instrucciones se suelen conocer como *acciones*, y se tendría:



Un programa es *no lineal* cuando se interrumpe la secuencia mediante instrucciones de bifurcación.



3.3.1. Tipos de instrucciones

Las instrucciones disponibles en un lenguaje de programación dependen del tipo de lenguaje. Por ello, en este apartado estudiaremos las instrucciones —acciones— básicas que se pueden implementar de modo general en un algoritmo y que esencialmente soportan todos los lenguajes. Dicho de otro modo, las instrucciones básicas son independientes del lenguaje. La clasificación más usual, desde el punto de vista anterior, es:

1. *instrucciones de inicio/fin,*
2. *instrucciones de asignación, \leftarrow ,*
3. *instrucciones de lectura,*
4. *instrucciones de escritura,*
5. *instrucciones de bifurcación.*

Algunas de estas instrucciones se recogen en la Tabla 3.1.

Tabla 3.1. Instrucciones/acciones básicas

Tipo de instrucción	Pseudocódigo inglés	Pseudocódigo español
comienzo de proceso	begin	inicio
fin de proceso	end	fin
entrada (lectura)	read	leer
salida (escritura)	write	escribir
asignación	$A \leftarrow 5$	$B \leftarrow 7$

3.3.2. Instrucciones de asignación

Como ya son conocidas del lector, repasaremos su funcionamiento con ejemplos:

- a) $A \leftarrow 80$ la variable A toma el valor de 80.
- b) ¿Cuál será el valor que tomará la variable C tras la ejecución de las siguientes instrucciones?

```
A ← 12
B ← A
C ← B
```

A contiene 12, B contiene 12 y C contiene 12.

Nota

Antes de la ejecución de las tres instrucciones, el valor de A, B y C es indeterminado. Si se desea darles un valor inicial, habrá que hacerlo explícitamente, incluso cuando este valor sea 0. Es decir, habrá que definir e inicializar las instrucciones.

```
A ← 0
B ← 0
C ← 0
```

- c) ¿Cuál es el valor de la variable AUX al ejecutarse la instrucción 5?

1. $A \leftarrow 10$
2. $B \leftarrow 20$
3. $AUX \leftarrow A$

4. A ← B
 5. B ← AUX

Resumen 3.2

- en la instrucción 1, A toma el valor 10
- en la instrucción 2, B toma el valor 20
- en la instrucción 3, AUX toma el valor anterior de A, o sea 10
- en la instrucción 4, A toma el valor anterior de B, o sea 20
- en la instrucción 5, B toma el valor anterior de AUX, o sea 10
- tras la instrucción 5, AUX sigue valiendo 10.

3.3.3

- d) ¿Cuál es el significado de N ← N + 5 si N tiene el valor actual de 2?

N ← N + 5

Se realiza el cálculo de la expresión N + 5 y su resultado 2 + 5 = 7 se asigna a la variable situada a la izquierda, es decir, N tomará un nuevo valor 7.

Se debe pensar en la variable como en una posición de memoria, cuyo contenido puede variar mediante instrucciones de asignación (un símil suele ser un buzón de correos, donde el número de cartas depositadas en él variará según el movimiento diario del cartero de introducción de cartas o del dueño del buzón de extracción de dichas cartas).

3.3.3. Instrucciones de lectura de datos (entrada)

Esta instrucción lee datos de un dispositivo de entrada. ¿Cuál será el significado de las instrucciones siguientes?

- a) **leer** (NÚMERO, HORAS, TASA)

Leer del terminal los valores NÚMERO, HORAS y TASAS, archivándolos en la memoria; si los tres números se teclean en respuesta a la instrucción son 12325, 32, 1200, significaría que se han asignado a las variables esos valores y equivaldría a la ejecución de las instrucciones.

NÚMERO ← 12325
 HORAS ← 32
 TASA ← 1200

A.E

- b) **leer** (A, B, C)

Si se leen del terminal 100, 200, 300, se asignarían a las variables los siguientes valores:

A = 100
 B = 200
 C = 300

3.3.4. Instrucciones de escritura de resultados (salida)

Estas instrucciones se escriben en un dispositivo de salida. Explicar el resultado de la ejecución de las siguientes instrucciones:

A ← 100
 B ← 200
 C ← 300
escribir (A, B, C)

Se visualizarían en la pantalla o imprimirían en la impresora los valores 100, 200 y 300 que contienen las variables A, B y C.

3.3.5. Instrucciones de bifurcación

El desarrollo lineal de un programa se interrumpe cuando se ejecuta una bifurcación. Las bifurcaciones pueden ser, según el punto del programa a donde se bifurca, hacia *adelante* o hacia *atrás*.

*Bifurcación adelante
(positivo)*

instrucción 1
instrucción 2
instrucción 3

⋮

instrucción 8

*Bifurcación atrás
(negativo)*

instrucción 1
instrucción 2
instrucción 3

⋮

instrucción 12

última instrucción

última instrucción ~~sent~~ .E.8

Las bifurcaciones en el flujo de un programa se realizarán de modo condicional en función del resultado de la evaluación de la condición.

Bifurcación incondicional: la bifurcación se realiza siempre que el flujo del programa pase por la instrucción sin necesidad del cumplimiento de ninguna condición (véase Figura 3.3).

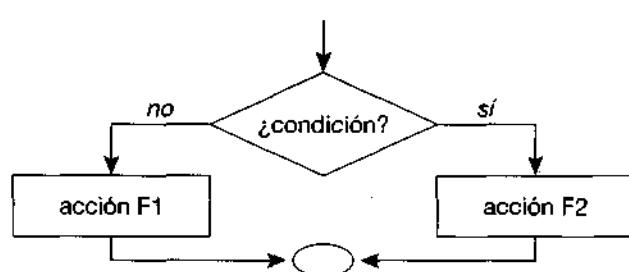
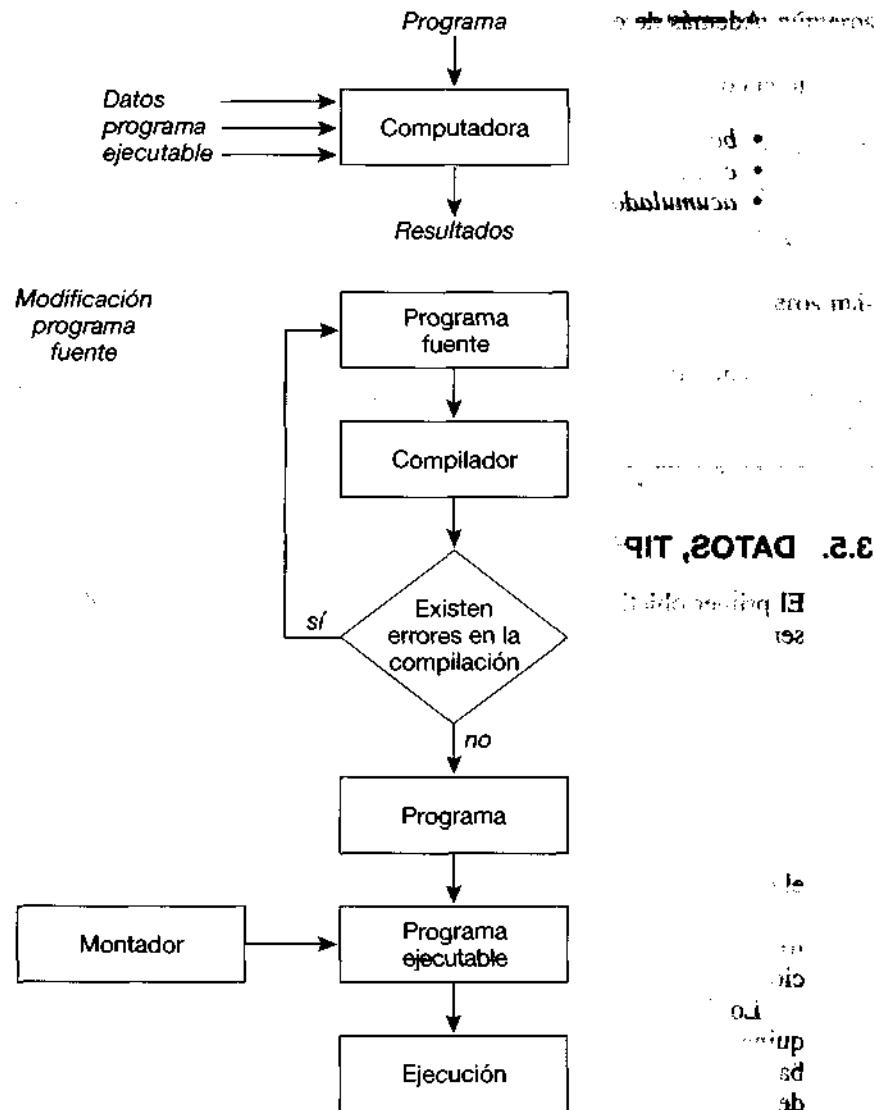
Bifurcación condicional: la bifurcación depende del cumplimiento de una determinada condición. Si se cumple la condición, el flujo sigue ejecutando la acción F2. Si no se cumple, se ejecuta la acción F1 (véase Figura 3.4).

3.4. ELEMENTOS BÁSICOS DE UN PROGRAMA

En programación se debe separar la diferencia entre el diseño del algoritmo y su implementación en un lenguaje específico. Por ello, se debe distinguir claramente entre los conceptos de programación y el medio en que ellos se implementan en un lenguaje específico. Sin embargo, una vez que se comprendan los conceptos de programación cómo utilizarlos, la enseñanza de un nuevo lenguaje es relativamente fácil.

Los lenguajes de programación —como los restantes lenguajes— tienen elementos básicos que se utilizan como bloques constructivos, así como reglas para las que esos elementos se combinan. Estas reglas se denominan *sintaxis* del lenguaje. Solamente las instrucciones sintácticamente correctas pueden ser interpretadas por la computadora y los programas que contengan errores de sintaxis son rechazados por la máquina. Los elementos básicos constitutivos de un programa o algoritmo son:

- *palabras reservadas* (**inicio**, **fin**, **si-entonces...**, etc.),
- *identificadores* (nombres de variables esencialmente, procedimientos, funciones, nombre del programa..., etc.),
- *caracteres especiales* (coma, apóstrofo, etc.),
- *constantes*,
- *variables*,
- *expresiones*,
- *instrucciones*.

**Figura 3.4. Bifurcación condicional.**

Además de estos elementos básicos, existen otros elementos que forman parte de los programas, cuya comprensión y funcionamiento será vital para el correcto diseño de un algoritmo y naturalmente la codificación del programa. Estos elementos son:

- *bucles*,
 - *contadores*,
 - *acumuladores*,
 - *interruptores*,
 - *estructuras*:
1. secuenciales,
 2. selectivas,
 3. repetitivas.

El amplio conocimiento de todos los elementos de programación y el modo de su integración en los programas constituyen las técnicas de programación que todo buen programador debe conocer.

3.5. DATOS, TIPOS DE DATOS Y OPERACIONES PRIMITIVAS

El primer objetivo de toda computadora es el manejo de la información o datos. Estos datos pueden ser las cifras de ventas de un supermercado o las calificaciones de una clase. Un *dato* es la expresión general que describe los objetos con los cuales opera una computadora. La mayoría de las computadoras pueden trabajar con varios tipos (modos) de datos. Los algoritmos y los programas correspondientes operan sobre esos tipos de datos.

La acción de las instrucciones ejecutables de las computadoras se reflejan en cambios en los valores de las partidas de datos. Los datos de entrada se transforman por el programa, después de las etapas intermedias, en datos de salida.

En el proceso de resolución de problemas el diseño de la estructura de datos es tan importante como el diseño del algoritmo y del programa que se basa en el mismo.

Existen dos tipos de datos: *simples* (sin estructura) y *compuestos* (estructurados). Los datos estructurados se estudian a partir del Capítulo 6 y son conjuntos de partidas de datos simples con relaciones definidas entre ellos.

Los distintos tipos de datos se representan en diferentes formas en la computadora. A nivel de máquina, un dato es un conjunto o secuencia de bits (dígitos 0 o 1). Los lenguajes de alto nivel permiten basarse en abstracciones e ignorar los detalles de la representación interna. Aparece el concepto de tipo de datos, así como su representación. Los tipos de datos simples son los siguientes:

- numéricos** (*integer, real*)
- lógicos** (*boolean*)
- carácter** (*char, string*)

Existen algunos lenguajes de programación —FORTRAN esencialmente— que admiten otros tipos de datos; **complejos**, que permiten tratar los números complejos, y otros lenguajes —Pascal— que también permiten declarar y definir sus propios tipos de datos: **enumerados** (*enumerated*) y **subrange** (*subrange*).

3.5.1. Datos numéricos

El tipo *numérico* es el conjunto de los valores numéricos. Estos pueden representarse en dos formas distintas:

- tipo numérico *entero* (*integer*).
- tipo numérico *real* (*real*).

Enteros: el tipo entero es un subconjunto finito de los números enteros. Los enteros son números completos, no tienen componentes fraccionarios o decimales y pueden ser negativos o positivos. Ejemplos de números enteros son:

5	6
-15	4
20	17
1340	26

En este caso se representan los enteros.

Los enteros se denominan en ocasiones números de punto o coma fija. Los números enteros máximos y mínimos de una computadora¹ suelen ser -32768 a +32767-. Los números enteros fuera de este rango no se suelen representar como entero, sino como reales, aunque existen excepciones enteros largos: FORTRAN, Turbo BASIC, etc.

Reales: el tipo real consiste en un subconjunto de los números reales. Los números reales siempre tienen un punto decimal y pueden ser positivos o negativos. Un número real consta de un entero y una parte decimal. Los siguientes ejemplos son números reales:

0.08	3739.41
3.7452	-52.321
-8.12	3.0

En aplicaciones científicas se requiere una representación especial para manejar números muy grandes, como la masa de la Tierra, o muy pequeños, como la masa de un electrón. Una computadora sólo puede representar un número fijo de dígitos. Este número puede variar de una máquina a otra, siendo ocho dígitos un número típico. Este límite provocará problemas para representar y almacenar números muy grandes o muy pequeños como son los ya citados o los siguientes:

4867213432 0.00000000387

Existe un tipo de representación denominado *notación exponencial* o *científica* y que se utiliza para números muy grandes o muy pequeños. Así,

367520100000000000000000

se representa en notación científica descomponiéndolo en grupos de tres dígitos

367 520 100 000 000 000 000

y posteriormente en forma de potencias de 10

3.675201 x 10²⁰

y de modo similar

.000000000302579

se representa como

3.02579 x 10⁻¹¹

¹ En computadoras de 16 bits como IBM PC o compatibles.

La representación en coma flotante es una generalización de notación científica. Obsérvese que las siguientes expresiones son equivalentes:

$$\begin{aligned} 3.675201 \times 10^{19} &= .3675207 \times 10^{20} = .03675201 \times 10^{21} = \dots \\ &= 36.75201 \times 10^{18} = 367.5201 \times 10^{17} = \dots \end{aligned}$$

En estas expresiones se considera la *mantisa* (parte decimal) al número real y el *exponente* (parte potencial) el de la potencia de diez.

36.75201 *mantisa*

18 *exponente*

36.75201

3.5.2. Datos lógicos (*booleanos*)

El tipo *lógico* —también denominado *booleano*— es aquel dato que sólo puede tomar uno de dos valores:

cierto o verdadero (true) y falso (false).

80 0

Este tipo de datos se utiliza para representar las alternativas (*sí/no*) a determinadas condiciones. Por ejemplo, cuando se pide si un valor entero es par, la respuesta será verdadera o falsa, según sea par o impar.

3.5.3. Datos tipo carácter y tipo cadena

El tipo *carácter* es el conjunto finito y ordenado de caracteres que la computadora reconoce. Un dato tipo carácter contiene un solo carácter. Los caracteres que reconocen las diferentes computadoras no son estándar; sin embargo, la mayoría reconoce los siguientes caracteres alfabéticos y numéricos:

- caracteres alfabéticos (A, B, C, ..., Z) (a, b, c, ..., z),
- caracteres numéricos (1, 2, ..., 9, 0),
- caracteres especiales (+, -, *, /, ^, ., ;, <, >, \$, ...).

Una *cadena (string)* de *caracteres* es una sucesión de caracteres que se encuentran delimitados por una comilla (apóstrofo) o dobles comillas, según el tipo de lenguaje de programación. La *longitud* de una cadena de caracteres es el número de ellos comprendidos entre los separadores o limitadores. Algunos lenguajes tienen datos tipo *cadena*.

```
'Hola Mortimer'  
'12 de octubre de 1492'  
'Sr. McKoy'
```

3.6. CONSTANTES Y VARIABLES

Los programas de computadora contienen ciertos valores que no deben cambiar durante la ejecución del programa. Tales valores se llaman *constants*. De igual forma, existen otros valores que cambiarán durante la ejecución del programa; a estos valores se les llama *variables*. Una *constante* es una partida de datos (objetos) que permanecen sin cambios durante todo el desarrollo del algoritmo o durante la ejecución del programa.

Constantes reales válidas

1.234
- 0.1436
+ 54437324

Constantes reales no válidas

1,752.63 (comas no permitidas)
82 (normalmente contienen un punto decimal, aunque existen lenguajes que lo admiten sin punto)

Constantes reales en notación científica

3.7456E2 equivale a 3.374562 × 10²

Una *constante tipo carácter* o *constante de caracteres* consiste en un carácter válido encerrado dentro de apóstrofos; por ejemplo,

'B' '+' '4' ';'

2015-06

Si se desea incluir el apóstrofo en la cadena, entonces debe aparecer como un par de apóstrofos, encerrados dentro de simples comillas.

**

Una secuencia de caracteres se denomina normalmente una *cadena* y una *constante tipo cadena* es una cadena encerrada entre apóstrofos. Por consiguiente,

'Juan Minguez'

y

'Pepe Luis Garcia'

son constantes de cadena válidas. Nuevamente, si un apóstrofo es uno de los caracteres en una constante de cadena, debe aparecer como un par de apóstrofos

'John"s'

ImpA
C
ImpMi

Constantes lógicas (boolean)

Sólo existen dos constantes *lógicas* o *boolean*:

verdadero falso

La mayoría de los lenguajes de programación permiten diferentes tipos de constantes: *enteras*, *reales*, *caracteres* y *boolean* o *lógicas*, y representan datos de esos tipos.

Una *variable* es un objeto o partida de datos cuyo valor puede cambiar durante el desarrollo del algoritmo o ejecución del programa. Dependiendo del lenguaje, hay diferentes tipos de variables, tales como *enteras*, *reales*, *carácter*, *lógicas* y *de cadena*. Una variable que es de un cierto tipo puede tomar únicamente valores de ese tipo. Una variable de carácter, por ejemplo, puede tomar como valor sólo caracteres, mientras que una variable entera puede tomar sólo valores enteros.

Si se intenta asignar un valor de un tipo a una variable de otro tipo se producirá un *error de tipo*.

Una variable se identifica por los siguientes atributos: *nombre* que lo asigna y *tipo* que describe el uso de la variable.

Los nombres de las variables, a veces conocidos como *identificadores*, suelen constar de varios caracteres alfanuméricos, de los cuales el primero normalmente es una letra. No se deben utilizar —aunque lo permita el lenguaje, caso de FORTRAN— como nombres de identificadores palabras reservadas del lenguaje de programación. Nombres válidos de variables son:

A510
NOMBRES
NOTAS
NOMBRE_APELLIDOS²

CEEEBAC +

Los nombres de las variables elegidas para el algoritmo o el programa deben ser significativos y tener relación con el objeto que representan, como pueden ser los casos siguientes:

NOMBRE	para representar nombres de personas
PRECIOS	para representar los precios de diferentes artículos
NOTAS	para representar las notas de una clase

Existen lenguajes —Pascal— en los que es posible darles nombre a determinadas constantes típicas utilizadas en cálculos matemáticos, financieros, etc. Por ejemplo, las constantes $\pi = 3.141592\dots$ y $e = 2.718228$ (base de los logaritmos naturales) se les pueden dar los nombres PI y E.

PI = 3.141592
E = 2.718228

... 29

3.7. EXPRESIONES

Las expresiones son combinaciones de constantes, variables, símbolos de operación, paréntesis y nombres de funciones especiales. Las mismas ideas son utilizadas en notación matemática tradicional; por ejemplo,

$$a + (b + 3) + \sqrt{c}$$

Aquí los paréntesis indican el orden de cálculo y $\sqrt{}$ representa la función raíz cuadrada.

Cada expresión toma un valor que se determina tomando los valores de las variables y constantes implicadas y la ejecución de las operaciones indicadas. Una expresión consta de *operando*s y *operadores*. Según sea el tipo de objetos que manipulan, las expresiones se clasifican en:

- aritméticas,
- relaciones,
- lógicas,
- carácter.

El resultado de la expresión aritmética es de tipo numérico; el resultado de la expresión relacional y de una expresión lógica es de tipo lógico; el resultado de una expresión carácter es de tipo carácter.

² Algunos lenguajes de programación admiten como válido el carácter subrayado en los identificadores.

3.7.1. Expresiones aritméticas

Operador prioridad

Las *expresiones aritméticas* son análogas a las fórmulas matemáticas. Las variables y constantes son numéricas (real o entera) y las operaciones son las aritméticas.

+	suma	8 v16 A
-	resta	
*	multiplicación	ce
/	división	
\uparrow , $**$, $^$	exponenciación	
div	división entera	8 v16 B
mod	módulo (resto)	8 v16 C

Los símbolos $+$, $-$, $*$, $^$ (\uparrow o $**$) y las palabras clave **div** y **mod** se conocen como *operadores aritméticos*. En la expresión

$$5 + 3$$

cada

los valores 5 y 3 se denominan *operando*s. El valor de la expresión $5 + 3$ se conoce como *resultado* de la expresión.

Los operadores se utilizan de igual forma que en matemáticas. Por consiguiente, $A + B$ se escribe en un algoritmo como $A * B$ y $1/4 \cdot C$ como $C/4$. Al igual que en matemáticas el signo menos juega un doble papel, como resta en $A - B$ y como negación en $-A$.

Todos los operadores aritméticos no existen en todos los lenguajes de programación; por ejemplo, en FORTRAN no existe **div** y **mod**. El operador exponenciación es diferente según sea el tipo de lenguaje de programación elegido ($^$, \uparrow en BASIC, $**$ en FORTRAN).

Los cálculos que implican tipos de datos reales y enteros suelen dar normalmente resultados del mismo tipo si los operandos lo son también. Por ejemplo, el producto de operandos reales produce un real (véase Tabla 3.2).

Ejemplo:

5×7	se representa por	$5 * 7$
$\frac{6}{4}$	se representa por	$6/4$
3^7	se representa por	3^7

Tabla 3.2. Operadores aritméticos

Operador	Significado	Tipos de operandos	Tipo de resultado
\uparrow , $^$, $**$	Exponenciación	Entero o real	Entero o real
+	Suma	Entero o real	Entero o real
-	Resta	Entero o real	Entero o real
*	Multiplicación	Entero o real	Entero o real
/	División	Real	Real
div	División entera	Entero	Entero
mod	Módulo (resto)	Entero	Entero

Operadores DIV y MOD

3.7.2

El símbolo / se utiliza para la división real y el operador **div** —en algunos lenguajes, por ejemplo BASIC, se suele utilizar el símbolo \— representa la división entera. El operador **mod** representa el resto de la división entera, aunque hay lenguajes que utilizan otros símbolos como %.

A **div** B

Sólo se puede utilizar si A y B son expresiones enteras y obtiene la parte entera de A/B. Por consiguiente,

19 **div** 6

^ .** .↑

toma el valor 3. Otro ejemplo puede ser la división 15/6

$$\begin{array}{r} 15 \\ 3 \end{array} \quad \begin{array}{r} 16 \\ 2 \end{array} \quad \begin{array}{l} \text{cociente} \\ \downarrow \\ \text{resto} \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 15 \\ 6 \end{array} \quad \begin{array}{r} 1 \\ 0 \end{array} \quad \begin{array}{l} \text{cociente} \\ \downarrow \\ \text{resto} \end{array}$$

En forma de operadores resultará la operación anterior

15 **div** 6 = 215 **mod** 6 = 3

eb m

Otros ejemplos son:

19 **div** 3 equivale a 6
19 **mod** 6 equivale a 1

19
eg

Ejemplo 3.1

Los siguientes ejemplos muestran resultados de expresiones aritméticas:

expresión	resultado	expresión	resultado
10.5/3.0	3.5	10 div 3	3
1/4	0.25	18 div 2	9
2.0/4.0	0.5	30 div 30	1
6/1	6.0	6 div 8	0
30/30	1.0	10 mod 3	1
6/8	0.75	10 mod 2	0

3.7.2. Reglas de prioridad

Las expresiones que tienen dos o más operandos requieren unas reglas matemáticas que permitan determinar el orden de las operaciones se denominan *reglas de prioridad o precedencia* y son:

1. Las operaciones que están encerradas entre paréntesis se evalúan primero. Si existen diferentes paréntesis anidados (interiores unos a otros), las expresiones más internas se evalúan primero.

2. Las operaciones aritméticas dentro de una expresión suelen seguir el siguiente orden de prioridad:

- operador exponencial (\wedge , \uparrow o bien $**$),
- operadores $*$, $/$,
- operadores **div** y **mod**,
- operadores $+$, $-$.

En caso de coincidir varios operadores de igual prioridad en una expresión o subexpresión encerrada entre paréntesis, el orden de prioridad en este caso es de izquierda a derecha.

Ejemplo 3.2

¿Cuál es el resultado de las siguientes expresiones?

$$a) 3 + 6 * 14$$

$$\begin{array}{r} 3 + \underbrace{6 * 14} \\ \hline 3 + 84 \\ \hline 87 \end{array}$$

$$b) 8 + 7 * 3 + 4 * 6$$

$$\begin{array}{r} 8 + \underbrace{7 * 3} + \underbrace{4 * 6} \\ \hline 8 + 21 + 24 \\ \hline 29 + 24 \\ \hline 53 \end{array}$$

Solución

$$a) 3 + \underbrace{6 * 14}$$

$$b) 8 + \underbrace{7 * 3} + \underbrace{4 * 6}$$

Ejemplo 3.3

Obtener los resultados de las expresiones:

$$-4 * 7 + 2 \wedge 3 / 4 - 5$$

Solución

$$-4 * 7 + 2 \wedge 3 / 4 - 5$$

resulta

$$\begin{aligned} & -4 * 7 + 8 / 4 - 5 \\ & -28 + 8 / 4 - 5 \\ & -28 + 2 - 5 \\ & -26 - 5 \\ & -31 \end{aligned}$$

Ejemplo 3.4

Convertir en expresiones aritméticas algorítmicas las siguientes expresiones algebraicas:

$$5 \cdot (x + y)$$

$$a^2 + b^2$$

$$\frac{x + y}{u + \frac{w}{a}}$$

$$\frac{x}{y} \cdot (z + w)$$

Así.

Los resultados serán:

$$\begin{aligned} & 5 * (x + y) \\ & a^2 + b^2 \\ & (x + y) / (u + w/a) \\ & x / y * (z + w) \end{aligned}$$

Ejemplo 3.5

Los paréntesis tienen prioridad sobre el resto de las operaciones:

$A * (B + 3)$	la constante 3 se suma primero al valor de B, después este resultado se multiplica por el valor de A.
$(A * B) + 3$	A y B se multiplican primero y a continuación se suma 3.
$A + (B + C) + D$	esta expresión equivale a $A + B + C + D$
$(A + B/C) + D$	equivale a $A + B/C + D$
$A * B/C * D$	equivale a $((A * B)/C) * D$ y no a $(A * B) / (C * D)$.

Ejemplo 3.6

Evaluar la expresión $12 + 3 * 7 + 5 * 4$.

En este ejemplo existen dos operadores de igual prioridad, * (multiplicación); por ello los pasos sucesivos son:

$$\begin{aligned} & 12 + \underline{3 * 7} + 5 * 4 \\ & 21 \\ & 12 + 21 + \underline{5 * 4} \\ & 20 \\ & 12 + 21 + 20 = 53 \end{aligned}$$

3.7.3. Expresiones lógicas (booleanas)

Un segundo tipo de expresiones es la *expresión lógica* o *booleana*, cuyo valor es siempre verdadero o falso. Recuerde que existen dos constantes lógicas, *verdadera (true)* y *falsa (false)* y que las variables lógicas pueden tomar sólo estos dos valores. En esencia, una *expresión lógica* es una expresión que sólo puede tomar estos dos valores, *verdadero* y *falso*. Se denominan también *expresiones booleanas* en honor del matemático británico George Boole, que desarrolló el Álgebra lógica de Boole.

Las expresiones lógicas se forman combinando constantes lógicas, variables lógicas y otras expresiones lógicas, utilizando los *operadores lógicos not, and* y *or* y los *operadores relacionales* (de relación o comparación) $=$, $<$, $>$, \leq , \geq , \neq .

Operadores de relación

Los operadores relacionales o de relación permiten realizar comparaciones de valores de tipo numérico o carácter. Los operadores de relación sirven para expresar las condiciones en los algoritmos. Los operadores de relación se recogen en la Tabla 3.3. El formato general para las comparaciones es

expresión1

operador de relación

expresión2

Tabla 3.3. Operadores de relación

Operador	Significado
<	menor que
>	mayor que
=	igual que
<=	menor o igual que
>=	mayor o igual que
<>	distinto de

y el resultado de la operación será verdadero o falso. Así, por ejemplo, si $A = 4$ y $B = 3$, entonces

$A > B$ es verdadero

mientras que

$(A = 2) < (B = 4)$ es falso.

Los operadores de relación se pueden aplicar a cualquiera de los cuatro tipos de datos estándar: *enteros, real, lógico, carácter*. La aplicación a valores numéricos es evidente. Los ejemplos siguientes son significativos:

N1	N2	Expresión lógica	Resultado
3	6	$3 < 6$	verdadero
0	1	$0 > 1$	falso
4	2	$4 = 2$	falso
8	5	$8 <= 5$	falso
9	9	$9 >= 9$	verdadero
5	5	$5 <> 5$	falso

Para realizar comparaciones de datos tipo carácter, se requiere una secuencia de ordenación de los caracteres similar al orden creciente o decreciente. Esta ordenación suele ser alfabética, tanto mayúsculas como minúsculas, y numérica, considerándolas de modo independiente. Pero si se consideran caracteres mixtos, se debe recurrir a un código normalizado como es el ASCII (véase Apéndice A). Aunque no todas las computadoras siguen el código normalizado en su juego completo de caracteres, sí son prácticamente estándar los códigos de los caracteres alfanuméricos más usuales. Estos códigos normalizados son:

- Los caracteres especiales #, %, \$, (,), +, -, /, . . . , exigen la consulta del código de ordenación.
- Los valores de los caracteres que representan a los dígitos están en su orden natural. Esto es, '0' < '1', '1' < '2', . . . , '8' < '9'.
- Las letras mayúsculas A a Z siguen el orden alfabético ('A' < 'B', 'C' < 'F', etc.).
- Si existen letras minúsculas, éstas siguen el mismo criterio alfabético ('a' < 'b', 'c' < 'h', etcétera).

En general, los cuatro grupos anteriores están situados en el código ASCII en orden creciente. Así, '1' < 'A' y 'B' < 'C'. Sin embargo, para tener completa seguridad será preciso consultar el código de caracteres de su computadora (normalmente, el ASCII, American Standard Code for Information

Interchange o bien el **EBCDIC**, *Extended Binary-Coded Decimal Interchange Code*, utilizado en computadoras IBM diferentes a los modelos PC y PS/2).

Cuando se utilizan los operadores de relación, con valores lógicos, la constante *false* (*falsa*) es menor que la constante *true* (*verdadera*).

```
false < true
true > false
```

Si se utilizan los operadores relacionales = y \neq para comparar cantidades numéricas, es importante recordar que la mayoría de los *valores reales no pueden ser almacenados exactamente*. En consecuencia, las expresiones lógicas formales con comparación de cantidades reales con (=), a veces se evalúan como falsas, incluso aunque estas cantidades sean algebraicamente iguales. Así,

$$(1.0 / 3.0) * 3.0 = 1.0$$

teóricamente es verdadera y, sin embargo, al realizar el cálculo en una computadora se puede obtener .999999... y, en consecuencia, el resultado es falso; esto es debido a la precisión limitada de la aritmética real en las computadoras. Por consiguiente, a veces deberá excluir las comparaciones con datos de tipo real.

Operadores lógicos

Los operadores lógicos o booleanos básicos son **not** (*no*), **and** (*y*) y **or** (*o*). La Tabla 3.4 recoge el funcionamiento de dichos operadores.

Tabla 3.4. Operadores lógicos

Operador lógico	Expresión lógica	Significado
no (<i>not</i>)	no p (<i>not</i> p)	negación de p
y (<i>and</i>)	p y q (p <i>and</i> q)	conjunción de p y q
o (<i>o</i>)	p o q (p <i>o</i> q)	disyunción de p y q

Las definiciones de las operaciones **no**, **y**, **o** se resumen en unas tablas conocidas como *tablas de verdad*.

a	no a	
verdadero	falso	
falso	verdadero	no ($6 > 10$) es verdadera ya que ($6 > 10$) es falsa.

a	b	a y b	
verdadero	verdadero	verdadero	a y b es verdadera sólo
verdadero	falso	falso	si a y b son verdaderas.
falso	verdadero	falso	
falso	falso	falso	

a	b	a o b	
verdadero	verdadero	verdadero	a o b es verdadera cuando a, b o ambas son verdaderas.
verdadero	falso	verdadero	
falso	verdadero	verdadero	
falso	falso	falso	

En las expresiones lógicas se pueden mezclar operadores de relación y lógicos. Así, por ejemplo,

$(1 < 5) \text{ y } (5 < 10)$ es verdadera

$(5 > 10) \text{ o } ('A' < 'B')$ es verdadera, ya que ' A ' < ' B '

Ejemplo 3.7

La Tabla 3.5 resume una serie de aplicaciones de expresiones lógicas.

Tabla 3.5. Aplicaciones de expresiones lógicas

Expresión lógica	Resultado	Observaciones
$(1 > 0) \text{ y } (3 = 3)$	verdadero	
no PRUEBA	verdadero	• PRUEBA es un valor lógico falso.
$(0 < 5) \text{ o } (0 > 5)$	verdadero	
$(5 \leq 7) \text{ y } (2 > 4)$	falso	
no $(5 \neq 5)$	verdadero	
$(\text{numero} = 1) \text{ o } (7 \geq 4)$	verdadero	• numero es una variable entera de valor 5.

Prioridad de los operadores lógicos

Los operadores aritméticos seguían un orden específico de prioridad cuando existía más de un operador en las expresiones. De modo similar, los operadores lógicos y relaciones tienen un orden de prioridad.

Tabla 3.6. Prioridad de operadores (lenguaje Pascal)

Operador	Prioridad
no (not)	más alta (primera ejecutada).
/, *, div, mod, y (and)	
+, -, o (or)	
<, >, =, <=, >=, <>	más baja (última ejecutada).

Tabla 3.7. Prioridad de operadores (lenguaje Java)

Operador	Prioridad
++ y -- (incremento y decremento en 1)	más alta
*, /, % (resta de la división entera)	
+, -	
<, <=, >, >=	
== (igual a), != (no igual a)	
&& (y lógica, AND)	
" (o lógica, or)	
=, +=, -=, *=, /=, %= (operadores de asignación)	más baja

Al igual que en las expresiones aritméticas, los paréntesis se pueden utilizar y tendrán prioridad sobre cualquier operación.

Ejemplo 3.8

```
no 4 > 6
no (4 > 14)
(1.0<x) y (x < z + 7.0)
```

produce un error, ya que el operador **no** se aplica a 4
 produce un valor verdadero
 si x vale 7 y z vale 4, se obtiene un valor verdadero

3.8. FUNCIONES INTERNAS

Las operaciones que se requieren en los programas exigen en numerosas ocasiones, además de las operaciones de las operaciones aritméticas básicas, ya tratadas, un número determinado de operadores especiales que se denominan *funciones internas*, incorporadas o estándar. Por ejemplo, la función **ln** se puede utilizar para determinar el logaritmo neperiano de un número y la función **raiz2** (**sqrt**) calcula la raíz cuadrada de un número positivo. Existen otras funciones que se utilizan para determinar las funciones trigonométricas.

La Tabla 3.8 recoge las funciones internas más usuales, siendo x el argumento de la función.

Tabla 3.8. Funciones internas

Función	Descripción	Tipo de argumento	Resultado
abs(x)	valor absoluto de x	entero o real	igual que argumento
arctan(x)	arco tangente de x	entero o real	real
cos(x)	coseno de x	entero o real	real
exp(x)	exponencial de x	entero o real	real
ln(x)	logaritmo neperiano de x	entero o real	real
log10(x)	logaritmo decimal de x	entero o real	real
redondeo(x)	redondeo de x	real	entero
(round(x))*			
seno(x)	seno de x	entero o real	real
(sin(x))*			
cuadrado(x)	cuadrado de x	entero o real	igual que argumento
(sqr(x))*			
raiz2(x)	raíz cuadrada de x	entero o real	real
(sqrt(x))*			
trunc(x)	truncamiento de x	real	entero

* Terminología en inglés.

Ejemplo 3.9

Las funciones aceptan argumentos reales o enteros y sus resultados dependen de la tarea que realice la función:

Expresión	Resultado
raiz2 (25)	5
redondeo (6.5)	7
redondeo (3.1)	3
redondeo (-3.2)	-3

trunc (5.6)	5	oma-
trunc (3.1)	3	ma
trunc (-3.8)	-3	
cuadrado (4)	16	2S → A
abs (9)	9	→ A
abs (-12)	12	

Ejemplo 3.10

Utilizar las funciones internas para obtener la solución de la ecuación cuadrática $ax^2 + bx + c = 0$. Las raíces de la ecuación son:

$$x = \frac{-b \pm \sqrt{b^2 - 4ac}}{2a}$$

o lo que es igual:

$$x1 = \frac{-b + \sqrt{b^2 - 4ac}}{2a}$$

$$x2 = \frac{-b - \sqrt{b^2 - 4ac}}{2a}$$

Las expresiones se escriben como

$$x1 = (-b + \text{raiz2}(\text{cuadrado}(b) - 4 * a * c)) / (2 * a)$$

$$x2 = (-b - \text{raiz2}(\text{cuadrado}(b) - 4 * a * c)) / (2 * a)$$

Si el valor de la expresión

$$\text{raiz2}(\text{cuadrado}(b) - 4 * a * c)$$

es negativo se producirá un error, ya que la raíz cuadrada de un número negativo no está definida.

3.9. LA OPERACIÓN DE ASIGNACIÓN

La operación de asignación es el modo de almacenar valores a una variable. La operación de asignación se representa con el símbolo u operador \leftarrow . La operación de asignación se conoce como *instrucción* o *sentencia* de asignación cuando se refiere a un lenguaje de programación. El formato general de una operación de asignación es

nombre de la variable \leftarrow expresión

expresión \leftarrow expresión, variable o constante

La flecha (operador de asignación) se sustituye en otros lenguajes por $=$ (Visual Basic, FORTRAN), $:=$ (Pascal) o $==$ (Java, C++, C#). Sin embargo, es preferible el uso de la flecha en la redacción del algoritmo para evitar ambigüedades, dejando el uso del símbolo $=$ exclusivamente para el operador de igualdad.

La operación de asignación:

$$A \leftarrow 5$$

significa que a la variable A se le ha asignado el valor 5.

La acción de asignar es *destructiva*, ya que el valor que tuviera la variable antes de la asignación se pierde y se reemplaza por el nuevo valor. Así, en la secuencia de operaciones

```
A ← 25
A ← 134
A ← 5
```

cuando éstas se ejecutan, el valor último que toma A será 5 (los valores 25 y 134 han desaparecido).

La computadora ejecuta la sentencia de asignación en dos pasos. En el primero de ellos, el valor de la expresión al lado derecho del operador se calcula, obteniéndose un valor de un tipo específico. En el segundo caso, este valor se almacena en la variable cuyo nombre aparece a la izquierda del operador de asignación, sustituyendo al valor que tenía anteriormente.

```
X ← Y + 2
```

el valor de la expresión $Y + 2$ se asigna a la variable X.

Es posible utilizar el mismo nombre de variable en ambos lados del operador de asignación. Por ello, acciones como

```
N ← N + 1
```

tienen sentido; se determina el valor actual de la variable N se incrementa en 1 y a continuación el resultado se asigna a la misma variable N. Sin embargo, desde el punto de vista matemático no tiene sentido $N \leftarrow N + 1$.

Las acciones de asignación se clasifican según sea el tipo de expresiones en: *aritméticas, lógicas y de caracteres*.

3.9.1. Asignación aritmética

Las expresiones en las operaciones de asignación son aritméticas:

$AMN \leftarrow 3 + 14 + 8$	se evalúa la expresión $3 + 14 + 8$ y se asigna a la variable AMN, es decir, 25 será el valor que toma AMN
$TER1 \leftarrow 14.5 + 8$	
$TER2 \leftarrow 0.75 * 3.4$	
$COCIENTE \leftarrow TER1 / TER2$	

Se evalúan las expresiones $14.5 + 8$ y $0.75 * 3.4$ y en la tercera acción se dividen los resultados de cada expresión y se asigna a la variable COCIENTE, es decir, las tres operaciones equivalen a $COCIENTE \leftarrow (14.5 + 8) / (0.75 * 3.4)$.

Otro ejemplo donde se pueden comprender las modificaciones de los valores almacenados en una variable es el siguiente:

$A \leftarrow 0$	la variable A toma el valor 0
$N \leftarrow 0$	la variable N toma el valor 0
$A \leftarrow N + 1$	la variable A toma el valor $0 + 1$, es decir 1.

El ejemplo anterior se puede modificar para considerar la misma variable en ambos lados del operador de asignación:

```
N ← 2
N ← N + 1
```

En la primera acción N toma el valor 2 y en la segunda se evalúa la expresión $N + 1$, que tomará el valor $2 + 1 = 3$ y se asignará nuevamente a N, que tomará el valor 3.

3.9.2. Asignación lógica

La expresión que se evalúa en la operación de asignación es lógica. Supóngase que M, N y P son variables de tipo lógico.

```
M ← 8 < 5
N ← M o (7 <= 12)
P ← 7 > 6
```

Tras evaluar las operaciones anteriores, las variables M, N y P tomarán los valores *falso*, *verdadero*, *verdadero*.

3.9.3. Asignación de cadenas de caracteres

La expresión que se evalúa es de tipo cadena:

```
x ← '12 de octubre de 1942'
```

La acción de asignación anterior asigna la cadena de caracteres '12 de octubre de 1942' a la variable tipo cadena x.

3.9.4. Conversión de tipo

En las asignaciones no se pueden asignar valores a una variable de un tipo diferente del suyo. Se presentará un error si se trata de asignar valores de tipo carácter a una variable numérica o un valor numérico a una variable tipo carácter.

Ejemplo 3.11

¿Cuáles son los valores de A, B y C después de la ejecución de las siguientes operaciones?

```
A ← 3
B ← 4
C ← 3A + 2 * 4B
C ← C + B
B ← C - 3A
A ← B * C
```

La

je.

en

En las dos primeras acciones A y B toman los valores 3 y 4.

```
C ← A + 2 * B      la expresión A + 2 * B tomará el valor 3 + 2 * 4 = 3 + 8 = 11
C ← 11
```

La siguiente acción

```
C ← C + B
```

producirá un valor de $11 + 4 = 15$

$C \leftarrow 15$

En la acción $B \leftarrow C - A$ se obtiene para B el valor $15 - 3 = 12$ y por último: **E.E.**

$A \leftarrow B * C$

A tomará el valor $B * C$, es decir, $12 * 15 = 180$; por consiguiente, el último valor que toma A será 180.

Ejemplo 3.12

¿Cuál es el valor de x después de las siguientes operaciones?

$x \leftarrow 2$
 $x \leftarrow \text{cuadrado}(x + x)$
 $x \leftarrow \text{raiz2}(x + \text{raiz2}(x) + 5)$

Los resultados de cada expresión son:

$x \leftarrow 2$ *x toma el valor 2*
 $x \leftarrow \text{cuadrado}(2 + 2)$ *x toma el valor 4 al cuadrado; es decir 16*
 $x \leftarrow \text{raiz2}(16 + \text{raiz2}(16) + 5)$

en esta expresión se evalúa primero $\text{raiz2}(16)$, que produce 4 y, por último, $\text{raiz2}(16+4+5)$ proporciona $\text{raiz2}(25)$, es decir, 5. Los resultados de las expresiones sucesivas anteriores son:

$x \leftarrow 2$
 $x \leftarrow 16$
 $x \leftarrow 5$

3.10. ENTRADA Y SALIDA DE INFORMACIÓN

Los cálculos que realizan las computadoras requieren para ser útiles la *entrada* de los datos necesarios para ejecutar las operaciones que posteriormente se convertirán en resultados, es decir, *salida*.

Las operaciones de entrada permiten leer determinados valores y asignarlos a determinadas variables. Esta entrada se conoce como operación de **lectura** (*read*). Los datos de entrada se introducen al procesador mediante dispositivos de entrada (teclado, tarjetas perforadas, unidades de disco, etc.). La salida puede aparecer en un dispositivo de salida (pantalla, impresora, etc.). La operación de salida se denomina **escritura** (*write*).

En la escritura de algoritmos las acciones de lectura y escritura se representan por los formatos siguientes:

leer (lista de variables de entrada)
escribir (lista de variables de salida)

Así, por ejemplo:

3.11.4. **Cáspicas**

leer (A, B, C)

representa la lectura de tres valores de entrada que se asignan a las variables A, B y C.

escribir ('hola Vargas')

visualiza en la pantalla —o escribe en el dispositivo de salida— el mensaje 'hola Vargas'.

Nota 1

Si se utilizaran las palabras reservadas en inglés, como suele ocurrir en los lenguajes de programación, se deberá sustituir

leer escribir

por

read write o bien print

Nota 2

Si no se especifica el tipo de dispositivo del cual se leen o escriben datos, los dispositivos de E/S por defecto son el teclado y la pantalla.

3.11. ESCRITURA DE ALGORITMOS/PROGRAMAS

La escritura de un algoritmo mediante una herramienta de programación debe ser lo más clara posible y estructurada, de modo que su lectura facilite considerablemente el entendimiento del algoritmo y su posterior codificación en un lenguaje de programación.

Los algoritmos deben ser escritos en lenguajes similares a los programas. En nuestro libro utilizaremos esencialmente el lenguaje algorítmico, basado en pseudocódigo, y la estructura del algoritmo requerirá la lógica de los programas escritos en el lenguaje de programación estructurado; por ejemplo, Pascal.

Un algoritmo constará de dos componentes: *una cabecera de programa y un bloque algoritmo*. La *cabecera de programa* es una acción simple que comienza con la palabra **algoritmo**. Esta palabra estará seguida por el nombre asignado al programa completo. El *bloque algoritmo* es el resto del programa y consta de dos componentes o secciones: *las acciones de declaración y las acciones ejecutables*.

Las *declaraciones* definen o declaran las variables y constantes que tengan nombres. Las *acciones ejecutables* son las acciones que posteriormente deberá realizar la computación cuando el algoritmo convertido en programa se ejecute.

algoritmo

cabecera del programa
sección de declaración
sección de acciones

3.11.1. Cabecera del programa o algoritmo

.12A

Todos los algoritmos y programas deben comenzar con una cabecera en la que se exprese el identificador o nombre correspondiente con la palabra reservada que señale el lenguaje. En los lenguajes de programación, la palabra reservada suele ser **program**. En Algorítmica se denomina **algoritmo**.

```
algoritmo DEMO1
```

3.11.2. Declaración de variables

En esta sección se declaran o describen todas las variables utilizadas en el algoritmo, listándose sus nombres y especificando sus tipos. Esta sección comienza con la palabra reservada **var** (abreviatura de *variable*) y tiene el formato

```
var
  tipo-1 : lista de variables-1
  tipo-2 : lista de variables-2

  .
  .
  .

  tipo-n : lista de variables-n
```

donde cada *lista de variables* es una variable simple o una lista de variables separadas por comas y cada *tipo* es uno de los tipos de datos básicos (**entero**, **real**, **char** o **boolean**). Por ejemplo, la sección de declaración de variables

```
var
  entera : Numero_Emppleado
  real   : Horas
  real   : Impuesto
  real   : Salario
```

o de modo equivalente

```
var
  entera : Numero_Emppleado
  real   : Horas, Impuesto, Salario
```

declara que sólo las tres variables Hora, Impuesto y Salario son de tipo real.

Es una buena práctica de programación utilizar nombres de variables significativos que sugieran lo que ellas representan, ya que eso hará más fácil y legible el programa.

También es buena práctica incluir breves comentarios que indique cómo se utiliza la variable.

```
var
  entera : Numero_Emppleado // número de empleado
  real   : Horas,           // horas trabajadas
          Impuesto,        // impuesto a pagar
          Salario         // cantidad ganada
```

3.11.3. Declaración de constantes numéricas

En esta sección se declaran todas las constantes que tengan nombre. Su formato es

```
const
pi      = 3.141592
tamaño = 43
horas  = 6.50
```

Los valores de estas constantes ya no pueden variar en el transcurso del algoritmo.

3.11.4. Declaración de constantes y variables carácter

Las constantes de carácter simple y cadenas de caracteres pueden ser declaradas en la sección del programa **const**, al igual que las constantes numéricas.

```
const
estrella = '*'
frase    = '12 de octubre'
mensaje  = 'Hola mi nene'
```

Las variables de caracteres se declaran de dos modos:

1. Almacenar un solo carácter.

```
var carácter : nombre, inicial, nota, letra
```

Se declaran nombre, inicial, nota y letra, que almacenarán sólo un carácter.

2. Almacenar múltiples caracteres (*cadenas*). El almacenamiento de caracteres múltiples dependerá del lenguaje de programación. Así, en los lenguajes

VB 6.0/VB .NET (VB, Visual Basic)

```
Dim var1 As String
Var1 = "Pepe Luis García Rodriguez"
```

Pascal formato tipo array (véase Capítulo 8).

Existen algunas versiones de Pascal, como es el caso de Turbo Pascal, que tienen implementados un tipo de datos denominados *string* (cadena) que permite declarar variables de caracteres o de cadena que almacenan palabras compuestas de diferentes caracteres.

```
var nombre : string[20];   en Turbo Pascal
var cadena : nombre[20];  en pseudocódigo
```

3.11.5. Comentarios

La documentación de un programa es el conjunto de información interna externa al programa, que facilitará su posterior mantenimiento y puesta a punto. La documentación puede ser *interna* y *externa*.

La *documentación externa* es aquella que se realiza externamente al programa y con fines de mantenimiento y actualización; es muy importante en las fases posteriores a la puesta en marcha inicial de un programa. La *documentación interna* es la que se acompaña en el código o programa fuente y se realiza a base de comentarios significativos. Estos comentarios se representan con diferentes notaciones, según el tipo de lenguaje de programación.

Visual Basic 6 / VB .NET

1. Los comentarios utilizan un apóstrofe simple y el compilador ignora todo lo que viene después de ese carácter

```
'Este es un comentario de una sola línea
Dim Mes As String 'comentario después de una línea de código
.....
```

2. También se admite por guardar compatibilidad con versiones antiguas de BASIC y Visual Basic la palabra reservada Rem

```
Rem esto es un comentario
```

C/C++ y C#

Existen dos formatos de comentarios en los lenguajes C y C++:

1. Comentarios de una línea (comienzan con el carácter //)

```
// Programa 5.0 realizado por el Señor Mackoy
// en Carchelejo (Jaén)en las Fiestas de Agosto
// de Moros y Cristiano
```

2. Comentarios multilínea (comienzan con los caracteres /* y terminan con los caracteres */, todo lo encerrado entre ambos juegos de caracteres son comentarios)

```
/* El maestro Mackoy estudió el Bachiller en el mismo Instituto donde
dio clase Don Antonio Machado, el poeta */
```

Java

1. Comentarios de una línea

```
// comentarios sobre la Ley de Protección de Datos
```

2. Comentarios multilíneas

```
/* El pueblo de Mr. Mackoy está en Sierra Mágina, y produce uno
de los mejores aceites de oliva del mundo mundial */
```

3. Documentación de clases

```
/**
 * Documentación de la clase
 */
```

Pascal

Los comentarios se encierran entre los símbolos

(* *)

o bien

```
{ }  
(* autor J.R. Mackoy *)  
(subrutina ordenacion)
```

Modula-2

Los comentarios se encierran entre los símbolos

(* *)

Nota

A lo largo del libro utilizaremos preferentemente para representar nuestros comentarios los símbolos // y /*. Sin embargo, algunos autores de algoritmos, a fin de independizar la simbología del lenguaje, suelen representar los comentarios con corchetes ([]).

3.11.6. Estilo de escritura de algoritmos/programas

El método que seguiremos normalmente a lo largo del libro para escribir algoritmos será el descrito al comienzo del Apartado 3.11.

```
algoritmo identificador      //cabecera
// sección de declaraciones
var tipo de datos : lista de identificadores
const lista de identificadores = valor
inicio
  <sentencia S1>
  <sentencia S2>           // cuerpo del algoritmo
  .
  .
  .
  <sentencia Sn>
fin
```

Notas

1. En ocasiones, la declaración de constantes y variables las omitiremos o se describirán en una tabla de variables que hace sus mismas funciones.
2. Las cadenas de caracteres se encerrarán entre comillas simples.
3. Utilizar siempre sangrías en los bucles o en aquellas instrucciones que proporcionen legibilidad al programa, como inicio y fin.

Modelo propuesto de algoritmo

```

algoritmo raices
  // resuelve una ecuación de 2.º grado
  var
    real : a, b, c
  inicio
    leer(a, b, c)
    d ← b ^ 2 - 4 * a * c
    si d < 0 entonces
      escribir('raíces complejas')
    si_no
      si d = 0 entonces
        escribir (-b / (2 * a))
      si_no
        escribir ((-b - raiz2(d)) / (2 * a))
        escribir ((-b + raiz2(d)) / (2 * a))
      fin_si
    fin_si
  fin

```

ACTIVIDADES DE PROGRAMACIÓN RESUELTAS**3.1. Diseñar un algoritmo para cambiar una rueda de un coche.****Solución**

```

algoritmo pinchazo
  inicio
    si gato del coche está averiado
      entonces llamar a la estación de servicio
      si_no levantar el coche con el gato
        repetir
          aflojar y sacar los tornillos de las ruedas
          hasta_que todos los tornillos estén flojos y quitados
          quitar la rueda
          poner la rueda de repuesto
        repetir
          poner los tornillos y apretarlos
          hasta_que estén puestos todos los tornillos
          bajar el gato
      fin_si
  fin

```

3.2. Encontrar el valor de la variable VALOR después de la ejecución de las siguientes operaciones:

- (A) VALOR ← 4.0 * 5
- (B) X ← 3.0
- Y ← 2.0
- VALOR ← X ^ Y - Y

(C) VALOR \leftarrow 5
 X \leftarrow 3
 VALOR \leftarrow VALOR * X

Solución

- (A) VALOR = 20.0
 (B) X = 3.0
 Y = 2.0
 VALOR = $3^2 - 2 = 9 - 2 = 7$ VALOR = 7
 (C) VALOR = 5
 X = 3
 VALOR = VALOR * X = $5 \cdot 3 = 15$ VALOR = 15

3.3. Deducir el resultado que se produce con las siguientes instrucciones:

```
var Entero : X, Y
X  $\leftarrow$  1
Y  $\leftarrow$  5
escribir (X, Y)
```

Solución

X e Y toman los valores 1 y 5. La instrucción de salida (escribir) presentará en el dispositivo de salida 1 y 5, con los formatos específicos del lenguaje de programación; por ejemplo,

1 5

3.4. Deducir el valor de las expresiones siguientes:

X \leftarrow A + B + C
 X \leftarrow A + B * C
 X \leftarrow A + B / C
 X \leftarrow A + B \ C
 X \leftarrow A + B mod C
 X \leftarrow (A + B) \ C
 X \leftarrow A + (B / C)
 Siendo A = 5 B = 25 C = 10

Solución

Expresión	X
A + B + C = 5 + 25 + 10	40
A + B * C = 5 + 25 * 10	225
A + B / C = 5 + 25 / 10	7.5
A + B \ C = 5 + 25 \ 10 = 5 + 2	7
A + B mod C = 5 + 25 mod 10 = 5 + 5	10
(A + B) / C = (5 + 25) / 10 = 30 / 10	3
A + (B / C) = 5 + (25 / 10) = 5 + 2.5	7.5

3.5. Escribir las siguientes expresiones en forma de expresiones algorítmicas:

a) $\frac{M}{N} + P$

b) $M + \frac{N}{P - Q}$

c) $\frac{\operatorname{sen}(x) + \cos(x)}{\tan(x)}$

d) $\frac{m + n}{p - q}$

e) $\frac{m + \frac{n}{p}}{q - \frac{r}{5}}$

f) $\frac{-b + \sqrt{b^2 - 4ac}}{2a}$

Solución

a) $M / N + P$

b) $M + N / (P - Q)$

c) $(\operatorname{SEN}(X) + \cos(X)) / \tan(X)$

d) $(M + N) / (P - Q)$

e) $(M + N / P) / (Q - R / 5)$

f) $(-B + \operatorname{raiz2}(B^2 - 4 * A * C)) / (2 * A)$

3.6. Calcúlese el valor de las siguientes expresiones:

a) $8 + 7 * 3 + 4 * 6$

b) -2^3

c) $(33 + 3 * 4) / 5$

d) $2^2 * 3$

e) $3 + 2 * (18 - 4^2)$

f) $16 * 6 - 3 * 2$

Solución

a) $8 + \underline{\underline{7 * 3}} + \underline{\underline{4 * 6}}$
 $\underline{\underline{8 + 21}} + \underline{\underline{24}}$
 $\underline{\underline{29 + 24}}$
 $\underline{\underline{53}}$

b) $\underline{\underline{-2^3}}$
 $\underline{\underline{-8}}$

c) $(33 + \underline{\underline{3 * 4}}) / 5$
 $\underline{\underline{33 + 12}} / 5$
 $\underline{\underline{45 / 5}}$
 $\underline{\underline{9}}$

d) $\underline{\underline{2^2 * 3}}$
 $\underline{\underline{4 * 3}}$
 $\underline{\underline{12}}$

f) $\underline{\underline{16 * 6 - 3 * 2}}$
 $\underline{\underline{96 - 6}}$
 $\underline{\underline{90}}$

3.7. Se tienen tres variables A, B y C. Escribir las instrucciones necesarias para intercambiar entre sí sus valores del modo siguiente:

- B toma el valor de A
- C toma el valor de B
- A toma el valor de C

Nota: Sólo se debe utilizar una variable auxiliar.

Solución

Utilizaremos una variable auxiliar AUX.

Las instrucciones que resuelven el problema de intercambio son:

```

A ← A
A ← C
C ← B
B ← AUX

```

Comprobémoslo con los valores de A, B y C: 5, 10 y 15.

	Instrucción	A	B	C	AUX	Observaciones
1)	A ← 5	5	--	--	--	
2)	B ← 10	--	10	--	--	
3)	C ← 15	--	--	15	--	
	AUX ← A	5	10	15	5	
	A ← C	15	10	15	5	
	C ← B	15	10	10	5	
	B ← AUX	15	5	10	5	

Obsérvese que al igual que en el ejercicio de intercambio de valores entre dos variables, la variable AUX no modifica su valor.

3.8. Cómo se intercambian los valores de dos variables, A y B.

Solución

Con el ejercicio se ha visto cómo se pueden intercambiar los valores de una variable mediante las instrucciones:

```

A ← B
B ← A

```

El procedimiento para conseguir intercambiar los valores de dos variables entre sí debe recurrir a una variable AUX y a las instrucciones de asignación siguientes:

```

AUX ← A
A ← B
B ← AUX

```

Veámoslo con un ejemplo:

```

a ← 10
B ← 5

```

Instrucción	A	B	AUX	Observaciones
$A \leftarrow 10$	10	--	--	
$B \leftarrow 5$	10	5	--	
$AUX \leftarrow A$	10	5	10	La variable AUX toma el valor de A
$A \leftarrow B$	5	5	10	A toma el valor de B, 5
$B \leftarrow AUX$	5	10	10	B toma el valor <i>initial</i> de A, 10

Ahora $A = 5$ y $B = 10$.

3.9. Deducir el valor que toma la variable tras la ejecución de las instrucciones:

$A \leftarrow 4$
 $B \leftarrow A$
 $B \leftarrow A + 3$

Solución

Mediante una tabla se da un método eficaz para obtener los sucesivos valores:

	A	B
(1) $A \leftarrow A$	4	--
(2) $B \leftarrow A$	4	4
(3) $B \leftarrow A + 3$	4	7

Después de la instrucción (1) la variable A contiene el valor 4.

La variable B no ha tomado todavía ningún valor y se representa esa situación con un guión.

La instrucción (2) asigna el valor actual de A (4) a la variable B. La instrucción (3) efectúa el cálculo de la expresión $A + 3$, lo que produce un resultado de 7 ($4 + 3$) y este valor se asigna a la variable B, cuyo último valor (4) se destruye.

Por consiguiente, los valores finales que tienen las variables A y B son:

$$A = 4 \quad B = 7$$

3.10. ¿Qué se obtiene en las variables A y B, después de la ejecución de las siguientes instrucciones?

$A \leftarrow 5$
 $B \leftarrow A + 6$
 $A \leftarrow A + 1$
 $B \leftarrow A - 5$

Solución

Siguiendo las directrices del ejercicio anterior:

	Instrucción	A	B	Observaciones
(1)	$A \leftarrow 5$	5	-	B no toma ningún valor
(2)	$B \leftarrow A + 6$	5	11	Se evalúa $A + 6$ ($5 + 6$) y se asigna a B
(3)	$A \leftarrow A + 1$	6	11	Se evalúa $A + 1$ ($5 + 1$) y se asigna a A, borrándose el valor que tenía (5) y tomando el nuevo valor (6)
(4)	$B \leftarrow A - 5$	6	1	Se evalúa $A - 5$ ($6 - 5$) y se asigna a B

Los valores últimos de A y B son: $A = 6$, $B = 1$.

3.11. ¿Qué se obtiene en las variables A, B y C después de ejecutar las instrucciones siguientes?

```

A ← 3
B ← 20
C ← A + B
B ← A + B
A ← B - C

```

Solución

	Instrucción	A	B	C	Observaciones
(1)	A ← 3	3	--	--	B y C no toman ningún valor
(2)	B ← 20	3	20	--	C sigue sin valor
(3)	C ← A + B	3	20	23	Se evalúa A + B (20 + 3) y se asigna a C
(4)	B ← A + B	3	23	23	Se evalúa A + B (20 + 3) y se asigna a B; destruye el valor antiguo (20)
(5)	A ← B - C	0	23	23	Se evalúa B - C (23 - 23) y se asigna a A

Los valores finales de las variables son:

$$A = 0 \quad B = 23 \quad C = 23$$

3.12. ¿Qué se obtiene en A y B tras la ejecución de

```

A ← 10
B ← 5
A ← B
B ← A

```

Solución

	Instrucción	A	B	Observaciones
(1)	A ← 10	10	--	B no toma valor
(2)	B ← 5	10	5	B recibe el valor inicial 5
(3)	A ← B	5	5	A toma el valor de B (5)
(4)	B ← A	5	5	B toma el valor actual de A (5)

Los valores finales de A y B son 5. En este caso se podría decir que la instrucción (4) B ← A es *redundante* respecto a las anteriores, ya que su ejecución no afecta al valor de las variables.

3.13. Determinar el mayor de tres números enteros.

Solución

Los pasos a seguir son:

1. Comparar el primero y el segundo entero, deduciendo cuál es el mayor.
2. Comparar el mayor anterior con el tercero y deducir cuál es el mayor. Este será el resultado.

Los pasos anteriores se pueden descomponer en otros pasos más simples en lo que se denomina *refinamiento del algoritmo*:

1. Obtener el primer número (entrada), denominarlo NUM1.
 2. Obtener el segundo número (entrada), denominarlo NUM2.
 3. Comparar NUM1 con NUM2 y seleccionar el mayor; si los dos enteros son iguales, seleccionar NUM1. Llamar a este número MAYOR.
 4. Obtener el tercer número (entrada) y denominarlo NUM3.
 5. Comparar MAYOR con NUM3 y seleccionar el mayor; si los dos enteros son iguales, seleccionar el MAYOR. Denominar a este número MAYOR.
 6. Presentar el valor de MAYOR (salida).
 7. Fin.
- 3.14. Determinar la cantidad total a pagar por una llamada telefónica, teniendo en cuenta lo siguiente:
- toda llamada que dure menos de tres minutos (cinco pasos) tiene un coste de 10 céntimos,
 - cada minuto adicional a partir de los tres primeros es un paso de contador y cuesta 5 céntimos.

Solución

Análisis

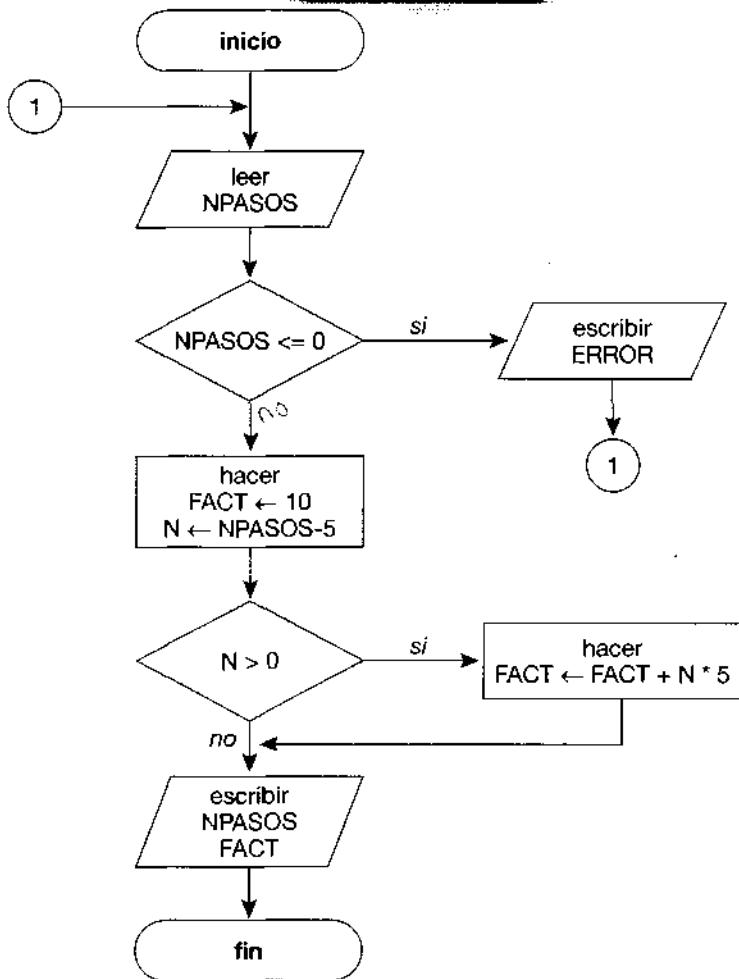
El algoritmo de resolución del problema entraña los siguientes pasos:

1. **Inicio.**
2. Leer el número de pasos (npasos) hablados por teléfono.
3. Comprobar que el número de pasos es mayor que cero, ya que realmente se ha realizado la llamada si el número de pasos es distinto de cero (positivo). Si el número de pasos es menor a cero, se producirá un error.
4. Calcular el precio de la conferencia de acuerdo con los siguientes conceptos:
 - si el número de pasos es menor que 5, el precio es de 10 céntimos,
 - si el número de pasos es mayor que 5, es preciso calcular los pasos que exceden de 5, ya que éstos importan 5 céntimos cada uno; al producto de los pasos sobrantes por cinco céntimos se le suman 10 pesetas y se obtendrá el precio total.

Variables

NPASOS	Número de pasos de la llamada
N	Número de pasos que exceden a 5
FACT	Importe o precio de la llamada.

Diagrama de flujo



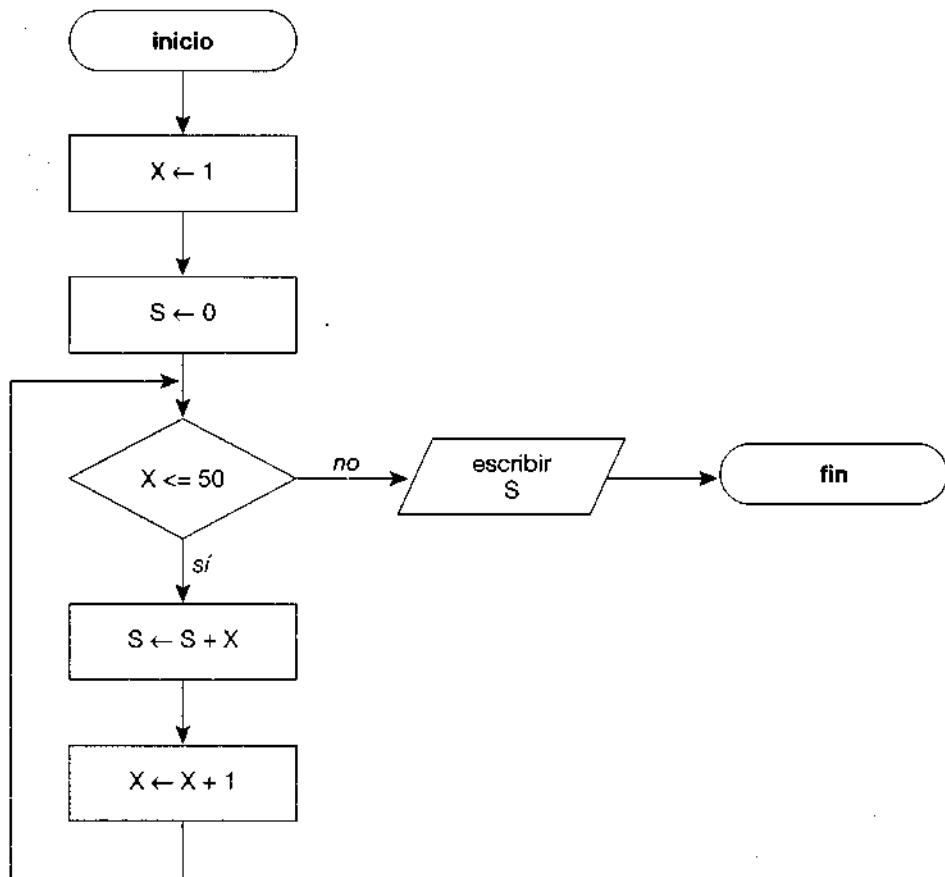
3.15. Calcular la suma de los cincuenta primeros números enteros.

Solución

Análisis

El algoritmo expresado en lenguaje natural o en secuencia de pasos es el siguiente:

1. **Inicio.**
2. Hacer el primer número 1 igual a una variable X que actuará de contador de 1 a 50 y S igual a 0.
3. Hacer S = S+X para realizar las sumas parciales.
4. Hacer X = X+1 para generar los números enteros.
5. **Repetir** los pasos 3 y 4 hasta que X = 50, en cuyo caso se debe visualizar la suma.
6. **Fin.**

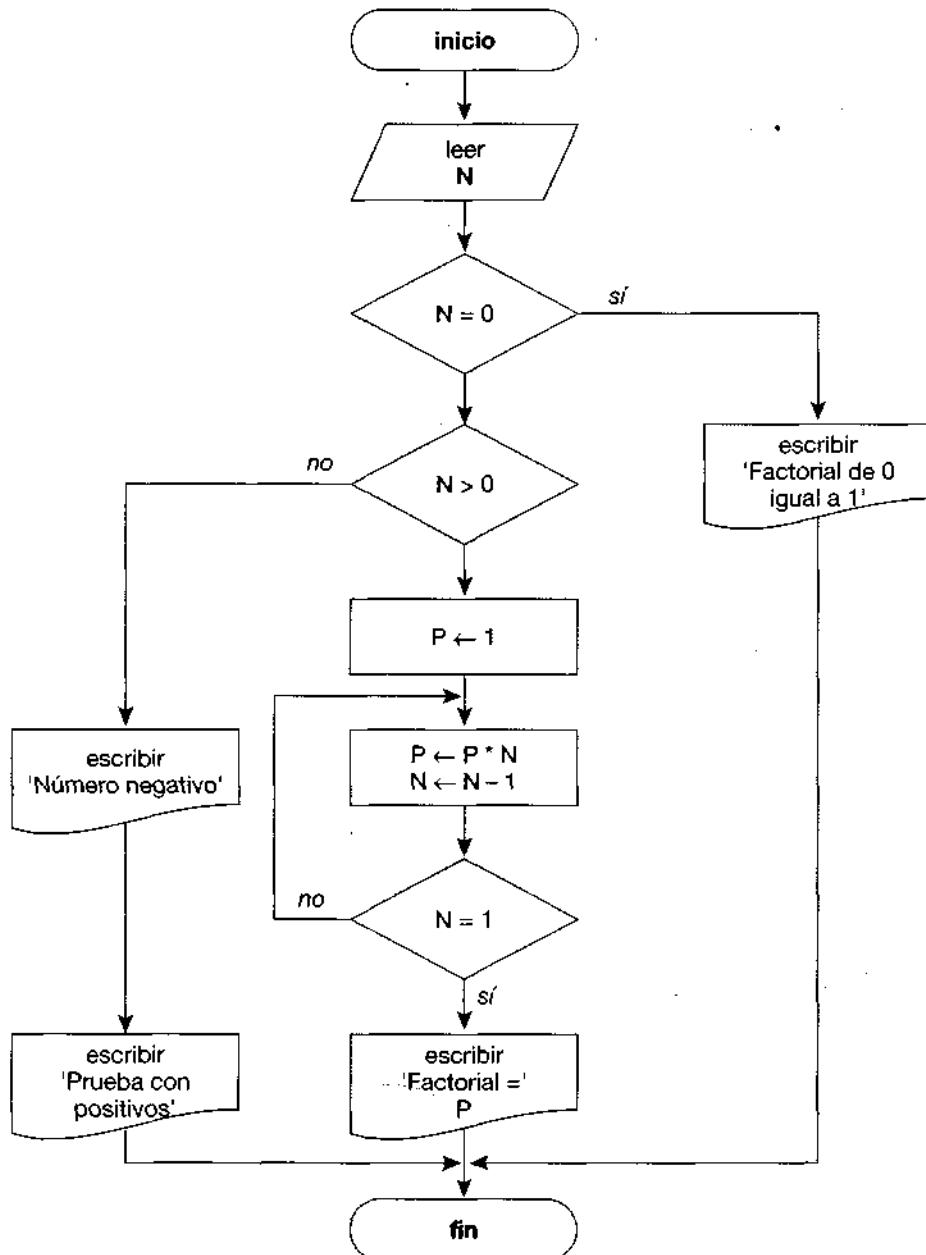
Diagrama de flujo

3.16. Escribir un algoritmo que calcule el producto de los n primeros números naturales.

Solución**Análisis**

El problema puede calcular el producto $N * (N - 1 * (n - 2) * \dots * 3 * 2 * 1)$, que en términos matemáticos se le conoce con el nombre de FACTORIAL de N . El algoritmo que resuelve el problema será el siguiente:

1. Leer N .
2. Caso de que $N = 0$, visualizar «Factorial de 0 igual 1».
3. Comprobar que $N > 0$ (los números negativos no se consideran).
4. Hacer la variable P que va a contener el productor igual a 1.
5. Realizar el producto $P = P * N$.
Disminuir en una unidad sucesivamente hasta llegar a $N = 1$, y de modo simultáneo los productos $P * N$.
6. Visualizar P .
7. Fin.

Diagrama de flujo*Pseudocódigo*

```

algoritmo Factorial
var
    entero : N
    real   : P

```

```

    inicio
        leer(N)
        si N = 0 entonces
            escribir('Factorial de 0 igual a 1')
        si_no
            si N > 0 entonces
                P ← 1
                (1) P ← P * N
                N ← N - 1
            si N = 1 entonces
                escribir('Factorial = ', P)
            si_no
                ir_a (1)
                fin_si
            si_no
                escribir('Número negativo')
                escribir('Pruebe con positivos')
                fin_si
            fin_si
        fin

```

3.17. Diseñar un algoritmo para resolver una ecuación de segundo grado $Ax^2 + Bx + C = 0$.

Solución

Análisis

La ecuación de segundo grado es $Ax^2 + Bx + C = 0$ y las soluciones o raíces de la ecuación son:

$$X_1 = \frac{-B + \sqrt{B^2 - 4AC}}{2A} \quad X_2 = \frac{-B - \sqrt{B^2 - 4AC}}{2A}$$

Para que la ecuación de segundo grado tenga solución es preciso que el discriminante sea mayor o igual que 0.

El discriminante de una ecuación de segundo grado es

$$D = B^2 - 4AC$$

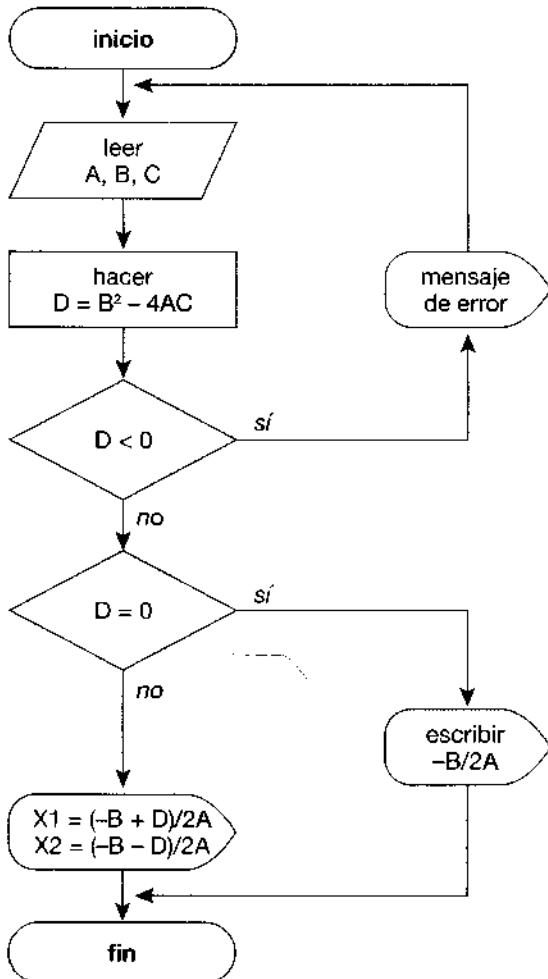
Por consiguiente, si

$$\begin{array}{lll} D = 0 & X_1 = -B / 2A & X_2 = -B / 2A \\ D < 0 & X_1 \text{ y } X_2 & \end{array}$$

no tienen solución real.

En consecuencia, el algoritmo que resolverá el problema es el siguiente:

1. Inicio.
2. Introducir los coeficientes A, B y C.
3. Cálculo del discriminante $D = B^2 - 4AC$
4. Comprobar el valor de D.
 - si D es menor que 0, visualizar un mensaje de error,
 - si D es igual a 0, se obtienen dos raíces iguales $X_1 = X_2 = -B / 2A$.
 - si D es mayor que 0, se calculan las dos raíces X_1 y X_2 .
5. Fin del algoritmo.

Diagrama de flujo

3.18. Escribir un algoritmo que acepte tres números enteros e imprima el mayor de ellos.

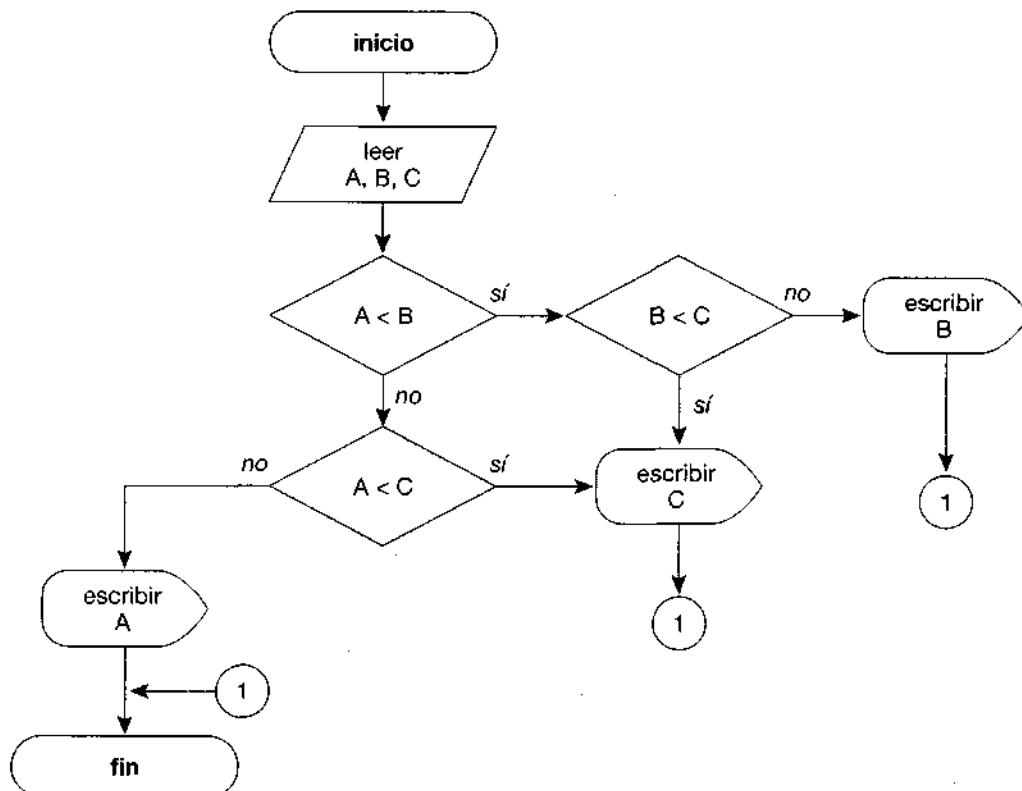
Solución*Análisis*

El diseño del algoritmo requiere de una serie de comparaciones sucesivas. Las operaciones sucesivas son las siguientes:

1. **Inicio.**
2. Introducir los tres números A, B, C.
3. Comparar A y B:
 - si A es menor que B:
 - comparar B y C:
 - si B es mayor que C, el mayor es B,
 - si B es menor que C, el mayor es C.

- si A es mayor que B:
 - comparar A y C:
 - si A es menor que C, el mayor es C.
 - si A es mayor que C, el mayor es A.

Diagrama de flujo



REVISIÓN DEL CAPÍTULO

Conceptos clave

- Algoritmo.
- Asignación.
- Caracteres especiales.
- Constantes.
- Datos.
- Declaraciones.
- Escritura de resultados.
- Expresiones.
- Función interna.
- Identificador.
- Instrucción.
- Lectura de datos.
- Operaciones primitivas.
- Operadores.
- Palabras reservadas.
- Programa.
- Pseudocódigo.
- Tipos de datos.
- Variables.

Resumen

Un programa es un conjunto de instrucciones que se proporciona a una computadora para realizar una tarea determinada. El proceso de programación requiere las siguientes fases o etapas fundamentales: *definición y análisis del problema, diseño del algoritmo, codificación del programa, depuración y verificación, documentación y mantenimiento.*

En la práctica un programa es una caja negra —un algoritmo de resolución del problema— que tiene una entrada de datos y una salida de resultados. La entrada de datos se realiza a través del teclado, ratón, escáner, discos, ... y la salida se representa en impresora, pantalla, etc.

Existen diferentes tipos de instrucciones básicas: *inicio, fin, asignación, lectura, escritura y bifurcación.*

Los elementos básicos constitutivos de un programa son: *palabras reservadas, identificadores, caracteres especiales, constantes, variables, expresiones, instrucciones* a los cuales se unen para tareas de ejecución de operaciones otros elementos primitivos de un programa, tales como: *bucles, contadores, acumuladores, interruptores y estructuras.* Todos estos elementos manipulan datos o información de diferentes tipos como *números, lógicos o carácter.* Los valores de estos datos se almacenan para su tratamiento en constantes y variables. Las combinaciones de constantes, variables, símbolos de operaciones, variables, símbolos de operación, nombres de funciones, etc., constituyen las expresiones que a su vez se clasifican en función del tipo de objetos que manipulan en: *aritméticas, relacionales, lógicas y carácter.*

Otro concepto importante a considerar en la iniciación a la programación es el concepto y tipos de operadores que sirven para la resolución de expresiones y constituyen elementos clave en las sentencias de flujo de control que se estudiarán en los capítulos posteriores.

La operación de asignación es un sistema de almacenamiento de valores en una variable. Existen diferentes tipos de asignaciones en función de los tipos de datos cuyos deseos se desean almacenar. La conversión de tipos en operaciones de asignaciones es una tarea importante y su comprensión es vital para evitar errores en el proceso de depuración de un programa.

La última característica importante a considerar en el capítulo es la escritura de algoritmos y programas, para lo que se necesitan unas reglas claras y precisas que faciliten su legibilidad y su posterior codificación en un lenguaje de programación.

EJERCICIOS

3.1. Diseñar los algoritmos que resuelvan los siguientes problemas:

- a) Ir al cine.
- b) Comprar una entrada para los toros.
- c) Colocar la mesa para comer.
- d) Cocer un huevo.
- e) Hacer una taza de té.
- f) Fregar los platos del almuerzo.
- g) Buscar el número de teléfono de un alumno.
- h) Reparar un pinchazo de una bicicleta.
- i) Pagar una multa de tráfico.
- j) Cambiar un neumático pinchado (se dispone de herramientas y gato).
- k) Hacer palomitas de maíz en una olla puesta al fuego con aceite, sal y maíz.
- l) Cambiar el cristal roto de una ventana.
- m) Hacer una llamada telefónica. Considerar los casos: a) manual, con operadora; b) automático; c) cobro revertido.
- n) Quitar una bombilla quemada de un techo.
- o) Encontrar la media de una lista indeterminada de números positivos terminada con un número negativo.

3.2. ¿Cuáles de los siguientes identificadores no son válidos?

- | | |
|----------|-----------|
| a) XRayo | b) X_Rayo |
| c) R2D2 | d) X |

- e) 45
g) ZZZZ
- f) N14
h) 3μ

3.3. ¿Cuáles de las siguientes constantes no son válidas?

- | | |
|-------------|-----------|
| a) 234 | b) -8.975 |
| c) 12E - 5 | d) 0 |
| e) 32,767 | f) 1/2 |
| g) 3.6E + 7 | h) -7E12 |
| i) 3.5 x 10 | j) 0,456 |
| k) 0.000001 | l) 224E1 |

3.4. Evaluar la siguiente expresión para A = 2 y B = 5:

$$3 * A - 4 * B / A ^ 2$$

3.5. Evaluar la expresión

$$4 / 2 * 3 / 6 + 6 / 2 / 1 / 5 ^ 2 / 4 * 2$$

3.6. Escribir las siguientes expresiones algebraicas como expresiones algorítmicas:

- | | |
|----------------------------------|-------------------------------------|
| a) $\sqrt{b^2 - 4ac}$ | b) $\frac{x^2 + y^2}{z^2}$ |
| c) $\frac{3x + 2y}{2z}$ | d) $\frac{a + b}{c - d}$ |
| e) $4x^2 - 2x + 7$ | f) $\frac{x + y}{x} - \frac{3x}{5}$ |
| g) $\frac{a}{bc}$ | h) xyz |
| i) $\frac{y_2 - y_1}{x_2 - x_1}$ | j) $2\pi r$ |
| k) $\frac{4}{3}\pi r^3$ | h) $(x_2 - x_1)^2 + (y_2 - y_1)^2$ |

3.7. Escribir las siguientes expresiones algorítmicas como expresiones algebraicas:

- a) $b ^ 2 - 4 * a * c$
 b) $3 * x ^ 4 - 5 * x ^ 3 + x ^ 12 - 17$
 c) $(b + d) / (c + 4)$
 d) $(x ^ 2 + y ^ 2) ^ {(1 / 2)}$

3.8. Si el valor de A es 4, el valor de B es 5 y el valor de C es 1, evaluar las siguientes expresiones:

- a) $B * A - B ^ 2 / 4 * C$
 b) $(A * B) / 3 ^ 2$
 c) $((B + C) / 2 * A + 10) * 3 * B - 6$

3.9. Si el valor de A es 2, B es 3 y C es 2, evaluar la expresión:

$$a ^ b ^ c$$

3.10. Obtener el valor de cada una de las siguientes expresiones aritméticas:

- a) 7 **div** 2
 b) 7 **mod** 2
 c) 12 **div** 3

- d)** `12 mod 3`
e) `0 mod 5`
f) `15 mod 5`
g) `7 * 10 - 50 mod 3 * 4 + 9`
h) `(7 * (10 - 5) mod 3) * 4 + 9`

Nota: Considérese la prioridad de Pascal: más alta: `*`, `/`, `div`, `mod`; más baja: `+`, `-`.

- 3.11.** Encontrar el valor de cada una de las siguientes expresiones o decir si no es una expresión válida:

- a)** `9 - 5 - 3`
b) `2 div 3 + 3 / 5`
c) `9 div 2 / 5`
d) `7 mod 5 mod 3`
e) `7 mod (5 mod 3)`
f) `(7 mod 5) mod 3`
g) `(7 mod 5 mod 3)`
h) `((12 + 3) div 2) / (8 - (5 + 1))`
i) `12 / 2 * 3`
j) `raiz2 (cuadrado(4))`
k) `cuadrado (raiz2(4))`
l) `trunc(815) + redondeo(815)`

Considérese la prioridad del ejercicio 3.10.

- 3.12.** Se desea calcular independiente la suma de los números pares e impares comprendidos entre 1 y 200.
3.13. Leer una serie de números distintos de cero (el último número de la serie es -99) y obtener el número mayor. Como resultado se debe visualizar el número mayor y un mensaje de indicación de número negativo, caso de que se haya leído un número negativo.
3.14. Calcular y visualizar la suma y el producto de los números pares comprendidos entre 20 y 400, ambos inclusive.
3.15. Leer 500 números enteros y obtener cuántos son positivos.
3.16. Se trata de escribir el algoritmo que permita emitir la factura correspondiente a una compra de un artículo determinado, del que se adquieren una o varias unidades. El IVA a aplicar es del 15 por 100 y si el precio bruto (precio venta más IVA) es mayor de 50.000 pesetas, se debe realizar un descuento del 5 por 100.
3.17. Calcular la suma de los cuadrados de los cien primeros números naturales.
3.18. Sumar los números pares del 2 al 100 e imprimir su valor.
3.19. Sumar diez números introducidos por teclado.
3.20. Calcular la media de cincuenta números e imprimir su resultado.
3.21. Calcular los N primeros múltiplos de 4 (4 inclusive), donde N es un valor introducido por teclado.
3.22. Diseñar un diagrama que permita realizar un contador e imprimir los cien primeros números enteros.
3.23. Dados diez números enteros, visualizar la suma de los números pares de la lista, cuántos números pares existen y cuál es la media aritmética de los números impares.
3.24. Calcular la nota media de los alumnos de una clase considerando n -número de alumnos y c -número de notas de cada alumno.
3.25. Escribir la suma de los diez primeros números pares.
3.26. Escribir un algoritmo que lea los datos de entrada de un archivo que sólo contiene números y sume los números positivos.
3.27. Desarrollar un algoritmo que determine en un conjunto de cien números naturales:

- ¿Cuántos son menores de 15?
- ¿Cuántos son mayores de 50?
- ¿Cuántos están comprendidos entre 25 y 45?

P A R T E I I

PROGRAMACIÓN ESTRUCTURADA: ALGORITMOS Y ESTRUCTURAS DE DATOS

4

FLUJO DE CONTROL I: Estructuras selectivas

t) 182

CONTENIDO

- 4.1. El flujo de control de un programa.
- 4.2. Estructura secuencial.
- 4.3. Estructuras selectivas.
- 4.4. Alternativa simple (*si-entonces / if-then*).
- 4.5. Alternativa múltiple (*según-sea, caso de/case*).
- 4.6. Estructuras de decisión anidadas (en escalera).

4.7. La sentencia *ir_a (goto)*.

ACTIVIDADES DE PROGRAMACIÓN RE-
SUELTA.S.

REVISIÓN DEL CAPÍTULO.

Conceptos clave.

Resumen.

EJERCICIOS.

En la actualidad, dado el tamaño considerable de las memorias centrales y las altas velocidades de los procesadores —Pentium III y IV, Athlon, Celeron, Duron, etc.—, el estilo de escritura de los programas se vuelve una de las características más sobresalientes en las técnicas de programación. La legibilidad de los algoritmos y posteriormente de los programas exige que su diseño sea fácil de comprender y su flujo lógico fácil de seguir. La programación modular enseña la descomposición de un programa en módulos más simples de programar, y la programación estructurada permite la escritura de programas fáciles de leer y modificar. En un programa estructurado el flujo lógico se gobierna por las estructuras de control básicas:

1. Secuenciales.
2. Repetitivas.
3. Selección.

9161

En este capítulo se introducen las estructuras selectivas que se utilizan para controlar el orden en que se ejecutan las sentencias de un programa. Las sentencias *si* (en inglés, «if») y sus variantes, *si-entonces*, *si-entonces-sino* y la sentencia *según-sea* (en inglés, «switch») se describen como parte fundamental de un programa. Las sentencias *si* anidadas y las sentencias de multibifurcación pueden ayudar a resolver importantes problemas de cálculo. Asimismo se describe la «tristemente famosa» sentencia *ir_a* (en inglés «goto»), cuyo uso se debe evitar en la mayoría de las situaciones, pero cuyo significado debe ser muy bien entendido por el lector, precisamente para evitar su uso, aunque puede haber una situación específica en que no quede otro remedio que recurrir a ella.

El estudio de las estructuras de control se realiza basado en las herramientas de programación ya estudiadas: diagramas de flujo, diagramas N-S y pseudocódigos.

4.1. EL FLUJO DE CONTROL DE UN PROGRAMA

Muchos avances han ocurrido en los fundamentos teóricos de programación desde la aparición de los lenguajes de alto nivel a finales de la década de los cincuenta. Uno de los más importantes avances fue el reconocimiento a finales de los sesenta de que cualquier algoritmo, no importaba su complejidad, podía ser construido utilizando combinaciones de tres estructuras de control de flujo estandarizadas (*secuencial, selección, repetitiva o iterativa*) y una cuarta denominada, *invocación* o *salto* («*jump*»). Las sentencias de *selección* son: **si** (*if*) y **según-sea** (*switch*); las sentencias de *repetición o iterativas* son: **desde** (*for*), **mientras** (*while*), **hacer-mientras** (*do-while*) o **repetir-hasta que** (*repeat-until*); las sentencias de salto o bifurcación incluyen **romper** (*break*), **continuar** (*continue*), **ir-a** (*goto*), **volver** (*return*) y **lanzar** (*throw*).

El término **flujo de control** se refiere al orden en que se ejecutan las sentencias del programa. Otros términos utilizados son *secuenciación* y *control del flujo*. A menos que se especifique expresamente, el flujo normal de control de todos los programas es el **secuencial**. Este término significa que las sentencias se ejecutan en secuencia, una después de otra, en el orden en que se sitúan dentro del programa. Las estructuras de selección, repetición e invocación permiten que el flujo secuencial del programa sea modificado en un modo preciso y definido con anterioridad. Como se puede deducir fácilmente, las estructuras de selección se utilizan para seleccionar cuáles sentencias se han de ejecutar a continuación y las estructuras de repetición (repetitivas o iterativas) se utilizan para repetir un conjunto de sentencias.

Hasta este momento, todas las sentencias se ejecutaban secuencialmente en el orden en que estaban escritas en el código fuente. Esta ejecución, como ya se comentado, se denomina *ejecución secuencial*. Un programa basado en ejecución secuencial, siempre ejecutará exactamente las mismas acciones; es incapaz de reaccionar en respuesta a condiciones actuales. Sin embargo, la vida real no es tan simple. Normalmente, los programas necesitan alterar o modificar el flujo de control en un programa. Así, en la solución de muchos problemas se deben tomar acciones diferentes dependiendo del valor de los datos. Ejemplos de situaciones simples son: cálculo de una superficie *sólo si* las medidas de los lados son positivas; la ejecución de una división se realiza, *sólo si* el divisor no es cero; la visualización de mensajes diferentes *depende* del valor de una nota recibida, etc.

Una **bifurcación** («*branch*», en inglés) es un segmento de programa construida con una sentencia o un grupo de sentencias. Una *sentencia de bifurcación* se utiliza para ejecutar una sentencia de entre varias o bien bloques de sentencias. La elección se realiza dependiendo de una condición dada. Las *sentencias de bifurcación* se llaman también *sentencias de selección* o *sentencias de alternación o alternativas*.

4.2. ESTRUCTURA SECUENCIAL

Una **estructura secuencial** es aquella en la que una acción (instrucción) sigue a otra en secuencia. Las tareas se suceden de tal modo que la salida de una es la entrada de la siguiente y así sucesivamente hasta el final del proceso. La estructura secuencial tiene una entrada y una salida. Su representación gráfica se muestra en las Figuras 4.1, 4.2 y 4.3.

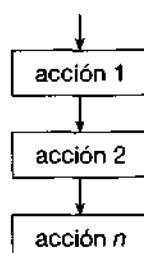


Figura 4.1. Estructura secuencial.

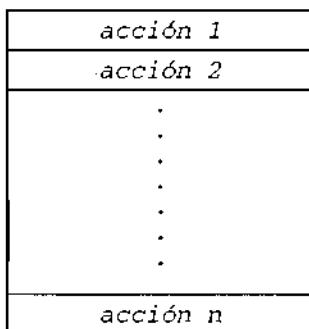


Figura 4.2. Diagrama N-S de una estructura secuencial.

```
inicio
    <acción 1>
    <acción 2>
fin
```

Figura 4.3. Pseudocódigo de una estructura secuencial.

Ejemplo 4.1

Cálculo de la suma y producto de dos números.

La suma S de dos números es $S = A+B$ y el producto P es $P = A*B$. El pseudocódigo y el diagrama de flujo correspondientes se muestran a continuación:

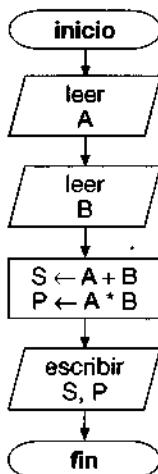
Pseudocódigo

```

inicio
    leer(A)
    leer(B)
    S ← A + B
    P ← A * B
    escribir(S, P)
fin

```

Diagrama de flujo



Ejemplo 4.2

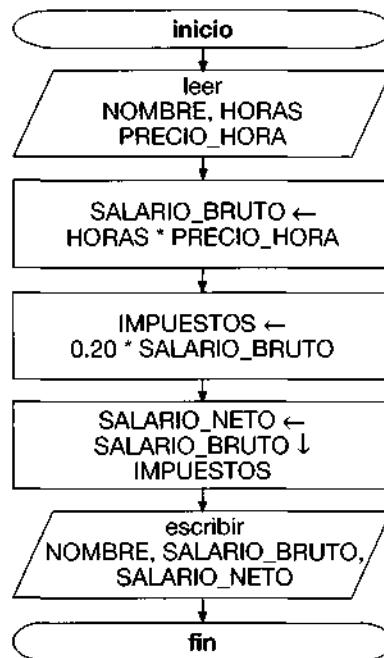
Se trata de calcular el salario neto de un trabajador en función del número de horas trabajadas, precio de la hora de trabajo y, considerando unos descuentos fijos, el sueldo bruto en concepto de impuestos (20 por 100).

Pseudocódigo

```

inicio
    // cálculo salario neto
    leer(nombre, horas, precio_hora)
    salario_bruto ← horas * precio_hora
    impuestos ← 0.20 * salario_bruto
    salario_neto ← salario_bruto - impuestos
    escribir(nombre, salario_bruto, salario_neto)
fin

```

Diagrama de flujo**Diagrama N-S**

leer
nombre, horas, precio
salario_bruto ← horas * precio
impuestos ← 0.20 * salario_bruto
salario_neto ← salario_bruto - impuestos
escribir
nombre, salario_bruto, salario_neto

4.3. ESTRUCTURAS SELECTIVAS

La especificación formal de algoritmos tiene realmente utilidad cuando el algoritmo requiere una descripción más complicada que una lista sencilla de instrucciones. Este es el caso cuando existen un número de posibles alternativas resultantes de la evaluación de una determinada condición. Las estructuras selectivas se utilizan para tomar decisiones lógicas; de ahí que se suelen denominar también *estructuras de decisión o alternativas*.

En las estructuras selectivas se evalúa una condición y en función del resultado de la misma se realiza una opción u otra. Las condiciones se especifican usando expresiones lógicas. La representación de una estructura selectiva se hace con palabras en pseudocódigo (**if**, **then**, **else**) o bien en español **si**, **entonces**, **si_no**), con una figura geométrica en forma de rombo o bien con un triángulo en el interior de una caja rectangular. Las estructuras selectivas o alternativas pueden ser:

- *simples*,
- *dobles*,
- *múltiples*.

La estructura simple es **si** (**if**) con dos formatos: *Formato Pascal*, **si-entonces** (**if-then**) y *formato C*, **si** (**if**). La estructura selectiva doble es igual que la estructura simple **si** a la cual se le añade la cláusula **si-no** (**else**). La estructura selectiva múltiple es **según_sea** (**switch** en lenguaje **C**, **case** en **Pascal**).

4.4. ALTERNATIVA SIMPLE (SI-ENTONCES / IF-THEN)

La estructura alternativa simple **si-entonces** (en inglés **if-then**) ejecuta una determinada acción cuando se cumple una determinada condición. La selección **si-entonces** evalúa la condición y

- si la condición es *verdadera*, entonces ejecuta la acción S1 (o acciones caso de ser S1 una acción compuesta y constar de varias acciones).
- si la condición es *falsa*, entonces no hacer nada.

Las representaciones gráficas de la estructura condicional simple se muestran en la Figura 4.4.

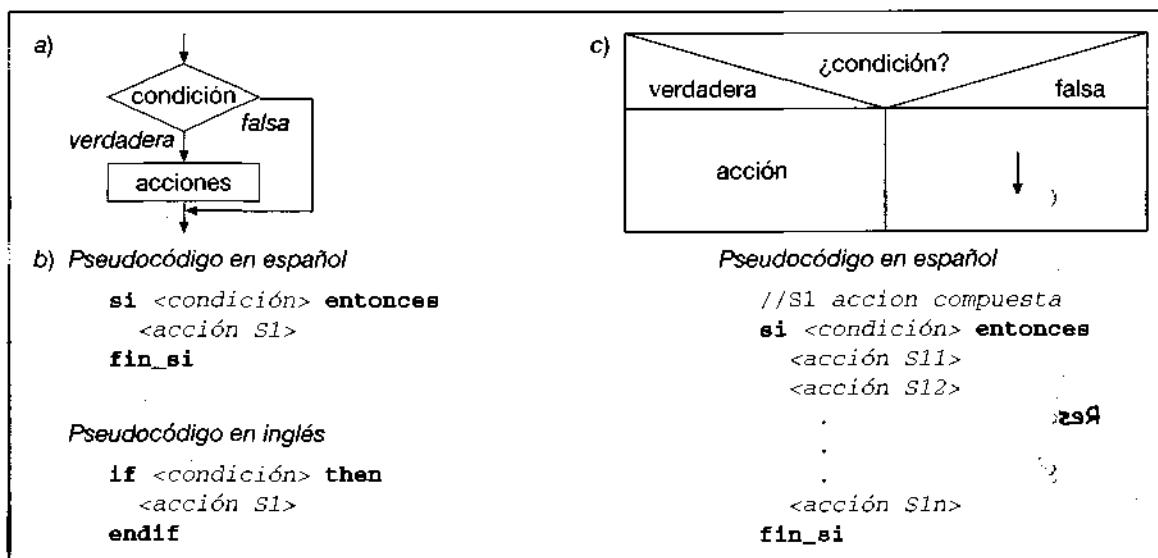


Figura 4.4. Estructuras alternativas simples: a) Diagrama de flujo; b) Pseudocódigo; c) Diagrama N-S.

Obsérvese que las palabras del pseudocódigo **si** y **fin_si** se alinean verticalmente *indentando* (sangrando) la <acción> o bloque de acciones.

Diagrama de sintaxis

Sentencia if_simple ::=

1. si (<expresión_lógica>) inicio <sentencia> fin
 2. si <expresión_lógica> entonces <Sentencia_compuesta> fin_si
- subsecuentemente no oluya

Sentencia_compuesta ::=

- inicio
<Sentencias>
fin
- •
•

Sintaxis en lenguajes de programación

Pseudocódigo

```
si (condición) entonces
    acciones
fin-si
```

Pascal

```
if (condición) then
begin
    sentencias
end
```

C/C++

```
if (condición)
{
    sentencias
}
```

4.4.1. Alternativa doble (si-entonces-sino / if-then-else)

La estructura anterior es muy limitada y normalmente se necesitará una estructura que permita elegir entre dos opciones o alternativas posibles, en función del cumplimiento o no de una determinada condición. Si la condición C es verdadera, se ejecuta la acción S1 y, si es falsa, se ejecuta la acción S2 (véase Figura 4.5).

Obsérvese que en el pseudocódigo las acciones que dependen de **entonces** y **si_no** están *indentadas* en relación con las palabras **si** y **fin_si**; este procedimiento aumenta la legibilidad de la estructura y es el medio más idóneo para representar algoritmos.

Ejemplo 4.3

Resolución de una ecuación de primer grado.

Si la ecuación es $ax + b = 0$, a y b son los datos, y las posibles soluciones son:

- $a < 0$
- $a = 0 \quad b < 0$
- $a = 0 \quad b = 0$

$x = -b/a$
entonces "solución imposible"
entonces "solución indeterminada"

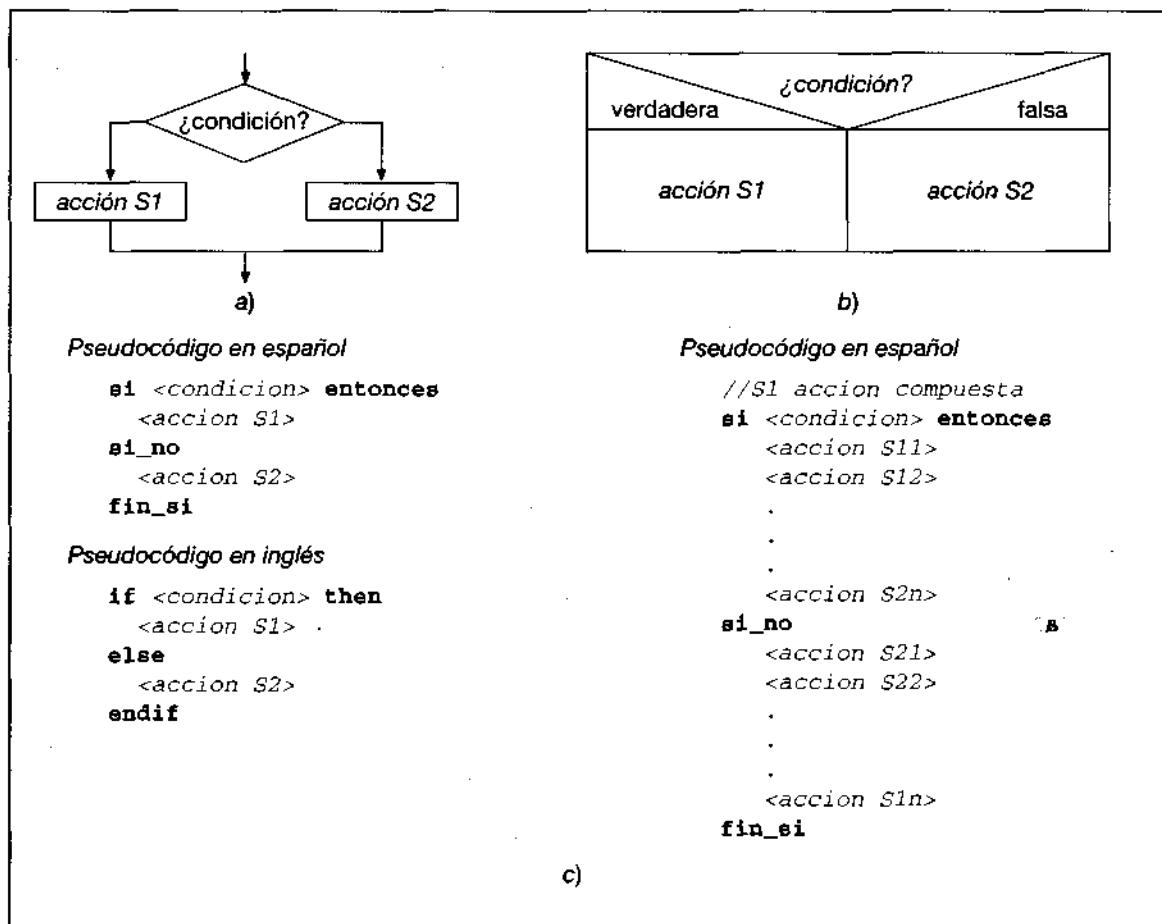


Figura 4.5. Estructura alternativa doble: a) diagrama de flujo; b) pseudocódigo; c) diagrama N-S.

El algoritmo correspondiente será

```

algoritmo RESOL1
var
    real : a, b, x
inicio
    leer (a, b)
    si a < > 0 entonces
        x ← b/a
        escribir(x)
    si_no
        si b < > 0 entonces
            escribir ('solución imposible')
        si_no
            escribir ('solución indeterminada')
        fin_si
    fin_si
fin
    
```



se desee
que se

Ejemplo 4.4

Calcular la media aritmética de una serie de números positivos.

La media aritmética de n números es

$$\frac{x_1 + x_2 + x_3 + \dots + x_n}{n}$$

En el problema se supondrá la entrada de datos por el teclado hasta que se introduzca el último número, en nuestro caso -99. Para calcular la media aritmética se necesita saber cuántos números se han introducido hasta llegar a -99; para ello se utilizará un contador C que llevará la cuenta del número de datos introducidos.

Tabla de variables

s (suma): *real*
 n (contador de números): *entera*
 m (media): *real*

```

algoritmo media
inicio
  s ← 0 // inicialización de variables : s y n
  n ← 0
datos:
  leer (x) // el primer número ha de ser mayor que cero
  si x < 0 entonces
    ir_a(media)
  si_no
    n ← n + 1
    s ← s + x
    ir_a(datos)
  fin_si
media:
  m ← s/n //media de los números positivos//
  escribir (m)
fin

```

En este ejemplo se observa una bifurcación hacia un punto referenciado por una etiqueta alfanumérica denominada (media) y otro punto referenciado por (datos).

Trate el alumno de simplificar este algoritmo de modo que sólo contenga un punto de bifurcación.

Ejemplo 4.5

Se desea obtener la nómina semanal —salario neto— de los empleados de una empresa cuyo trabajo se paga por horas y del modo siguiente:

- las horas inferiores o iguales a 35 horas (normales) se pagan a una tarifa determinada que se debe introducir por teclado al igual que el número de horas y el nombre del trabajador,

- las horas superiores a 35 se pagarán como extras a un predio de 1.5 horas normales,
- los impuestos a deducir a los trabajadores varían en función de su sueldo mensual:

- sueldo <= 20.000, libre de impuestos,
- las siguientes 15.000 pesetas al 20 por 100,
- el resto, al 30 por 100.

Análisis

Las operaciones a realizar serán:

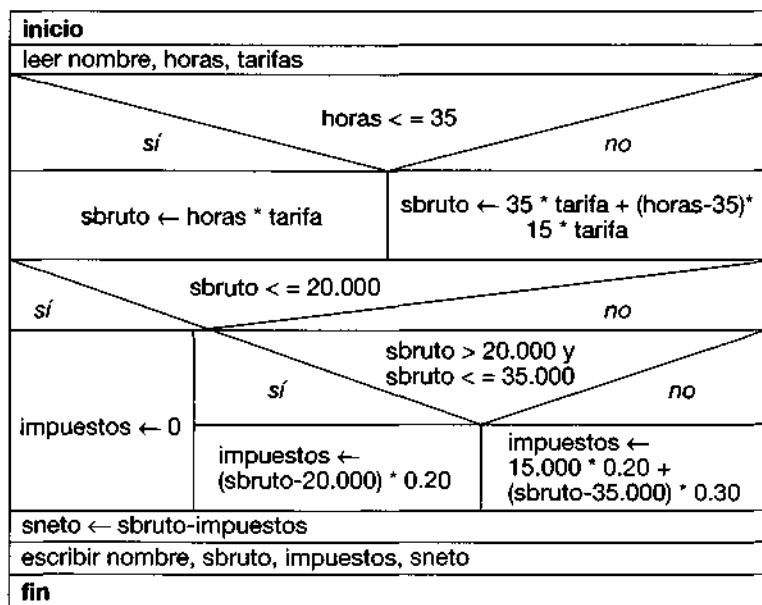
1. Inicio.
2. Leer nombre, horas trabajadas, tarifa horaria.
3. Verificar si horas trabajadas <= 35, en cuyo caso
 $\text{salario_bruto} = \text{horas} * \text{tarifa}$; en caso contrario,
 $\text{salario_bruto} = 35 * \text{tarifa} + (\text{horas}-35) * \text{tarifa}$.
4. Cálculo de impuestos
 - si $\text{salario_bruto} <= 20.000$, entonces $\text{impuestos} = 0$
 - si $\text{salario_bruto} <= 35$ entonces
 $\text{impuestos} = (\text{salario_bruto} - 20.000) * 0.20$
 - si $\text{salario_bruto} > 35.000$ entonces
 $\text{impuestos} = (\text{salario_bruto} - 35.000) * 0.30 + (15.000 * 0.20)$
5. Cálculo del salario_neto
 $\text{salario_neto} = \text{salario_bruto} - \text{impuestos}$.
6. Fin.

Representación del algoritmo en pseudocódigo

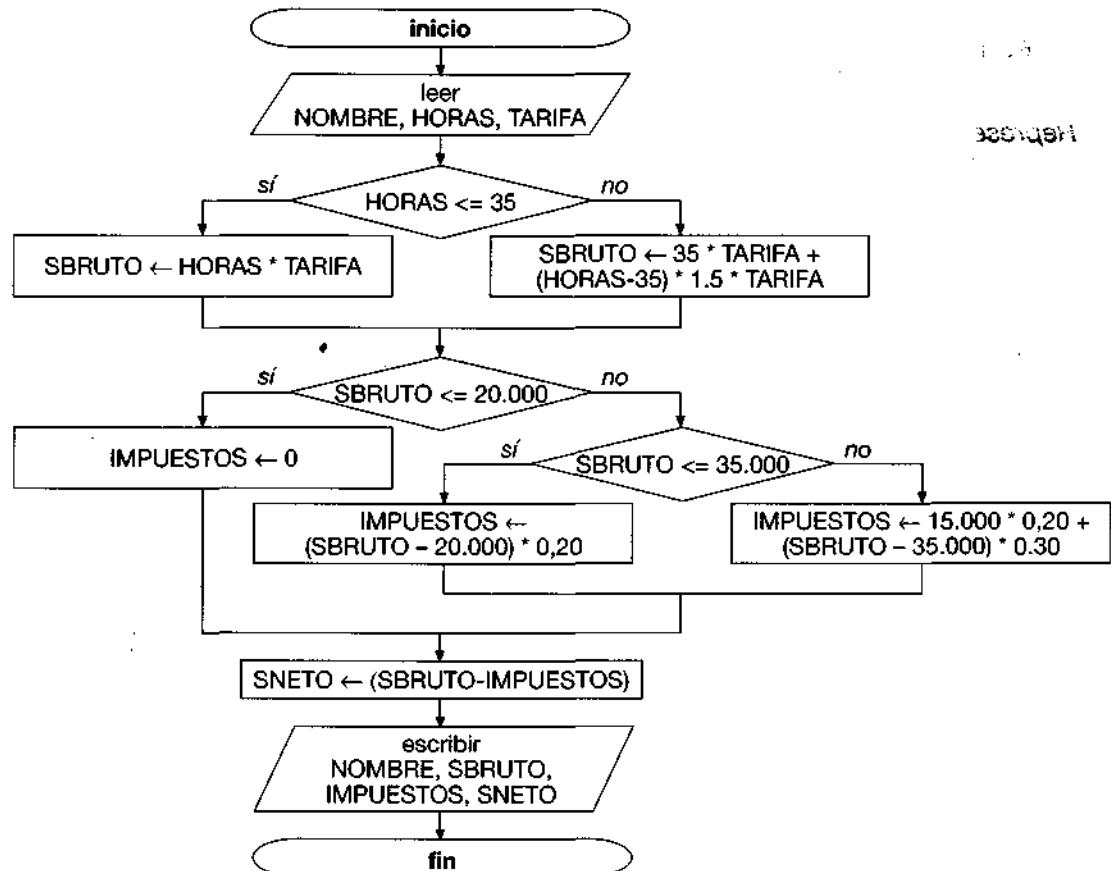
```

algoritmo Nómina
var
  cadena : nombre
  real : horas, impuestos, sbruto, sneto
inicio
  leer(nombre, horas, tarifa)
  si horas <= 35 entonces
    sbruto ← horas * tarifa
  si_no
    sbruto ← 35 * tarifa + (horas - 35) * 1.5 * tarifa
  fin_si
  si sbruto <= 20.000 entonces
    impuestos ← 0
  si_no
    si (sbruto > 20.000) y (sbruto <= 35.000) entonces
      impuestos ← (sbruto - 20.000) * 0.20
    si_no
      impuestos ← (15.000 * 0.20) + (sbruto - 35.000)
    fin_si
  fin_si
  sneto ← sbruto - impuestos
  escribir(nombre, sbruto, impuestos, neto)
fin
  
```

Representación del algoritmo en diagrama N-S



Representación del algoritmo en diagrama de flujo



Ejemplos 4.6

Empleo de estructura selectiva para detectar si un número tiene o no parte fraccionaria.

```
algoritmo Parte_fraccionaria
var
    real : n
inicio
    escribir('Deme numero ')
    leer(n)
    si n = trunc(n) entonces
        escribir('El numero no tiene parte fraccionaria')
    si_no
        escribir('Numero con parte fraccionaria')
    fin_si
fin
```

Ejemplos 4.7

Estructura selectiva para averiguar si un año leído de teclado es o no bisiesto.

```
algoritmo Bisielto
var
    entero : año
inicio
    leer(año)
    si (año MOD 4 = 0) y (año MOD 100 <> 0) o (año MOD 400 = 0) entonces
        escribir('El año ', año, ' es bisiesto')
    si_no
        escribir('El año ', año, ' no bisiesto')
    fin_si
fin
```

Ejemplos 4.8

Algoritmo que nos calcule el área de un triángulo conociendo sus lados. La estructura selectiva se utiliza para el control de la entrada de datos en el programa.

$$\text{Nota} \quad \text{Area} = \sqrt{p(p-a) \cdot (p-b) \cdot (p-c)} \quad p = (a + b + c)/2$$

```
algoritmo Area_triangulo
var
    real : a,b,c,p,area
inicio
    escribir('Deme los lados ')
    leer(a,b,c)
    p ← (a + b + c) / 2
    si (p > a) y (p > b) y (p > c) entonces
        area ← raiz2(p * (p - a) * (p - b) * (p - c))
        escribir(area)
    si_no
        escribir('No es un triangulo')
    fin_si
fin
```

4.5. ALTERNATIVA MÚLTIPLE (según_sea, caso_de/case)

Con frecuencia —en la práctica— es necesario que existan más de dos elecciones posibles (por ejemplo, en la resolución de la ecuación de segundo grado existen tres posibles alternativas o caminos a seguir, según que el discriminante sea negativo, nulo o positivo). Este problema, como se verá más adelante, se podría resolver por estructuras alternativas simples o dobles, *anidadas* o *en cascada*; sin embargo, este método si el número de alternativas es grande puede plantear serios problemas de escritura del algoritmo y naturalmente de legibilidad.

La estructura de decisión múltiple evaluará una expresión que podrá tomar n valores distintos, 1, 2, 3, 4,..., n . Según que elija uno de estos valores en la condición, se realizará una de las n acciones, o lo que es igual, el flujo del algoritmo seguirá un determinado camino entre los n posibles.

Los diferentes modelos de pseudocódigo de la estructura de decisión múltiple se representan en las Figuras 4.6 y 4.7.

Modelo 1:

```
según_sea expresion (E) hacer
    el: accion S11
        accion S12
    .
    .
    .
    accion S1a
e2: accion S21
        accion S22
    .
    .
    .
    accion S2b
en: accion S31
        accion S32
    .
    .
    .
    accion S3p
si-no
    accion Sx
fin_según
```

Modelo 3 (simplificado):

```
opción E de
    .
    .
    .
fin_opción
```

Modelo 4 (simplificado):

```
caso_de E hacer
    .
    .
    .
fin_hacer
```

Modelo 5 (simplificado):

```
si E es n hacer
    .
    .
    .
fin_si
```

Modelo 2 (simplificado):

```
según E hacer
    .
    .
    .
fin_según
```

Figura 4.6. Estructuras de decisión múltiple.

Modelo 6:

```

según_sea (expresión) hacer
  caso expresión constante :
    {Sentencia
      sentencia
      ...
      sentencia de ruptura | sentencia ir_a }
  caso expresión constante :
    {Sentencia
      sentencia
      ...
      sentencia de ruptura | sentencia ir_a }
  caso expresión constante :
    {Sentencia
      ...
      sentencia
      sentencia de ruptura | sentencia ir_a }
  [otros:
    {Sentencia
      ...
      sentencia
      sentencia de ruptura | sentencia ir_a }]
fin_según

```

Figura 4.7. Sintaxis de sentencia **según_sea**.

Sentencia switch (C , C++, Java, C#)

```

switch (expresión)
{
  case valor1:
    sentencia1;
    sentencia2;
    sentencia2;
    .

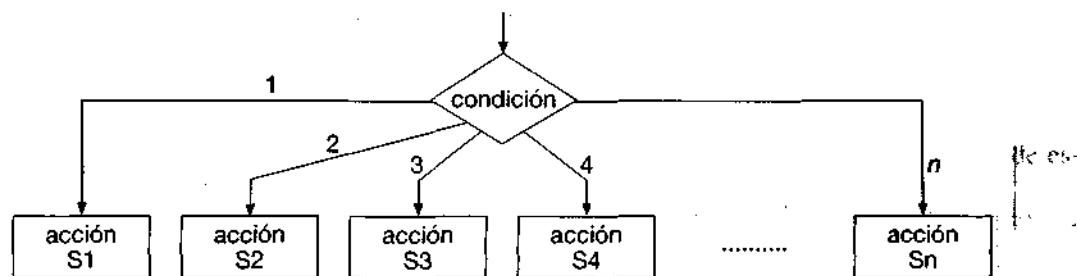
    break;
  case valor2:
    sentencia1;
    sentencia2;
    sentencia2;
    .

    break;
  .

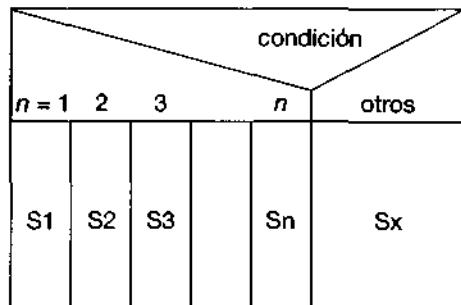
  default:
    sentencia1;
    sentencia2;
    sentencia2;
    .

} // fin de la sentencia compuesta

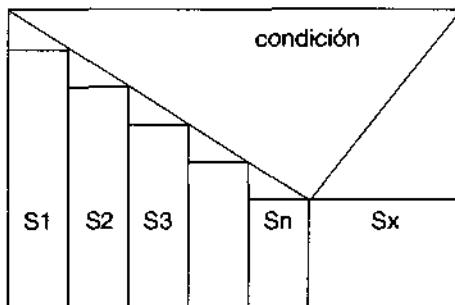
```

Diagrama de flujo**Diagrama N-S**

Modelo 1



Modelo 2

**Pseudocódigo**

En inglés la estructura de decisión múltiple se representa:

```

case expresión of
  [ $e_1$ ]: acción  $S_1$ 
  [ $e_2$ ]: acción  $S_2$ 
  .
  .
  .
  [ $e_n$ ]: acción  $S_n$ 
  otherwise
    acción  $S_x$ 
  end_case

case expresión of
  [ $e_1$ ]: acción  $S_1$ 
  [ $e_2$ ]: acción  $S_2$ 
  .
  .
  .
  [ $e_n$ ]: acción  $S_n$ 
  else
    acción  $S_x$ 
  end_case
  
```

Como se ha visto, la estructura de decisión múltiple en pseudocódigo se puede representar de diversas formas, pudiendo ser las acciones S_1, S_2, \dots , simples como en el caso anterior o compuestas y su funcionalidad varía algo de unos lenguajes a otros.

NOTAS:

1. Obsérvese que para cada valor de la expresión (e) se pueden ejecutar una o varias acciones. Algunos lenguajes como Pascal a estas instrucciones les denominan *compuestas* y las delimitan con las palabras reservadas **begin-end** (**inicio-fin**); es decir, en pseudocódigo.

```

según_sea E hacer
    e1: acción S1
    e2: acción S2
    .
    .
    en: acción Sn
    otros: acción Sx
fin_según

```

o bien en el caso de instrucciones compuestas

```

según_sea E hacer
    e1: inicio
        acción S11
        acción S12
        .
        .
        acción S1a
    fin
    e1: inicio
        acción S21
        .
        .
        .
    fin
    en: inicio
        .
        .
        .
    fin
si-no
    acción Sx
fin_según

```

2. Los valores que toman las expresiones (E) no tienen por qué ser consecutivos ni únicos; se pueden considerar rangos de constantes numéricas o de caracteres como valores de la expresión E.

```

caso_de E hacer
    2, 4, 6, 8, 10: escribir 'números pares'
    1, 3, 5, 7, 9: escribir 'números impares'
fin_caso

```

¿Cuál de los modelos expuestos se puede considerar representativo? En realidad, como el pseudocódigo es un lenguaje algorítmico universal, cualquiera de los modelos se podría ajustar a su presentación; sin embargo, nosotros consideramos como más estándar los modelos 1, 2 y 4. En esta obra seguiremos normalmente el modelo 1, aunque en ocasiones, y para familiarizar al lector en su uso, podremos utilizar los modelos citados 2 y 4.

Los lenguajes como C y sus derivados C++, Java o C# utilizan como sentencia selectiva múltiple la sentencia switch, cuyo formato es muy parecido al modelo 6.

Ejemplo 4.9

Se desea diseñar un algoritmo que escriba los nombres de los días de la semana en función del valor de una variable DIA introducida por teclado.

Los días de la semana son 7; por consiguiente, el rango de valores de DIA será 1 ... 7, y caso de que DIA tome un valor fuera de este rango se deberá producir un mensaje de error advirtiendo la situación anómala.

```

algoritmo DiasSemana
var
    entero: DIA
inicio
    leer(DIA)
    según_sea DIA hacer
        1: escribir('LUNES')
        2: escribir('MARTES')
        3: escribir('MIERCOLES')
        4: escribir('JUEVES')
        5: escribir('VIERNES')
        6: escribir('SABADO')
        7: escribir('DOMINGO')
    si-no
        escribir('ERROR')
    fin_según
fin

```

Ejemplo 4.10

Se desea convertir las calificaciones alfabéticas A, B, C, D y E a calificaciones numéricas 4, 5, 6, 7 y 8 respectivamente.

Los valores de A, B, C y D se representarán por la variable LETRA, el algoritmo de resolución del problema es

```

algoritmo Calificaciones
var
    carácter: LETRA
    entero: calificación
inicio
    leer(LETRA)
    según_sea LETRA hacer
        'A': calificación ← 4
        'B': calificación ← 5
        'C': calificación ← 6
        'D': calificación ← 7
        'E': calificación ← 8
        'F': calificación ← 9
    otros
        escribir ('ERROR')
    fin_según
fin

```

Como se ve en el pseudocódigo, no se contemplan otras posibles calificaciones —por ejemplo, 0, resto notas numéricas—; si así fuese, habría que modificarlo en el siguiente sentido:

```

según_sea LETRA hacer
  'A': calificación ← 4
  'B': calificación ← 5
  'C': calificación ← 6
  'D': calificación ← 7
  'E': calificación ← 8
  otros: calificación ← 0
fin_según

```

```

    :5
    :6
    :7
    :8
    :0

```

Ejemplo 4.11

Se desea leer por teclado un número comprendido entre 1 y 10 (inclusive) y se desea visualizar si el número es par o impar.

En primer lugar, se deberá detectar si el número está comprendido en el rango válido (1 a 10) y a continuación si el número es 1, 3, 5, 7, 9, escribir un mensaje de «impar»; si es 2, 4, 6, 8, 10, escribir un mensaje de «par».

```

algoritmo PAR_IMPAR
var entero: numero
inicio
  leer(numero)
  si numero >= 1 y numero <= 10 entonces
    según_sea numero hacer
      1, 3, 5, 7, 9: escribir ('impar')
      2, 4, 6, 8, 10: escribir ('par')
    fin_según
  fin_si
fin

```

```

    :1
    :3
    :5
    :7
    :9
    :2
    :4
    :6
    :8
    :10

```

Ejemplo 4.12

Leída una fecha, decir el día de la semana, suponiendo que el día 1 de dicho mes fue lunes.

```

algoritmo Día_semana
var
  entero : dia
inicio
  escribir('Diga el día ')
  leer(dia)
  según_sea dia MOD 7 hacer
    1:
      escribir('Lunes')
    2:
      escribir('Martes')
    3:
      escribir('Miércoles')
    4:
      escribir('Jueves')

```

```

    :1
    :2
    :3
    :4
    :5
    :6
    :7

```

```

5:
  escribir('Viernes')
6:
  escribir('Sabado')
7:
  escribir('Domingo')
fin_según
fin

```

Ejemplo 4.13

Preguntar qué día de la semana fue el día 1 del mes actual y calcular qué día de la semana es hoy.

```

algoritmo Dia_semana_modificado
var
  entero : dia,d1
  carácter : dial
inicio
  escribir('El dia 1 fue (L,M,X,J,V,S,D) ')
  leer( dia)
  según_sea dia1 hacer
    'L':
      d1← 0
    'M':
      d1← 1
    'X':
      d1← 2
    'J':
      d1← 3
    'V':
      d1← 4
    'S':
      d1← 5
    'D':
      d1← 6
    si_no
      d1← -40
  fin_según
  escribir('Diga el dia ')
  leer( dia)
  dia ← dia + d1
  según_sea dia MOD 7 hacer
  1:
    escribir('Lunes')
  2:
    escribir('Martes')
  3:
    escribir('Miercoles')
  4:
    escribir('Jueves')

```

```

5:                                si condicion1 sea
  escribir('Viernes')
6:                                si condicion2 sea
  escribir('Sabado')
0:                                si condicion3 sea
  escribir('Domingo')
fin_segun
fin

```

Ejemplo 4.14

Algoritmo que nos indique si un número entero, leído de teclado, tiene 1, 2, 3 o más de 3 dígitos. Considerar los negativos.

Se puede observar que la estructura **según_sea <expresión> hacer** son varios si **<expresión lógica>** **entonces** anidados en la rama **si_no**. Si se cumple el primero ya no pasa por los demás.

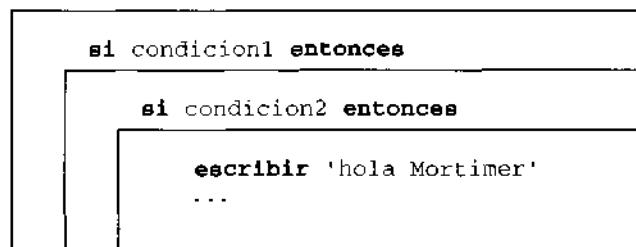
```

algoritmo Digitos
var
  entero : n
inicio
  leer(n)
  según_sea n hacer
    -9 .. 9:
      escribir('Tiene 1 digito')
    -99 .. 99:
      escribir('Tiene 2')
    -999 .. 999:
      escribir('Tiene tres')
    si_no
      escribir('Tiene mas de tres')
    fin_segun
fin

```

4.6. ESTRUCTURAS DE DECISIÓN ANIDADAS (EN ESCALERA)

Las estructuras de selección **si-entonces** y **si-entonces-si_no** implican la selección de una de dos alternativas. Es posible también utilizar la instrucción **si** para diseñar estructuras de selección que contengan más de dos alternativas. Por ejemplo, una estructura **si-entonces** puede contener otra estructura **si-entonces**, y esta estructura **si-entonces** puede contener otra, y así sucesivamente cualquier número de veces; a su vez, dentro de cada estructura pueden existir diferentes acciones.



Las estructuras **si** interiores a otras estructuras **si** se denominan *anidadas* o *encajadas*:

```
si <condicion1> entonces
    si <condicion2> entonces
        .
        .
        .
        <acciones>
    fin_si
fin_si
```

base
: 0
9
types_all
all

Una estructura de selección de n alternativas o de decisión múltiple puede ser construida utilizando una estructura si con este formato:

```
si <condicion1> entonces
    <acciones>
si_no
    si condicion2 entonces
        <acciones>
    si_no
        si condicion3 entonces
            <acciones>
        si_no
            .
            .
            .
        fin_si
    fin_si
fin_si
```

Una estructura selectiva múltiple constará de una serie de estructuras **si**, unas interiores a otras. Como las estructuras **si** pueden volverse bastante complejas para que el algoritmo sea claro, será preciso utilizar *indentación* (sangría o sangrado), de modo que exista una correspondencia entre las palabras reservadas **si** y **fin_si**, por un lado, y **entonces** y **si_no**, por otro.

La escritura de las estructuras puede variar de unos lenguajes a otros, por ejemplo, una estructura si admite también los siguientes formatos:

```
si <expresion booleana1> entonces
    <acciones>
si_no
    si <expresion booleana2> entonces
        <acciones>
    si_no
        si <expresion booleana3> entonces
            <acciones>
        si_no
            <acciones>
        fin_si
    fin_si
fin_si
```

o bien

```

si <expresion booleana1> entonces
  <acciones*>
  si_no si <expresion booleana2> entonces
    <acciones>
    fin_si
    .
    .
fin_si

```

Ejemplo 4.15

Diseñar un algoritmo que lea tres números A, B, C y visualice en pantalla el valor del más grande. Se supone que los tres valores son diferentes.

Los tres números son A, B y C; para calcular el más grande se realizarán comparaciones sucesivas por parejas.

```

algoritmo Mayor
var
  real: A, B, C, Mayor
inicio
  leer(A, B, C)
  si A > B entonces
    si A > C entonces
      Mayor ← A      //A > B, A > C
    si_no
      Mayor ← C      //C >= A > B
    fin_si
  si_no
    si B > C entonces
      Mayor ← B      //B >= A, B > C
    si_no
      Mayor ← C      //C >= B >= A
    fin_si
  fin_si
  escribir('Mayor:', Mayor)
fin

```

Ejemplo 4.16

El siguiente algoritmo lee tres números diferentes, A, B, C, e imprime los valores máximo y mínimo. El procedimiento consistirá en comparaciones sucesivas de parejas de números.

```

algoritmo Ordenar
var
  real : a,b,c
inicio
  escribir('Deme 3 numeros')
  leer(a, b, c)

```

```

    si a > b entonces      // consideramos los dos primeros (a, b)
    si b > c entonces      // y los ordenamos
        escribir(a, b, c)   // tomo el 3º (c) y lo comparo con el menor
        si_no
            si c > a entonces // si el 3º es mayor que el menor averiguo si
                escribir(c, a, b) // va delante o detras del mayor
            si_no
                escribir(a, c, b)
            fin_si
        fin_si
    si_no
        si a > c entonces
            escribir(b, a, c)
        si_no
            si c > b entonces
                escribir(c, b, a)
            si_no
                escribir(b, c, a)
            fin_si
        fin_si
    fin_si
fin

```

Ejemplo 4.17

Pseudocódigo que nos permita calcular las soluciones de una ecuación de segundo grado, incluyendo los valores imaginarios.

```

algoritmo Soluciones_ecuacion
var
    real : a,b,c,d,x1,x2,r,i
inicio
    escribir('Deme los coeficientes')
    leer(a, b, c)
    si a = 0 entonces
        escribir('No es ecuacion de segundo grado')
    si_no
        d ← b * b - 4 * a * c
        si d = 0 entonces
            x1 ← -b / (2 * a)
            x2 ← x1
            escribir(x1, x2)
        si_no
            si d > 0 entonces
                x1 ← (-b + raiz2(d)) / (2 * a)
                x2 ← (-b - raiz2(d)) / (2 * a)
                escribir(x1, x2)
            si_no
                r ← (-b) / (2 * a)
                i ← raiz2(abs(d)) / (2 * a)

```

```

    escribir(r, '+', i, 'i')
    escribir(r, '-', i, 'i')
    fin_si
    fin_si
    fin_si
fin

```

Ejemplo 4.18

Algoritmo al que le damos la hora HH, MM, SS y nos calcule la hora dentro de un segundo. Leeremos las horas minutos y segundos como números enteros.

```

algoritmo Hora_segundo_siguiente
var
    entero : hh, mm, ss
inicio
escribir('Deme hh,mm,ss')
leer(hh, mm, ss)
si (hh < 24) y (mm < 60) y (ss < 60) entonces
    ss ← ss + 1
    si ss = 60 entonces
        ss ← 0
        mm ← mm + 1
    si mm = 60 entonces
        mm ← 0
        hh ← hh + 1
    si hh = 24 entonces
        hh ← 0
    fin_si
    fin_si
    fin_si
escribir(hh, ':', mm, ':', ss)
fin_si
fin

```

4.7. LA SENTENCIA ir-a (goto)

El flujo de control de un algoritmo es siempre secuencial, excepto cuando las estructuras de control estudiadas anteriormente realizan transferencias de control no secuenciales.

La programación estructurada permite realizar programas fáciles y legibles utilizando las tres estructuras ya conocidas: *secuenciales*, *selectivas* y *repetitivas*. Sin embargo, en ocasiones es necesario realizar bifurcaciones incondicionales; para ello se recurre a la instrucción **ir-a (goto)**. Esta instrucción siempre ha sido problemática y prestigiosos informáticos, como Dijkstra, han tachado la instrucción **goto** como nefasta y perjudicial para los programadores y recomiendan no utilizarla en sus algoritmos y programas. Por ello, la mayoría de los lenguajes de programación, desde el mítico Pascal —padre de la programación estructurada— pasando por los lenguajes más utilizados en los últimos años y en la actualidad como C, C++, Java o C#, *huyen de esta instrucción* y prácticamente no la utilizan nunca, aunque eso sí, mantienen en su juego de sentencias esta «dañina» sentencia por si en situaciones excepcionales es necesario recurrir a ella.

La sentencia **ir_a (goto)** es la forma de control más primitiva en los programas de computadoras y corresponde a una bifurcación incondicional en código máquina. Aunque lenguajes modernos como **VB .NET (Visual Basic .NET)** y **C#** están en su juego de instrucciones, prácticamente no se utiliza. Otros lenguajes modernos como **Java** no contienen la sentencia **goto**, aunque sí es una palabra reservada.

Aunque la instrucción **ir_a (goto)** la tienen todos los lenguajes de programación en su juego de instrucciones, existen algunos que dependen más de ellas que otros, como **BASIC** y **FORTRAN**. En general, no existe ninguna necesidad de utilizar instrucciones **ir_a**. Cualquier algoritmo o programa que se escriba con instrucciones **ir_a** se puede reescribir para hacer lo mismo y no incluir ninguna instrucción **ir_a**. Un programa que utiliza muchas instrucciones **ir_a** es más difícil de leer que un programa bien escrito que utiliza pocas o ninguna instrucción **ir_a**. En muy pocas situaciones las instrucciones **ir_a** son útiles; tal vez, las únicas razonables son diferentes tipos de situaciones de salida de bucles. Cuando un error u otra condición de terminación se encuentra, una instrucción **ir_a** puede ser utilizada para saltar directamente al final de un bucle, subprograma o un procedimiento completo.

Las bifurcaciones o *saltos* producidos por una instrucción **ir_a** deben realizarse a instrucciones que estén numeradas o posean una etiqueta que sirva de punto de referencia para el salto. Por ejemplo, un programa puede ser diseñado para terminar con una detección de un error.

```
algoritmo error
```

```
    .
    .
    .
    si <condicion error> entonces
        ir_a(100)
    fin_si
```

```
100: fin
```

La sentencia **ir-a (goto)** o sentencia de invocación directa transfiere el control del programa a una posición especificada por el programador. En consecuencia, interfiere con la ejecución secuencial de un programa. La sentencia **ir-a** tiene una historia muy controvertida y a la que se ha hecho merecedora por las malas prácticas de enseñanza que ha producido. Uno de los primeros lenguajes que incluyó esta construcción del lenguaje en sus primeras versiones fue **FORTRAN**. Sin embargo, en la década de los sesenta y setenta, y posteriormente con la aparición de unos lenguajes más sencillos y populares por aquella época, **BASIC**, la historia negra siguió corriendo, aunque llegaron a existir teorías a favor y en contra de su uso y fue tema de debate en foros científicos, de investigación y profesionales. La historia ha demostrado que no se debe utilizar, ya que produce un código no claro y produce muchos errores de programación que a su vez produce programas poco legibles y muy difíciles de mantener.

Sin embargo, la historia continúa y el lenguaje más reciente, de propósito general, como **C#** creado por Microsoft a primeros de 2000 incluye esta sentencia entre su diccionario de sentencias y palabras reservadas. Como regla general es un elemento superfluo del lenguaje y sólo en muy contadas ocasiones, precisamente con la sentencia **switch** en algunas aplicaciones muy concretas podría tener alguna utilidad práctica.

Como regla general, es interesante que sepa cómo funciona esta sentencia, pero no la utilice nunca a menos que le sirva en un momento determinado para resolver una situación no prevista y que un salto prefijado le ayude en esa resolución. La sintaxis de la sentencia **ir_a** tiene tres variantes:

ir_a etiqueta	(goto <i>etiqueta</i>)
ir_a caso	(goto <i>case</i> , en la sentencia switch)
ir_a otros	(goto <i>default</i> , en la sentencia switch)

La construcción **ir_a** *etiqueta* consta de una sentencia **ir_a** y una sentencia asociada con una etiqueta. Cuando se ejecuta una sentencia **ir_a**, se transfiere el control del programa a la etiqueta asociada, como se ilustra en el siguiente recuadro.

```

...
inicio
...
    ir_a etiquetal
    ...
fin
...
etiquetal:
...
    // el flujo del programa salta a la sentencia siguiente
    // a la rotulada por etiquetal

```

Normalmente, en el caso de soportar la sentencia **ir_a** como es el caso del lenguaje C#, la sentencia **ir_a** (**goto**) transfiere el control fuera de un ámbito anidado, no dentro de un ámbito anidado. Por consiguiente, la sentencia siguiente no es válida.

```

inicio
    ir_a etiquetaC
    ...
inicio
    ...
    etiquetaC
    ...
fin
    ...
fin

```

No válido: transferencia de control dentro de
un ámbito anidado

Sin embargo, sí se suele aceptar por el compilador (*en concreto C#*) el siguiente código:

```

inicio
...
inicio
...
    ir_a etiquetaC
...
fin
etiquetaC
...
fin

```

La sentencia **ir_a** pertenece a un grupo de sentencias conocidas como **sentencias de salto** (*jump*). Las sentencias de salto hacen que el flujo de control salte a otra parte del programa. Otras sentencias de salto o bifurcación que se encuentra en los lenguajes de programación, tanto tradicionales como nuevos (**Pascal**, **C**, **C++**, **C#**, **Java**,...) son **interrumpir** (*break*) , **continuar** (*continue*) , **volver** (*return*) y **lanzar** (*throw*). Las tres primeras se suelen utilizar con sentencias de control y como retorno de ejecución de funciones o métodos. La sentencia **throw** se suele utilizar en los lenguajes de programación que poseen mecanismos de manipulación de excepciones, como suelen ser los casos de los lenguajes orientados a objetos tales como **C++**, **Java** y **C#**.

ACTIVIDADES DE PROGRAMACIÓN RESUELTAS

4.1. Leer dos números y deducir si están en orden creciente.

Solución

Dos números *a* y *b* están en orden creciente si $a \leq b$.

```
algoritmo comparacion1
var
    real : a, b
inicio
    escribir('dar dos numeros')
    leer(a, b)
    si a <= b entonces
        escribir('orden creciente')
    si_no
        escribir('orden decreciente')
    fin_si
fin
```

4.2. Determinar el precio del billete de ida y vuelta en ferrocarril, conociendo la distancia a recorrer y sabiendo que si el número de días de estancia es superior a 7 y la distancia superior a 800 km el billete tiene una reducción del 30 por 100. El precio por km es de 2,5 pesetas.

Solución

Análisis

Las operaciones secuenciales a realizar son:

1. Leer distancia, duración de la estancia y precio del kilómetro.
2. Comprobar si distancia > 800 km. y duración > 7 días.
3. Cálculo del precio total del billete:
 - **si** distancia < 800 km. o duración < 7 días
precio total = distancia * 2.5
 - **si** distancia > 800 km. y duración > 7 días
precio total = (distancia*2.5) - 30/100 * (precio total).

Pseudocódigo

```

algoritmo billete
var
    entero : E
    real : D, PT
inicio
    leer(E)
    PT ← 2.5*D
    si (D > 800) y (E > 7) entonces
        PT ← PT - PT * 30/100
    fin_si
    escribir('Precio del billete', PT)
fin

```

4.3. Los empleados de una fábrica trabajan en dos turnos: diurno y nocturno. Se desea calcular el jornal diario de acuerdo con los siguientes puntos:

1. la tarifa de las horas diurnas es de 500 pesetas,
2. la tarifa de las horas nocturnas es de 800 pesetas,
3. caso de ser domingo, la tarifa se incrementará en 200 pesetas el turno diurno y 300 pesetas el turno nocturno.

Solución*Análisis*

El procedimiento a seguir es:

1. Leer nombre del turno, horas trabajadas (HT) y día de la semana.
2. Si el turno es nocturno, aplicar la fórmula $JORNAL = 800 * HT$.
3. Si el turno es diurno, aplicar la fórmula $JORNAL = 500 * HT$.
4. Si el día es domingo:

- TURNO DIURNO $JORNAL = (500 + 200) * ht$,
- TURNO NOCTURNO $JORNAL = (800 + 300) * HT$.

Pseudocódigo

```

algoritmo jornal
var
    cadena : Dia, Turno
    real : HT, Jornal
inicio
    leer(HT, Dia, Turno)
    si Dia < > 'Domingo' entonces
        si Turno = 'diurno' entonces
            Jornal ← 500 * HT
        si_no
            Jornal ← 800 * HT
        fin_si
    si_no
        si Turno = 'diurno' entonces
            Jornal ← 700 * HT

```

```

    si_no
        Jornal ← 1100 * HT
    fin_si
    fin_si
    escribir(Jornal)
fin

```

4.4. Construir un algoritmo que escriba los nombres de los días de la semana, en función de la entrada correspondiente a la variable DIA.

Solución

Análisis

El método a seguir consistirá en clasificar cada día de la semana con un número de orden:

1. LUNES
2. MARTES
3. MIERCOLES
4. JUEVES
5. VIERNES
6. SABADO
7. DOMINGO

Si Dia > 7 y < 1 Error de entrada. Rango (1 a 7).

Si el lenguaje de programación soporta sólo la estructura **si-entonces-si_no** (**if-then-else**), se codifica con el método 1; caso de soportar la estructura **según_sea** (**case**), la codificación será el método 2.

Pseudocódigo

Método 1

```

algoritmo Dias_semanal
var
    entero : Dia
inicio
    leer(Dia)
    si Dia = 1 entonces
        escribir('LUNES')
    si_no
        si Dia = 2 entonces
            escribir('MARTES')
        si_no
            si Dia = 3 entonces
                escribir('MIERCOLES')
            si_no
                si Dia = 4 entonces
                    escribir('JUEVES')
                si_no
                    si Dia = 5 entonces
                        escribir('VIERNES')

```

```

    si_no
        si Dia = 6 entonces
            escribir('SABADO')
        si_no
            si Dia = 7 entonces
                escribir('DOMINGO')
            si_no
                escribir('error')
                escribir('rango 1-7')
            fin_si
        fin_si
    fin_si
    fin_si
    fin_si
    fin_si
fin

```

Método 2

```

algoritmo Dias_semana2
var
    entero : Dia
inicio
    leer(Dia)
    segun_sea Dia hacer
        1: escribir('LUNES')
        2: escribir('MARTES')
        3: escribir('MIERCOLES')
        4: escribir('JUEVES')
        5: escribir('VIERNES')
        6: escribir('SABADO')
        7: escribir('DOMINGO')
    en_otro_caso escribir('error de entrada, rango 1-7')
    fin_según
fin

```

REVISIÓN DEL CAPÍTULO**Conceptos clave**

- Ámbito.
- Cláusula **else**.
- Condición.
- Condición falsa.
- Condición verdadera.
- Expresión booleana.

- Expresión lógica.
- Operador de comparación.
- Operador de relación.
- Operador lógico.
- Sentencia compuesta.
- Sentencia **if**, **switch**.
- Sentencia **según-sea**.
- Sentencia **si-entonces**.
- Sentencia **si-entonces-sino**.
- Si anidada.
- Si en escalera.

Resumen

Las estructuras de selección **sí** y **según_sea** son sentencias de bifurcación que se ejecutan en función de sus elementos relacionados en las expresiones o condiciones correspondientes que se forman con operadores lógicos y de comparación. Estas sentencias permiten escribir algoritmos que realizan tomas de decisiones y reaccionan de modos diferentes a datos diferentes.

1. Una sentencia de bifurcación es una construcción del lenguaje que utiliza una condición dada (expresión booleana) para decidir entre dos o más direcciones alternativas (ramas o bifurcaciones) a seguir en un algoritmo.
2. Un programa sin ninguna sentencia de bifurcación o iteración se ejecuta secuencialmente, en el orden en que están escritas las sentencias en el código fuente o algoritmo. Estas sentencias se denominan secuenciales.
3. La sentencia **sí** es la sentencia de decisión o selectiva fundamental. Contiene una expresión booleana que controla si se ejecuta una sentencia (simple o compuesta).
4. Combinando una sentencia **sí** con una cláusula **sino**, el algoritmo puede elegir entre la ejecución de una o dos acciones alternativas (simple o compuesta).
5. Las expresiones relacionales, también denominadas *condiciones simples*, se utilizan para comparar operandos. Si una expresión relacional es verdadera, el valor de la expresión se considera en los lenguajes de programación el entero 1. Si la expresión relacional es falsa, entonces toma el valor entero de 0.
6. Se pueden construir condiciones complejas utilizando expresiones relacionales mediante los operadores lógicos, Y, O, NO.
7. Una sentencia **si-entonces** se utiliza para seleccionar entre dos sentencias alternativas basadas en el valor de una expresión. Aunque las expresiones relacionales se utilizan normalmente para la expresión a comprobar, se puede utilizar cualquier expresión válida. Si la expresión (condición) es verdadera se ejecuta la sentencia1 y en caso contrario se ejecuta la sentencia2

```
si (expresión) entonces
    sentencia1
sino
    sentencia2
fin_si
```

8. Una sentencia compuesta consta de cualquier número de sentencias individuales encerradas dentro de las palabras reservadas **inicio** y **fin** (en el caso de lenguajes de programación como C y C++, entre una pareja de llaves «{ y }»). Las sentencias compuestas se tratan como si fuesen una única unidad y se pueden utilizar en cualquier parte en que se utilice una sentencia simple.
9. Anidando sentencias **sí**, unas dentro de otras, se pueden diseñar construcciones que pueden elegir entre ejecutar cualquier número de acciones (sentencias) diferentes (simples o compuestas).
10. La sentencia **según_sea** es una sentencia de selección múltiple. El formato general de una sentencia **según_sea** (switch, en inglés) es

```
según_sea E hacer
    el: inicio
        acción S11
        acción S12
        .
        .
        .
        acción S1a
        fin
    el: inicio
        acción S21
        .
        .
        .
        fin
    en: inicio
        .
        .
        .
        fin
    otros: acción Sx
fin_según
```

El valor de la expresión entera se compara con cada una de las constantes enteras (también pueden ser carácter o expresiones constantes). La ejecución del programa se transfiere a la primera sentencia compuesta cuya etiqueta precedente (valor **e1**, **e2**, ...) coincida con el valor de esa expresión y continúa su ejecución hasta la última sentencia de ese bloque, y a continuación ter-

- mina la sentencia **según_sea**. En caso de que el valor de la expresión no coincida con ningún valor de la lista, entonces se realizan las sentencias que vienen a continuación de la cláusula otros.
11. La sentencia **ir_a (goto)** transfiere el control (salta) a otra parte del programa y, por consiguiente, pertenece al grupo de sentencias denominadas de salto o bifurcación. Es una sentencia muy controvertida y propensa a errores, por lo que su uso es muy reducido, por no decir nunca, y sólo se recomienda en una sentencia **según_sea**

- para salir del correspondiente bloque de sentencias.
12. La sentencia **según_sea (switch)** es una sentencia construida a medida de los requisitos del programador para seleccionar múltiples sentencias (simples o compuestas) y es similar a múltiples sentencias **si-entonces** anidadas pero con un rango de aplicaciones más restringido. Normalmente, es más recomendable usar sentencias **según_sea** que sentencias **si-entonces** anidadas porque ofrecen un código más simple, más claro y más eficiente.

EJERCICIOS

4.1. Escribir las sentencias **si** apropiadas para cada una de las siguientes condiciones:

- Si un ángulo es igual a 90 grados, imprimir el mensaje "El ángulo es un ángulo recto" sino imprimir el mensaje "El ángulo no es un ángulo recto".
 - Si la temperatura es superior a 100 grados, visualizar el mensaje «por encima del punto de ebullición del agua» sino visualizar el mensaje «por debajo del punto de ebullición del agua».
 - Si el número es positivo, sumar el número a total de positivos sino sumar al sumar total de negativos.
 - Si x es mayor que y , y es menor que 20, leer un valor para p .
 - Si distancia es mayor que 20 y menos que 35, leer un valor para tiempo.
- 4.2. Escribir un programa que solicite al usuario introducir dos números. Si el primer número introducido es mayor que el segundo número, el programa debe imprimir el mensaje El primer número es el mayor, en caso contrario el programa debe imprimir el mensaje El primer número es el más pequeño. Considere el caso de que ambos números sean iguales e imprima el correspondiente mensaje.
- 4.3. Dados tres números deducir cuál es el central.
- 4.4. Calcular la raíz cuadrada de un número y escribir su resultado.
- 4.5. Escribir los diferentes métodos para deducir si una variable o expresión numérica es par.
- 4.6. Determinar el precio de un billete de ida y vuelta en ferrocarril, conociendo la distancia a recorrer y sabiendo que si el número de días de estancia es superior a siete y la distancia superior a 800 kilómetros el billete tiene una reducción del 30 por 100. El precio por kilómetro es de 2,5 pesetas.
- 4.7. Diseñar un programa en el que a partir de una fecha introducida por teclado con el formato DÍA, MES, AÑO se obtenga la fecha del día siguiente.
- 4.8. Se desea realizar una estadística de los pesos de los alumnos de un colegio de acuerdo a la siguiente tabla:

Alumnos de menos de 40 kg.

Alumnos entre 40 y 50 kg.

Alumnos de más de 50 kg y menos de 60 kg.

Alumnos de más o igual a 60 kg.

- 4.9. Realizar un algoritmo que averigüe si dados dos números introducidos por teclado uno es divisor del otro.
- 4.10. Un ángulo se considera agudo si es menor de 90 grados, obtuso si es mayor de 90 grados y recto si es igual a 90 grados. Utilizando esta información, escribir un algoritmo que acepte un ángulo en grados y visualice el tipo de ángulo correspondiente a los grados introducidos.

- 4.11. El sistema de calificación americano (de Estados Unidos) se suele calcular de acuerdo al siguiente cuadro:

Grado numérico	Grado en letra
Grado mayor o igual a 90	A
Menor de 90 pero mayor o igual a 80	B
Menor de 80 pero mayor o igual a 70	C
Menor de 70 pero mayor o igual a 69	D
Menor de 69	F

Utilizando esta información, escribir un algoritmo que acepte una calificación numérica del estudiante (0-100), convierta esta calificación a su equivalente en letra y visualice la calificación correspondiente en letra.

- 4.12. Escribir un programa que seleccione la operación aritmética a ejecutar entre dos números dependiendo del valor de una variable denominada `seleccionOp`.
- 4.13. Escribir un programa que acepte dos números reales de un usuario y un código de selección. Si el código introducido de selección es 1, entonces el programa suma los dos números introducidos previamente y se visualiza el resultado; si el código de selección es 2, los números deben ser multiplicados y visualizado el resultado; y si el código seleccionado es 3, el primer número se debe dividir por el segundo número y visualizarse el resultado.
- 4.14. Escribir un algoritmo que visualice el siguiente doble mensaje

Introduzca un mes (1 para Enero, 2 para Febrero,...)
Introduzca un día del mes

El algoritmo acepta y almacena un número en la variable `mes` en respuesta a la primera pregunta y acepta y almacena un número en la variable `día` en respuesta a la segunda pregunta. Si el mes introducido no está entre 1 y 12 inclusive, se debe visualizar un mensaje de información al usuario advirtiéndole de que el número introducido no es válido como mes; de igual forma se procede con el número que representa el día del mes si no está en el rango entre 1 y 31.

Modifique el algoritmo para prever que el usuario introduzca números con decimales.

Nota: como los años bisiestos, febrero tiene 29 días, modifique el programa de modo que advierte al usuario si introduce un día de mes que no existe (por ejemplo, 30 o 31). Considere también el hecho de que hay meses de 30 días y otros meses de 31 días, de modo que nunca se produzca error de introducción de datos o que en su defecto se visualice un mensaje al usuario advirtiéndole del error cometido.

- 4.15. Escriba un programa que simule el funcionamiento normal de un ascensor (elevador) moderno con 25 pisos (niveles) y que posee dos botones de *SUBIR* y *BAJAR*, excepto en el piso (nivel) inferior, que sólo existe botón de llamada para *SUBIR* y en el último piso (nivel) que sólo existe botón de *BAJAR*.

FLUJO DE CONTROL II: Estructuras repetitivas

CONTENIDO

- 5.1. Estructuras repetitivas.
- 5.2. Estructura **mientras** ("while").
- 5.3. Estructura **hacer-mientras** ("do-while").
- 5.4. Estructura **repetir** ("repeat").
- 5.5. Estructura **desde/para** ("for").
- 5.6. Salidas internas de los bucles.
- 5.7. Sentencias de salto **interrumpir** (**break**) y **continuar** (**continue**).

5.8. Estructuras repetitivas anidadas.	11
ACTIVIDADES DE PROGRAMACIÓN RE-	
SUELTA S.	12
REVISIÓN DEL CAPÍTULO.	13
Conceptos clave.	13
Resumen.	13
EJERCICIOS.	14

Los programas utilizados hasta este momento han examinado conceptos de programación, tales como entradas, salidas, asignaciones, expresiones y operaciones, sentencias secuenciales y de selección. Sin embargo, muchos problemas requieren de características de repetición, en las que algunos cálculos o secuencia de instrucciones se repiten una y otra vez, utilizando diferentes conjuntos de datos. Ejemplos de tales tareas repetitivas incluyen verificaciones (chequeos) de entradas de datos de usuarios hasta que se introduce una entrada aceptable, tal como una contraseña válida; conteo y acumulación de totales parciales; aceptación constante de entradas de datos y recálculos de valores de salida, cuyo proceso sólo se detiene cuando se introduce o se presenta un valor centinela.

Este capítulo examina los diferentes métodos que utilizan los programadores para construir secciones de código repetitivas. Se describe y analiza el concepto de **bucle** como la sección de código que se repite y que se denomina así ya que cuando termina la ejecución de la última sentencia el flujo de control vuelve a la primera sentencia y comienza otra repetición de las sentencias del código. Cada repetición se conoce como *iteración* o *pasada a través del bucle*.

Se estudian los bucles más típicos, tales como **mientras**, **hacer-mientras**, **repetir-hasta que** y **desde** (**o para**).

5.1. ESTRUCTURAS REPETITIVAS

Las computadoras están especialmente diseñadas para todas aquellas aplicaciones en las cuales una operación o conjunto de ellas deben repetirse muchas veces. Un tipo muy importante de estructura es el algoritmo necesario para repetir una o varias acciones un número determinado de veces. Un programa que lee una lista de números puede repetir la misma secuencia de mensajes al usuario e instrucciones de lectura hasta que todos los números de un fichero se lean.

Las estructuras que repiten una secuencia de instrucciones un número determinado de veces se denominan *bucles* y se denomina *iteración* al hecho de repetir la ejecución de una secuencia de acciones. Un ejemplo aclarará la cuestión.

Supongamos que se desea sumar una lista de números escritos desde teclado —por ejemplo, calificaciones de los alumnos de una clase—. El medio conocido hasta ahora es leer los números y añadir sus valores a una variable **SUMA** que contenga las sucesivas sumas parciales. La variable **SUMA** se hace igual a cero y a continuación se incrementa en el valor del número cada vez que uno de ellos se lea. El algoritmo que resuelve este problema es:

```
algoritmo suma
var
    entero : SUMA, NUMERO
inicio
    SUMA ← 0
    leer(numero)
    SUMA ← SUMA + numero
    leer(numero)
    SUMA ← SUMA + numero
    leer(numero)
fin
```

y así sucesivamente para cada número de la lista. En otras palabras, el algoritmo repite muchas veces las acciones.

```
leer(numero)
SUMA ← SUMA + numero
```

Tales opciones repetidas se denominan *bucles* o *lazos*. La acción (o acciones) que se repite en un bucle se denomina *iteración*. Las dos principales preguntas a realizarse en el diseño de un bucle son ¿qué contiene el bucle? y ¿cuántas veces se debe repetir?

Cuando se utiliza un bucle para sumar una lista de números, se necesita saber cuántos números se han de sumar. Para ello necesitaremos conocer algún medio para *detener* el bucle. En el ejemplo anterior usaremos la técnica de solicitar al usuario el número que desea, por ejemplo, N. Existen dos procedimientos para contar el número de iteraciones, usar una variable **TOTAL** que se inicializa a la cantidad de números que se desea y a continuación se decrementa en uno cada vez que el bucle se repite (este procedimiento añade una acción más al cuerpo del bucle: **TOTAL ← TOTAL-1**), o bien inicializar la variable **TOTAL** en 0 o en 1 e ir incrementando en uno a cada iteración hasta llegar al número deseado.

```
algoritmo suma_numero
var
    entero : N, TOTAL
    real : NUMERO, SUMA
inicio
    leer(N)
```

```

TOTAL ← N
SUMA ← 0
mientras TOTAL > 0 hacer
    leer(NUMERO)
    SUMA ← SUMA+NUMERO
    TOTAL ← TOTAL-1
fin_mientras
escribir('La suma de los', N, 'números es', SUMA)
fin

```

El bucle podrá también haberse terminado poniendo cualquiera de estas condiciones:

- *hasta que* TOTAL sea cero
- *desde 1 hasta N*

Para detener la ejecución de los bucles se utiliza una condición de parada. El pseudocódigo de una estructura repetitiva tendrá siempre este formato:

```

inicio
// inicialización de variables
repetir
    acciones S1, S2, ...
    salir según condición
    acciones Sn, Sn+1, ...
fin_repetir

```

Aunque la condición de salida se indica en el formato anterior en el interior del bucle —y existen lenguajes que así la contienen expresamente¹—, lo normal es que *la condición se indique al final o al principio del bucle*, y así se consideran tres tipos de instrucciones o estructuras repetitivas o iterativas generales y una particular que denominaremos **iterar**, que contiene la salida en el interior del bucle.

iterar	<i>(loop)</i>
mientras	<i>(while)</i>
hacer-mientras	<i>(do-while)</i>
repetir	<i>(repeat)</i>
desde	<i>(for)</i>

El algoritmo de suma anterior podría expresarse en pseudocódigo estándar así:

```

algoritmo SUMA_numeros
var
    entero : N, TOTAL
    real : NUMERO, SUMA
inicio
    leer(N)
    TOTAL ← N
    SUMA ← 0

```

¹ Modula-2 entre otros.

```

repetir
  leer(NUMERO)
  SUMA ← SUMA+NUMERO
  TOTAL ← TOTAL-1
  hasta_que TOTAL = 0
  escribir('La suma es', SUMA)
fin

```

Los tres casos generales de estructuras repetitivas dependen de la situación y modo de la condición. La condición se evalúa tan pronto se encuentra en el algoritmo y su resultado producirá los tres tipos de estructuras citadas.

1. La condición de salida del bucle se realiza al principio del bucle (estructura **mientras**).

```

algoritmo SUMA1
inicio
  //Inicializar K, S a cero
  K ← 0
  S ← 0
  leer(n)
  mientras K < n hacer
    K ← K+1
    S ← S+K
  fin_mientras
  escribir (S)
fin

```

Se ejecuta el bucle *mientras* se verifica una condición ($K < n$).

2. La condición de salida se origina al final del bucle; el bucle se ejecuta *hasta que* se verifica una cierta condición.

```

repetir
  K ← K+1
  S ← S+K
hasta_que K > n

```

3. La condición de salida se realiza con un contador que cuenta el número de iteraciones.

```

desde i = vi hasta vf hacer
  S ← S+i
fin_desde

```

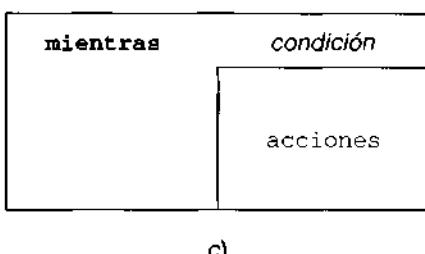
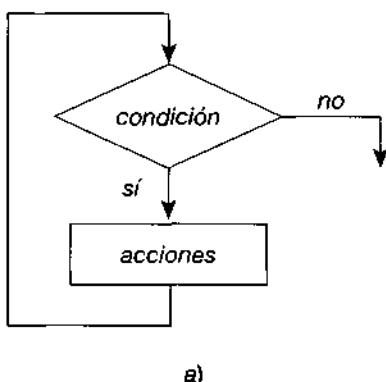
i es un contador que cuenta desde el valor inicial (*vi*) hasta el valor final (*vf*) con los incrementos que se consideren; si no se indica nada, el incremento es 1.

5.2. ESTRUCTURA **mientras** ("while")

La estructura repetitiva **mientras** (en inglés **while** o **dowhile**: *hacer mientras*) es aquella en que el cuerpo del bucle se repite mientras se cumple una determinada condición. Cuando se ejecuta la instrucción **mientras**, la primera cosa que sucede es que se evalúa la condición (una expresión *booleana*). Si se evalúa *falsa*, no se toma ninguna acción y el programa prosigue en la siguiente instrucción del bucle. Si la expresión *booleana* es *verdadera*, entonces se ejecuta el cuerpo del bucle, después

de lo cual se evalúa de nuevo la expresión booleana. Este proceso se repite una y otra vez **mientras** la expresión booleana (condición) sea verdadera. El ejemplo anterior quedaría así:

Las representaciones gráficas son:



Pseudocódigo en castellano

mientras condicion **hacer**
 accion S1
 accion S2

 accion Sn
fin_mientras

Pseudocódigo en inglés
while condicion **do**
 <acciones>

endwhile

o bien

dowhile condicion
 <acciones>

enddo

b)

Figura 5.1. Estructura **mientras**: a) diagrama de flujo; b) pseudocódigo; c) diagrama N-S.

Ejemplo 5.1

Leer por teclado un número que represente una cantidad de números que a su vez se leerán también por teclado. Calcular la suma de todos esos números.

```

algoritmo suma_numeros
var
  entero : N, TOTAL
  real : numero, SUMA
inicio
  leer(N)
  (leer numero total N)
  TOTAL ← N
  SUMA ← 0
  mientras TOTAL > 0 hacer
    leer(numero)
    SUMA ← SUMA+numero
    TOTAL ← TOTAL-1
  fin_mientras
  escribir('La suma de los', N, 'numeros es', SUMA)
fin
  
```

En el caso anterior, como la variable TOTAL se va decrementando y su valor inicial era N, cuando tome el valor 0, significará que se han realizado N iteraciones, o, lo que es igual, se han sumado N números y el bucle se debe parar o terminar.

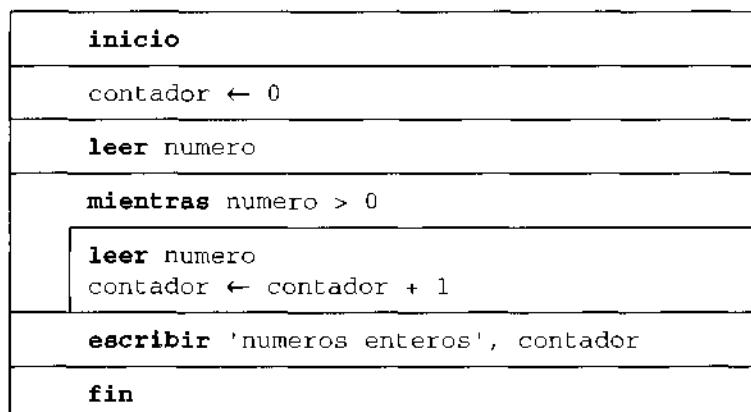
Ejemplo 5.2

Contar los números enteros positivos introducidos por teclado. Se consideran dos variables enteras NUMERO y CONTADOR (contará el número de enteros positivos). Se supone que se leen números positivos y se detiene el bucle cuando se lee un número negativo o cero.

```

algoritmo cuenta_enteros
var
    entero : numero, contador
inicio
    contador ← 0
    leer(numero)
    mientras numero > 0 hacer
        leer(numero)
        contador ← contador+1
    fin_mientras
    escribir('El numero de enteros positivos es', contador)
fin

```



La secuencia de las acciones de este algoritmo se puede reflejar en el siguiente pseudocódigo:

Paso	Pseudocódigo	Significado
1	contador ← 0	inicializar contador a 0
2	leer(numero)	leer primer número
3	mientras numero > 0 hacer	comprobar si número > 0. Si es así, continuar con el paso 4. Si no, continuar con el paso 7
4	sumar 1 a contador	incrementar contador
5	leer(numero)	leer siguiente número
6	regresar al paso 3	evaluar y comprobar la expresión booleana
7	escribir(contador)	visualizar resultados

Obsérvese que los pasos 3 a 6 se ejecutarán mientras los números de entrada sean positivos. Cuando se lea -15 (después de 4 pasos), la expresión *número > 0* produce un resultado falso y se transfiere el control a la acción **escribir** y el valor del contador será 4.

5.2.1. Ejecución de un bucle cero veces

Obsérvese que en una estructura **mientras** la primera cosa que sucede es la evaluación de la expresión booleana; si se evalúa *falsa* en ese punto, entonces del cuerpo del bucle nunca se ejecuta. Puede parecer *inútil* ejecutar el cuerpo del bucle *cero veces*, ya que no tendrá efecto en ningún valor o salida. Sin embargo, a veces es la acción deseada.

```

inicio
    n ← 5
    s ← 0
    mientras n <= 4 hacer
        leer(x)
        s ← s+x
    fin_mientras
fin

```

En el ejemplo anterior se aprecia que nunca se cumplirá la condición (expresión booleana *n <= 4*), por lo cual se ejecutará la acción **fin** y no se ejecutará ninguna acción del bucle.

Ejemplo 5.3

El siguiente bucle no se ejecutará si el primer número leído es negativo o cero.

```

C ← 0
leer(numero)
mientras numero > 0 hacer
    C ← C+1
    leer(numero)
fin_mientras

```

5.2.2. Bucles infinitos

Algunos bucles no exigen fin y otros no encuentran el fin por error en su diseño. Por ejemplo, un sistema de reservas de líneas aéreas puede repetir un bucle que permite al usuario añadir o borrar reservas. El programa y el bucle corren siempre, o al menos hasta que la computadora se apaga. En otras ocasiones un bucle no se termina nunca porque nunca se cumple la condición.

Un bucle que nunca se termina se denomina *bucle infinito* o *sin fin*. Los bucles sin fin no intencionados son perjudiciales para la programación y se deben evitar siempre.

Consideremos el siguiente bucle que visualiza el interés producido por un capital a las tasas de interés comprendidos en el rango desde 10 a 20 por 100.

```

leer(capital)
tasa ← 10
mientras tasa <> 20 hacer
    interes ← tasa*0.01*capital // tasa*capital/100=tasa*0.01*capital

```

```

escribir('interes producido', interes)
tasa ← tasa+2
fin_mientras
escribir('continuacion')

```

Los sucesivos valores de la tasa serán 10, 12, 14, 16, 18, 20, de modo que al tomar *tasa* el valor 20 se detendrá el bucle y se escribirá el mensaje 'continuación'. Supongamos que se cambia la línea última del bucle por

tasa ← *tasa* + 3

El problema es que el valor de la tasa salta ahora de 19 a 22 y nunca será igual a 20 (10, 13, 16, 19, 22,...). El bucle sería infinito, la expresión booleana para terminar el bucle será:

tasa < 20 o bien *tasa* <= 20

Regla práctica

Las pruebas o test en las expresiones booleanas es conveniente que sean mayor o menor que en lugar de pruebas de igualdad o desigualdad. En el caso de la codificación en un lenguaje de programación, esta regla debe seguirse rígidamente en el caso de comparación de números reales, ya que como esos valores se almacenan en cantidades aproximadas las comparaciones de igualdad de valores reales normalmente plantean problemas. Siempre que realice comparaciones de números reales use las relaciones <, <=, > o >=.

5.2.3. Terminación de bucles con datos de entrada

Si su algoritmo o programa está leyendo una lista de valores con un bucle **mientras**, se debe incluir algún tipo de mecanismo para terminar el bucle. Existen cuatro métodos típicos para terminar un bucle de entrada:

1. preguntar antes de la iteración,
2. encabezar la lista de datos con su tamaño,
3. finalizar la lista con su valor de entrada,
4. agotar los datos de entrada.

Examinémoslos por orden. El primer método simplemente solicita con un mensaje al usuario si existen más entradas.

```

Suma ← 0
escribir('Existen mas numeros en la lista s/n')
leer(Resp) //variable Resp, tipo carácter
mientras(Resp = 'S') o (Resp = 's') hacer
    escribir('numero')
    leer(N)
    Suma ← Suma + N
    escribir('Existen mas numeros (s/n)')
    leer(Resp)
fin_mientras

```

Este método a veces es aceptable y es muy útil en ciertas ocasiones, pero suele ser tedioso para listas grandes; en este caso, es preferible incluir una señal de parada. El método de conocer en la cabecera del bucle el tamaño o el número de iteraciones ya ha sido visto en ejemplos anteriores.

Tal vez el método más correcto para terminar un bucle que lee una lista de valores es con un *centinela*. Un *valor centinela* es un valor especial usado para indicar el final de una lista de datos. Por ejemplo, supongamos que se tienen unas calificaciones de unos tests (cada calificación comprendida entre 0 y 100); un valor centinela en esta lista puede ser -999, ya que nunca será una calificación válida y cuando aparezca este valor se terminará el bucle. Si la lista de datos son números positivos, un valor centinela puede ser un número negativo que indique el final de la lista. El siguiente ejemplo realiza la suma de todos los números positivos introducidos desde el terminal.

```
suma ← 0
leer(numero)
mientras numero >= 0 hacer
    suma ← suma+numero
    leer(numero)
fin_mientras
```

Obsérvese que el último número leído de la lista no se añade a la suma si es negativo, ya que se sale fuera del bucle. Si se desea sumar los números 1, 2, 3, 4 y 5 con el bucle anterior, el usuario debe introducir, por ejemplo:

1 2 3 4 5 -1

el valor final -1 se lee, pero no se añade a la suma. Nótese también que cuando se usa un valor centinela se invierte el orden de las instrucciones de lectura y suma con un valor centinela, éste debe leerse al final del bucle y se debe tener la instrucción **leer** al final del mismo.

El último método de agotamiento de datos de entrada es comprobar simplemente que no existen más datos de entrada. Este sistema suele depender del tipo de lenguaje; por ejemplo, Pascal puede detectar el final de una línea; en los archivos secuenciales se puede detectar el fin físico de fichero (**eof**, **end of file**).

Ejemplo 5.4

Considere los siguientes algoritmos. ¿Qué visualizará y cuántas veces se ejecuta el bucle?

1. i ← 0


```
mientras i < 6 hacer
        escribir(i)
        i ← i + 1
      fin_mientras
```

La salida es el valor de la variable de control *i* al principio de cada ejecución del cuerpo del bucle: 0, 1, 2, 3, 4 y 5. El bucle se ejecuta seis veces.

2. i ← 0


```
mientras i < 6 hacer
        i ← i+1
        escribir(i)
      fin_mientras
```

La salida será entonces 1, 2, 3, 4, 5 y 6. El cuerpo del bucle se ejecuta también seis veces. Obsérvese que cuando *i* = 5, la expresión booleana es verdadera y el cuerpo del bucle se

ejecuta; con $i = 6$ la sentencia **escribir** se ejecuta, pero a continuación se evalúa la expresión booleana y se termina el bucle.

Ejemplo 5.5

Calcular la media de un conjunto de notas de alumnos. Pondremos un valor *centinela* de -99 que detecte el fin del bucle.

```

inicio
    total ← 0
    n ← 0      //numero de alumnos
    leer(nota) //la primera nota debe ser distinta de -99
    mientras nota <> -99 hacer
        total ← total+nota
        n ← n+1
        leer (nota)
    fin_mientras
    media ← total/n
    escribir('La media es', media)
fin

```

Obsérvese que **total** y **n** se inicializan a cero antes de la instrucción **mientras**. Cuando el bucle termina, la variable **total** contiene la suma de todas las notas y, por consiguiente, **total/n**, siendo **n** el número de alumnos, será la media de la clase.

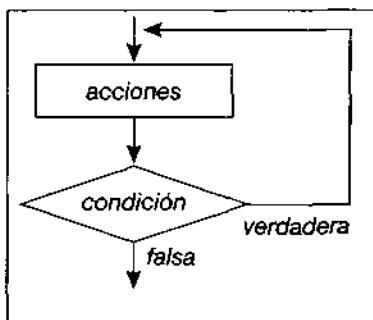
5.3. ESTRUCTURA hacer-mientras ("do-while")

El bucle **mientras** al igual que el bucle **desde** que se verá con posterioridad evalúan la expresión al comienzo del bucle de repetición; siempre se utilizan para crear bucle *pre-test*. Los bucles *pre-test* se denominan también bucles controlados por la entrada. En numerosas ocasiones se necesita que el conjunto de sentencias que componen el cuerpo del bucle se ejecuten al menos una vez sea cual sea el valor de la expresión o condición de evaluación. Estos bucles se denominan bucles *post-test* o bucles controlados por la salida. Un caso típico es el bucle **hacer-mientras** (*do-while*) existente en lenguajes como C/C++, Java o C#.

El bucle **hacer-mientras** es análogo al bucle **mientras** y el cuerpo del bucle se ejecuta una y otra vez mientras la condición (expresión booleana) es verdadera. Existe, sin embargo, una gran diferencia y es que el cuerpo del bucle está encerrado entre las palabras reservadas **hacer** y **mientras**, de modo que las sentencias de dicho cuerpo se ejecutan, al menos una vez, antes de que se evalúe la expresión booleana. En otras palabras, el cuerpo del bucle siempre se ejecuta, al menos una vez, incluso aunque la expresión booleana sea falsa.

REGLA

El bucle **hacer-mientras** se termina de ejecutar cuando el valor de la condición es falso. La elección entre un bucle **mientras** y un bucle **hacer-mientras** depende del problema de cómputo a resolver. En la mayoría de los casos, la condición de entrada del bucle **mientras** es la elección correcta. Por ejemplo, si el bucle se utiliza para recorrer una lista de números (o una lista de cualquier tipo de objetos), la lista puede estar vacía, en cuyo caso las sentencias del bucle nunca se ejecutarán. Si se aplica un bucle **hacer-mientras** nos conduce a un código de errores.



a) Diagrama de flujo de una sentencia hacer-mientras

b) Pseudocódigo de una sentencia hacer-mientras

Figura 5.2. Estructura hacer-mientras: a) diagrama de flujo; b) pseudocódigo.

Al igual que en el caso del bucle **mientras** la sentencia en el interior del bucle puede ser simple o compuesta. Todas las sentencias en el interior del bucle se ejecutan al menos una vez antes de que la expresión o condición se evalúe. Entonces, si la expresión es **verdadera** (un valor distinto de cero, en C/C++) las sentencias del cuerpo del bucle se ejecutan una vez más. El proceso continúa hasta que la expresión evaluada toma el valor **falso** (valor cero en C/C++). El diagrama de control del flujo se ilustra en la Figura 5.2, donde se muestra el funcionamiento de la sentencia **hacer-mientras**. La Figura 5.3 representa un diagrama de sintaxis con notación BNF de la sentencia **hacer-mientras**.

Sentencia hacer-mientras ::=
hacer
<cuerpo del bucle>
mientras (*condición_del_bucle*)

donde

<cuerpo del bucle> ::= <sentencia>
 ::= <sentencia_compuesta>

<condición del bucle> ::= <expresión booleana>

Nota: el cuerpo del bucle se repite mientras *<condición del bucle>* sea verdadero.

Figura 5.3. Diagrama de sintaxis de la sentencia hacer-mientras.

Ejemplo 5.6

```

var
  entero: num, digitoSig
inicio
  num ← 198
  escribir ('Número: ← ', num)
  escribir ('Número en orden inverso: ')

```

```

hacer
    digitoSig = num MOD 10
    escribir(digitoSig)
    num = num DIV 10
    mientras num > 0
fin

```

de -99 que de-

La salida de este programa se muestra a continuación:

Número: 198
 Número en orden inverso: 891

D 5

Análisis del ejemplo anterior

Con cada iteración se obtiene el dígito más a la derecha, ya que es el resto de la división entera del valor del número (num) por 10. Así en la primera iteración digitoSig vale 8 ya que es el resto de la división entera de 198 entre 10 (cociente 19 y resto 8). Se visualiza el valor 8. A continuación se divide 198 entre 10 y se toma el cociente entero 19, que se asigna a la variable num.

En la siguiente iteración se divide 19 por 10 (cociente entero 1, resto 9) y se visualiza, por consiguiente, el valor del resto, digitoSig, es decir el dígito 9; a continuación se divide 19 por 10 y se toma el cociente entero, es decir, 1.

En la tercera y última iteración se divide 1 por 10 y se toma el resto (digitoSig) que es el dígito 1. Se visualiza el dígito 1 a continuación de 89 y como resultado final aparece 891. A continuación se efectúa la división de nuevo por 10 y entonces el cociente entero es 0 que se asigna a num que al no ser ya mayor que cero hace que se termine el bucle y el algoritmo correspondiente.

5.4. ESTRUCTURA repetir ("repeat")

Existen muchas situaciones en las que se desea que un bucle se ejecute al menos una vez *antes* de comprobar la condición de repetición. En la estructura **mientras** si el valor de la expresión booleana es inicialmente falso, el cuerpo del bucle no se ejecutará; por ello, se necesitan otros tipos de estructuras repetitivas.

La estructura **repetir (repeat)** se ejecuta hasta que se cumpla una condición determinada que se comprueba al final del bucle (Figura 5.4).

El bucle **repetir-hasta_que** se repite mientras el valor de la expresión booleana de la condición sea *falsa*, justo la opuesta de la sentencia **mientras**.

```

algoritmo repetir
var
    real : numero
    entero: contador
inicio
    contador ← 1
    repetir
        leer(numero)
        contador ← contador+1
    hasta_que contador > 30
    escribir('Numeros leidos 30')
fin

```

Pseudocódigo

repetir
 <acciones>

repeat
 <acciones>

hasta que <condición>

a) Castellano

until <condición>

b) Inglés

c) Inglés

Diagrama de flujo

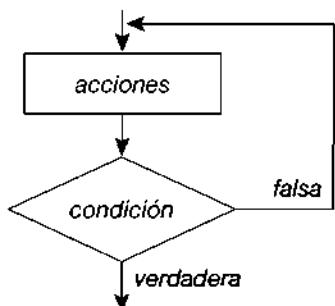


Diagrama N-S

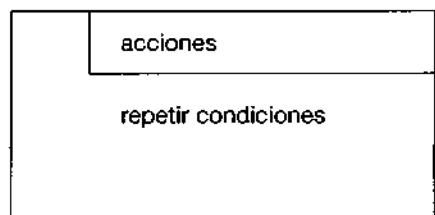


Figura 5.4. Estructura repetir; pseudocódigo, diagrama de flujo, diagrama N-S.

En el ejemplo anterior el bucle se repite hasta que el valor de la variable *contador* exceda a 30, lo que sucederá después de 30 ejecuciones del cuerpo del bucle.

Ejemplo 5.7

Desarrollar el algoritmo necesario para calcular el factorial de un número N que responda a la fórmula:

$$N! = N \star (N - 1) \star (N - 2), \dots, 3 \star 2 \star 1$$

El algoritmo correspondiente es:

```

algoritmo factorial
var
    entero : I, N
    real : Factorial
inicio
    leer(N)           // N > = 1
    Factorial ← 1
    I ← 1
    repetir
        Factorial ← Factorial * I
        I ← I+1
    hasta que I = N+1
    escribir('El factorial del num
fin

```

Con una estructura **repetir** el cuerpo del bucle *se ejecuta siempre al menos una vez*. Cuando una instrucción **repetir** se ejecuta, lo primero que sucede es la ejecución del bucle y, a continuación, se evalúa la expresión *booleana* resultante de la condición. Si se evalúa como falsa, el cuerpo del bucle se repite y la expresión *booleana* se evalúa una vez. Después de cada iteración del cuerpo del bucle, la expresión *booleana* se evalúa; si es *verdadera*, el bucle termina y el programa sigue en la siguiente instrucción a **hasta que**.

Diferencias de las estructuras **mientras** y **repetir**

- La estructura **mientras** termina cuando la condición es falsa, mientras que **repetir** termina cuando la condición es verdadera.
- En la estructura **repetir** el cuerpo del bucle *se ejecuta siempre al menos una vez*; por el contrario, **mientras** es más general y permite la posibilidad de que el bucle pueda no ser ejecutada. Para usar la estructura **repetir** debe estar seguro de que el cuerpo del bucle —bajo cualquier circunstancia— se repetirá al menos una vez.

Ejemplo 5.8

Encontrar el entero positivo más pequeño (*num*) para el cual la suma $1+2+3+\dots+num$ es menor o igual que *límite*.

1. Introducir *límite*.
2. Inicializar *num* y *suma* a 0.
3. Repetir las acciones siguientes hasta que *suma > límite*
 - incrementar *num* en 1,
 - añadir *num* a *suma*.
4. Visualizar *num* y *suma*.

El pseudocódigo de este algoritmo es:

```

algoritmo mas_pequeño
var
    entero : num, límite, suma
inicio
    leer(límite)
    num ← 0
    suma ← 0
    repetir
        num ← num+1
        suma ← suma+num
    hasta que suma > límite
    escribir(num, suma)
fin

```

Ejemplo 5.9

Escribir los números 1 a 100.

```
algoritmo uno_cien
var
    entero : num
inicio
    num ← 1
    repetir
        escribir(num)
        num ← num+1
    hasta_que num > 100
fin
```

Ejemplo 5.10

Es muy frecuente tener que realizar validación de entrada de datos en la mayoría de las aplicaciones. Este ejemplo detecta cualquier entrada comprendido entre 1 y 12, rechazando las restantes, ya que se trata de leer los números correspondientes o los meses del año.

```
algoritmo validar_mes
var
    entero : mes
inicio
    MSGBOX escribir('Introducir numero de mes')
    repetir
        leer(mes)
        si (mes < 1) o (mes > 12) entonces
            escribir('Valor entre 1 y 12')
        fin_si
        hasta_que (mes >=1) y (mes <= 12)
fin
```

Este sistema es conocido como *interactivo* por establecer un «diálogo imaginario» entre la computadora y el programador que se produce «en tiempo real» entre ambas partes, es decir, «interactivo» con el usuario.

5.5. ESTRUCTURA *desde/para* ("for")

En muchas ocasiones se conoce de antemano el número de veces que se desean ejecutar las acciones de un bucle. En estos casos, en el que el número de iteraciones es fijo, se debe usar la estructura **desde** o **para** (**for**, en inglés). La estructura **desde** ejecuta las acciones del cuerpo del bucle un número especificado de veces y de modo automático controla el número de iteraciones o pasos a través del cuerpo del bucle. Las herramientas de programación de la estructura **desde** o **para** se muestran a continuación:

Pseudocódigo estructura `desde`

```
desde v ← vi hasta vf [incremento incr] hacer
    <acciones>
```

fin_desde*v: variable índice**vi, vf: valores inicial y final de la variable*

a) Modelo 1

```
para v ← vi hasta vf [incremento incr] hacer
    <acciones>
```

fin_para

a) Modelo 2

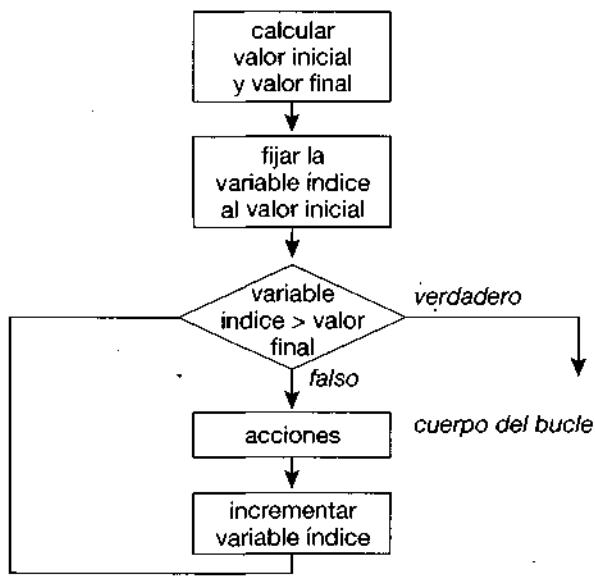
Diagrama N-S, estructura `desde`

```
desde v = vi hasta vf [incremento incr] hacer
```

<acciones>

fin_desde

b) Modelo 3

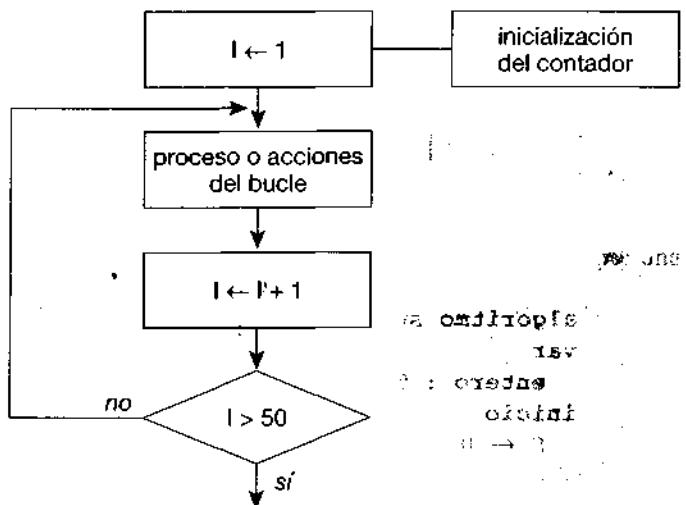
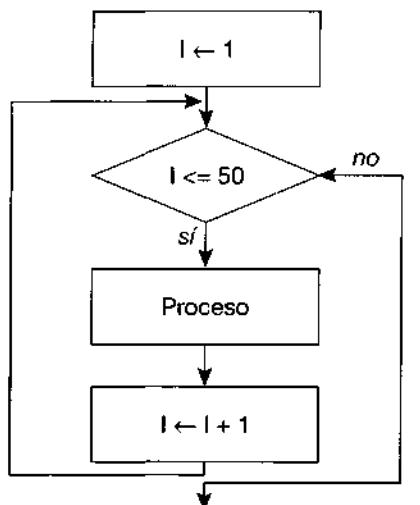
Diagrama de flujo, estructura `desde`

c) Modelo 4

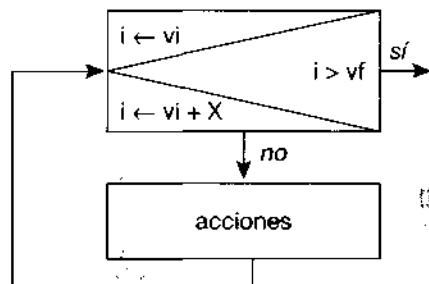
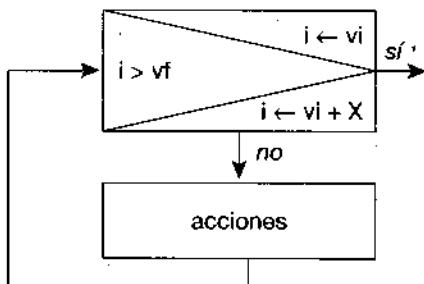
Figura 5.5. Estructura `desde` (`for`): a) pseudocódigo, b) diagrama N-S, c) diagrama de flujo.

5.5.1. Otras representaciones de estructuras repetitivas desde/para (for)

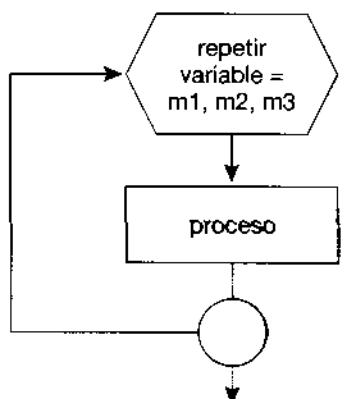
Un bucle **desde** (**for**) se representa con los símbolos de proceso y de decisión mediante un contador. Así, por ejemplo, en el caso de un bucle de lectura de cincuenta números para tratar de calcular su suma:



Es posible representar el bucle con símbolos propios

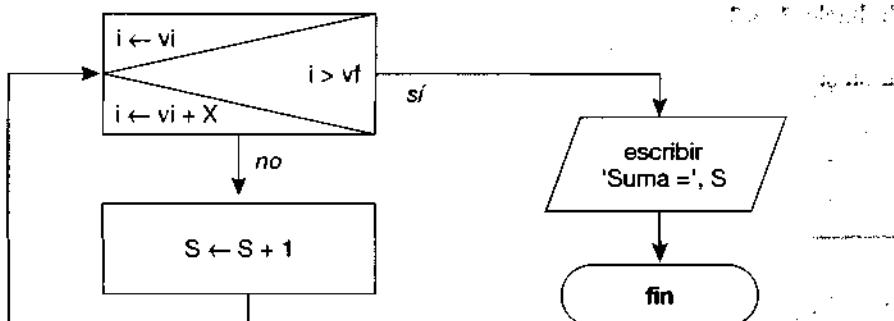


o bien mediante este otro símbolo



m1 = contador inicial
m2 = contador final
m3 = incremento de paso

Como aplicación, calcular la suma de los N primeros enteros.



equivale a

```

algoritmo suma
var
    entero : T, N, S
inicio
    S ← 0
    desde I ← 1 hasta N hacer
        S ← S+I
    fin_desde
    escribir('Suma =', S)
fin
    
```

La estructura **desde** comienza con un valor inicial de la variable índice y las acciones especificadas se ejecutan, a menos que el valor inicial sea mayor que el valor final. La variable índice se incrementa en uno y si este nuevo valor no excede al final, se ejecutan de nuevo las acciones. Por consiguiente, las acciones específicas en el bucle se ejecutan para cada valor de la variable índice desde el valor inicial hasta el valor final con el incremento de uno en uno.

El incremento de la variable índice siempre es 1 si no se indica expresamente lo contrario. Dependiendo del tipo de lenguaje, es posible que el incremento sea distinto de uno, positivo o negativo. Así, por ejemplo, FORTRAN admiten diferentes valores positivos o negativos del incremento, y Pascal sólo admite incrementos cuyo tamaño es la unidad: bien positivos, bien negativos. La variable índice o de control normalmente será de tipo entero y es normal emplear como nombres las letras I, J, K.

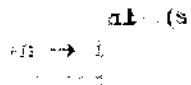
El formato de la estructura **desde** varía si se desea un incremento distinto a 1, bien positivo, bien negativo (decremento).

```

desde v ← vi hasta vf      inc paso hacer      {inc, incremento}
                            dec                  {dec, decremento}
                            <acciones>
                            .
                            .
                            .
fin_desde
    
```

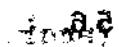
Si el valor inicial de la variable índice es menor que el valor final, los incrementos debe ser positivos, ya que en caso contrario la secuencia de acciones no se ejecutaría. De igual modo, si el valor inicial es mayor que el valor final, el incremento de ser en este caso es negativo, es decir, *decremento*. Al incremento se le suele denominar también *paso* («step», en inglés). Es decir,

```
desde i ← 20 hasta 10 hacer
  <acciones>
fin_desde
```



no se ejecutaría, ya que el valor inicial es 20 y el valor final 10, y como se supone un incremento positivo, de valor 1, se produciría un error. El pseudocódigo correcto debería ser

```
desde i ← 20 hasta 10 decremento 1 hacer
  <acciones>
fin_desde
```



5.5.2. Realización de una estructura `desde` con estructura `mientras`

Es posible, como ya se ha mencionado en apartados anteriores, sustituir una estructura `desde` por una `mientras`; en las líneas siguientes se indican dos formas para ello:

1. *Estructura `desde` con incrementos de la variable índice positivos.*

```
v ← vi
mientras v <= vf hacer
  <acciones>
  v ← v + incremento
fin_mientras
```

2. *Estructura `desde` con incrementos de la variable índice negativos.*

```
v ← vi
mientras v >= vf hacer
  <acciones>
  v ← v - decremente
fin_mientras
```

La estructura `desde` puede realizarse con algoritmos basados en estructura `mientras` y `repetir`, por lo que pueden ser intercambiables cuando así lo deseé. Las estructuras equivalentes a `desde` son las siguientes:

a) `inicio`
`i ← n`
`mientras i > 0 hacer`
 `<acciones>`
 `i ← i - 1`
`fin_mientras`
`fin`

b) `inicio`
`i ← 1`
`mientras i <= n hacer`
 `<acciones>`
 `I ← i + 1`
`fin_mientras`
`fin`

c) `inicio`
`i ← 0`
`repetir`
 `<acciones>`
 `i ← i+1`
`hasta_que i = n`
`fin`

d) `inicio`
`i ← 1`
`repetir`
 `<acciones>`
 `i ← i+1`
`hasta_que i > n`
`fin`

```

e)  inicio
    i ← n+1
    repetir
        <acciones>
        i ← i-1
    hasta que i = 1
fin

```

```

f) inicio           sab
    i ← n
    repetir
        <acciones>
        i ← i-1
    hasta que i < 1   itz
fin                         sab
                            sabab
                            CCOR>
                            sabab_nit

```

5.6. SALIDAS INTERNAS DE LOS BUCLES

Aunque no se incluye dentro de las estructuras básicas de la programación estructurada, en ocasiones es necesario disponer de una estructura repetitiva que permita la salida en un punto intermedio del bucle cuando se cumpla una condición. Esta nueva estructura sólo está disponible en algunos lenguajes de programación específicos; la denominaremos **iterar** para diferenciarlo de **repetir_hasta** ya conocida. Las salidas de bucles suelen ser válidas en estructuras **mientras**, **repetir y desde**.

El formato de la estructura es:

```
iterar
  <acciones>
  si <condicion> entoncesee
    salir_bucle
  fin_si
  <acciones>
fin_iterar
```

5 minutes 11

iv → v
extraism
DD6>
→ v
tag at 9

En general, la instrucción **iterar** no produce un programa legible y comprensible como lo hacen **mientras** y **repetir**. La razón para esta ausencia de claridad es que la salida de un bucle ocurre en el medio del bucle, mientras que normalmente la salida del bucle es al principio o al final del mismo. Le recomendamos no recurra a esta opción —aunque la tenga su lenguaje— más que cuando no exista otra alternativa o disponga de la estructura **iterar** (*loop*). •

Ejemplo 5.11

Una aplicación de un posible uso de la instrucción `salir` se puede dar cuando se incluyen mensajes de petición en el algoritmo para la introducción sucesiva de informaciones.

Algoritmo 1

```
leer(informacion)
repetir
    procesar (informacion)
    leer(informacion)
basta que fin de lectura
```

Algoritmo 2

```

leer(informacion)
mientras_no fin_de_lectura
    procesar (informacion)
    leer(informacion)
fin mientras
    
```

En los algoritmos anteriores cada entrada (lectura) de información va acompañada de su correspondiente proceso, pero la primera lectura está fuera del bucle. Se pueden incluir en el interior del bucle todas las lecturas de información si se posee una estructura **salir** (**exit**). Un ejemplo de ello es la estructura siguiente:

```

iterar
  leer(informacion)
  si fin_de_lectura entonces
    salir_bucle
  fin_si
  procesar (informacion)
fin_iterar

```

A. 100%
excepto los
sobrenit

5.7. SENTENCIAS DE SALTO **interrumpir** (break) y **continuar** (continue)

Las secciones siguientes examinan las sentencias de salto (*jump*) que se utilizan para influir en el flujo de ejecución durante la ejecución de una sentencia de bucle.

5.7.1. Sentencia **interrumpir** (break)

En ocasiones, los programadores desean terminar un bucle en un lugar determinado del cuerpo del bucle en vez de esperar que el bucle termine de modo natural por su entrada o por su salida. Un método de conseguir esta acción —siempre utilizada con precaución y con un control completo del bucle— es mediante la sentencia **interrumpir** (break) que se suele utilizar en la sentencia **según_sea** (switch).

La sentencia **interrumpir** se puede utilizar para terminar una sentencia de iteración y cuando se ejecuta produce que el flujo de control salte fuera a la siguiente sentencia inmediatamente a continuación de la sentencia de iteración. La sentencia **interrumpir** se puede colocar en el interior del cuerpo del bucle para implementar este efecto.

Sintaxis

```

Interrumpir
Sentencia_interrumpir::= interrumpir

```

Ejemplo 5.12

```

hacer
  escribir ('Introduzca un número de identificación')
  leer (numId)
  si (numId < 1000 o numId > 1999) entonces
    escribir ('Número no válido ')
    escribir ('Por favor, introduzca otro número')
  si-no
    interrumpir
  fin_si
mientras (expresión cuyo valor sea siempre verdadero)

```

Ejemplo 5.13

```

var entero: t
desde t ← 0 hasta t < 100 incremento 1 hacer
  escribir (t)

```

```

    Si (t = 1d) entonces
        interrumpir
    fin_si
fin_desde

```

Sintaxis

REGLA

La sentencia **interrumpir** (**break**) se utiliza frecuentemente junto con una sentencia **si** (**if**) actuando como una condición interna del bucle.

5.7.2. Sentencia continuar (continue)

La sentencia **continuar** (**continue**) hace que el flujo de ejecución salte el resto de un cuerpo del bucle para continuar con la siguiente bucle o iteración. Esta característica suele ser útil en algunas circunstancias.

Sintaxis

Continuar <i>Sentencia_continuar ::= continuar</i>
--

La sentencia **continuar** sólo se puede utilizar dentro de una *iteración de un bucle*. La sentencia **continuar** no interfiere con el número de veces que se repite el cuerpo del bucle como sucede con **interrumpir**, sino que simplemente influye en el flujo de control en cualquier iteración específica.

Ejemplo 5.14

```

i = 0
desde i = 0 hasta 20 inc 1 hacer
    si (i mod 4 = 0) entonces
        continuar
    fin_si
    escribir (i + ', ')
fin_desde

```

Al ejecutar el bucle anterior se producen estos resultados

1, 2, 3, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 17, 18, 19

Un análisis del algoritmo nos proporciona la razón de los resultados anteriores:

1. La variable **i** se declara igual a cero, como valor inicial.
2. El bucle **i** se incrementa en cada iteración en 1 hasta llegar a 21, momento en que se termina la ejecución del bucle.
3. Siempre que **i** es múltiplo de 4 (**i mod 4**) se ejecuta la sentencia **continuar** y salta el flujo del programa sobre el resto del cuerpo del bucle, se termina la iteración en curso y co-

- mienza una nueva iteración (en ese caso no se escribe el valor de i). En consecuencia, no se visualiza el valor de i correspondiente (múltiplo de 4).
4. Como resultado final, se visualizan todos los números comprendidos entre 0 y 20, excepto los múltiplos de 4; es decir, 4, 8, 12, 16 y 20.

5.8. ESTRUCTURAS REPETITIVAS ANIDADAS

De igual forma que se pueden anidar o encajar estructuras de selección, es posible insertar un bucle dentro de otro. Las reglas para construir estructuras repetitivas anidadas son iguales en ambos casos: la estructura interna debe estar incluida totalmente dentro de la externa y no puede existir solapamiento. La representación gráfica se indica en la Figura 5.6.

Las variables índices o de control de los bucles toman valores de modo tal que por cada valor de la variable índice del ciclo externo se debe ejecutar totalmente el bucle interno. Es posible anidar cualquier tipo de estructura repetitiva con tal que cumpla las condiciones de la Figura 5.5.

Ejemplo 5.14

Se conoce la población de cada una de las veinticinco ciudades más grandes de las ocho provincias de Andalucía y se desea identificar y visualizar la población de la ciudad más grande de cada provincia.

El problema consistirá, en primer lugar, en la obtención de la población mayor de cada provincia y realizar esta operación ocho veces, una para cada provincia.

1. Encontrar y visualizar la ciudad mayor de una provincia.
2. Repetir el paso 1 para cada una de las ocho provincias andaluzas.

El procedimiento para deducir la ciudad más grande de entre las veinticinco de una provincia se consigue creando una variable auxiliar MAYOR —inicialmente de valor 0— que se va comparando sucesivamente con los veinticinco valores de cada ciudad, de modo tal que, según el resultado de com-

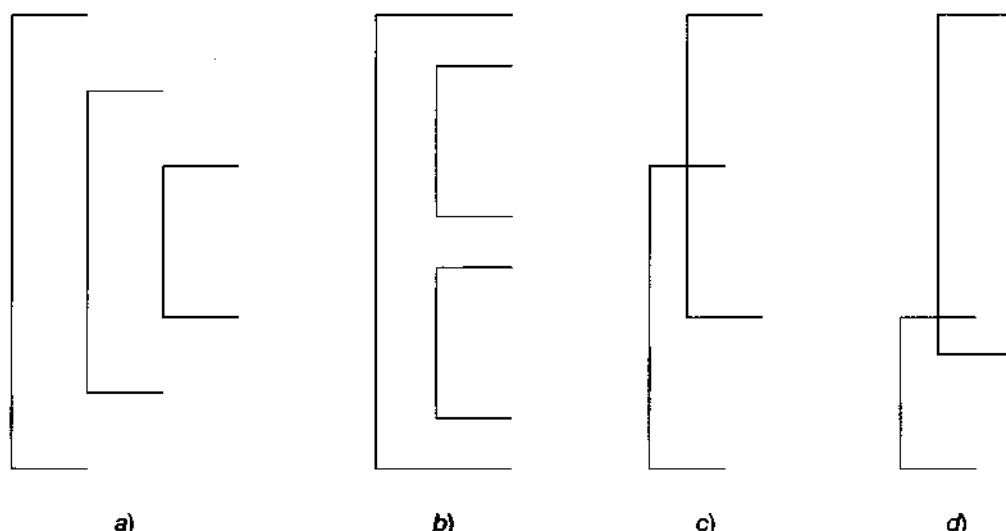


Figura 5.6. Bucle anidados: a) y b), correctos; c) y d), incorrectos.

paración, se intercambian valores de la ciudad por el de la variable MAYOR. El algoritmo correspondiente sería:

```

algoritmo CIUDADMAYOR
var
    entero : i      //contador de provincias
    entero : j      //contador de ciudades
    entero : MAYOR //ciudad de mayor población
    entero : CIUDAD //población de la ciudad
inicio
    i ← 1
    mientras i <= 8 hacer
        MAYOR ← 0
        j ← 1
        mientras j <= 25 hacer
            leer(CIUDAD)
            si CIUDAD > MAYOR entonces
                MAYOR ← CIUDAD
            fin_si
            j ← j+1
        fin_mientras
        escribir('La ciudad mayor es', MAYOR)
        i ← i+1
    fin_mientras
fin

```

Ejemplo 5.15

Calcular el factorial de n números leídos del terminal.

El problema consistirá en realizar una estructura repetitiva de n iteraciones del algoritmo del problema ya conocido del cálculo del factorial de un entero.

```

algoritmo factorial2
var
    entero : i, NUMERO, n
    real : FACTORIAL
inicio
    {lectura de la cantidad de números}
    leer(n)
    desde i ← 1 hasta n hacer
        leer(NUMERO)
        FACTORIAL ← 1
        desde j ← 1 hasta NUMERO hacer
            FACTORIAL ← FACTORIAL*j
        fin_desde
        escribir('El factorial del numero', NUMERO, 'es', FACTORIAL)
    fin_desde
fin

```

Ejemplo 5.16

Imprimir todos los número primos entre 2 y 100 inclusive.

```

algoritmo Primos
var entero : i, divisor
    logico : primo
inicio
    deede i ← hasta 100 hacer
        primo ← verdad
        divisor ← 2
        mientras (divisor <= raiz2(i)) y primo hacer
            si i mod divisor = 0 entonces
                primo ← falso
            si_no
                divisor ← divisor + 1
            fin_si
        fin_mientras
        si primo entonces
            escribir(i, ' ')
        fin_si
    fin_desde
fin

```

ACTIVIDADES DE PROGRAMACIÓN RESUELTAS

5.1. Calcular el factorial de un número N utilizando la estructura **desde**.

Solución

Recordemos que factorial de N responde a la fórmula

$$N! = N \cdot (N - 1) \cdot (N - 2) \cdot (N - 3) \cdot \dots \cdot 3 \cdot 2 \cdot 1$$

El algoritmo **desde** supone conocer el número de iteraciones:

```

var
    entero : I, N
    real : FACTORIAL
inicio
    leer(N)
    FACTORIAL ← 1
    desde I ← 1 hasta N hacer
        FACTORIAL ← FACTORIAL*I
    fin_desde
    escribir('El factorial de', N, 'es', FACTORIAL)
fin

```

5.2. Imprimir las treinta primeras potencias de 4, es decir, 4 elevado a 1, 4 elevado a 2, etc.

Solución

```
algoritmo potencias4
var
    entero : n
inicio
    desde n ← 1 hasta 30 hacer
        escribir(4^n)
    fin_desde
fin
```

5.3. Calcular la suma de los n primeros números enteros utilizando la estructura **desde**.

Solución

$$S = 1 + 2 + 3 + \dots + n$$

El pseudocódigo correspondiente es

```
algoritmo sumaNenteros
var
    entero : i, n
    real : suma
inicio
    leer(n)
    suma ← 0
    desde i ← 1 hasta n hacer
        suma ← suma+1
    fin_desde
    {escribir el resultado de suma}
    escribir(suma)
fin
```

5.4. Diseñar el algoritmo para imprimir la suma de los números impares menores o iguales que n .

Solución

Los números impares son 1, 3, 5, 7, ..., n . El pseudocódigo es

```
algoritmo sumaimparesmenores
var
    entero : i, n
    real : S
inicio
    S ← 0
    leer(n)
    desde i ← 1 hasta n inc 2 hacer
        S ← S+i
    fin_desde
    escribir(S)
fin
```

5.5. Dados dos números enteros, realizar el algoritmo que calcule su cociente y su resto.

Solución

Sean los números M y N. El método para obtener el cociente y el resto es por restas sucesivas; el método sería restar sucesivamente el divisor del dividendo hasta obtener un resultado menor que el divisor, que será el resto de la división; el número de restas efectuadas será el cociente

$$\begin{array}{r} 50 \\ \underline{-} 13 \\ 37 \end{array} \quad \begin{array}{l} 50 - 13 = 37 \quad C = 1 \\ 37 - 13 = 24 \quad C = 2 \\ 24 - 13 = 11 \quad C = 3 \end{array}$$

Como 11 es menor que el divisor 13, se terminarán las restas sucesivas y entonces 11 será el resto y 3 (número de restas) el cociente. Por consiguiente, el algoritmo será el siguiente:

```
algoritmo cociente
var
  entero : M, N, Q, R
inicio
  leer(M, N) {M, dividendo / N, divisor}
  R ← M
  Q ← 0
  repetir
    R ← R-N
    Q ← Q+1
  hasta que R < N
  escribir('dividendo',M, 'divisor',N, 'cociente',Q, 'resto',R)
fin
```

5.6. Realizar el algoritmo para obtener la suma de los números pares hasta 1.000 inclusive.

Solución

Método 1

$$S = 2 + 4 + 6 + 8 + \dots + 1.000$$

```
algoritmo sumapares
var
  real : NUMERO, SUMA
inicio
  SUMA ← 2
  NUMERO ← 4
  mientras NUMERO <= 1.000 hacer
    SUMA ← SUMA+NUMERO
    NUMERO ← NUMERO+2
  fin_mientras
fin
```

Método 2

```
{idéntica cabecera y declaraciones}
inicio
  SUMA ← 2
```

```

NUMERO ← 4
repetir
    SUMA ← SUMA+NUMERO
    NUMERO ← NUMERO+2
    hasta_que NUMERO > 1000
fin

```

- 5.7. Buscar y escribir la primera vocal leída del teclado. (Se supone que se leen, uno a uno, caracteres desde el teclado.)

Solución

```

algoritmo buscar_vocal
var
    carácter: p
inicio
    repetir
        leer(p)
        hasta_que p = 'a' o p = 'e' o p = 'i' o p = 'o' o p = 'u'
        escribir('Primero', p)
fin

```

- 5.8. Se desea leer de una consola a una serie de números hasta obtener un número inferior a 100.

Solución

```

algoritmo menor_100
var
    real : numero
inicio
    repetir
        escribir('Teclear un numero')
        leer(numero)
        hasta_que numero < 100
        escribir('El numero es', numero)
fin

```

- 5.9. Escribir un algoritmo que permita escribir en una pantalla la frase '¿Desea continuar? S/N' hasta que la respuesta sea 'S' o 'N'.

Solución

```

algoritmo SN
var
    carácter : respuesta
inicio
    repetir
        escribir('Desea continuar S/N')
        leer(respuesta)
        hasta_que(respuesta = 'S') o (respuesta = 'N')
fin

```

5.10. Leer sucesivamente números del teclado hasta que aparezca un número comprendido entre 1 y 5.

Solución

```
algoritmo numero1_5
var
    entero : numero
inicio
    repetir
        escribir('Número comprendido entre 1 y 5')
        leer(numero)
        hasta_que(numero >= 1) y (numero <= 5)
        escribir('Número encontrado', numero)
fin
```

5.11. Calcular el factorial de un número n con métodos diferentes al Ejercicio 5.1.

Solución

$$n! = n \times (n - 1) \times (n - 2) \times \dots \times 3 \times 2 \times 1$$

es decir,

$$\begin{aligned} 5! &= 5 \times 4 \times 3 \times 2 \times 1 = 120 \\ 4! &= 4 \times 3 \times 2 \times 1 = 24 \\ 3! &= 3 \times 2 \times 1 = 6 \\ 2! &= 2 \times 1 = 2 \\ 1! &= 1 = 1 \end{aligned}$$

Para codificar estas operaciones basta pensar que

$$(n + 1)! = (n + 1) \times \underbrace{n \times (n - 1) \times (n - 2) \times \dots \times 3 \times 2 \times 1}_{n!}$$

$$(n + 1)! = (n + 1) \times n!$$

Por consiguiente, para calcular el factorial FACTORIAL de un número, necesitaremos un contador i que cuente de uno en uno y aplicar la fórmula

FACTORIAL = FACTORIAL * I

inicializando los valores de FACTORIAL e I a 1 y realizando un bucle en el que I se incremente en 1 a cada iteración, es decir,

Algoritmo I de Factorial de n

```
FACTORIAL ← 1
i ← 1
repetir
    FACTORIAL ← FACTORIAL*i
    i ← i+1
hasta_que i = n+1
```

Algoritmo 2 de Factorial de n

```

FACTORIAL ← 1
i ← 1
repetir
    FACTORIAL ← FACTORIAL * (i+1)
    i ← i+1
hasta que i = n

```

Algoritmo 3 de Factorial de n

```

FACTORIAL ← 1
i ← 1
repetir
    FACTORIAL ← FACTORIAL * (i+1)
    i ← i+1
hasta que i > n-1

```

Algoritmo 4 de factorial de n

```

FACTORIAL ← 1
i ← 1
desde i ← 1 hasta n-1 hacer
    FACTORIAL ← FACTORIAL * (i+1)
fin desde

```

Un algoritmo completo con lectura del número n por teclado podría ser el siguiente:

```

algoritmo factorial
var
    entero : i, n
    real : f
inicio
    f ← 1
    i ← 1
    leer(n)
    repetir
        f ← f*i
        i ← i+1
    hasta que i = n+1
    escribir('Factorial de', n, 'es', f)
fin

```

5.12. Calcular el valor máximo de una serie de 100 números.**Solución**

Para resolver este problema necesitaremos un contador que cuente de 1 a 100 para contabilizar los sucesivos números. El algoritmo que calcula el valor máximo será repetido y partiremos considerando que el primer número leído es el valor máximo, por lo cual se realizará una primera asignación del número 1 a la variable *máximo*.

```

leer numero
n = 1
maximo = numero

```

La siguiente acción del algoritmo será realizar comparaciones sucesivas:

- leer un nuevo número
- compararlo con el valor máximo
- si es *inferior*, implica que el valor máximo es el antiguo;
- si es *superior*, implica que el valor máximo es el recientemente leído, por lo que éste se convertirá en *máximo* mediante una asignación;
- repetir las acciones anteriores hasta que $n = 100$.

```

algoritmo maximo
var
    entero : n, numero, maximo
inicio
    leer(numero)
    n ← 1
    maximo ← numero
repetir
    n ← n+1
    leer(numero)
    si numero > maximo entonces
        maximo ← numero
    fin_si
    hasta_que n = 100
    escribir('Número mayor o maximo', maximo)
fin

```

Otras soluciones

1. algoritmo otromaximo

```

var
    entero : n, numero, maximo
inicio
    leer(numero)
    maximo ← numero
    n ← 2
repetir
    n ← n+1
    leer(numero)
    si numero > maximo entonces
        maximo ← numero
    fin_si
    hasta_que n > 100
    escribir('Número mayor o maximo', maximo)
fin

```

2. algoritmo otromaximo

```

var
    entero : n, numero, maximo

```

```

inicio
  leer(numero)
  maximo ← numero
  para n = 2 hasta 100 hacer           //pseudocódigo sustituto de desde
    leer(numero)
    si numero > maximo entonces
      maximo ← numero
    fin_si
  fin_para
  escribir('Maximo,', maximo)
fin

```

NOTA: Los programas anteriores suponen que los números pueden ser positivos o negativos; si se desea comparar sólo números positivos, los programas correspondientes serían:

1. **algoritmo** otromaximo

```

var
  entero : n, numero, maximo
inicio
  n ← 0
  maximo ← 0
  repetir
    leer(numero)
    n = n+1
    si numero > maximo entonces
      maximo ← numero
    fin_si
  hasta_que n = 100
  escribir('Maximo numero', maximo)
fin

```

2. **algoritmo** otromaximo

```

var
  entero : n, numero, maximo
inicio
  n ← 0
  maximo ← 0
  para N ← 1 hasta 100 hacer
    leer(numero)
    si numero > maximo entonces
      maximo ← numero
    fin_si
  fin_para
  escribir('Maximo numero =', maximo)
fin

```

5.13. **Bucles anidados.** Las estructuras de control tipo bucles pueden anidarse internamente, es decir, se puede situar un bucle en el interior de otro bucle.

Solución

La anidación puede ser:

- bucles **repetir** dentro de bucles **repetir**,
- bucles **para (desde)** dentro de bucles **repetir**,
- etc.

Ejemplo 1. Bucle **para** en el interior de un bucle **repetir-hasta_que**

```

repetir
  leer(n)
  para i ← 1 hasta hacer 5
    escribir(n*n)
  fin_para
hasta_que n = 0
escribir('Fin')

```

Si ejecutamos estas instrucciones, se obtendrá para:

n = 5	resultados	25
		25
		25
		25
		25
n = 2	resultados	4
		4
		4
		4
		4
n = 0	resultados	0
		0
		0
		0
		0
fin		

Ejemplo 2. Bucles anidados **para (desde)**

```

para i ← 1 hasta 3 hacer
  para j ← 1 hasta 10 hacer
    escribir(i, 'por', j, '=', i*j)
  fin_para
fin_para

```

Los valores sucesivos de i, j, i*j, serán

i = 1	j = 1	i * j = 1 x 1 = 1
	j = 2	i * j = 1 x 2 = 2
	j = 3	i * j = 1 x 3 = 3
	j = 4	i * j = 1 x 4 = 4
.....		
	j = 10	i * j = 1 x 10 = 10

```

i = 2 j = 1      i * j = 2 x 1 = 2
j = 2           i * j = 2 x 2 = 4
j = 3           i * j = 2 x 3 = 6
j = 4           i * j = 2 x 4 = 8
.....
j = 10          i * j = 2 x 10 = 20

i = 3 j = 1      i * j = 3 x 1 = 3
j = 2           i * j = 3 x 2 = 6
j = 3           i * j = 3 x 3 = 9
j = 4           i * j = 3 x 4 = 12
.....
j = 10          i * j = 3 x 10 = 30

```

Es decir, se obtendrá la tabla de multiplicar de 1, 2 y 3.

Ejemplo 3. La codificación completa para obtener la popular tabla de multiplicar de los escolares sería la siguiente:

```

algoritmo Tabla_de_multiplicar
var
    entero : i, j, producto
inicio
    para  $\leftarrow 1$  hasta 9 hacer
        escribir('Tabla del', i)
        para j  $\leftarrow 1$  hasta 10 hacer
            producto  $\leftarrow i*j$ 
            escribir(i, 'por', j, '=', producto)
        fin_para
    fin_para
fin

```

5.14. Se dispone de una lista de N números. Se desea calcular el valor del número mayor.

Solución

```

algoritmo
var
    entero : I
    real : NUM, MAX
    entero : N
inicio
    leer(N)
    leer(NUM)
    MAX  $\leftarrow$  NUM
    desde I  $\leftarrow 2$  hasta 100 hacer
        leer(NUM)
        si NUM > MAX entonces
            MAX  $\leftarrow$  NUM
        fin_si
    fin_desde
fin

```

- 5.15. Determinar simultáneamente los valores máximo y mínimo de una lista de 100 números.

Solución

```

algoritmo max_min
var
    entero : I
    real : MAX, MIN, NUMERO
inicio
    leer(NUMERO)
    MAX ← NUMERO
    MIN ← NUMERO
    desde I ← 2 hasta 100 hacer
        leer(NUMERO)
        si NUMERO > MAX entonces
            MAX ← NUMERO
        si_no
            si NUMERO < MIN entonces
                MIN ← NUMERO
            fin_si
        fin_si
    fin_deede
    escribir('Maximo', MAX, 'Minimo', MIN)
fin

```

- 5.16. Se dispone de un cierto número de valores de los cuales el último es el 999 y se desea determinar el valor máximo de las medias correspondientes a parejas de valores sucesivos.

Solución

```

algoritmo media_parejas
var
    entero : N1, N2
    real : M, MAX
inicio
    leer(N1, N2)
    MAX ← (N1+N2)/2
    mientras (N2 <> 999) o (N1 <> 999) hacer
        leer(N1, N2)
        M ← (N1+N2)/2
        si M > MAX entonces
            MAX ← M
        fin_si
    fin_mientras
    escribir('Media maxima = ' MAX)
fin

```

5.17. Detección de entradas numéricas —enteros— erróneas.

Solución

Análisis

Esta subrutina es una aplicación sencilla de «interruptor». Se sitúa el valor inicial del interruptor ($SW = 0$) antes de recibir la entrada de datos.

La detección de números no enteros se realizará con una estructura repetitiva **mientras** que se realizará si $SW = 0$. La instrucción que detecta si un número leído desde el dispositivo de entradas es entero:

leer(N)

Realizará la comparación de N y parte entera de N:

- si son iguales, N es entero.
- si son diferentes, N no es entero.

Un método para calcular la parte entera es utilizar la función estándar **ent (int)** existente en muchos lenguajes de programación.

Pseudocódigo

```

algoritmo error
var
    entero : SW
    real : N
inicio
    SW ← 0
    mientras SW = 0 hacer
        leer(N)
        si N <> ent(N) entonces
            escribir('Dato no valido')
            escribir('Ejecute nuevamente')
            SW ← 1
        si_no
            escribir('Correcto', N, 'es entero')
        fin_si
    fin_mientras
fin

```

5.18. Calcular el factorial de un número dado (otro nuevo método).

Solución

Análisis

El factorial de un número N ($N!$) es el conjunto de productos sucesivos siguientes:

$$N! = N * (N - 1) * (N - 2) * (N - 3) * \dots * 3 * 2 * 1$$

Los factoriales de los primeros números son:

```

1! = 1
2! = 2 * 1 = 2 * 1!
3! = 3 * 2 * 1 = 3 * 2!
4! = 4 * 3 * 2 * 1 = 4 * 3!
...

```

$$N! = N * (N - 1) * (N - 2) * \dots * 2 * 1 = N * (N - 1)!$$

Los cálculos anteriores significan que el factorial de un número se obtiene con el producto del número N por el factorial de $(N - 1)!$

Como comienzan los productos en 1, un sistema de cálculo puede ser asignar a la variable *factorial* el valor 1. Se necesita otra variable *I* que tome los valores sucesivos de 1 a N para poder ir efectuando los productos sucesivos. Dado que en los números negativos no se puede definir el factorial, se deberá incluir en el algoritmo una condición para verificación de error, caso de que se introduzcan números negativos desde el terminal de entrada ($N < 0$).

La solución del problema se realiza por dos métodos:

1. Con la estructura **repetir (repeat)**.
2. Con la estructura **desde (for)**.

Pseudocódigo

Método 1 (estructura repetir)

```

algoritmo FACTORIAL
var
    entero : I, N
    real : factorial
inicio
    repetir
        leer(N)
        hasta_que N > 0
        factorial ← 1
        I ← 1
        repetir
            factorial ← factorial*I
            I ← I+1
        hasta_que I = N+1
        escribir(factorial)
fin

```

Método 2 (estructura desde)

```

algoritmo FACTORIAL
var
    entero : K, N
    real : factorial
inicio
    leer(N)
    si n < 0 entonces
        escribir('El numero sera positivo')

```

```

si_no
    factorial ← 1
    si N > 1 entonces
        desde K ← 2 hasta N hacer
            factorial ← factorial*K
        fin_desde
    fin_si
    escribir('Factorial de', N, '=', factorial)
fin_si
fin

```

- 5.19. Se tienen las calificaciones de los alumnos de un curso de informática correspondiente a las asignaturas BASIC, Pascal, FORTRAN. Diseñar un algoritmo que calcule la media de cada alumno.

Solución

Análisis

Asignaturas: C
Pascal
FORTRAN

Media:
$$\frac{(C + \text{Pascal} + \text{FORTRAN})}{3}$$

Se desconoce el número de alumnos N de la clase; por consiguiente, se utilizará una marca final del archivo ALUMNOS. La marca final es '****' y se asignará a la variable *nombre*.

Pseudocódigo

```

algoritmo media
var
    cadena : nombre
    real : media
    real : BASIC, Pascal, FORTRAN
inicio
    {entrada datos de alumnos}
    leer(nombre)
    mientras nombre <> '****' hacer
        leer(BASIC, Pascal, FORTRAN)
        media ← (BASIC+Pascal+FORTRAN) / 3
        escribir(nombre, media)
        leer(nombre)
    fin_mientras
fin

```

REVISIÓN DEL CAPÍTULO

Conceptos clave

- bucle.
- bucle anidado.
- bucle infinito.
- bucle sin fin.
- centinela.
- iteración.
- pasada.
- programación estructurada.
- sentencia continuar.
- sentencia ir_a.
- sentencia interrumpir.
- sentencia de repetición.
- sentencia desde.
- sentencia hacer-mientras.
- sentencia mientras.
- sentencia nula.
- sentencia repetir-hasta_que.

Resumen

Este capítulo examina los aspectos fundamentales de la iteración y el modo de implementar esta herramienta de programación esencial utilizando los cuatro tipos fundamentales de sentencias de iteración: **mientras**, **hacer-mientras**, **repetir-hasta_que** y **desde (para)**.

1. Una sección de código repetitivo se conoce como **bucle**. El bucle se controla por una sentencia de repetición que comprueba una condición para determinar si el código se ejecutará. Cada pasada a través del bucle se conoce como una **iteración** o **repetición**. Si la condición se evalúa como falsa en la primera iteración, el bucle se termina y se habrán ejecutado las sentencias del cuerpo del bucle una sola vez. Si la condición se evalúa como verdadera la primera vez que se ejecuta el bucle, será necesario que se modifiquen alguna/s sentencias del interior del bucle para que se altere la condición correspondiente.
2. Existen cuatro tipos básicos de bucles: **mientras**, **hacer-mientras**, **repetir-hasta_que** y **desde**. Los bucles mientras y desde son bucles controlados por la entrada o pretest. En este tipo de bucles, la condición comprobada se evalúa al principio del bucle, que requiere que la condición sea comprobada explícitamente antes de la entrada al bucle. Si la condición es verdadera, las repeticiones del bucle comienzan; en caso contrario, no se introduce al bucle. Las iteraciones continúan mientras que la condición permanece verdadera. En la mayoría de los lenguajes, estas sentencias se construyen utilizando, respectivamente, las sentencias **while** y **for**. Los bucles **hacer-mientras** y **repetir-hasta_que** son bucles controlados por salida o posttest, en los que la condición a evaluar se comprueba al final del bucle. El cuerpo del bucle se ejecuta siempre al menos una vez. El bucle hacer-mientras se ejecuta siempre que la condición sea verdadera y se termina cuando la condición se hace falsa; por el contrario, el bucle repetir-hastaQue se realiza siempre que la condición es falsa y se termina cuando la condición se hace verdadera.
3. Los bucles también se clasifican en función de la condición probada. En un bucle de conteo fijo, a la condición sirve para fijar cuantas iteraciones se realizarán. En un bucle con condición variable (**mientras**, **hacer-mientras** y **repetir-hasta-Que**), la condición comprobada está basada en que una variable puede cambiar interactivamente con cada iteración a través del bucle.
4. Un bucle mientras es un bucle con condición de entrada, de modo que puede darse el caso de que su cuerpo de sentencias no se ejecute nunca si la condición es falsa en el momento de entrar al bucle. Por el contrario, los bucles hacer-mientras y repetir_hastaQue son bucles de salida y, por consiguiente, las sentencias del cuerpo del bucle al menos se ejecutarán una vez.

5. La sintaxis de la sentencia mientras es:

```
mientras           cuenta = 1
    <sentencias>   mientras (cuenta <= 10) hacer
                    cuenta = cuenta + 1
fin_mientras     fin_mientras
```

6. La sentencia desde (**for**) realiza las mismas funciones que la sentencia mientras pero utiliza un formato diferente. En muchas situaciones, especialmente aquellas que uti-

lizan una condición de conteo fijo, la sentencia desde es más fácil de utilizar que la sentencia mientras equivalente.

```
desde v ← vi hasta of [inc/dec] hacer
    <sentencias>
fin_desde
```

7. La sentencia **hacer_mientras** se utiliza para crear bucles *posttest*, ya que comprueba su expresión al final del bucle. Esta característica asegura que el cuerpo de un bucle hacer se ejecuta al menos una vez. Dentro de un bucle hacer debe haber al menos una sentencia que modifique el valor de la expresión comprobada.
8. La programación estructurada utiliza las sentencias explicadas en este capítulo. Esta

programación se centra en el modo de escribir las partes detalladas de programas de una computadora como módulos independientes. Su filosofía básica es muy simple: «Utilice sólo construcciones que tengan un punto de entrada y un punto de salida». Esta regla básica se puede romper fácilmente si se utiliza la sentencia de salto **ir_a**, por lo que no es recomendable su uso, excepto en situaciones excepcionales.

EJERCICIOS

- 5.1. Determinar la media de una lista indefinida de números positivos, terminados con un número negativo.
- 5.2. Dado el nombre de un mes y si el año es o no bisiesto, deducir el número de días del mes.
- 5.3. Sumar los números enteros de 1 a 100 mediante: a) estructura **repetir**; b) estructura **mientras**; c) estructura **desde**.
- 5.4. Determinar la media de una lista de números positivos terminada con un número no positivo después del último número válido.
- 5.5. Imprimir todos los números primos entre 2 y 1.000 inclusive.
- 5.6. Se desea leer las calificaciones de una clase de informática y contar el número total de aprobados (5 o mayor que 5).
- 5.7. Leer las notas de una clase de informática y deducir todas aquellas que son NOTABLES (≥ 7 y < 9).
- 5.8. Leer 100 números. Determinar la media de los números positivos y la media de los números negativos.
- 5.9. Un comercio dispone de dos tipos de artículos en fichas correspondientes a diversas sucursales con los siguientes campos:
 - código del artículo A o B,
 - precio unitario del artículo,
 - número de artículos.

La última ficha del archivo de artículos tiene un código de artículo, una letra X. Se pide:

- el número de artículos existentes de cada categoría,
- el importe total de los artículos de cada categoría.

- 5.10. Una estación climática proporciona un par de temperaturas diarias (máxima, mínima) (no es posible que alguna o ambas temperaturas sea 9 grados). La pareja fin de temperaturas es 0.0. Se pide determinar el número de días, cuyas temperaturas se han proporcionado, las medias máxima y mínima, el número de errores —temperaturas de 9°— y el porcentaje que representaban.
- 5.11. Calcular:

$$E(x) = 1 + x \frac{x^2}{2!} + \dots + \frac{x^n}{n!}$$

- a) Para N que es un entero leído por teclado.
 b) Hasta que N sea tal que $x^n/n < E$ (por ejemplo, $E = 10^{-4}$).

- 5.12. Calcular el enésimo término de la serie de Fibonacci definida por:

$$A_1 = 1 \quad A_2 = 2 \quad A_3 = 1 + 2 = A_1 + A_2 \quad A_n = A_{n-1} + A_{n-2} \quad (n \geq 3)$$

- 5.13. Se pretende leer todos los empleados de una empresa —situados en un archivo EMPRESA— y a la terminación de la lectura del archivo se debe visualizar un mensaje «existen trabajadores mayores de 65 años en un número de ...» y el número de trabajadores mayores de 65 años.
- 5.14. Un capital C está situado a un tipo de interés R. ¿Al término de cuántos años se doblará?
- 5.15. Se desea conocer una serie de datos de una empresa con 50 empleados: a) ¿Cuántos empleados ganan más de 300.000 pesetas al mes (salarios altos); b) entre 100.000 y 300.000 pesetas (salarios medios); y c) menos de 100.000 pesetas (salarios bajos y empleados a tiempo parcial)?
- 5.16. Imprimir una tabla de multiplicar como

	1	2	3	4	...	15
**	**	**	**	**	...	**
1*	1	2	3	4	...	15
2*	2	4	6	8	...	30
3*	3	6	9	12	...	45
4*	4	8	12	16	...	60
.						
.						
15*	15	30	45	60	...	225

- 5.17. Dado un entero positivo n (> 1), comprobar si es primo o compuesto.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- DIJKSTRA, E. W.: «Goto Statement Considered Harmful», *Communications of the ACM*, vol. 11, núm. 3, marzo 1968, 147-148, 538, 541.
- KNUTH, D. E.: «Structured Programming with goto Statements», *Computing Surveys*, vol. 6, núm. 4, diciembre 1974, 261.

6

SUBPROGRAMAS (SUBALGORITMOS): Procedimientos y funciones

BQ 605

2

2

3

100% 100%

CONTENIDO

- 6.1. Introducción a los subalgoritmos o subprogramas.
- 6.2. Funciones.
- 6.3. Procedimientos (subrutinas).
- 6.4. Ámbito: variables locales y globales.
- 6.5. Comunicación con subprogramas: paso de parámetros.
- 6.6. Funciones y procedimientos como parámetros.

- 6.7. Los efectos laterales.
- 6.8. Recusión (recursividad).

ACTIVIDADES DE PROGRAMACION RE-SUELTA

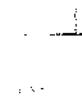
- REVISIÓN DEL CAPÍTULO.
- Conceptos clave.
- Resumen.

EJERCICIOS.

100% 100%

100%

100%



La resolución de problemas complejos se facilita considerablemente si se dividen en problemas más pequeños (subproblemas). La solución de estos subproblemas se realiza con subalgoritmos. El uso de subalgoritmos permite al programador desarrollar programas de problemas complejos utilizando el método descendente introducido en los capítulos anteriores. Los subalgoritmos (subprogramas) pueden ser de dos tipos: funciones y procedimientos o subrutinas. Los subalgoritmos son unidades de programa o módulos que están diseñadas para ejecutar alguna tarea específica. Estas funciones y procedimientos se escriben solamente una vez, pero pueden ser referenciados en diferentes puntos de un programa, de modo que se puede evitar la duplicación innecesaria del código.

Las unidades de programas en el estilo de programación modular son independientes; el programador puede escribir cada módulo y verificarlo sin preocuparse de los detalles de otros módulos. Esto facilita considerablemente la localización de un error cuando se produce. Los programas desarrollados de este modo son normalmente también más fáciles de comprender, ya que la estructura de cada unidad de programa puede ser estudiada independientemente de las otras unidades de programa. En este capítulo se describen las funciones y procedimientos, junto con los conceptos de variables locales y globales, así como parámetros. Se introduce también el concepto de recursividad como una nueva herramienta de resolución de problemas.

6.1. INTRODUCCIÓN A LOS SUBALGORITMOS O SUBPROGRAMAS

Un método ya citado para solucionar un problema complejo es dividirlo en subproblemas —problemas más sencillos— y a continuación dividir estos subproblemas en otros más simples, hasta que los problemas más pequeños sean fáciles de resolver. Esta técnica de dividir el problema principal en subproblemas se suele denominar «divide y vencerás» (*divide and conquer*). Este método de diseñar la solución de un problema principal obteniendo las soluciones de sus subproblemas se conoce como *diseño descendente (top-down design)*. Se denomina descendente, ya que se inicia en la parte superior con un problema general y el diseño específico de las soluciones de los subproblemas. Normalmente las partes en que se divide un programa deben poder desarrollarse independientemente entre sí.

Las soluciones de un diseño descendente pueden implementarse fácilmente en lenguajes de programas de alto nivel, como C/C++, Pascal o FORTRAN. Estas partes independientes se denominan *subprogramas* o *subalgoritmos* si se emplean desde el concepto algorítmico.

La correspondencia entre el diseño descendente y la solución por computadora en términos de programa principal y sus subprogramas se analizará a lo largo de este capítulo.

Consideremos el problema del cálculo de la superficie (área) de un rectángulo. Este problema se puede dividir en tres subproblemas:

subproblema 1: entrada de datos de altura y base.

subproblema 2: cálculo de la superficie.

subproblema 3: salida de resultados.

El algoritmo correspondiente que resuelve los tres *subproblemas* es:

```

leer (altura, base)           //entrada de datos
area ← base * altura          //cálculo de la superficie
escribir(base, altura, area)  //salida de resultados

```

El método descendente se muestra en la Figura 6.1.

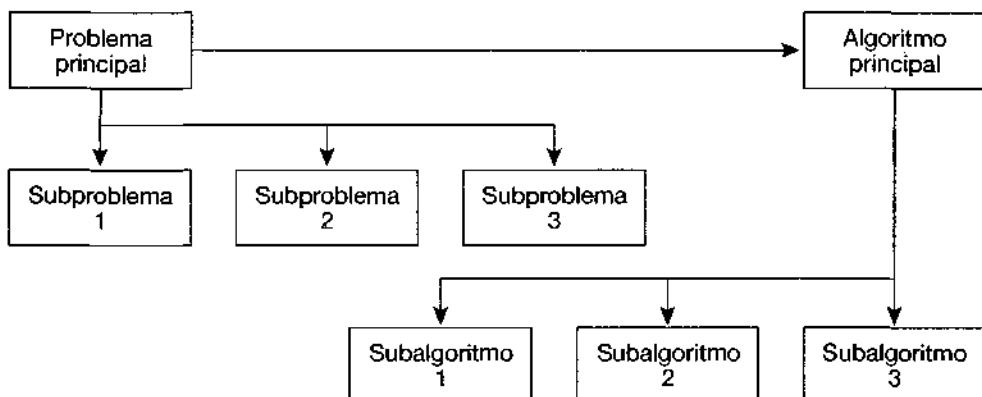


Figura 6.1. Diseño descendente.

El problema principal se soluciona por el correspondiente **programa** o **algoritmo principal** —también denominado *controlador* o *conductor* (*driver*)— y la solución de los subproblemas mediante **subprogramas**, conocidos como **procedimientos** (**subrutinas**) o **funciones**. Los subprogramas, cuando se tratan en lenguaje algorítmico, se denominan también *subalgoritmos*.

Un subprograma puede realizar las mismas acciones que un programa: 1) aceptar datos, 2) realizar algunos cálculos y 3) devolver resultados. Un subprograma, sin embargo, se utiliza por el progra-

ma para un propósito específico. El subprograma recibe datos desde el programa y le devuelve resultados. Haciendo un símil con una oficina, el problema es como el jefe que da instrucciones a sus subordinados —subprogramas—; cuando la tarea se termina, el subordinado devuelve sus resultados al jefe. Se dice que el programa principal *llama* o *invoca* al subprograma. El subprograma ejecuta una tarea, a continuación *devuelve* el control al programa. Esto puede suceder en diferentes lugares del programa. Cada vez que el subprograma es llamado, el control retorna al lugar desde donde fue hecha la llamada (Figura 6.2). Un subprograma puede llamar a su vez a sus propios subprogramas (Figura 6.3).

Existen —como ya se ha comentado— dos tipos importantes de subprogramas: *funciones* y *procedimientos o subrutinas*.

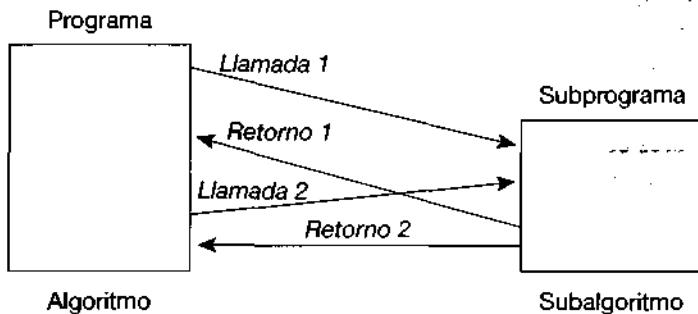


Figura 6.2. Un programa con un subprograma: función y procedimiento o subrutina, según la terminología específica del lenguaje: subrutina en BASIC y FORTRAN, función en C, C++, método en Java o C#, procedimiento o función en Pascal.

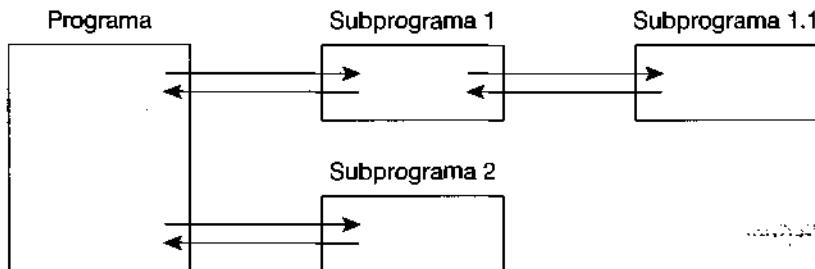


Figura 6.3. Un programa con diferentes niveles de subprogramas.

6.2. FUNCIONES

Matemáticamente una función es una operación que toma uno o más valores llamados *argumentos* y produce un valor denominado *resultado* —valor de la función para los argumentos dados—. Todos los lenguajes de programación tienen funciones incorporadas o intrínsecas —en el Capítulo 2 se vieron algunos ejemplos— y funciones definidas por el usuario. Así, por ejemplo

$$f(x) = \frac{x}{1 + x^2}$$

donde f es el nombre de la función y x es el argumento. Obsérvese que ningún valor específico se asocia con x ; es un *parámetro formal* utilizado en la definición de la función. Para evaluar f debemos dar-

le un *valor real o actual* a x ; con este valor se puede calcular el resultado. Con $x = 3$ se obtiene el valor 0.3 que se expresa escribiendo

$$f(3) = 0.3$$

$$f(3) = \frac{3}{1+9} = \frac{3}{10} = 0.3$$

Una función puede tener varios argumentos. Por consiguiente,

$$f(x, y) = \frac{x - y}{\sqrt{x} - \sqrt{y}}$$

es una función con dos argumentos. Sin embargo, solamente un único valor se asocia con la función para cualquier par de valores dados a los argumentos.

Cada lenguaje de programación tiene sus propias funciones incorporadas, que se utilizan escribiendo sus nombres con los argumentos adecuados en expresiones tales como

raiz2(A+cos(x))

Cuando la expresión se evalúa, el valor de x se da primero al subprograma (función) coseno y se calcula $\cos(x)$. El valor de $A + \cos(x)$ se utiliza entonces como argumento de la función **raiz2** (raíz cuadrada), que evalúa el resultado final.

Cada función se evoca utilizando su nombre en una expresión con los argumentos actuales o reales encerrados entre paréntesis.

Las funciones incorporadas al sistema se denominan *funciones internas o intrínsecas* y las funciones definidas por el usuario, *funciones externas*. Cuando las funciones estándares o internas no permiten realizar el tipo de cálculo deseado es necesario recurrir a las funciones externas que pueden ser definidas por el usuario mediante una *declaración de función*.

A una función no se le llama explícitamente, sino que se le invoca o referencia mediante un nombre y una lista de parámetros actuales. El algoritmo o programa llama o invoca a la función con el nombre de esta última en una expresión seguida de una lista de argumentos que deben coincidir en cantidad, tipo y orden con los de la función que fue definida. La función devuelve un único valor.

Las funciones son diseñadas para realizar tareas específicas: tomar una lista de valores —llamados *argumentos*— y devolver un único valor.

6.2.1. Declaración de funciones

La declaración de una función requiere una serie de pasos que la definen. Una función como tal subalgoritmo o subprograma tiene una constitución similar a los algoritmos, por consiguiente, constará de una cabecera que comenzará con el tipo del valor devuelto por la función, seguido de la palabra **función** y del nombre y argumentos de dicha función. A continuación irá el *cuerpo* de la función, que será una serie de acciones o instrucciones cuya ejecución hará que se asigne un valor al nombre de la función. Esto determina el valor particular del resultado que ha de devolverse al programa llamador.

La declaración de la función será;

```
<tipo_de_resultado> funcion <nombre_fun> (lista de parametros)
[declaraciones locales]
inicio
  <acciones>      //cuerpo de la funcion
  devolver (<expresion>)
fin_funcion
```

lista de parámetros	lista de <i>parámetros formales</i> o <i>argumentos</i> , con uno o más argumentos de la siguiente forma: ((E S E/S) tipo_de_datoA: parámetro 1[, parámetro 2]...; : (E S E/S) tipo_de_datoB: parámetro x[, parámetro y]...)
nombre_func	nombre asociado con la función, que será un nombre de identificador válido
<acciones>	instrucciones que constituyen la definición de la función y que debe contener una única instrucción: devolver (<expresión>); expresión sólo existe si la función se ha declarado con valor de retorno y <i>expresión</i> en el valor devuelto por la función.
tipo_de_resultado	tipo del resultado que devuelve la función

INTRODUCCIÓN 2.2.6

Sentencia devolver (return)

La sentencia **devolver** (**return**, volver) se utiliza para regresar de una función (un *método* en programación orientada a objetos); **devolver** hace que el control del programa se transfiera al llamador de la función (método). Esta sentencia se puede utilizar para hacer que la ejecución regrese de nuevo al llamador de la función.

REGLA

La función devolver termina inmediatamente la función en la cual se ejecute.

Por ejemplo, la función:

$$f(x) = \frac{x}{1+x^2}$$

se definirá como:

```
real función F(E real:x)
inicio
  devolver (x/(1+x*x))
fin_función
```

ISV

Otro ejemplo puede ser la definición de la función trigonométrica, cuyo valor es

$$\tan(x) = \frac{\sin(x)}{\cos(x)}$$

→ X
sebas
*

donde *sen(x)* y *cos(x)* son las funciones seno y coseno —normalmente funciones internas—. La declaración de la función es

```
real función tan (E real:x)
//funcion tan igual a sen (x)/cos(x), angulo x en radianes
inicio
  devolver (sen(x)/cos(x))
fin_función
```

UNITEC

Observe que se incluye un comentario para describir la función. Es buena práctica incluir documentación que describa brevemente lo que hace la función, lo que representan sus parámetros o cualquier otra información que explique la definición de la función. *En aquellos lenguajes de programación —como Pascal— que exigen sección de declaraciones, éstas se situarán al principio del programa.*

Para que las acciones descritas en un subprograma función sean ejecutadas, se necesita que éste sea invocado desde un programa principal o desde otros subprogramas a fin de proporcionarle los argumentos de entrada necesarios para realizar esas acciones.

Los argumentos de la declaración de la función se denominan *parámetros formales, ficticios o muertos* («dummy»); son nombres de variables, de otras funciones o procedimientos y que sólo se utilizan dentro del cuerpo de la función. Los argumentos utilizados en llamada a la función se denominan *parámetros actuales*, que a su vez pueden ser constantes, variables, expresiones, valores de funciones o nombres de funciones o procedimientos.

6.2.2. Invocación a las funciones

Una función puede ser llamada de la forma siguiente:

nombre_función (lista de parámetros actuales)

nombre_función	función que llama
lista de parámetros actuales	constantes, variables, expresiones, valores de funciones, nombres de funciones o procedimientos

Cada vez que se llama a una función desde el algoritmo principal se establece automáticamente una correspondencia entre los parámetros formales y los parámetros actuales. Debe haber exactamente el mismo número de parámetros actuales que de parámetros formales en la declaración de la función y se presupone una correspondencia uno a uno de izquierda a derecha entre los parámetros formales y los actuales.

Una llamada a la función implica los siguientes pasos:

1. A cada parámetro formal se le asigna el valor real de su correspondiente parámetro actual.
2. Se ejecuta el cuerpo de acciones de la función.
3. Se devuelve el valor de la función al nombre de la función y se retorna al punto de llamada.

Ejemplo 6.1

Definición de la función: $y = x^n$ (potencia n de x)

```
real : función potencia(E real:x;E entero:n)
var
    entero: i, y
inicio
    y ← 1
    desde i ← 1 hasta abs(n) hacer
        y ← y*x
    fin_desde
    si n < 0 entonces
        y ← 1/y
    fin_si
    devolver (y)
fin_función
```

abs (n) es la función valor absoluto de n a fin de considerar exponentes positivos o negativos.

Invocación de la función

$z \leftarrow \underline{\text{potencia}}(2.5, -3)$

parámetros actuales

Transferencia de información

```
x = 2.5      n = -3
z = 0.064
```

Ejemplo 6.2

Función potencia para el cálculo de N elevado a A. El número N deberá ser positivo, aunque podrá tener parte fraccionaria, A es un real.

```
algoritmo Elevar_a_potencia
var
    real : a,n
inicio
escribir('Deme numero positivo ')
leer(n)
escribir('Deme exponente ')
leer(a)
escribir('N elevado a =', potencia(n, a))
fin

real función potencia (E real: n, a)
inicio
    devolver(EXP(a * LN(n)))
fin_función
```

Ejemplo 6.3

Diseñar un algoritmo que contenga un subprograma de cálculo del factorial de un número y una llamada al mismo.

Como ya es conocido por el lector el algoritmo factorial, lo indicaremos expresamente.

```
entero función FACTORIAL(E entero:n)
var
    entero: i,f
    //advertencia, segun el resultado, f puede ser real
inicio
    f ← 1
    desde i ← 1 hasta n hacer
        f ← f*i
    fin_desde
    devolver (f)
fin_función
```

y el algoritmo que contiene un subprograma de cálculo del factorial de un número y una llamada al mismo

```
algoritmo función_factorial
var entero: x, y, numero
inicio
    escribir ('Deme un numero entero y positivo')
    leer(numero)
    x ← factorial(numero)
```

```

y ← factorial(5)
escribir(x, y)
fin

entero función factorial (E entero: n)
var entero: i, f
inicio
    f ← 1
    desde i ← 1 hasta n hacer
        f ← f*i
    fin_desde
devolver(f)
fin_función

```

En este caso los parámetros actuales son: una variable (*número*) y una constante (5).

Ejemplo 6.4

Realizar el diseño de la función $y = x^3$ (cálculo del cubo de un número).

```

algoritmo prueba
var
    entero: N
inicio      //Programa principal
N ← cubo(2)
escribir ('2 al cubo es', N)
escribir ('3 al cubo es', cubo(3))
fin

entero función cubo(E entero: x)
inicio
    devolver(x*x*x)
fin_función

```

La salida del algoritmo sería:

2 al cubo es 8
3 al cubo es 27

Las funciones pueden tener muchos argumentos, pero solamente un resultado: *el valor de la función*. Esto limita su uso, aunque se encuentran con frecuencia en cálculos científicos. Un concepto más potente es el proporcionado por el subprograma procedimiento que se examina en el siguiente apartado.

Ejemplo 6.5

Algoritmo que contiene y utiliza unas funciones (seno y coseno) a las que les podemos pasar el ángulo en grados.

```

algoritmo Sen_cos_en_grados
var real : g

```

```

inicio
  escribir('Deme ángulo en grados')
  leer(g)
  escribir(seno(g))
  escribir(coseno(g))
fin

real función coseno (E real : g)
inicio
  devolver(COS(g*2*3.141592/360))
fin_función

real: función seno (E real g)
inicio
  devolver( SEN(g*2*3.141592/360))
fin_función

```

Ejemplo 6.6

Algoritmo que simplifique un quebrado, dividiendo numerador y denominador por su máximo común divisor.

```

algoritmo Simplificar_quebrado
var
  entero : n, d

inicio
  escribir('Deme numerador')
  leer(n)
  escribir('Deme denominador')
  leer(d)
  escribir(n, '/', d, '=', n div mcd(n, d), '/', d div mcd(n, d))
fin
  entero función mcd (E entero: n, d)
  var
    entero : r
  inicio
    r ← n MOD d
    mientras r <> 0 hacer
      n ← d
      d ← r
      r ← n MOD d
    fin_mientras
    devolver(d)
  fin_función

```

Ejemplo 6.7

Supuesto que nuestro compilador no tiene la función seno. Podríamos calcular el seno de x mediante la siguiente serie:

$$\text{sen}(x) = x - \frac{x^3}{3!} + \frac{x^5}{5!} - \frac{x^7}{7!} + \dots \text{ (hasta 17 términos)}$$

x (ángulo en radianes).

El programa nos tiene que permitir el cálculo del seno de ángulos en grados mediante el diseño de una función `seno(x)`, que utilizará, a su vez, las funciones `potencia(x,n)` y `factorial(n)`, que también deberán ser implementadas en el algoritmo.

Se terminará cuando respondamos N (`no`) a la petición de otro ángulo.

```

algoritmo Calcular_seno
var real : gr
    carácter : resp

inicio
    repetir
        escribir('Deme ángulo en grados')
        leer(gr)
        escribir('Seno(', gr, ')=', seno(gr))
        escribir('¿Otro ángulo?')
        leer(resp)
        hasta_que resp = 'N'
    fin

real función factorial (E entero:n)
var
    real : f
    entero : i
inicio
    f ← 1
desde i ← 1 hasta n hacer
    f ← f * i
fin_desde
devolver(f)
fin_función

real función potencia (E real:x; E entero:n)
var real : pot
    entero : i
inicio
    pot ← 1
desde i ← 1 hasta n hacer
    pot ← pot * x
fin_desde
devolver(pot)
fin_función

real función seno (E real:gr)
var real : x, s
    entero : i, n
inicio
    x ← gr * 3.141592 / 180
    s ← x

```

```

desde i ← 2 hasta 17 hacer
    n ← 2 * i - 1
    si i MOD 2 <> 0 entonces
        s ← s - potencia(x, n) / factorial(n)
    si_no
        s ← s + potencia(x, n) / factorial(n)
    fin_si
fin_desde
devolver(s)
fin_función

```

6.3. PROCEDIMIENTOS (SUBRUTINAS)

Aunque las funciones son herramientas de programación muy útiles para la resolución de problemas, su alcance está muy limitado. Con frecuencia se requieren subprogramas que calculen varios resultados en vez de uno solo, o que realicen la ordenación de una serie de números, etc. En estas situaciones la *función* no es apropiada y se necesita disponer del otro tipo de subprograma: el *procedimiento o subrutina*.

Un *procedimiento o subrutina*¹ es un subprograma que ejecuta un proceso específico. Ningún valor está asociado con el nombre del procedimiento; por consiguiente, no puede ocurrir en una expresión. Un procedimiento se llama escribiendo su nombre, por ejemplo, SORT, para indicar que un procedimiento denominado SORT se va a usar. Cuando se invoca el procedimiento, los pasos que lo definen se ejecutan y a continuación se devuelve el control al programa que le llamó.

Procedimiento versus función

Los procedimientos y funciones son subprogramas cuyo diseño y misión son similares; sin embargo, existen unas diferencias esenciales entre ellos.

1. Un procedimiento es llamado desde el algoritmo o programa principal mediante su nombre y una lista de parámetros actuales, o bien con la instrucción **llamar_a (call)**. Al llamar al procedimiento se detiene momentáneamente el programa que se estuviera realizando y el control pasa al procedimiento llamado. Después que las acciones del procedimiento se ejecutan, se regresa a la acción inmediatamente siguiente a la que se llamó.
2. Las funciones devuelven un valor, los procedimientos pueden devolver 0, 1 o *n* valores y en forma de lista de parámetros.
3. El procedimiento se declara igual que la función, pero su nombre no está asociado a ninguno de los resultados que obtiene.

La *declaración de un procedimiento* es similar a la de funciones.

```

procedimiento nombre [(lista de parámetros formales)]
    <acciones>
fin_procedimiento

```

¹ En FORTRAN, la subrutina representa el mismo concepto que procedimiento. No obstante, en la mayor parte de los lenguajes el término general para definir un subprograma es procedimiento o simplemente subprograma.

Los parámetros formales tienen el mismo significado que en las funciones; los parámetros variables —en aquellos lenguajes que los soportan, por ejemplo, Pascal— están precedidos cada uno de ellos por la palabra **var** para designar que ellos obtendrán resultados del procedimiento en lugar de los valores actuales asociados a ellos.

El procedimiento se llama mediante la instrucción

[llamar_a] nombre [(lista de parámetros actuales)]

La palabra **llamar_a** (**call**) es opcional y su existencia depende del lenguaje de programación.

El ejemplo siguiente ilustra la definición y uso de un procedimiento para realizar la división de dos números y obtener el cociente y el resto.

Variables enteras: DIVIDENDO
DIVISOR
COCIENTE

Procedimiento

```
procedimiento division (E entero:Dividendo,Divisor; S entero: Cociente, Resto)

    inicio
        Cociente ← Dividendo DIV Divisor
        Resto ← Dividendo-Cociente*Divisor
    fin_procedimiento
```

Algoritmo principal

```
algoritmo aritmética
var
    entero: M, N, P, Q, S, T
inicio
    leer(M, N)
    llamar_a division (m, N, P, Q)
    escribir(P, Q)
    llamar_a division (M*N-4, N+1,S, T)
    escribir(S, T)
fin
```

6.3.1. Sustitución de argumentos/parámetros

La lista de parámetros, bien *formales* en el procedimiento o *actuales* (reales) en la llamada se conocen como *lista de parámetros*.

```
procedimiento demo
    .
    .
    .
fin_procedimiento
```

o bien

procedimiento demo (lista de parámetros formales)

y la instrucción llamadora

llamar_a demo (lista de parámetros actuales)

Cuando se llama al procedimiento, cada parámetro formal toma como valor inicial el valor del correspondiente parámetro actual. En el ejemplo siguiente se indican la sustitución de parámetros y el orden correcto.

```

algoritmo demo
    //definición del procedimiento
    entero: años
    real: numeros, tasa
    inicio
        ...
        llamar_a calculo(numero, años, tasa)
        ...
    fin

procedimiento calculo(S real: p1; E entero: p2; E real: p3)
    inicio
        p3 ... p1 ... p2 ... p2
    fin_procedimiento

```

Las acciones sucesivas a realizar son las siguientes:

1. Los parámetros reales sustituyen a los parámetros formales.
2. El cuerpo de la declaración del procedimiento se sustituye por la llamada del procedimiento.
3. Por último, se ejecutan las acciones escritas por el código resultante.

Ejemplo de procedimiento 6.8

Algoritmo que transforma un número introducido por teclado en notación decimal a romana. El número será entero y positivo y no excederá de 3.000.

SIN UTILIZAR PROGRAMACIÓN MODULAR

```

algoritmo romanos
    var entero : n,digito,r,j

    inicio
        repetir
            escribir('Deme número')
            leer(n)
            hasta que (n >= 0) Y (n <= 3000)
            r ← n
            digito ← r DIV 1000
            r ← r MOD 1000
            desde j ← 1 hasta digito hacer
                escribir('M')

```

```

    fin_desde
    digito ← r DIV 100
    r ← r MOD 100
    si digito = 9 entonces
        escribir('C', 'M')
    si_no
        si digito > 4 entonces
            escribir('D')
        desde j ← 1 hasta digito - 5 hacer
            escribir('C')
        fin_desde
    si_no
        si digito = 4 entonces
            escribir('C', 'D')
    si_no
        desde j ← 1 hasta digito hacer
            escribir('C')
        fin_desde
    fin_si
    fin_si
fin_si
digito ← r DIV 10
r ← r MOD 10
si digito = 9 entonces
    escribir('X', 'C')
    si_no
        si digito > 4 entonces
            escribir('L')
        desde j ← 1 hasta digito - 5 hacer
            escribir('X')
        fin_desde
    si_no
        si digito = 4 entonces
            escribir('X', 'L')
    si_no
        desde j ← 1 hasta digito hacer
            escribir('X')
        fin_desde
    fin_si
    fin_si
fin_si
digito ← r
si digito = 9 entonces
    escribir('I', 'X')
si_no
    si digito > 4 entonces
        escribir('V')
    desde j ← 1 hasta digito - 5 hacer
        escribir('I')
    fin_desde
si_no
    si digito = 4 entonces
        escribir('I', 'V')

```

```

si_no
  desde j ← 1 hasta digito hacer
    escribir('I')
  fin_desde
fin_si
fin_si
fin_si
fin

```

MEDIANTE PROGRAMACIÓN MODULAR

```

algoritmo Romanos
var entero : n,r,digito

inicio
  repetir
    escribir('Deme número')
    leer(n)
    hasta_que (n >= 0) Y (n <= 3000)
    r ← n
    digito ← r div 1000
    r ← r MOD 1000
    calcifrarom(digito, 'M', 'C', 'I')
    digito ← r div 100
    r ← r MOD 100
    calcifrarom(digito, 'C', 'D', 'M')
    digito ← r div 10
    r ← r MOD 10
    calcifrarom(digito, 'X', 'L', 'C')
    digito ← r
    calcifrarom(digito, 'I', 'V', 'X')
fin

procedimiento calcifrarom(E entero:digito; E caracter:v1,v2,v3)
var entero: j
inicio
  si digito = 9 entonces
    escribir(v1, v3)
  si_no
    si digito > 4 entonces
      escribir(v2)
      desde j ← 1 hasta digito - 5 hacer
        escribir(v1)
      fin_desde
    si_no
      si digito = 4 entonces
        escribir(v1, v2)
      si_no
        desde j ← 1 hasta digito hacer
          escribir(v1)
        fin_desde
      fin_si
      fin_si
    fin_si
fin_procedimiento

```

para lo que se definen
los procedimientos

devuelve

6.4. ÁMBITO: VARIABLES LOCALES Y GLOBALES

Las variables utilizadas en los programas principales y subprogramas se clasifican en dos tipos:

- *variables locales*
- *variables globales.*

Una *variable local* es aquella que está declarada y definida dentro de un subprograma, en el sentido de que está dentro de ese subprograma y es distinta de las variables con el mismo nombre declaradas en cualquier parte del programa principal. *El significado de una variable se confina al procedimiento en el que está declarada.* Cuando otro subprograma utiliza el mismo nombre se refiere a una posición diferente en memoria. Se dice que tales variables son *locales* al subprograma en el que están declaradas.

Una *variable global* es aquella que está declarada para el programa o algoritmo principal, del que dependen todos los subprogramas.

La parte del programa/algoritmo en que una variable se define se conoce como *ámbito* (*scope*, en inglés).

El uso de variables locales tiene muchas ventajas. En particular, hace a los subprogramas independientes, con la comunicación entre el programa principal y los subprogramas manipulados estructuralmente a través de la lista de parámetros. Para utilizar un procedimiento sólo necesitamos conocer lo que hace y no tenemos que estar preocupados por su diseño, es decir, cómo están programados.

Esta característica hace posible dividir grandes proyectos en piezas más pequeñas independientes. Cuando diferentes programadores están implicados, ellos pueden trabajar independientemente.

A pesar del hecho importante de los subprogramas independientes y las variables locales, la mayoría de los lenguajes proporcionan algún método para tratar ambos tipos de variables.

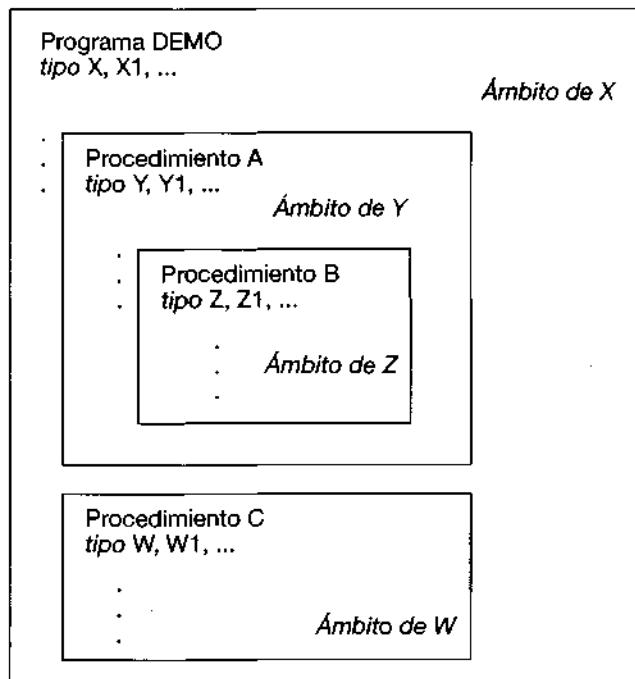


Figura 6.4. Ámbito de identificadores.

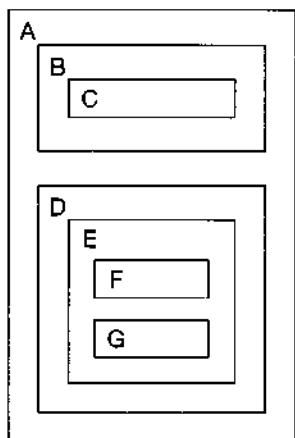
Una variable local a un subprograma no tiene ningún significado en otros subprogramas. Si un subprograma asigna un valor a una de sus variables locales, este valor no es accesible a otros programas, es decir, no pueden utilizar este valor. A veces, también es necesario que una variable tenga el mismo nombre en diferentes subprogramas.

Por el contrario, las variables globales tienen la ventaja de compartir información de diferentes subprogramas sin una correspondiente entrada en la lista de parámetros.

En un programa sencillo con un subprograma, cada variable u otro identificador es o bien local al procedimiento o global al programa completo. Sin embargo, si el programa incluye procedimientos que engloban a otros procedimientos —*procedimientos anidados*—, entonces la noción de global/local es algo más complicado de entender.

El *ámbito* de un identificador (variables, constantes, procedimientos) es la parte del programa donde se conoce el identificador. Si un procedimiento está definido localmente a otro procedimiento, tendrá significado sólo dentro del ámbito de ese procedimiento. A las variables les sucede lo mismo; si están definidas localmente dentro de un procedimiento, su significado o uso se confina a cualquier función o procedimiento que pertenezca a esa definición.

La Figura 6.5 muestra un esquema de un programa con diferentes procedimientos, algunas variables son locales y otras globales. En la citada figura se muestra el ámbito de cada definición.



Variables definidas en	Accesibles desde
A	A, B, C, D, E, F, G
B	B, C
C	C
D	D, E, F, G
E	E, F, G
F	F
G	G

Figura 6.5. Ámbito de definición de variables.

Los lenguajes que admiten variables locales y globales suelen tener la posibilidad explícita de definir dichas variables como tales en el cuerpo del programa, o, lo que es lo mismo, definir su ámbito de actuación, para ello se utilizan las cabeceras de programas y subprogramas, con lo que se definen los ámbitos.

Las variables definidas en un ámbito son accesibles en el mismo, es decir, en todos los procedimientos interiores.

Ejemplo 6.9

La función (*signo*) realiza la siguiente tarea: dado un número real x , si x es 0, entonces se devuelve un 0; si x es positivo, se devuelve 1, y si x es negativo, se devuelve un valor -1.

La declaración de la función es

```
entero función signo(E real: x)
var entero:s
```

```

inicio
    //valores de signo: +1,0,-1
    si x = 0 entonces s ← 0
    si x > 0 entonces s ← 1
    si x < 0 entonces s ← -1
    devolver (s)
fin_función

```

Antes de llamar a la función, la variable (S), como se declara dentro del subprograma, es local al subprograma y sólo se conoce dentro del mismo. Veamos ahora un pequeño algoritmo donde se invoca la función.

```

algoritmo SIGNOS
var
    entero: a, b, c
    real: x, y, z
inicio
    x ← 5.4
    a ← signo(x)
    y ← 0
    b ← signo(y)
    z ← 7.8975
    c ← signo(z-9)
    escribir('Las respuestas son', a, ' ', b, ' ', c)
fin

```

Si se ejecuta este algoritmo, se obtienen los siguientes valores:

x = 5.4	x es el parámetro actual de la primera llamada a <i>signo(x)</i>
a = signo(5.4)	a toma el valor 1
y = 0	
b = signo(0)	b toma el valor de 0
z = 7.8975	
c = signo(7.8975-9)	c toma el valor -1

La línea escrita al final será:

Las respuestas son 1 0 -1

Ejemplo 6.10

```

algoritmo DEMOX
var entero: A, X, Y
inicio
    x ← 5
    A ← 10
    Y ← F(x)
    escribir (x, A, y)
fin

```

```

entero función F(E entero: N)
var
    entero: X
inicio
    A ← 5
    X ← 12
    devolver(N+A)
fin_función

```

A la variable global A se puede acceder desde el algoritmo y desde la función. Sin embargo, X identifica a dos variables distintas: una local al algoritmo y sólo se puede acceder desde él y otra local a la función.

Al ejecutar el algoritmo se obtendrían los siguientes resultados:

```

X = 5
A = 10
Y = F(5)
A = 5
X = 12
F = 5+5 = 10
Y = 10

```

invocación a la función F(N) se realiza un paso del parámetro actual X al parámetro formal N.
 se modifica el valor de A en el algoritmo principal por ser A global.
 no se modifica el valor de X en el algoritmo principal porque X es local.
 se pasa el valor del argumento X(5) a través del parámetro N.

se escribirá la línea

5 5 10

ya que X es el valor de la variable local X en el algoritmo; A, el valor de A en la función, ya que se pasa este valor al algoritmo; Y es el valor de la función F(X).

6.5. COMUNICACIÓN CON SUBPROGRAMAS: PASO DE PARÁMETROS

Cuando un programa llama a un subprograma, la información se comunica a través de la lista de parámetros y se establece una correspondencia automática entre los parámetros formales y actuales. *Los parámetros actuales son «sustituidos» o «utilizados» en lugar de los parámetros formales.*

La declaración del subprograma se hace con

```

procedimiento nombre (clase tipo_de_dato: F1;
                    clase tipo_de_dato: F2;
                    .....
                    clase tipo_de_dato :Fn)
.
.
.

fin_procedimiento

```

y la llamada al subprograma con

```
llamar_a nombre (A1, A2, ..., An)
```

donde F_1, F_2, \dots, F_n son los parámetros formales y A_1, A_2, \dots, A_n los parámetros actuales o reales.

Las clases de parámetros podrían ser:

- (E) Entrada
- (S) Salida
- (E/S) Entrada/Salida

Existen dos métodos para establecer la correspondencia de parámetros:

1. *Correspondencia posicional*. La correspondencia se establece aparejando los parámetros reales y formales según su posición en las listas: así, F_i se corresponde con A_i , donde $i = 1, 2, \dots, n$. Este método tiene algunas desventajas de legibilidad cuando el número de parámetros es grande.
2. *Correspondencia por el nombre explícito*, también llamado *método de paso de parámetros por nombre*. En este método, en las llamadas se indica explícitamente la correspondencia entre los parámetros reales y formales. Este método se utiliza en Ada. Un ejemplo sería:

`SUB(Y => B, X => 30);`

que hace corresponder el parámetro actual B con el formal Y , y el parámetro actual 30 con el formal X durante la llamada de `SUB`.

Por lo general, la mayoría de los lenguajes usan exclusivamente la correspondencia posicional y ese será el método empleado en este libro.

Las cantidades de información que pueden pasarse como parámetros son *datos de tipos simples, estructurados* —en los lenguajes que admiten su declaración— y *subprogramas*.

6.5.1. Paso de parámetros

Existen diferentes métodos para la *transmisión o el paso de parámetros* a subprogramas. Es preciso conocer el método adoptado por cada lenguaje, ya que la elección puede afectar a la semántica del lenguaje. Dicho de otro modo, un mismo programa puede producir diferentes resultados bajo diferentes sistemas de paso de parámetros.

Los parámetros pueden ser clasificados como:

- | | |
|--------------------------|--|
| <i>entradas:</i> | las entradas proporcionan valores desde el programa que llama y que se utilizan dentro de un procedimiento. En los subprogramas función, las entradas son los argumentos en el sentido tradicional; |
| <i>salidas:</i> | las salidas producen los resultados del subprograma; de nuevo si se utiliza el caso una función, éste devuelve un valor calculado por dicha función, mientras que con procedimientos pueden calcularse cero, una o varias salidas; |
| <i>entradas/salidas:</i> | un solo parámetro se utiliza para mandar argumentos a un programa y para devolver resultados. |

Desgraciadamente, el conocimiento del tipo de parámetros no es suficiente para caracterizar su funcionamiento; por ello, examinaremos los diferentes métodos que se utilizan para pasar o transmitir parámetros.

Los métodos más empleados para realizar el paso de parámetros son:

- *paso por valor* (también conocido por *parámetro valor*),
- *paso por referencia o dirección* (también conocido por *parámetro variable*),

- *paso por nombre*,
- *paso por resultado*.

6.5.2. Paso por valor

El *paso por valor* se utiliza en muchos lenguajes de programación; por ejemplo, C, Modula-2, Pascal, Algol y Snobol. La razón de su popularidad es la analogía con los argumentos de una función, donde los valores se proporcionan en el orden de cálculo de resultados. Los parámetros se tratan como variables locales y los valores iniciales se proporcionan copiando los valores de los correspondientes argumentos.

Los parámetros formales —locales a la función— reciben como valores iniciales los valores de los parámetros actuales y con ello se ejecutan las acciones descritas en el subprograma.

No se hace diferencia entre un argumento que es variable, constante o expresión, ya que sólo importa el valor del argumento. La Figura 6.6 muestra el mecanismo de paso por valor de un procedimiento con tres parámetros.

```
A ← 5
B ← 7
llamar_a
```

PROC1

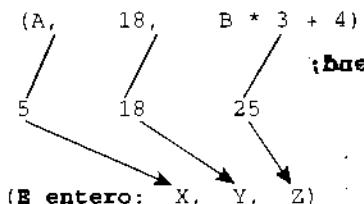


Figura 6.6. Paso por valor.

El mecanismo de paso se resume así:

Valor primer parámetro: $A = 5$.

Valor segundo parámetro: constante $= 18$.

Valor tercer parámetro: expresión $B * 3 + 4 = 25$.

Los valores 5, 18 y 25 se transforman en los parámetros X, Y, Z respectivamente cuando se ejecuta el procedimiento.

Aunque el *paso por valor* es sencillo, tiene una limitación acusada: *no existe ninguna otra conexión con los parámetros actuales*, y entonces los cambios que se produzcan por efecto del subprograma no producen cambios en los argumentos originales y, por consiguiente, no se pueden pasar valores de retorno al punto de llamada: es decir, todos los *parámetros* son sólo de *entrada*. El parámetro actual no puede modificarse por el subprograma. Cualquier cambio realizado en los valores de los parámetros formales durante la ejecución del subprograma se destruye cuando se termina el subprograma.

La llamada por valor no devuelve información al programa que llama.

Existe una variante de la llamada por valor y es la llamada por *valor resultado*. Las variables indicadas por los parámetros formales se inicializan en la llamada al subprograma por valor tras la ejecución del subprograma; los resultados (valores de los parámetros formales) se transfieren a los actuales. Este método se utiliza en algunas versiones de FORTRAN.

6.5.3. Paso por referencia

En numerosas ocasiones se requiere que ciertos parámetros sirvan como parámetros de salida, es decir, se devuelvan los resultados a la unidad o programas que llama. Este método se denomina *paso por*

referencia o también de *llamada por dirección o variable*. La unidad que llama pasa a la unidad llamada la dirección del parámetro actual (que está en el ámbito de la unidad llamante). Una referencia al correspondiente parámetro formal se trata como una referencia a la posición de memoria, cuya dirección se ha pasado. Entonces una variable pasada como parámetro real es compartida, es decir, se puede modificar directamente por el subprograma.

Este método existe en FORTRAN, COBOL, Modula-2, Pascal, PL/1 y Algol 68. La característica de este método se debe a su simplicidad y su analogía directa con la idea de que las variables tienen una posición de memoria asignada desde la cual se pueden obtener o actualizar sus valores.

El área de almacenamiento (direcciones de memoria) se utiliza para pasar información de entrada y/o salida; en ambas direcciones.

En este método los parámetros son de entrada/salida y los parámetros se denominan *parámetros variables*.

Los parámetros valor y parámetros variable se suelen definir en la cabecera del subprograma. En el caso de lenguajes como Pascal, los parámetros variables deben ir precedidos por la palabra clave **var**:

```
program muestra;
//parametros actuales a y b, c y d paso por referencia :
procedure prueba(var x,y:integer);           → A
begin //procedimiento                         → B
//proceso de los valores de x e y
end;                                            a. result

begin
.
.
.
1. prueba(a, c);                            tipos x,y
.
.
.
2. prueba(b, d);                            El mecanismo ...
.
.
.
end.                                         x 30.1
```

La primera llamada en (1) produce que los parámetros a y c sean sustituidos por x e y si los valores de x e y se modifican dentro de a o c en el algoritmo principal. De igual modo, b y d son sustituidos por x e y , y cualquier modificación de x o y en el procedimiento afectará también al programa principal.

La llamada por referencia es muy útil para programas donde se necesita la comunicación del valor en ambas direcciones.

NOTAS

Ambos métodos de paso de parámetros se aplican tanto a la llamada de funciones como a las de procedimientos:

- Una función tiene la posibilidad de devolver los valores al programa principal de dos formas: a) como valor de la función, b) por medio de argumentos gobernados por la llamada de referencia en la correspondencia parámetro actual-parámetro formal.
 - Un procedimiento sólo puede devolver valores por el método de devolución de resultados.

El lenguaje Pascal permite que el programador especifique el tipo de paso de parámetros y, en un mismo subprograma, unos parámetros se pueden especificar por valor y otros por referencia.

```
procedure Q(i:integer; var j:integer);
begin
  i := i+10;
  j := j+10;
  write(i, j)
end;
```

Los parámetros formales son i, j , donde i se pasa por valor y j por referencia.

6.5.4. Comparaciones de los métodos de paso de parámetros

Para examinar de modo práctico los diferentes métodos, consideremos un ejemplo único y veamos los diferentes valores que toman los parámetros. El algoritmo correspondiente con un procedimiento SUBR:

```
algoritmo DEMO
var
  entero: A,B,C
  inicio //DEMO
  A ← 3
  B ← 5
  C ← 17
  llamar_a SUBR(A, A, A+B, C)
  escribir(C)
fin //DEMO

procedimiento SUBR (<Modo> entero: x, y;
  E entero:z; <Modo> entero: v)
  inicio
    x ← x+1
    v ← y+z
fin_procedimiento
```

Modo por valor

- a) sólo por valor

*no se transmite ningún resultado, por consiguiente
 C no varía $C = 17$*

- b) valor_resultado

A = 3
 B = 5
 C = 17

pasa al procedimiento

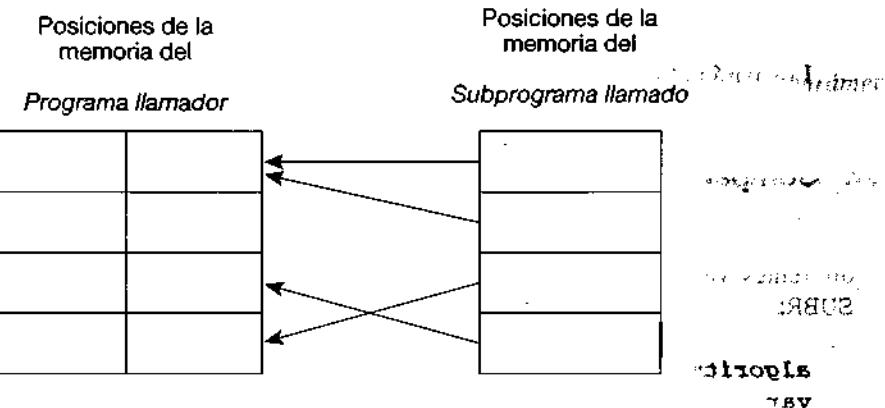
x = A = 3
 y = A = 3
 z = A + B = 8
 v = C = 17

al ejecutar el procedimiento quedará

```
x = x + 1 = 3 + 1 = 4
v = y + z = 3 + 8 = 11
```

el parámetro llamado *v* pasa el valor del resultado *v* a su parámetro actual correspondiente, *C*. Por tanto, *C* = 11.

Modo por referencia



C recibirá el valor 12.

Utilizando variables globales

```
algoritmo DEMO
var entero: A,B,C
inicio
  A ← 3
  B ← 5
  C ← 17
  llamar_a SUBR
  escribir (c)
fin

procedimiento SUBR
inicio
  a ← a+1
  c ← a+a+b
fin_procedimiento
```

```
3 → A
5 → B
17 → C
a →
c →
b →
nº →
d →
e →
f →
g →
h →
i →
j →
k →
l →
m →
n →
o →
p →
q →
r →
s →
t →
u →
v →
w →
x →
y →
```

Es decir, el valor de *C* será 13.

La llamada por referencia es el sistema estándar utilizado por FORTRAN para pasar parámetros. La llamada por nombre es estándar en Algol 60. Simula 67 proporciona llamadas por valor, referencia y nombre.

Pascal permite pasar bien por valor bien por referencia

```
procedure demo(y:integer; var z:real);
```

especifica que *y* se pasa por valor mientras que *z* se pasa por referencia —indicado por la palabra reservada **var**—. La elección entre un sistema u otro puede venir determinado por diversas consideraciones, como evitar efectos laterales no deseados provocados por modificaciones inadvertidas de parámetros formales (véase Apartado 6.7).

6.5.5. Síntesis de la transmisión de parámetros

Los métodos de transmisión de parámetros más utilizados son *por valor* y *por referencia*.

El paso de un parámetro por valor significa que el valor del argumento —*parámetro actual o real*— se asigna al parámetro formal. En otras palabras, antes de que el subprograma comience a ejecutarse, el argumento se evalúa a un valor específico (por ejemplo, 8 o 12). Este valor se copia entonces en el correspondiente parámetro formal dentro del subprograma.

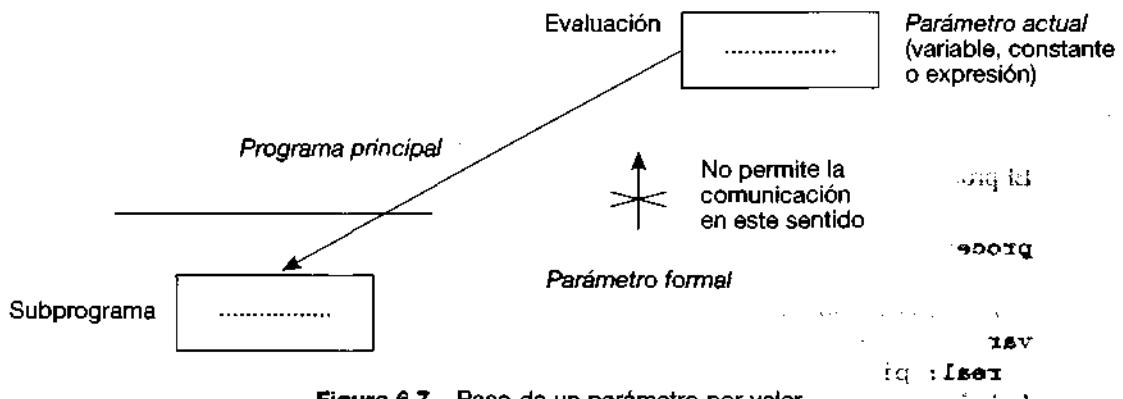


Figura 6.7. Paso de un parámetro por valor.

Una vez que el procedimiento arranca, cualquier cambio del valor de tal parámetro formal no se refleja en un cambio en el correspondiente argumento. Esto es, cuando el subprograma se termine, el argumento actual tendrá exactamente el mismo valor que cuando el subprograma comenzó, con independencia de lo que haya sucedido al parámetro formal. Este método es el método por defecto en Pascal si no se indica explícitamente otro. Estos parámetros de entrada se denominan *parámetros valor*. En los algoritmos indicaremos como < modo > E (entrada). El paso de un *parámetro por referencia o dirección* se llama *parámetro variable*, en oposición al parámetro por valor. En este caso, la posición o dirección (no el valor) del argumento o parámetro actual se envía al subprograma. Si a un parámetro formal se le da el atributo de parámetro variable —en Pascal con la palabra reservada **var**— y si el parámetro actual es una variable, entonces un cambio en el parámetro formal se refleja en un cambio en el correspondiente parámetro actual, ya que ambos tienen la misma posición de memoria.

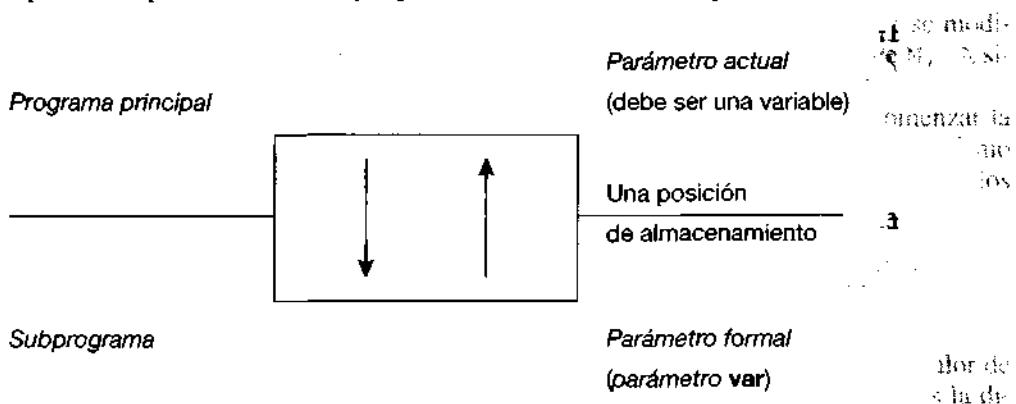


Figura 6.8. Paso de un parámetro por referencia.

Para indicar que deseamos transmitir un parámetro por dirección, lo indicaremos con la palabra *parámetro variable* —en Pascal se indica con la palabra reservada **var**— y especificaremos como <modo> E/S (entrada/salida) o S (salida).

Ejemplo 6.11

Se trata de realizar el cálculo del área de un círculo y la longitud de la circunferencia en función del valor del radio leído desde el teclado.

Recordemos las fórmulas del área del círculo y de la longitud de la circunferencia: ojo a los

$$A = \pi \cdot r^2 = \pi \cdot r \cdot r$$

$$C = 2\pi \cdot r = 2 \cdot \pi \cdot r \quad \text{donde } \pi = 3.141592$$

Los parámetros de entrada: radio

Los parámetros de salida: área, longitud

El procedimiento **círculo** calcula los valores pedidos.

```
procedimiento circulo(R real: radio; S real: area, longitud)
    //parametros valor: radio
    //parametros variable: area, longitud
var
    real: pi
inicio
    pi ← 3.141592
    area ← pi*radio*radio
    longitud ← 2*pi*radio
fin_procedimiento
```

Los parámetros formales son: radio, área, longitud, de los cuales son valor (radio) y variable (área, longitud).

Invoquemos el procedimiento **círculo** utilizando la instrucción

```
llamar_a circulo(6, A, C)
```

```
//(programa principal
```

```
inicio
```

```
//llamada al procedimiento
```

```
    llamar_a circulo(6, A, C)
```

```
.
```

```
.
```

```
procedimiento circulo(R real: radio; S real: area, longitud)
```

```
//parametros valor:radio
```

```
//parametros variable: area, longitud
```

```
inicio
```

```
    pi ← 3.141592
```

```
    area ← pi*radio*radio
```

```
    longitud ← 2*pi*radio
```

```
fin_procedimiento
```

Ejemplo 6.12

Consideremos un subprograma N con dos parámetros formales: i, transmitido por valor, y j, por variable.

```

algoritmo M
    //variables A, B enteras
    var
        entero: A, B

    inicio
        A ← 2
        B ← 3
        llamar_a N(A, B)
        escribir(A, B)
    fin    //algoritmo M

procedimiento N(E entero: I; E/S entero: j)
    //parametros valor i
    //parametros variable j
    inicio
        i ← i+10
        j ← j+10
        escribir(i, j)
    fin_procedimiento

```

Si se ejecuta el procedimiento N, veamos qué resultados se escribirán:

A y B son parámetros actuales
i y j son parámetros formales.

Como i es por valor, se transmite el valor de A a i, es decir, $i = A = 2$. Cuando i se modifica por defecto de $i \leftarrow i+10$ a 12, A no cambia y, por consiguiente, a la terminación de N, A sigue valiendo 2.

El parámetro B se transmite por referencia, es decir, j es un parámetro variable. Al comenzar la ejecución de N, B se almacena como el valor j y cuando se suma 10 al valor de j, i en sí mismo no cambia. El valor del parámetro B se cambia a 13. Cuando los valores i, j se escriben en N, los resultados son:

12 y 13

pero cuando retornan a M y al imprimir los valores de A y B, sólo ha cambiado el valor B. El valor de $i = 12$ se pierde en N cuando éste ya termina. El valor de j también se pierde, pero éste es la dirección, no el valor 13.

Se escribirá como resultado final de la instrucción **escribir(A, B)**:

2 13

6.6. FUNCIONES Y PROCEDIMIENTOS COMO PARÁMETROS

Hasta ahora los subprogramas que hemos considerado implicaban dos tipos de parámetros formales: *parámetros valor* y *parámetros variable*. Sin embargo, en ocasiones se requiere que un procedimiento o función dado invoque a otro procedimiento o función que ha sido definido fuera del ámbito de ese procedimiento o función. Por ejemplo, se puede necesitar que un procedimiento P invoque la función F que puede estar o no definida en el procedimiento P; esto puede conseguirse transfiriendo como parámetro el procedimiento o función externa (F) o procedimiento o función dado (por ejemplo, el P). En resumen, algunos lenguajes de programación —entre ellos Pascal— admiten *parámetros procedimiento* y *parámetros función*.

Ejemplos

```
procedimiento P(E func: F1; E real: x,y)
  real función F(E func: F1,F2; E entero:x,y)
```

ejemplo

 $\Sigma \rightarrow A$
 $\Sigma \rightarrow B$

Los parámetros formales del procedimiento P son la función F1 y las variables X e Y, y los parámetros formales de la función F son las funciones F1 y F2, y las variables x e y.

Procedimientos función

Para ilustrar el uso de los parámetros función, consideremos la función *integral* para calcular el área bajo una curva $f(x)$ para un intervalo $a \leq x \leq b$.

La técnica conocida para el cálculo del área es subdividir la región en rectángulos, como se muestra en la Figura 6.9, y sumar las áreas de los rectángulos. Estos rectángulos se construyen subdividiendo el intervalo $[a, b]$ en m subintervalos iguales y formando rectángulos con estos subintervalos como bases y alturas dadas por los valores de f en los puntos medios de los subintervalos.

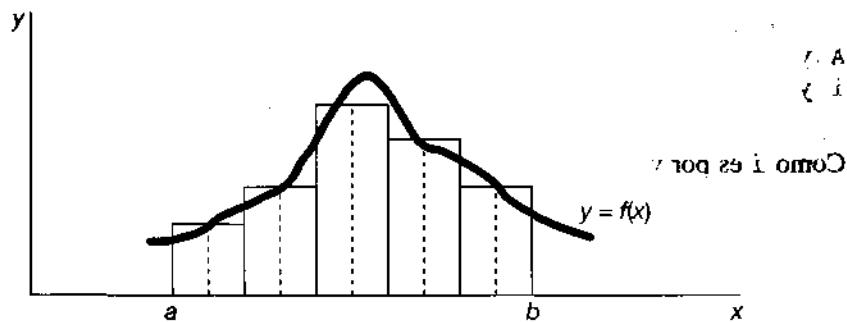


Figura 6.9. Cálculo del área bajo la curva $f(x)$.

La función *integral* debe tener los parámetros formales a , b y n , que son parámetros valor ordinarios actuales de tipo real; se asocian con los parámetros formales a y b ; un parámetro actual de tipo entero —las subdivisiones— se asocia con el parámetro formal n y una función actual se asocia con el parámetro formal f .

Los parámetros función se designan como tales con una cabecera de función dentro de la lista de parámetros formales. La función integral podrá definirse por

```
real función integral(E func: f; E real: a,b; E entero: n)
el tipo func-tipo real func función (E real: x)
```

aquí la función $f(x)$: real especifica que f es una función parámetro que denota una función cuyo parámetro formal y valor son de tipo real. El correspondiente parámetro función actual debe ser una función que tiene un parámetro formal real y un valor real. Por ejemplo, si integrado es una función de valor real con un parámetro y tipo real función (E real: x):func

Area \leftarrow Integral(Integrado, 0, 1.5, 20)

es una referencia válida a función.

Diseñar un algoritmo que utilice la función Integral para calcular el área bajo el gráfico de las funciones $f_1(x) = x^3 - 6x^2 + 10x$ e. Integrado por Integrado($x) = x^2 + 3x + 2$ para $0 \leq x \leq 4$.

algoritmo Area_bajo_curvas

```

tipo
    real función(E real : x) : func
var
    real : a,b
    entero : n

inicio
    escribir('¿Entre qué límites?')
    leer(a, b)
    escribir('¿Subintervalos?')
    leer(n)
    escribir(integral(f1, a, b, n))
    escribir(integral(integrado, a, b, n))
    fin

real FUNCIÓN f1 (E real : x)
inicio
    devolver( x * x * x - 6 * x * x + 10 * x )
fin_función

real FUNCIÓN integrado (E real : x)
inicio
    devolver( x * x + 3 * x + 2 )
fin_función

real FUNCIÓN integral (E func : f; E real : a, b; E entero : n)
var
    real : baserectangulo,altura,x,s
    entero : i

inicio
    baserectangulo  $\leftarrow$  (b - a) / n
    x  $\leftarrow$  a + baserectangulo/2
    s  $\leftarrow$  0
    desde i  $\leftarrow$  1 hasta n hacer
        altura  $\leftarrow$  f(x)
        s  $\leftarrow$  s + baserectangulo * altura
        x  $\leftarrow$  x + baserectangulo
    fin_desde
    devolver(s)
fin_función
```

6.7. LOS EFECTOS LATERALES

Las modificaciones que se produzcan mediante una función o procedimiento en los elementos situados fuera del subprograma (función o procedimiento) se denominan *efectos laterales*. Aunque en algunos casos los efectos laterales pueden ser beneficiosos en la programación, es conveniente no recurrir a ellos de modo general. Consideraremos a continuación los efectos laterales en funciones y en procedimientos.

6.7.1. En procedimientos

La *comunicación* del procedimiento con el resto del programa se debe realizar normalmente a través de parámetros. Cualquier otra *comunicación* entre el procedimiento y el resto del programa se conoce como *efectos laterales*. Como ya se ha comentado, los efectos laterales son perjudiciales en la mayoría de los casos, como se indica en la Figura 6.10.

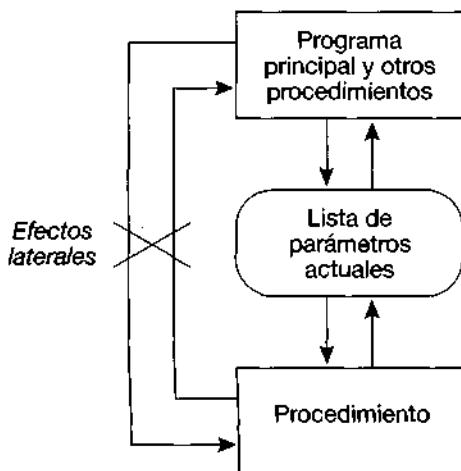


Figura 6.10. Efectos laterales en procedimientos.

Si un procedimiento modifica una variable global (distinta de un parámetro actual), éste es un *efecto lateral*. Por ello, excepto en contadas ocasiones, no debe aparecer en la declaración del procedimiento. Si se necesita una variable temporal en un procedimiento, utilice una variable local, no una variable global. Si se desea que el programa modifique el valor de una variable global, utilice un parámetro formal variable en la declaración del procedimiento y a continuación utilice la variable global como el parámetro actual en una llamada al procedimiento.

En general, se debe seguir la regla de «*ninguna variable global en procedimientos*», aunque esta prohibición no significa que los procedimientos no puedan manipular variables globales. De hecho, el cambio de variables globales se deben pasar al procedimiento como parámetros actuales. Las variables globales no se deben utilizar directamente en las instrucciones en el cuerpo de un procedimiento; en su lugar, utilice un parámetro formal o variable local.

En aquellos lenguajes en que es posible declarar constantes —como Pascal— se pueden utilizar constantes globales en una declaración de procedimiento; la razón reside en el hecho de que las constantes no pueden ser modificadas por el procedimiento y, por consiguiente, no existe peligro de que se puedan modificar inadvertidamente.

6.7.2. En funciones

Una función toma los valores de los argumentos y devuelve *un único valor*. Sin embargo, al igual que los procedimientos, una función —en algunos lenguajes de programación— puede hacer cosas similares a un procedimiento o subrutina. Una función puede tener parámetros variables además de parámetros valor en la lista de parámetros formales. Una función puede cambiar el contenido de una variable global y ejecutar instrucciones de entrada/salida (escribir un mensaje en la pantalla, leer un valor del teclado, etc.). Estas operaciones se conocen como *parámetros laterales* y se deben evitar.

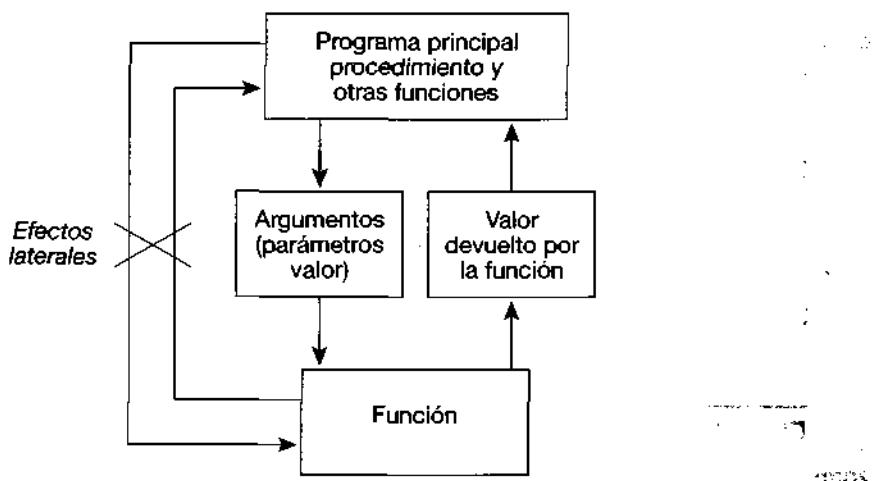


Figura 6.11. Efectos laterales en una función.

Los efectos laterales están considerados —normalmente— como una mala técnica de programación, pues hacen más difícil de entender los programas.

Toda la información que se transfiere entre procedimientos y funciones debe realizarse a través de la lista de parámetros y no a través de variables globales. Esto convertirá al procedimiento o función en módulos independientes que pueden ser comprobados y depurados por sí solos, lo que evitará preocuparnos por el resto de las partes del programa.

6.8. RECURSIÓN (RECURSIVIDAD)

Como ya se conoce, un subprograma puede llamar a cualquier otro subprograma y éste a otro, y así sucesivamente; dicho de otro modo, los subprogramas se pueden anidar. Se puede tener

`A llamar_a B, B llamar_a C, C llamar_a D`

Cuando se produce el retorno de los subprogramas a la terminación de cada uno de ellos el proceso resultante será

`D retornar_a C, C retornar_a B, B retornar_a A`

¿Qué sucedería si dos subprogramas de una secuencia son los mismos?

`A llamar_a A`

o bien

A **llamar_a** B, B **llamar_a** A

6.2.6. **Enunciado**

o bien

En primera instancia, parece incorrecta. Sin embargo, existen lenguajes de programación —Pascal, C, entre otros— en que un subprograma puede llamarse a sí mismo.

Una función o procedimiento que se puede llamar a sí mismo se llama *recursivo*. La *recursión (recursividad)* es una herramienta muy potente en algunas aplicaciones, sobre todo de cálculo. La recursión puede ser utilizada como una alternativa a la repetición o estructura repetitiva.

→ El uso de la recursión es particularmente idóneo para la solución de aquellos problemas que pueden definirse de modo natural en términos recursivos.

La escritura de un procedimiento o función recursiva es similar a sus homónimos no recursivos; sin embargo, para evitar que la recursión continúe indefinidamente es preciso incluir una condición de terminación.

La razón de que existan lenguajes que admiten la recursividad se debe a la existencia de estructuras específicas tipo *pilas* (*stack*, en inglés) para este tipo de procesos y memorias dinámicas. Las direcciones de retorno y el estado de cada subprograma se guardan en estructuras tipo pilas (véase Capítulo 11). En el Capítulo 11 se profundizará en el tema de las pilas; ahora nos centraremos sólo en el concepto de recursividad y en su comprensión con ejemplos básicos.

Ejemplo 6.13

Muchas funciones matemáticas se definen recursivamente. Un ejemplo de ello es el factorial de un número entero n .

La función factorial se define como

$$n! = \begin{cases} 1 & \text{si } n = 0 \quad 0! = 1 \\ nx(n-1)x(n-2)x \dots x3x2x1 & \text{si } n > 0 \quad n \cdot (n-1) \cdot (n-2) \dots 3 \cdot 2 \cdot 1 \end{cases}$$

Si se observa la fórmula anterior cuando $n > 0$, es fácil definir $n!$ en función de $(n-1)!$ Por ejemplo, 5!

$$\begin{array}{lll} 5! & = 5 \times 4 \times 3 \times 2 \times 1 & = 120 \\ 4! & = 4 \times 3 \times 2 \times 1 & = 24 \\ 3! & = 3 \times 2 \times 1 & = 6 \\ 2! & = 2 \times 1 & = 2 \\ 1! & = 1 \times 1 & = 1 \\ 0! & = 1 & = 1 \end{array}$$

Se pueden transformar las expresiones anteriores en

$$\begin{array}{ll} 5! & = 5 \times 4! \\ 4! & = 4 \times 3! \\ 3! & = 3 \times 2! \\ 2! & = 2 \times 1! \\ 1! & = 1 \times 0! \end{array}$$

En términos generales sería:

$$n! = \begin{cases} 1 & \text{si } n = 0 \\ n(n-1)! & \text{si } n > 0 \end{cases}$$

La función FACTORIAL de N expresada en términos recursivos sería:

FACTORIAL \leftarrow N * FACTORIAL(N-1)

La definición de la función sería:

```
entero: función factorial(E entero: n)
//cálculo recursivo del factorial
inicio
  si n = 0 entonces
    devolver (1)
  si_no devolver (n*factorial(n-1))
  fin_si
fin_función
```

Para demostrar cómo esta versión recursiva de FACTORIAL calcula el valor de $n!$, consideremos el caso de $n = 3$. Un proceso gráfico se representa en la Figura 6.12.

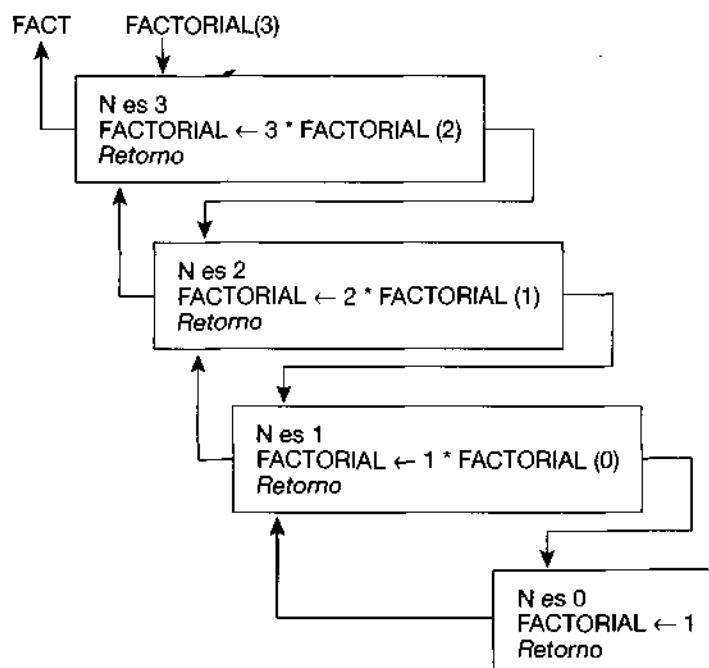


Figura 6.12. Cálculo recursivo de FACTORIAL de 3.

Ejemplo 6.14

Otro ejemplo típico de una función recursiva es la serie Fibonacci. Esta serie fue concebida originalmente como modelo para el crecimiento de una granja de conejos (multiplicación de conejos) por el matemático italiano del siglo XVI, Fibonacci.

La serie es la siguiente:

1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34 ...

Esta serie crece muy rápidamente; como ejemplo, el término 15 es 610.

La serie de Fibonacci (*fib*) se expresa así

$$\begin{aligned} fib(1) &= 1 \\ fib(2) &= 1 \\ fib(n) &= fib(n - 1) + fib(n - 2) \text{ para } n > 2 \end{aligned}$$

Una función recursiva que calcula el elemento enésimo de la serie de Fibonacci es

```
entero: función fibonacci(E entero: n)
//calculo del elemento n-ésimo
inicio
  si (n = 1) o (n = 2) entonces
    devolver (1)
  si_no
    devolver (fibonacci(n-2)+fibonacci(n-1))
  fin_si
fin_función
```

Aunque es fácil de escribir la función de Fibonacci, no es muy eficaz definida de esta forma, ya que cada paso recursivo genera otras dos llamadas a la misma función.

ACTIVIDADES DE PROGRAMACIÓN RESUELTAS

6.1. Realización del factorial de un número entero.

```

entero: función factorial(E entero: n)
var entero: f, i
inicio
    si n = 0 entonces
        devolver (1)
    si_no
        desde i ← 1 hasta n hacer
            f ← f*i
        fin_desde
        devolver (f)
    fin_si
fin_función

```

6.2. Diseñar un algoritmo que calcule el máximo común divisor de dos números mediante el algoritmo de Euclides.

Sean los dos números A y B. El método para hallar el máximo común divisor (mcd) de dos números A y B por el método de Euclides es:

1. Dividir el número mayor (A) por el menor (B). Si el resto de la división es cero, el número B es el máximo común divisor.
2. Si la división no es exacta, se divide el número menor (B) por el resto de la división anterior.
3. Se siguen los pasos anteriores hasta obtener un resto cero. El último divisor es el mcd buscado.

Algoritmo

```

entero función mcd(E entero: a, b)
inicio
    mientras a <> b hacer
        si a > b entonces
            a ← a-b
        si_no
            b ← b-a
        fin_si
    fin_mientras
    devolver(a)
fin_función

```

6.3. Para calcular el máximo común divisor (mcd) de dos números se recurre a una función específica definida con un subprograma. Se desea calcular la salida del programa principal con dos números A y B, cuyos valores son 10 y 25, es decir, el mcd(A, B) y comprobar el método de paso de parámetros por valor.

```

algoritmo maxcomdiv
var
    entero: N, X, Y
inicio //programa principal

```

```

x ← 10
y ← 25
n ← mcd(x, y)
escribir(x, y, n)
fin
entero función mcd(E entero: a,b)
inicio
  mientras a <> b hacer
    si a > b entonces
      a ← a-b
    si_no
      b ← b-a
    fin_si
  fin_mientras
  devolver (a)
fin_función

```

Los parámetros formales son a y b y recibirán los valores de X e Y.

a = 10
b = 25

Las variables locales a la función son A y B y no modificarán los valores de las variables X e Y del algoritmo principal.

<i>Variables del programa principal</i>	<i>Variables de la función</i>
X Y N 10 25	a b mcd(a, b) 10 25

Las operaciones del algoritmo son:

a = 10 b = 25

1. b > a realizará la operación b ← b-a
y por consiguiente b tomará el valor $25-10 = 15$
y a sigue valiendo 10
2. a = 10 b = 15
se realiza la misma operación anterior
b ← b-a, es decir, b = 5
a permanece inalterable
3. a = 10 b = 5
como a > b entonces se realiza a ← a-b, es decir, a = 5

Por consiguiente, los valores finales serían:

a = 5 b = 5 mcd(a, b) = 5

Como los valores A y B no se pasan al algoritmo principal, el resultado de su ejecución será:

10 25 5

6.4. Realizar un algoritmo que permita ordenar tres números mediante un procedimiento de intercambio en dos variables (paso de parámetros por referencia).

El algoritmo que permite realizar el intercambio de los valores de variables numéricas es el siguiente:

```
AUXI ← A
A ← B
B ← AUXI
```

y la definición del procedimiento será:

```
PROCEDIMIENTO intercambio (E/S real: a, b)
var real : auxi

inicio
    auxi ← a
    a ← b
    b ← auxi
fin_procedimiento
```

El algoritmo de ordenación se realizará mediante llamadas al procedimiento *intercambio*.

```
algoritmo Ordenar_3_numeros
var real : x,y,z

inicio
    escribir('Deme 3 números reales')
    leer(x, y, z)
    si x > y entonces
        intercambio (x, y)
    fin_si
    si y > z entonces
        intercambio (y, z)
    fin_si
    si x > y entonces
        intercambio (x, y)
    fin_si
    escribir( x, y, z)
fin
```

Paso de parámetros por referencia

Los tres números X, Y, Z que se van a ordenar son

132 45 15

Los pasos sucesivos al ejecutarse el algoritmo o programa principal son:

1. Lectura X, Y, Z parámetros actuales

```
X = 132
Y = 45
Z = 15
```

2. Primera llamada al procedimiento *intercambio(a, b)* $x > y$.
 La correspondencia entre parámetros será la siguiente:

<i>parámetros actuales</i>	<i>parámetros formales</i>
X	A
Y	B

Al ejecutarse el procedimiento se intercambiarán los valores de A y B que se devolverán a las variables X e Y; luego valdrán

$$\begin{aligned}X &= 45 \\Y &= 132\end{aligned}$$

3. Segunda llamada al procedimiento *intercambio* con $Y > Z$ (ya que $Y = 132$ y $Z = 15$)

<i>parámetros actuales</i>	<i>parámetros formales</i>
Y	A
Z	B

Antes llamada al procedimiento $Y = 132, Z = 15$.

Después terminación del procedimiento $Z = 132, Y = 15$, ya que A y B han intercambiado los valores recibidos, 132 y 15.

4. Los valores actuales de X, Y, Z son 45, 15, 132; por consiguiente, $X > Y$ y habrá que hacer otra nueva llamada al procedimiento *intercambio*.

<i>parámetros actuales</i>	<i>parámetros formales</i>
X(45)	A(45)
Y(15)	B(15)

Después de la ejecución del procedimiento A y B intercambiarán sus valores y valdrán $A = 15, B = 45$, por lo que se pasan al algoritmo principal $X = 15, Y = 45$. Por consiguiente, el valor final de las tres variables será:

$$X = 15 \quad Y = 45 \quad Z = 132$$

ya ordenados de modo creciente.

- 6.5. Diseñar un algoritmo que llame a la función *signo(X)* y calcule: a) el signo de un número, b) el signo de la función coseno.

Variables de entrada: P (real)

Variables de salida: Y-signo del valor P-(entero) Z- signo del coseno de P-(entero);

Pseudocódigo

```
algoritmo signos
var entero: Y, Z
  real: P
inicio
  leer(P)
```

```
Y ← signo(p)
Z ← signo(cos (p))
escribir(Y, Z)
fin

entero función signo(E real: x)
inicio
    si x > 0 entonces
        devolver (1)
    si_no
        si x < 0 entonces
            devolver (-1)
        si_no
            devolver (0)
        fin_si
    fin_si
fin_función
```

Notas de ejecución

<i>Parámetro actual</i>	<i>Parámetro formal</i>
P	X

El parámetro formal X se constituye por el parámetro actual. Así, por ejemplo, si el parámetro P vale -1.45. Los valores devueltos por la función signo que se asignará a las variables Y, Z son:

```
Y ← Signo(-1.45)
Z ← Signo(Cos (-1.45))
```

resultando

```
Y = -1
Z = 1
```

REVISIÓN DEL CAPÍTULO

Conceptos clave

- alcance.
- ámbito.
- ámbito global.
- ámbito local.
- argumento.
- argumento actual.
- argumentos formales.
- argumentos reales.
- biblioteca estándar.
- cabecera de función.
- clase de almacenamiento.
- cuerpo de la función.
- función.
- función invocada.
- función llamada.
- función llamadora.
- función recursiva.
- módulo.
- parámetro.
- parámetro actual.
- parámetros formales.
- parámetros reales.
- paso por referencia.
- paso por valor.
- procedimiento.
- prototipo de función.
- sentencia devolver (return).
- subprograma.
- rango.
- variable global.
- variable local.

Resumen

Aunque los conceptos son similares, las unidades de programas definidas por el usuario se conocen generalmente por el término de *subprogramas* para representar los módulos correspondientes; sin embargo, se denominan con nombres diferentes en los distintos lenguajes de programación. Así en los lenguajes C y C++ los subprogramas se denominan *funciones*; en los lenguajes de programación orientada a objetos (C++, Java y C#) y siempre que se definen dentro de las clases, se les suele también denominar *métodos* o funciones miembro; en Pascal, son *procedimientos y funciones*; en Módula-2 los nombres son *PROCEDIMIENTOS* (procedures, incluso aunque algunos de ellos son realmente funciones); en COBOL se conocen como *párrafos* y en los "viejos" FORTRAN y BASIC se les conoce como *subrutinas y funciones*. Los conceptos más importantes sobre funciones y procedimientos son los siguientes:

1. Las funciones y procedimientos se pueden utilizar para romper un programa en módulos de menor complejidad. De esta forma un trabajo complejo se puede descomponer en otras unidades más pequeñas que interactúan unas con otras de un modo controlado. Estos módulos tienen las siguientes propiedades:
 - a) El propósito de cada función o procedimiento debe estar claro y ser simple.
 - b) Una función o procedimiento debe ser lo

bastante corta como para ser comprendida en toda su entidad.

- c) Todas sus acciones deben estar interconectadas y trabajar al mismo nivel de detalle.
- d) El tamaño y la complejidad de un subprograma se pueden reducir llamando a otros subprogramas para que hagan subtareas.
2. Las funciones definidas por el usuario son subrutas que realizan una operación y devuelven un valor al entorno o módulo que le llamó. Los argumentos pasados a las funciones se manipulan por la rutina para producir un valor de retorno. Algunas funciones calculan y devuelven valores, otras funciones no. Una función que no devuelve ningún valor, se denomina función *void* en el caso del lenguaje C.
3. Los procedimientos no devuelven ningún valor al módulo que le invocó. En realidad, los procedimientos ya se conservan sólo en algunos lenguajes procedimentales como Pascal. En el resto de los lenguajes sólo se implementan funciones y los procedimientos son equivalentes a funciones que no devuelven valor.
4. Una llamada a una función que devuelve un valor, se encuentra normalmente en una sentencia de asignación, una expresión o una sentencia de salida.

5. Los componentes básicos de una función son la cabecera de la función y el cuerpo de la función.
6. Los argumentos son el medio por el cual un programa llamador comunica o envía los datos a una función. Los parámetros son el medio por el cual una función recibe los datos enviados o comunicados. Cuando una función se llama, los argumentos reales en la llamada a la función se pasan a dicha función y sus valores se sustituyen en los parámetros formales de la misma.
7. Después de pasar los valores de los parámetros, el control se pasa a la función. El cálculo comienza en la parte superior de la función y prosigue hasta que se termina, en cuyo momento el resultado se devuelve al programa llamador.
8. Cada variable utilizada en un programa tiene un ámbito (rango o alcance) que determina en qué parte del programa se puede utilizar. El ámbito de una variable es local o global y se determina por la posición donde

- se sitúa la variable. Una variable local se define dentro de una función y sólo se puede utilizar dentro de la definición de dicha función o bloque. Una variable global está definida fuera de una función y se puede utilizar en cualquier función a continuación de la definición de la variable. Todas las variables globales que no son inicializadas por el usuario, normalmente se inicializan a cero por la computadora.
9. Una solución recursiva es una en que la solución se puede expresar en términos de una versión más simple de sí misma. Es decir, una función recursiva se puede llamar a sí misma.
 10. Si una solución de un problema se puede expresar repetidamente o recursivamente con igual facilidad, la solución repetitiva es preferible, ya que se ejecuta más rápidamente y utiliza menos memoria. Sin embargo, en muchas aplicaciones avanzadas la recursión es más simple de visualizar y el único medio práctico de implementar una solución.

EJERCICIOS

- 6.1. Diseñar una función que calcule la media de tres números leídos del teclado y poner un ejemplo de su aplicación.
- 6.2. Diseñar la función FACTORIAL que calcule el factorial de un número entero en el rango 100 a 1.000.000.
- 6.3. Diseñar un algoritmo para calcular el máximo común divisor de cuatro números basado en un subalgoritmo función mcd (máximo común divisor de dos números).
- 6.4. Diseñar un procedimiento que realice el intercambio de valores de dos variables A y B.
- 6.5. Diseñar una función que encuentre el mayor de dos números enteros.
- 6.6. Diseñar una función que calcule x^n para x , variable real y n variable entera.
- 6.7. Diseñar un procedimiento que acepte un número de mes, un número de día y un número de año y los visualice en el formato

dd/mm/aa

Por ejemplo, los valores 19,09,1987 se visualizarían como

19/9/87

y para los valores 3, 9 y 1905

3/9/05

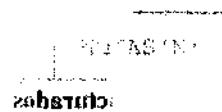
- 6.8. Realizar un procedimiento que realice la conversión de coordenadas polares (r, θ) a coordenadas cartesianas (x, y)

$$\begin{aligned}x &= r \cdot \cos(\theta) \\y &= r \cdot \sin(\theta)\end{aligned}$$

- 6.9. Escribir una función Salario que calcule los salarios de un trabajador para un número dado de horas trabajadas y un salario hora. Las horas que superen las 40 horas semanales se pagarán como extras con un salario hora 1,5 veces el salario ordinario.
- 6.10. Escribir una función booleana Dígito que determine si un carácter es uno de los dígitos 0 al 9.
- 6.11. Diseñar una función que permita devolver el valor absoluto de un número.
- 6.12. Realizar un procedimiento que obtenga la división entera y el resto de la misma utilizando únicamente los operadores suma y resta.
- 6.13. Escribir una función que permita deducir si una fecha leída del teclado es válida.
- 6.14. Diseñar un algoritmo que transforme un número introducido por teclado en notación decimal a notación romana. El número será entero positivo y no excederá de 3.000.
- 6.15. Escribir el algoritmo de una función recursiva que: a) calcule el factorial de un número entero positivo, b) la potencia de un número entero positivo.

7

ESTRUCTURAS DE DATOS I: (arrays y estructuras)¹



CONTENIDO

- 7.1. Introducción a las estructuras de datos.
- 7.2. Arrays unidimensionales: los vectores.
- 7.3. Operaciones con vectores.
- 7.4. Arrays de varias dimensiones.
- 7.5. Arrays multidimensionales.
- 7.6. Almacenamiento de arrays en memoria.
- 7.7. Estructuras versus registros.

7.8. Arrays de estructuras.

ACTIVIDADES DE PROGRAMACIÓN RE-SUELTA.S.

REVISIÓN DEL CAPÍTULO.

Conceptos clave.

Resumen.

EJERCICIOS.

En los capítulos anteriores se ha introducido el concepto de datos de tipo simple que representan valores de tipo simple, como un número entero, real o un carácter. En muchas situaciones se necesita, sin embargo, procesar una colección de valores que están relacionados entre sí por algún método, por ejemplo, una lista de calificaciones, una serie de temperaturas medidas a lo largo de un mes, etc. El procesamiento de tales conjuntos de datos, utilizando datos simples, puede ser extremadamente difícil y por ello la mayoría de los lenguajes de programación incluyen características de estructuras de datos. Las estructuras de datos básicas que soportan la mayoría de los lenguajes de programación son los «arrays» —concepto matemático de «vector» y «matriz»—.

Un array o arreglo en Latinoamérica es una secuencia de posiciones de la memoria central a las que se puede acceder directamente, que contiene datos del mismo tipo y pueden ser seleccionados individualmente mediante el uso de subíndices. Este capítulo estudia el concepto de arrays unidimensionales y multidimensionales, así como el procesamiento de los mismos.

¹ El término «array» se conserva en inglés por su amplia aceptación en la comunidad de ingeniería informática y de sistemas. Sin embargo, es preciso constatar que en prácticamente toda Latinoamérica (al menos en muchos de los numerosos países que conocemos y con los que tenemos relaciones académicas y personales) el término empleado como traducción es arreglo. El DRAE (última edición, 22.^a, Madrid 21) no considera ninguno de los dos términos como válidos, aunque la acepción 2 de la definición de arreglo pudiera ser ilustrativa del por qué de la adopción del término por la comunidad latinoamericana: «Regla, orden, coordinación».

7.1. INTRODUCCIÓN A LAS ESTRUCTURAS DE DATOS

Una *estructura de datos* es una colección de datos que pueden ser caracterizados por su organización y las operaciones que se definen en ella.

Las estructuras de datos son muy importantes en los sistemas de computadora. Los tipos de datos más frecuentes utilizados en los diferentes lenguajes de programación son:

datos simples	<i>estándar</i>	entero (<i>integer</i>) real (<i>real</i>) carácter (<i>char</i>) lógico (<i>boolean</i>)
	<i>definido por el programador (no estándar)</i>	subrango (<i>subrange</i>) enumerativo (<i>enumerated</i>)
datos estructurados	<i>estáticos</i>	arrays (vectores/matrices) registros (<i>record</i>) ficheros (archivos) conjuntos (<i>set</i>) cadenas (<i>string</i>)
	<i>dinámicos</i>	listas (pilas/colas) listas enlazadas árboles grafos

Los tipos de datos *simples* o *primitivos* significan que no están compuestos de otras estructuras de datos; los más frecuentes y utilizados por casi todos los lenguajes son: *enteros*, *reales* y *carácter (char)*, siendo los tipos *lógicos*, *subrango* y *enumerativos* propios de lenguajes estructurados como Pascal. Los tipos de datos compuestos están construidos basados en tipos de datos primitivos; el ejemplo más representativo es la *cadena (string)* de caracteres.

Los tipos de datos simples pueden ser organizados en diferentes estructuras de datos: *estáticas* y *dinámicas*. Las **estructuras de datos estáticas** son aquellas en las que el tamaño ocupado en memoria se define antes de que el programa se ejecute y no puede modificarse dicho tamaño durante la ejecución del programa. Estas estructuras están implementadas en casi todos los lenguajes: *array* (vectores/tablas-matrices), *registros*, *ficheros* o *archivos* (los *conjuntos* son específicos del lenguaje Pascal). Las **estructuras de datos dinámicas** no tienen las limitaciones o restricciones en el tamaño de memoria ocupada que son propias de las estructuras estáticas. Mediante el uso de un tipo de datos específico, denominado *puntero*, es posible construir estructuras de datos dinámicas que son soportadas por la mayoría de los lenguajes ofrecen soluciones eficaces y efectivas en la solución de problemas complejos —Pascal es el lenguaje tipo por excelencia con posibilidad de estructuras de datos dinámicos—. Las estructuras dinámicas por excelencia son las *listas* —enlazadas, pilas, colas—, *árboles* —binarios, árbol-b, búsqueda binaria— y *grafos*.

La elección del tipo de estructura de datos idónea a cada aplicación dependerá esencialmente del tipo de aplicación y, en menor medida, del lenguaje, ya que en aquellos en que no está implementada una estructura —por ejemplo, las listas y árboles no los soporta COBOL— deberá ser simulada con el algoritmo adecuado, dependiendo del propio algoritmo y de las características del lenguaje su fácil o difícil solución.

Una característica importante que diferencia a los tipos de datos es la siguiente: los tipos de datos simples tienen como característica común que cada variable representa a un elemento; los tipos de datos estructurados tienen como característica común que un *identificador* (nombre) puede representar múltiples datos individuales, pudiendo cada uno de éstos ser referenciado independientemente.

7.2. ARRAYS UNIDIMENSIONALES: LOS VECTORES

S. URÍA

Un *array* (*matriz* o *vector*) es un conjunto finito y ordenado de elementos homogéneos. La propiedad «ordenado» significa que el elemento primero, segundo, tercero, ..., enésimo de un *array* puede ser identificado. Los elementos de un *array* son homogéneos, es decir, del mismo tipo de datos. Un *array* puede estar compuesto de todos sus elementos de tipo cadena, otro puede tener todos sus elementos de tipo entero, etc. Los *arrays* se conocen también como *matrices* —en matemáticas— y *tablas* —en cálculos financieros—.

El tipo más simple de *array* es el *array unidimensional o vector* (matriz de una dimensión). Un vector de una dimensión denominado NOTAS que consta de n elementos se puede representar por la Figura 7.1.

NOTAS(1)	NOTAS(2)	NOTAS(I)	NOTAS(N)
----------	----------	-------	----------	-------	----------

Figura 7.1. Vector.



El *subíndice o índice* de un elemento (1, 2, ..., i, n) designa su posición en la ordenación del vector. Otras posibles notaciones del vector son:

$a_1, a_2, \dots, a_i, \dots, a_n$

en matemáticas y algunos lenguajes (VB 6.0 y VB.Net)

$A(1), A(2), \dots, A(i), \dots, A(n)$

$A[1], A[2], \dots, A[i], \dots, A[n]$

en programación (Pascal y C)

Obsérvese que sólo el vector global tiene nombre (NOTAS). Los elementos del vector se refieren por su *subíndice o índice* («*subscript*»), es decir, su posición relativa en el valor.

En algunos libros y tratados de programación, además de las notaciones anteriores, se suele utilizar esta otra:

$A(L:U) = \{A(I)\}$

para $I = L, L+1, \dots, U-1, U$

donde cada elemento $A(I)$ es de tipo de datos T

que significa: A, vector unidimensional con elementos de datos tipo T, cuyos subíndices varían en el rango de L a U, lo cual significa que el índice no tiene por qué comenzar necesariamente en 0 o en 1.

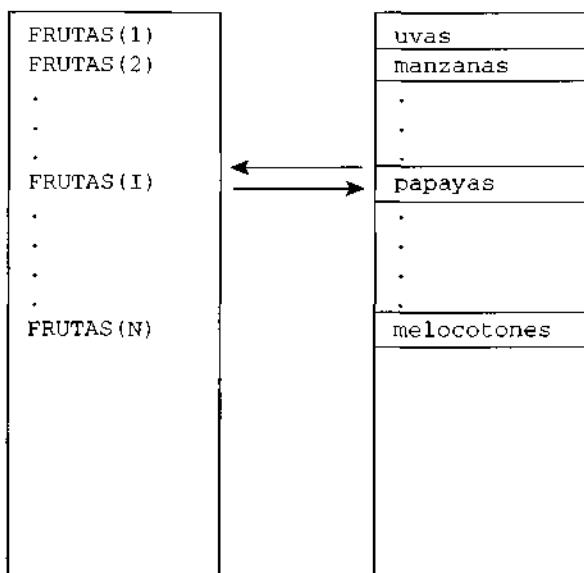
Como ejemplo de un vector o *array unidimensional*, se puede considerar el vector TEMPERATURA que contiene las temperaturas horarias registradas en una ciudad durante las veinticuatro horas del día. Este vector constará de veinticuatro elementos de tipo real, ya que las temperaturas normalmente no serán enteras siempre.

El valor mínimo permitido de un vector se denomina *límite inferior* del vector (L) y el valor máximo permitido se denomina *límite superior* (U). En el ejemplo del vector TEMPERATURAS el límite inferior es 1 y el superior 24.

TEMPERATURAS(I) donde $1 \leq I \leq 24$

El número de elementos de un vector se denomina *rango del vector*. El rango del vector A (L:U) es U-L+1. El rango del vector B(1:n) es n.

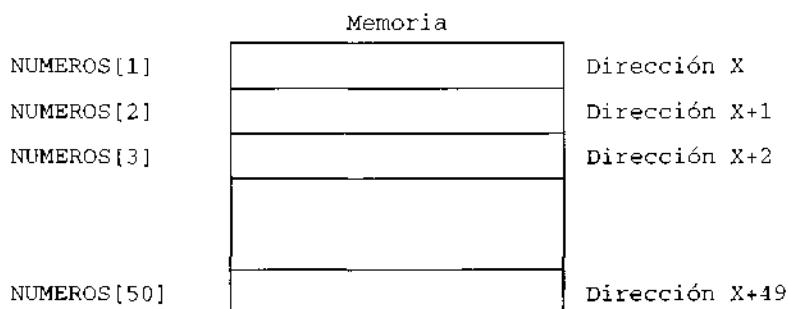
Los vectores, como ya se ha comentado, pueden contener datos no numéricos, es decir, tipo «*caracter*». Por ejemplo, un vector que representa las frutas que se venden en un supermercado:



Otro ejemplo de un vector pueden ser los nombres de los alumnos de una clase. El vector se denomina ALUMNOS y tiene treinta elementos de rango.

ALUMNOS	
1	Luis Francisco
2	Jose
3	Victoria
.	
i	Martin
.	
30	Graciela

Los vectores se almacenan en memoria central de la computadora en un orden adyacente. Así, un vector de cincuenta números denominado NUMEROS se representa gráficamente por cincuenta posiciones de memoria sucesivas.



Cada elemento de un vector se puede procesar como si fuese una variable simple al ocupar una posición de memoria. Así,

NUMEROS[25] ← 72

almacena el valor entero o real 72 en la posición 25.^a del vector NUMEROS y la instrucción de salida **escribir (NUMEROS[25])**

visualiza el valor almacenado en la posición 25.^a, en este caso 72.

Esta propiedad significa que cada elemento de un vector —y posteriormente una tabla o matriz— es accesible directamente y es una de las *ventajas* más importantes de usar un vector: *almacenar un conjunto de datos*.

Consideremos un vector X de ocho elementos

X[1]	X[2]	X[3]	X[4]	X[5]	X[6]	X[7]	X[8]
14.0	12.0	8.0	7.0	6.41	5.23	6.15	7.25
Elemento 1. ^a	Elemento 2. ^a						Elemento 8. ^a

Algunas instrucciones que manipulan este vector se representan en la Tabla 7.1.

Tabla 7.1. Operaciones básicas con vectores.

Acciones	Resultados
escribir(X[1])	Visualiza el valor de X[1] o 14.0.
X[4] ← 45	Almacena el valor 45 en X[4].
SUMA ← X[1]+X[3]	Almacena la suma de X[1] y x[3] o bien 22.0 en la variable SUMA.
SUMA ← SUMA+X[4]	Añade en la variable SUMA el valor de X[4], es decir, SUMA = 67.0.
X[5] ← x[5]+3.5	Suma 3.5 a X[5]; el nuevo valor de X[5] será 9.91.
X[6] ← X[1]+X[2]	Almacena la suma de X[1] y X[2] en X[6]; el nuevo valor de X[6] será 26.5.

Antes de pasar a tratar las diversas operaciones que se pueden efectuar con vectores, consideremos la notación de los diferentes elementos.

Supongamos un vector V de ocho elementos.

V[1]	V[2]	V[3]	V[4]	V[5]	V[6]	V[7]	V[8]
12	5	-7	14.5	20	1.5	2.5	-10

Los subíndices de un vector pueden ser enteros, variables o expresiones enteras. Así, por ejemplo, si

I ← 4

V[I+1] representa el elemento V(5) de valor 20

V[I+2] representa el elemento V(6) de valor 1.5

V[I-2] representa el elemento V(2) de valor 5

V[I+3] representa el elemento V(7) de valor 2.5

Los *arrays* unidimensionales, al igual que posteriormente se verán los *arrays* multidimensionales, necesitan ser dimensionados previamente a su uso dentro de un programa.

7.3. OPERACIONES CON VECTORES

Un vector, como ya se ha mencionado, es una secuencia ordenada de elementos como

$x[1], x[2], \dots, x[n]$

El límite inferior no tiene por qué empezar en uno. El vector L

$L[0], L[1], L[2], L[3], L[4], L[5]$

contiene seis elementos, en el que el primer elemento comienza en cero. El vector P, cuyo rango es 7 y sus límites inferior y superior son -3 y 3, es

$P[-3], P[-2], P[-1], P[0], P[1], P[2], P[3]$

Las operaciones que se pueden realizar con vectores durante el proceso de resolución de un problema son:

- *asignación*,
- *lectura/escritura*,
- *recorrido* (acceso secuencial),
- *actualizar* (añadir, borrar, insertar),
- *ordenación*,
- *búsqueda*.

En general, las operaciones con vectores implican el procesamiento o tratamiento de los elementos individuales del vector.

Las notaciones algorítmicas que utilizaremos en este libro son:

```
tipo
array [liminf .. limsup] de tipo : nombre_array
```

nombre_array	nombre válido del array
liminf..limsup	límites inferior y superior del rango del array
tipo	tipo de datos de los elementos del array: entero, real, carácter

```
tipo
array[1..10] de carácter : NOMBRES
var
NOMBRES : N
```

significa que NOMBRES es un array (vector) unidimensional de diez elementos (1 a 10) de tipo carácter.

```
tipo
array['A'..'Z'] de real : LISTA
var
LISTA : L
```

representa un vector cuyos subíndices son A, B, ... y cuyos elementos son de tipo real.

I.E.T

```

tipo
  array[0..100] de entero : NUMERO
var
  NUMERO:NU

```

Tipos de datos y sus operaciones

Sintaxis y uso de los tipos

NUMERO es un vector cuyos subíndices van de 0 a 100 y de tipo entero.

Las operaciones que analizaremos en esta sección serán: *asignación, lectura/escritura, recorrido y actualización*, dejando por su especial relevancia como tema exclusivo de un capítulo la *ordenación o clasificación y búsqueda*.

Y

7.3.1. Asignación

La asignación de valores a un elemento del vector se realizará con la instrucción de asignación:

```
A[29] ← 5      asigna el valor 5 al elemento 20 del vector A
```

Si se desea asignar valores a todos los elementos de un vector, se debe recurrir a estructuras repetitivas (**desde, mientras o repetir**) e incluso selectivas (**si-entonces, segun**).

```
leer(A[i])
```

Operaciones

asignación

operaciones

variables

funciones

procedimientos

bloques

etc

Si se introducen los valores 5, 7, 8, 14 y 12 mediante asignaciones

```

A[1] ← 5
A[2] ← 7
A[3] ← 8
A[4] ← 14
A[5] ← 12

```

El ejemplo anterior ha asignado diferentes valores a cada elemento del vector A; si se desea dar el mismo valor a todos los elementos, la notación algorítmica se simplifica con el formato:

```

desde i = 1 hasta 5 hacer
  A[i] ← 8
fin_desde

```

→ i desde

1

hasta 5

donde A[i] tomará los valores numéricos

A[1] = 8, A[2] = 8, ..., A[5] = 8

Otro ejemplo

Los ejemplos

Se puede utilizar también la notación

A ← 8

para indicar la asignación de un mismo valor a cada elemento de un vector A. Esta notación se considerará con mucho cuidado para evitar confusión con posibles variables simples numéricas de igual nombre (A).

7.3.2. Lectura/escritura de datos

La lectura/escritura de datos en *arrays* u operaciones de entrada/salida normalmente se realizan con estructuras repetitivas, aunque puede también hacerse con estructuras selectivas. Las instrucciones simples de lectura/escritura se representarán como

leer(V[5]) leer el elemento V[5] del vector V

7.3.3. Acceso secuencial al vector (recorrido)

Se puede acceder a los elementos de un vector para introducir datos (*escribir*) en él o bien para visualizar su contenido (*leer*). A la operación de efectuar una acción general sobre todos los elementos de un vector se la denomina *recorrido* del vector. Estas operaciones se realizan utilizando estructuras repetitivas, cuyas variables de control (por ejemplo, I) se utilizan como subíndices del vector (por ejemplo, S[I]). El incremento del contador del bucle producirá el tratamiento sucesivo de los elementos del vector.

Ejemplo 7.1

Lectura de veinte valores enteros de un vector denominado F.

Procedimiento 1

```
algoritmo leer_vector
  tipo
    array[1..20] de entero : FINAL
  var
    FINAL : F
  inicio
    desde i ← 1 hasta 20 hacer
      leer(F[i])
    fin_desde
  fin
```

La lectura de veinte valores sucesivos desde el teclado rellenará de valores el vector F, comenzando con el elemento F[1] y terminando en F[20]. Si se cambian los límites inferior y superior (por ejemplo, 5 y 10), el bucle de lectura sería

```
desde i ← 5 hasta 10 hacer
  leer(F[i])
fin_desde
```

Procedimiento 2

Los elementos del vector se pueden leer también con bucles **mientras** o **repetir**.

i ← 1 mientras i <= 20 hacer leer(F[i]) i ← i+1 fin_mientras	o bien	i ← 1 repetir hasta que i > 20
--	--------	--------------------------------------

La salida o escritura de vectores se representa de un modo similar. La estructura **desde**

```
desde i ← 1 hasta i ← 20 hacer
    escribir(F[i])
fin_desde
```

visualiza todo el vector completo (un elemento en cada línea independiente).

Ejemplo 7.2

Este ejemplo procesa un array PUNTOS, realizando las siguientes operaciones: a) lectura del array, b) cálculo de la suma de los valores del array, c) cálculo de la media de los valores.

El array lo denominaremos PUNTOS; el límite superior del rango lo introduciremos por teclado y el límite inferior lo consideraremos 1.

```
algoritmo media_puntos
const
    LIMITE = 40
tipo
    array[1..LIMITE] de real : PUNTUACION
var
    PUNTUACION : PUNTOS
    real : suma, media
    entero : i
inicio
    suma ← 0
    escribir('Datos del array')
    desde i ← 1 hasta LIMITE hacer
        leer(PUNTOS[i])
        suma ← suma+PUNTOS[i]
    fin_desde
    media ← suma/LIMITE
    escribir('La media es', media)
fin
```

Se podría ampliar el ejemplo, en el sentido de visualizar los elementos del array, cuyo valor es superior a la media. Mediante una estructura **desde** se podría realizar la operación, añadiéndole al algoritmo anterior.

```
escribir('Elementos del array superior a la media')
desde i ← 1 hasta LIMITE hacer
    si PUNTOS[i] > media entonces
        escribir(PUNTOS[i])
    fin_si
fin_desde
```

Ejemplo 7.3

Calcular la media de las estaturas de una clase. Deducir cuántos son más altos que la media y cuántos son más bajos que dicha media.

Solución**Tabla de variables**

<i>n</i>	número de estudiantes de la clase	: entera	declaracion
<i>H[1]...H[n]</i>	estatura de los <i>n</i> alumnos	: real	declaracion
<i>i</i>	contador de alumnos	: entera	
MEDIA	media de estaturas	: real	
ALTOS	alumnos de estatura mayor que la media	: entera	
BAJOS	alumnos de estatura menor que la media	: entera	
SUMA	totalizador de estaturas	: real	se

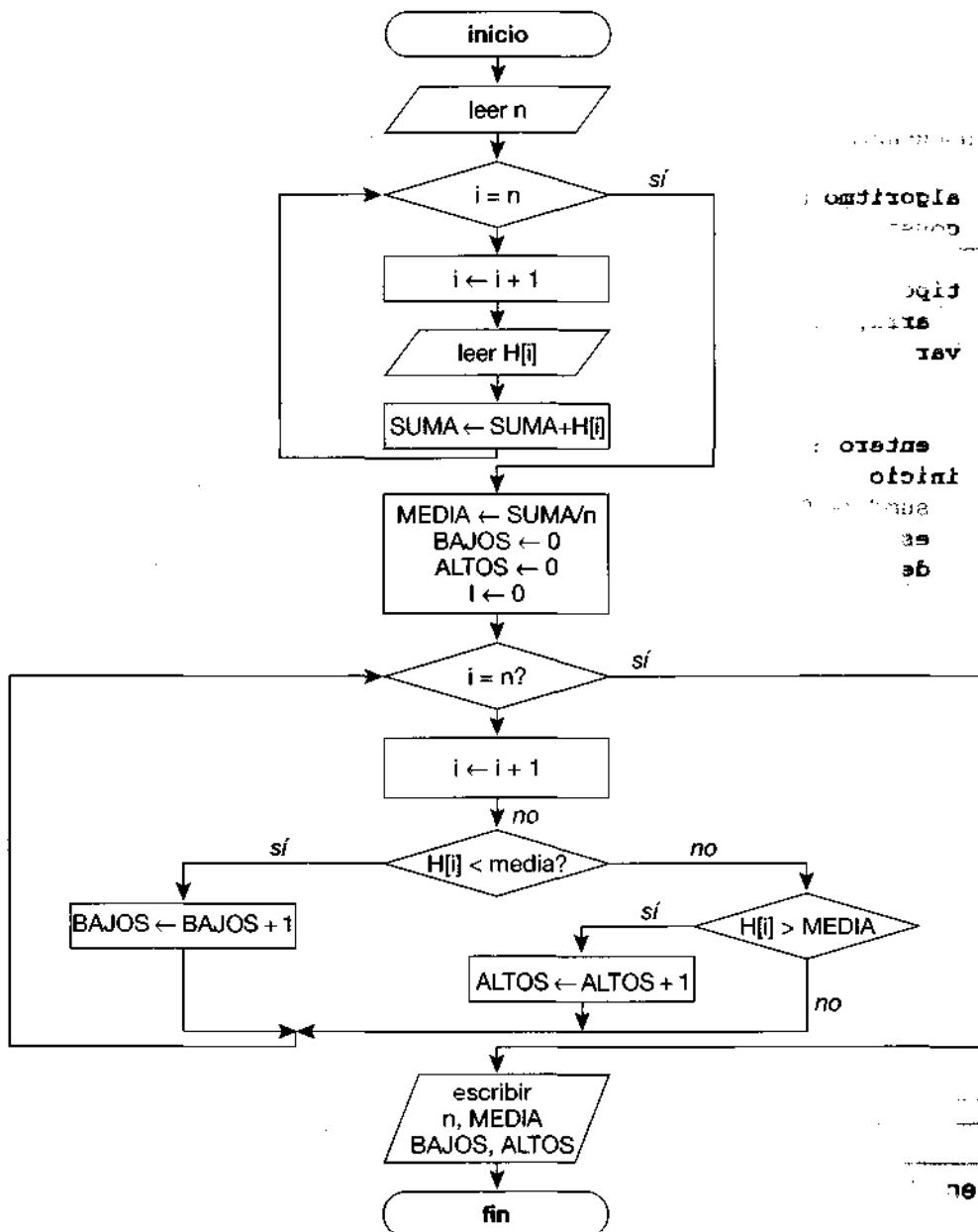


Figura 7.2. Diagrama de flujo para el cálculo de la estatura media de una clase.

7.3.4. Actualización de un vector

La operación de actualizar un vector puede constar a su vez de tres operaciones elementales:

<i>añadir</i>	elementos
<i>insertar</i>	elementos
<i>borrar</i>	elementos

Se denomina *añadir datos* a un vector la operación de añadir un nuevo elemento al final del vector. La única condición necesaria para esta operación consistirá en la comprobación de espacio de memoria suficiente para el nuevo vector; dicho de otro modo, que el vector no contenga todos los elementos con que fue definido al principio del programa.

Ejemplo 7.4

Un array TOTAL se ha dimensionado a seis elementos, pero sólo se le han asignado cuatro valores a los elementos TOTAL[1], TOTAL[2], TOTAL[3] y TOTAL[4]. Se podrán añadir dos elementos más con una simple acción de asignación.

```
TOTAL[5] ← 14
TOTAL[6] ← 12
```

La operación de *insertar un elemento* consiste en introducir dicho elemento en el interior del vector. En este caso se necesita un desplazamiento previo hacia abajo para colocar el elemento nuevo en su posición relativa.

Ejemplo 7.5

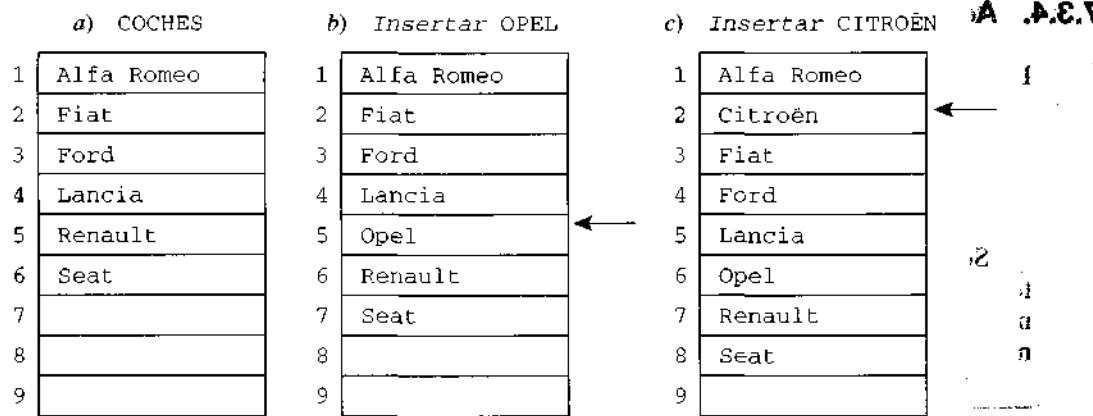
Se tiene un array COCHES² de nueve elementos que contiene siete marcas de automóviles en orden alfabético y se desea insertar dos nuevas marcas: OPEL y CITROËN.

Como Opel está comprendido entre Lancia y Renault, se deberán desplazar hacia abajo los elementos 5 y 6, que pasarán a ocupar la posición relativa 6 y 7. Posteriormente debe realizarse la operación con Citroën, que ocupará la posición 2.

El algoritmo que realiza esta operación para un vector de *n* elementos es el siguiente, suponiendo que haya espacio suficiente en el vector.

1. //Calcular la posición ocupada por el elemento a insertar (por ejemplo, P)
2. //Inicializar contador de inserciones i ← n
3. **mientras** i >= P **hacer**
 - //transferir el elemento actual i-ésimo hacia abajo, a la posición i+1
 - COCHES[i+1] ← COCHES[i]
 - //decrementar contador
 - i ← i-1**fin_mientras**
4. //insertar el elemento en la posición P
- COCHES[P] ← 'nuevo elemento'
5. //actualizar el contador de elementos del vector
6. n ← n+1
7. **fin**

² En Latinoamérica, su término equivalente es CARRO o AUTO.



Si se deseara realizar más inserciones, habría que incluir una estructura de decisión **si-entonces** para preguntar si se van a realizar más inserciones.

La operación de borrar un elemento al final del vector no presenta ningún problema; el borrado de un elemento del interior del vector provoca el movimiento hacia arriba de los elementos inferiores a él para reorganizar el vector.

El algoritmo de borrado del elemento *j*-ésimo del vector COCHES es el siguiente:

```

algoritmo borrado
inicio
  //se utilizará una variable auxiliar -AUX- que contendrá el valor
  //del elemento que se desea borrar
  AUX ← COCHES[j]
  desde i ← j hasta N-1 hacer
    //llevar elemento j+1 hacia arriba
    COCHES[i] ← COCHES[i+1]
  fin_desde
  //actualizar contador de elementos
  //ahora tendrá un elemento menos, N-1
  N ← N-1
fin

```

7.4. ARRAYS DE VARIAS DIMENSIONES

Los vectores examinados hasta ahora se denominan arrays unidimensionales y en ellos cada elemento se define o referencia por un índice o subíndice. Estos vectores son elementos de datos escritos en una secuencia. Sin embargo, existen grupos de datos que son representados mejor en forma de tabla o matriz con dos o más subíndices. Ejemplos típicos de tablas o matrices son: tablas de distancias kilométricas entre ciudades, cuadros horarios de trenes o aviones, informes de ventas periódicas (mes/unidades vendidas o bien mes/ventas totales), etc. Se pueden definir *tablas* o *matrices* como *arrays multidimensionales*, cuyos elementos se pueden referenciar por dos, tres o más subíndices. Los *arrays* no unidimensionales los dividiremos en dos grandes grupos:

arrays bidimensionales

(2 dimensiones)

arrays multidimensionales

(3 o más dimensiones)

7.4.1. Arrays bidimensionales (tablas/matrices)

El *array bidimensional* se puede considerar como un vector de vectores. Es, por consiguiente, un conjunto de elementos, todos del mismo tipo, en el cual el orden de los componentes es significativo y en el que se necesita especificar dos subíndices para poder identificar cada elemento del *array*.

Si se visualiza un *array unidimensional*, se puede considerar como una columna de datos; un *array bidimensional* es un grupo de columnas, como se ilustra en la Figura 7.3.

El diagrama representa una tabla o matriz de treinta elementos (5×6) con 5 filas y 6 columnas. Como en un vector de treinta elementos, cada uno de ellos tiene el mismo nombre. Sin embargo, un subíndice no es suficiente para especificar un elemento de un *array bidimensional*; por ejemplo, si el nombre del *array* es M, no se puede indicar M[3], ya que no sabemos si es el tercer elemento de la primera fila o de la primera columna. Para evitar la ambigüedad, los elementos de un *array bidimensional* se refencian con dos subíndices: el primer subíndice se refiere a la *fila* y el segundo subíndice se refiere a la *columna*. Por consiguiente, M[2, 3] se refiere al elemento de la segunda fila, tercera columna. En nuestra tabla ejemplo M[2, 3] contiene el valor 18.

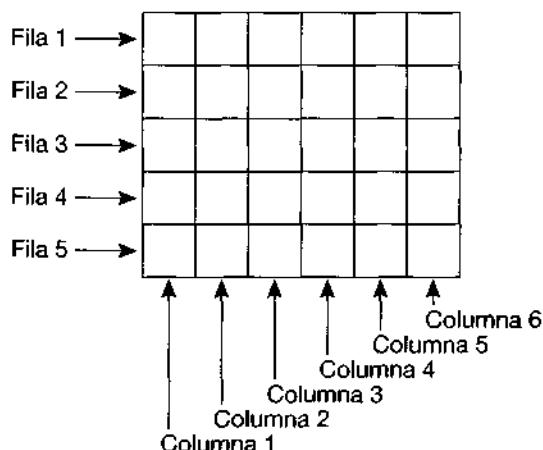


Figura 7.3. Array bidimensional.

Un *array bidimensional* M, también denominado *matriz* (términos matemáticos) o *tabla* (términos financieros), se considera que tiene dos dimensiones (una dimensión por cada subíndice) y necesita un valor para cada subíndice para poder identificar un elemento individual. En notación estándar, normalmente el primer subíndice se refiere a la fila del *array*, mientras que el segundo subíndice se refiere a la columna del *array*. Es decir, B[I, J] es el elemento de B que ocupa la I^a fila y la J^a columna, como se indica en la Figura 7.4.

	1	2	3	4	...	J	...	N
1								
2								
...								
I						B[I, J]		
...								
M								

Figura 7.4. Elemento B[I, J] del array B.

El elemento $B[I, J]$ también se puede representar por $B[I, J]$. Más formalmente en notación algorítmica, el array B con elementos del tipo T (numéricos, alfanuméricos, etc.) con *subíndices fila* que varían en el rango de 1 a M y *subíndices columna* en el rango de 1 a N es

$$B(1:M, 1:N) = \{B[I, J]\}$$

donde $I = 1, \dots, M$ o bien $1 \leq I \leq M$
 $J = 1, \dots, N$ $1 \leq J \leq N$
cada elemento $B[I, J]$ es de tipo T .

El array B se dice que tiene M por N elementos. Existen N elementos en cada fila y M elementos en cada columna ($M \times N$).

Los arrays de dos dimensiones son muy frecuentes: las calificaciones de los estudiantes de una clase se almacenan en una tabla NOTAS de dimensiones NOTAS[20, 5], donde 20 es el número de alumnos y 5 el número de asignaturas. El valor del subíndice I debe estar entre 1 y 20, y el de J entre 1 y 5. Los subíndices pueden ser variables o expresiones numéricas, NOTAS($M, 4$) y en ellos el subíndice fila irá de 1 a M y el de columnas de 1 a N .

En general, se considera que un array bidimensional comienza sus subíndices en 0 o en 1 (según el lenguaje de programación, 0 en el lenguaje C, 1 en FORTRAN), pero pueden tener límites seleccionados por el usuario durante la codificación del algoritmo. En general, el array bidimensional B con su primer subíndice, variando desde un límite inferior L (inferior, *low*) a un límite superior U (superior, *up*). En notación algorítmica

$$B(L1:U1, L2:U2) = \{B[I, J]\}$$

donde $L1 \leq I \leq U1$
 $L2 \leq J \leq U2$
cada elemento $B[I, J]$ es del tipo T .

El número de elementos de una fila de B es $U2-L2+1$ y el número de elementos en una columna de B es $U1-L1+1$. Por consiguiente, el número total de elementos del array B es $(U2-L2+1) * (U1-L1+1)$.

Ejemplo 7.6

La matriz T representa una tabla de notaciones de saltos de altura (primer salto), donde las filas representan el nombre del atleta y las columnas las diferentes alturas saltadas por el atleta. Los símbolos almacenados en la tabla son: x, salto válido; 0, salto nulo o no intentado.

Fila \ Columna T	2.00	2.10	2.20	2.30	2.35	2.40
García	x	0	x	x	x	0
Pérez	0	x	x	0	x	0
Gil	0	0	0	0	0	0
Mortimer	0	0	0	x	x	x

Ejemplo 7.7

Un ejemplo típico de un array bidimensional es un tablero de ajedrez. Se puede representar cada posición o casilla del tablero mediante un array, en el que cada elemento es una casilla y en el que su valor será un código representativo de cada figura del juego.

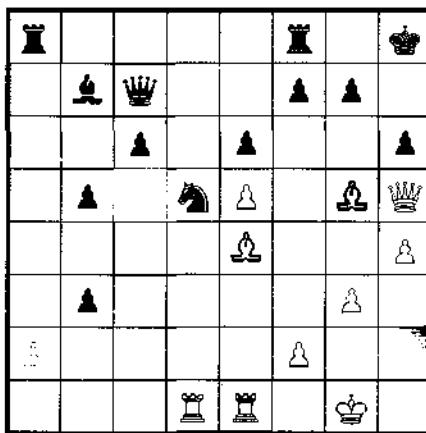


Figura 7.5. Array típico, «tablero de ajedrez».

Los diferentes elementos serán

<code>elemento[i, j] = 0</code>	si no hay nada en la casilla $[i, j]$
<code>elemento[i, j] = 1</code>	si el cuadro (casilla) contiene un peón blanco
<code>elemento[i, j] = 2</code>	un caballo blanco
<code>elemento[i, j] = 3</code>	un alfil blanco
<code>elemento[i, j] = 4</code>	una torre blanca
<code>elemento[i, j] = 5</code>	una reina blanca
<code>elemento[i, j] = 6</code>	un rey blanco

y los correspondientes números, negativos para las piezas negras.

Ejemplo 7.8

Supongamos se dispone de un mapa de ferrocarriles y los nombres de las estaciones (ciudades) están en un vector denominado 'ciudad'. El array `f` puede tener los siguientes valores:

<code>f[i, j] = 1</code>	si existe enlace entre las ciudades i y j , <code>ciudad[i]</code> y <code>ciudad[j]</code>
<code>f[i, j] = 0</code>	no existe enlace

NOTA

El array `f` resume la información de la estructura de la red de enlaces.

7.5. ARRAYS MULTIDIMENSIONALES

Un *array* puede ser definido de tres dimensiones, cuatro dimensiones, hasta de *n-dimensiones*. Los conceptos de rango de subíndices y número de elementos se pueden ampliar directamente desde *arrays* de una y dos dimensiones a estos *arrays* de orden más alto. En general, un *array* de *n*-dimensiones requiere que los valores de los *n* subíndices puedan ser especificados a fin de identificar un elemento individual del *array*. Si cada componente de un *array* tiene *n* subíndices, el *array* se dice que es sólo de *n-dimensiones*. El *array* A de *n*-dimensiones se puede identificar como

$$A(L_1:U_1, L_2:U_2, \dots, L_n:U_n)$$

y un elemento individual del *array* se puede especificar por

$$A(I_1, I_2, \dots, I_n)$$

donde cada subíndice I_k está dentro de los límites adecuados

$$L_k \leq I_k \leq U_k \text{ donde } k = 1, 2, \dots, n$$

El número total de elementos de un *array* A es

$$\prod (U_k - L_k + 1) \quad (\text{símbolo del producto})$$

que se puede escribir alternativamente como

$$(U_1 - L_1 + 1) * (U_2 - L_2 + 1) * \dots * (U_n - L_n + 1)$$

Si los límites inferiores comienzan en 1, el *array* se representaría por

$$A(K_1, K_2, \dots, K_n) \quad \text{o bien} \quad A_{k_1, k_2, \dots, k_n}$$

donde

$$1 \leq K_1 \leq S_1$$

$$1 \leq K_2 \leq S_2$$

$$\vdots$$

$$1 \leq K_n \leq S_n$$

Ejemplo 7.9

Un *array* de tres dimensiones puede ser uno que contenga los datos relativos al número de estudiantes de la universidad ALFA de acuerdo a los siguientes criterios:

- cursos (primerº a quinto),
- sexo (varón/hembra),
- diez facultades.

El *array* ALFA puede ser de dimensiones 5 por 2 por 10 (alternativamente $10 \times 5 \times 2$ o $10 \times 2 \times 5$, $2 \times 5 \times 10$, etc.). La Figura 7.6 representa el *array* ALFA.

El valor de elemento $ALFA[I, J, K]$ es el número de estudiantes del curso I de sexo J de la facultad K. Para ser válido I debe ser 1, 2, 3, 4 o 5; J debe ser 1 o 2; K debe estar comprendida entre 1 y 10 inclusive.

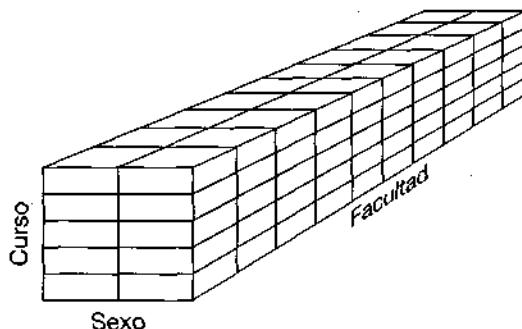


Figura 7.6. Array de tres dimensiones.

Ejemplo 7.10

Otro array de tres dimensiones puede ser PASAJE que representa el estado actual del sistema de reserva de una línea aérea, donde

$i = 1, 2, \dots, 10$
 $j = 1, 2, \dots, 60$
 $k = 1, 2, \dots, 12$

representa el número de vuelo
 representa la fila del avión
 representa el asiento dentro de la fila

Entonces

$\text{pasaje}[i, j, k] = 0$ asiento libre
 $\text{pasaje}[i, j, k] = 1$ asiento ocupado

7.6. ALMACENAMIENTO DE ARRAYS EN MEMORIA

Las representaciones gráficas de los diferentes *arrays* se recogen en la Figura 7.7. Debido a la importancia de los *arrays*, casi todos los lenguajes de programación de alto nivel proporcionan medios eficaces para almacenar y acceder a los elementos de los *arrays*, de modo que el programador no tenga que preocuparse sobre los detalles específicos de almacenamiento. Sin embargo, el almacenamiento en la computadora está dispuesto fundamentalmente en secuencia contigua, de modo que cada acceso a una matriz o tabla la máquina debe realizar la tarea de convertir la posición dentro del *array* en una posición perteneciente a una línea.

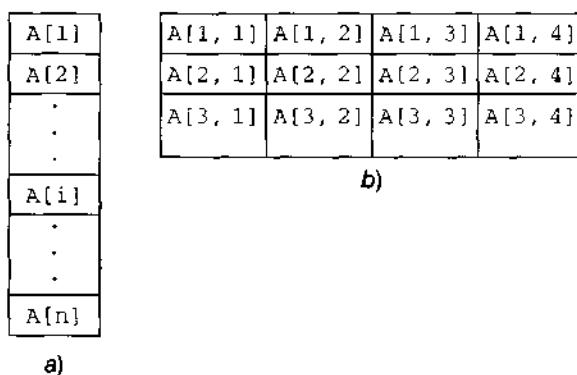


Figura 7.7. Arrays de una y dos dimensiones.

7.6.1. Almacenamiento de un vector

El almacenamiento de un vector en memoria se realiza en celdas o posiciones secuenciales. Así, en el caso de un vector A con un subíndice de rango 1 a n,

Posición B	A[1]
Posición B+1	A[2]
.	
.	A[3]
.	.
	A[i]
.	.
.	
Posición B+n-1	A[n]

Si cada elemento del *array* ocupa S bytes (1 byte = 8 bits) y B es la dirección inicial de la memoria central de la computadora —*posición o dirección base*—, la dirección inicial del elemento i-ésimo sería:

$$B + (I-1)*S$$

NOTA

Si el límite inferior no es igual a 1, considérese el *array* declarado como N(4:10); la dirección inicial de N(6) es $B+(6-4)*S$.

En general, el elemento N(I) de un *array* definido como N(L:U) tiene la dirección inicial

$$B + (I-L)*S$$

7.6.2. Almacenamiento de arrays multidimensionales

Debido a que la memoria de la computadora es lineal, un *array* multidimensional debe estar linealizado para su disposición en el almacenamiento. Los lenguajes de programación pueden almacenar los *arrays* en memoria de dos formas: *orden de fila mayor* y *orden de columna mayor*.

El medio más natural en que se leen y almacenan los *arrays* en la mayoría de los compiladores es el denominado *orden de fila mayor* (véase Figura 7.8). Por ejemplo, si un *array* es B[1:2, 1:3], el orden de los elementos en la memoria es:

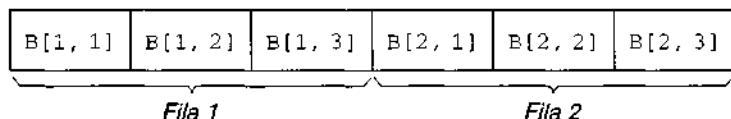


Figura 7.8. Orden de fila mayor.

C, COBOL y Pascal *almacenar los elementos por filas*.
FORTRAN emplea el *orden de columna mayor* en el que las entradas de la primera fila vienen primero.

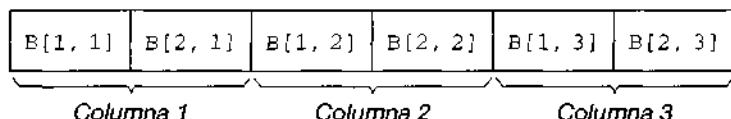


Figura 7.9. Orden de columna mayor.

De modo general, el compilador del lenguaje de alto nivel debe ser capaz de calcular con un índice $[i, j]$ la posición del elemento correspondiente.

En un *array* en orden de fila mayor, cuyos subíndices máximos sean m y n (m , filas; n , columnas), la posición p del elemento $[i, j]$ con relación al primer elemento es

$$p = n(i-1) + j$$

Para calcular la dirección real del elemento $[i, j]$ se añade p a la posición del primer elemento y se resta 1. La representación gráfica del almacenamiento de una tabla o matriz $B[2, 4]$ y $C[2, 4]$.

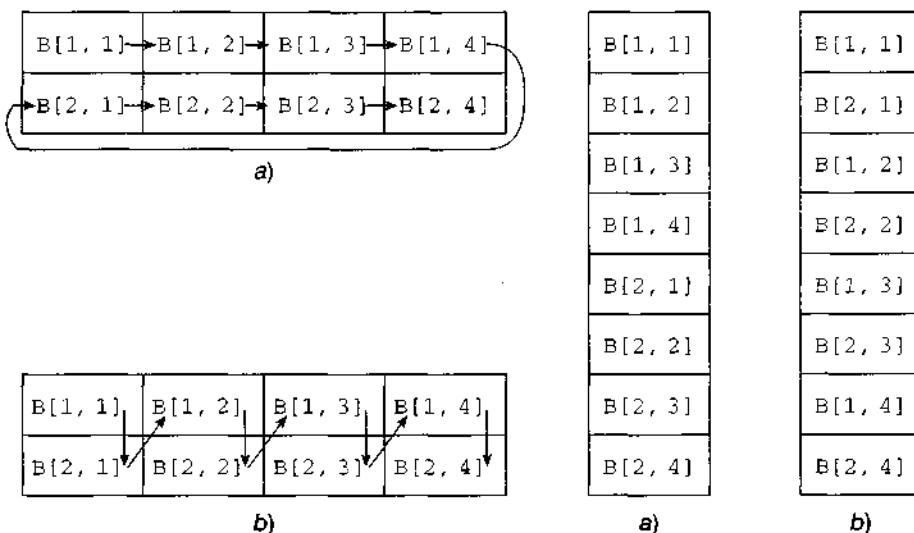


Figura 7.10. Almacenamiento de una matriz: a) por filas, b) por columnas.

En el caso de un *array* de tres dimensiones, supongamos un *array tridimensional* $A[1:2, 1:4, 1:3]$. La Figura 7.11 representa el *array* A y su almacenamiento en memoria.

En orden a determinar si es más ventajoso almacenar un *array* en orden de columna mayor o en orden de fila mayor, es necesario conocer en qué orden se referencian los elementos del *array*. De hecho, los lenguajes de programación no le dan opción al programador para que elija una técnica de almacenamiento.

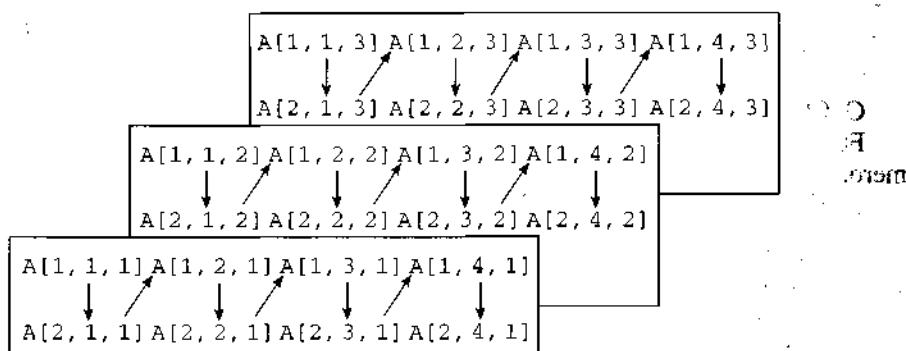


Figura 7.11. Almacenamiento de una matriz $A[2, 4, 3]$ por columnas.

Consideremos un ejemplo del cálculo del valor medio de los elementos de un *array* A de 50 por 300 elementos, $A[50, 300]$. Los algoritmos de almacenamiento respectivos serán:

Almacenamiento por columna mayor

```
total ← 0
desde j ← 1 hasta 300 hacer
    desde i ← 1 hasta 50 hacer
        total ← total+a[i, j]
    fin_desde
fin_deede
media ← total/(300*50)
```

Almacenamiento por fila mayor

```
total ← 0
desde i ← 1 hasta 50 hacer
    desde j ← 1 hasta 300 hacer
        total ← total+a[i, j]
    fin_desde
fin_deede
media ← total/(300*50)
```

7.7. ESTRUCTURAS VERSUS REGISTROS

Un *array* permite el acceso a una lista o una tabla de datos del mismo tipo de datos utilizando un único nombre de variable. En ocasiones, sin embargo, se desea almacenar información de diferentes tipos, tales como un nombre de cadena, un número de código entero y un precio de tipo real (coma flotante) juntos en una única estructura. Una estructura que almacena diferentes tipos de datos bajo una misma variable se denomina *registro*.

En POO² el almacenamiento de información de diferentes tipos con un único nombre suele efectuarse en clases. No obstante, las clases son tipos referencia, esto significa que a los objetos de la cla-

² Programación orientada a objetos.

se se accede mediante una referencia. Sin embargo, en muchas ocasiones se requiere el uso de tipos valor. Las variables de un tipo valor contienen directamente los datos, mientras que las variables de tipos referencia almacenan una referencia al lugar donde se encuentran almacenados sus datos. El acceso a los objetos a través de referencia añade tareas y tiempos suplementarios y también consume espacio. En el caso de pequeños objetos este espacio extra puede ser significativo. Algunos lenguajes de programación como C y los orientados a objetos como C++, C#, ofrecen el tipo estructura para resolver estos inconvenientes. Una *estructura* es similar a una clase en orientación a objetos e igual a un registro en lenguajes estructurados como C pero es un tipo valor en lugar de un tipo referencia.

7.7.1. Registros

Un registro en Pascal es similar a una estructura en C y aunque en otros lenguajes como C# y C++ las estructuras pueden actuar como clases, en este capítulo restringiremos su definición al puro registro contenedor de diferentes tipos de datos. Un registro se declara con la palabra reservada **estructura** (**struct**, en inglés) o **registro** y se declara utilizando los mismos pasos necesarios para utilizar cualquier variable. Primero, se debe declarar el registro y a continuación se asignan valores a los miembros o elementos individuales del registro o estructura.

Sintaxis

```
estructura: nombre_clase
    tipo_1: campo1
    tipo_2: campo2
    ...
fin_structura
```

```
registro: nombre_tipo
    tipo_1: campo1
    tipo_2: campo2
    ...
fin_registro
```

Ejemplo

```
estructura: fechaNacimiento
    entero: mes // mes de nacimiento
    entero: dia // día de nacimiento
    entero: año // año de nacimiento
Fin_structura
```

La declaración anterior reserva almacenamiento para los elementos de datos individuales denominados *campos* o *miembros* de la estructura. En el caso de fecha, la estructura consta de tres campos día, mes y año relativos a una fecha de nacimiento o a una fecha en sentido general. El acceso a los miembros de la estructura se realiza con el operador punto y con la siguiente sintaxis

Nombre_structura.miembro

Así *fechaNacimiento.mes* se refiere al miembro mes de la estructura fecha, y *fechaNacimiento.dia* se refiere al día de nacimiento de una persona. Un tipo de dato estructura más general podría ser Fecha y que sirviera para cualquier dato aplicable a cualquier aplicación (fecha de nacimiento, fecha de un examen, fecha de comienzo de clases, etc.).

```
estructura: Fecha
    entero: mes
    entero: dia
    entero: año
fin_structura
```

Declaración de tipos estructura

Una vez definido un tipo estructura se pueden declarar variables de ese tipo al igual que se hace con cualquier otro tipo de datos. Por ejemplo, la sentencia de definición

```
Fecha Cumpleaños, delDia
```

reserva almacenamiento para dos variables llamadas Cumpleaños y delDia, respectivamente. Cada una de estas estructuras individuales tiene el mismo formato que el declarado en la clase Fecha.

Los miembros de una estructura no están restringidos a tipos de datos enteros sino que pueden ser cualquier tipo de dato válido del lenguaje. Por ejemplo, consideremos un registro de un empleado de una empresa que contase de los siguientes miembros:

```
estructura Empleado
    Cadena: nombre
    entero: idNúmero
    real: Salario
    Fecha: FechaNacimiento
    entero: Antigüedad
fin_structura
```

Obsérvese que en la declaración de la estructura Empleado, el miembro Fecha es un nombre de un tipo estructura previamente definido. El acceso individual a los miembros individuales del tipo estructura de la clase Empleado se realiza mediante dos operadores punto, de la forma siguiente:

```
Empleado.Fecha.Dia
```

y se refiere a la variable Dia de la estructura Fecha de la estructura Empleado.

Estructuras de datos homogéneas y heterogéneas

Los registros (estructuras) y los arrays son tipos de datos estructurados. La diferencia entre estos dos tipos de estructuras de datos son los tipos de elementos que ellos contiene. Un array es una estructura de datos homogénea, que significa que cada uno de sus componentes deben ser del mismo tipo. Un registro es una estructura de datos heterogénea, que significa que cada uno de sus componentes pueden ser de tipos de datos diferentes. Por consiguiente, un array de registros es una estructura de datos cuyos elementos son de los mismos tipos heterogéneos.

7.8. ARRAYS DE ESTRUCTURAS

La potencia real de una estructura o registro se manifiesta en toda su expresión cuando la misma estructura se utiliza para listas de datos. Por ejemplo, supongamos que se deben procesar los datos de la tabla de la Figura 7.12.

Un sistema podría ser el siguiente: Almacenar los números de empleado en un array de enteros los nombres en un array de cadenas de caracteres y los salarios en un array de números reales. Al organizar los datos de esta forma, cada columna de la Figura 7.13 se considera como una lista independiente que se almacena en su propio array. La correspondencia entre elementos de cada empleado individual se mantiene almacenando los datos de un empleado en la misma posición de cada array.

La separación de cada lista completa en tres arrays individuales no es muy eficiente, ya que todos los datos relativos a un empleado se organizan juntos en un registro como se muestra en la Figura 7.13. Utilizando una estructura, se mantiene la integridad de los datos de la organización y bastará un pro-

Número de empleado	Nombre del empleado	Salario
97005	Mackoy, José Luis	1.500
95758	Mortimer, Juan	1.768
87124	Rodríguez, Manuel	2.456
67005	Carrigan, Luis José	3.125
20001	Mackena, Luis Miguel	2.156
20020	García de la Cruz, Heracio	1.990
99002	Mackoy, María Victoria	2.450
20012	González, Yiceth	4.780
21001	González, Rina	3.590
97005	Rodríguez, Concha	3.574

Figura 7.12. Lista de datos.

grama que maneje los registros para poder ser manipulados con eficacia. La declaración de un array de estructuras es similar a la declaración de un array de cualquier otro tipo de variable. En consecuencia, en el caso del archivo de empleados de la empresa se puede declarar el array de empleado con el nombre Empleado y el registro o estructura lo denominamos RegistroNomina

```
estructura: RegistroNomina
    entero: NumEmpleado
    cadena[30]: Nombre
    real: Salario
fin_structura
```

Se puede declarar un array de estructuras RegistroNomina que permite representar toda la tabla anterior

```
array [1..10] de RegistroNomina : Empleado
```

La sentencia anterior construye un array de diez elementos Empleado, cada uno de los cuales es una estructura de datos de tipo RegistroNomina que representa a un empleado de la empresa Aguas de Sierra Mágina. Obsérvese que la creación de un array de diez estructuras tiene el mismo formato que cualquier otro array. Por ejemplo, la creación de un array de diez enteros denominado Empleado requiere la declaración

```
array [1..10] de entero : Empleado
```

En realidad la lista de datos de empleado se ha representado mediante una lista de registros como se mostraba en la Figura 7.13.

Número de empleado	Nombre del empleado	Salario
97005	Mackoy, José Luis	1.500
95758	Mortimer, Juan	1.768
87124	Rodríguez, Manuel	2.456
67005	Carrigan, Luis José	3.125
20001	Mackena, Luis Miguel	2.156
20020	García de la Cruz, Heracio	1.990
99002	Mackoy, María Victoria	2.450
20012	González, Yiceth	4.780
21001	Verástegui, Rina	3.590
97005	Collado, Concha	3.574

Figura 7.13. Lista de registros.

ACTIVIDADES DE PROGRAMACIÓN RESUELTAS

- 7.1. Escribir un algoritmo que permita calcular el cuadrado de los cien primeros números enteros y a continuación escribir una tabla que contenga dichos cien números cuadrados.

Solución

El problema consta de dos partes:

1. Cálculo de los cien primeros números enteros y sus cuadrados.
2. Diseño de una tabla T, T(1), T(2), ..., T(100) que contiene los siguientes valores:

$$T(1) = 1 \cdot 1 = 1$$

$$T(2) = 2 \cdot 2 = 4$$

$$T(3) = 3 \cdot 3 = 9$$

...

El algoritmo se puede construir con estructuras de decisión o alternativas, o bien con estructuras repetitivas. En nuestro caso utilizaremos una estructura repetitiva **desde**.

```

algoritmo cuadrados
  tipo
    array[1..100] de entero : tabla
  var
    tabla : T
    entero : I, C
  inicio
    desde I ← 1 hasta 100 hacer
      C ← I*I
      escribir(I, C)
    fin_desde
    desde I ← 1 hasta 100 hacer
      T[I] ← I*I
      escribir(T[I])
    fin_desde
  fin

```

- 7.2. Se tienen N temperaturas. Se desea calcular su media y determinar entre todas ellas cuáles son superiores o iguales a esa media.

Solución

Análisis

En un primer momento se leen los datos y se almacenan en un vector (array unidimensional) TEMP(1:N).

A continuación se van realizando las sumas sucesivas a fin de obtener la media.

Por último, con un bucle de lectura de la tabla se va comparando cada elemento de la misma con la media y luego, mediante un contador, se calcula el número de temperaturas igual o superior a la media.

Tabla de variables

N	Número de elementos del vector o tabla.
TEMP	Vector o tabla de temperatura.
SUMA	Sumas sucesivas de las temperaturas.
MEDIA	Media de la tabla.
C	Contador de temperaturas \geq MEDIA.

Pseudocódigo

```

algoritmo temperaturas
const
    N = 100
tipo
    array[1..N] de real : temperatura
var
    temperatura: Temp
    entero : I, C
    real : suma, media
inicio
    suma ← 0
    media ← 0
    C ← 0
    desde I ← 1 hasta N hacer
        leer(Temp[I])
        suma ← suma+Temp[I]
    fin_desde
    media ← suma/N
    para I ← 1 hasta N hacer
        si Temp[I] >= media entonces
            C ← C+1
            escribir(Temp[I])
        fin_si
    fin_para
    escribir('La media es:', media)
    escribir('El total de temperaturas >=', media, 'es:', C)
fin

```

7.3. Escribir el algoritmo que permita sumar el número de elementos positivos y el de negativos de una tabla T.

Solución

Sea una tabla T de dimensiones M, N leídas desde el teclado.

Tabla de variables

I, J, M, N:	entero
SP:	real
SN:	real

Pseudocódigo

```

algoritmo suma_resta
const
    M = 50
    N = 20
tipo
    array[1..M, 1..N] de real : Tabla

```

```

var
    Tabla : T
    entero : I, J
    real : SP, SN
inicio
    SP ← 0
    SN ← 0
    desde I ← 1 hasta M hacer
        desde J ← 1 hasta N hacer
            si T[I, J] > 0 entonces
                SP ← SP+T[I, J]
            si_no
                SN ← SN+T[I, J]
            fin_si
        fin_desde
    fin_desde
    escribir('Suma de positivos', SP, 'de negativos', SN)
fin

```

7.4. Inicializar una matriz de dos dimensiones con un valor constante dado K.

Solución

Análisis

El algoritmo debe tratar de asignar la constante K a todos los elementos de la matriz A[M, N].

$$A[1, 1] = K \quad A[1, 2] = K \dots A[1, N] = K$$

.

$$A[M, 1] = K \quad A[M, 2] = K \dots A[M, N] = K$$

Dado que es una matriz de dos dimensiones, se necesitan dos bucles anidados para la lectura.

Pseudocódigo

```

algoritmo inicializa_matriz
inicio
    desde I ← 1 hasta M hacer
        desde J ← 1 hasta N hacer
            A[I, J] ← K
        fin_desde
    fin_desde
fin

```

7.5. Realizar la suma de dos matrices bidimensionales.

Solución

Análisis

Las matrices A[I, J], B[I, J] para que se puedan sumar deben tener las mismas dimensiones. La matriz suma S[I, J] tendrá iguales dimensiones y cada elemento será la suma de los correspondientes matrices A y B. Es decir,

$$S[I, J] = A[I, J] + B[I, J]$$

Dado que se trata de matrices de dos dimensiones, el proceso se realizará con dos bucles anidados.

Pseudocódigo

```

algoritmo suma_matrices
inicio
    desde I ← 1 hasta N hacer
        desde J ← 1 hasta M hacer
            S[I, J] ← A[I, J] + B[I, J]
        fin_desde
    fin_desde
fin

```

7.6. Se dispone de una tabla T de dos dimensiones. Calcular la suma de sus elementos.

Solución

Supongamos las dimensiones de T, M y A y que se compone de números reales.

Tabla de variables

I	Contador de filas.
J	Contador de columnas.
M	Número de filas de la tabla T.
N	Número de columnas de la tabla T.
T	Tabla.
S	Suma de los elementos de la tabla.
I, J, M, N	Enteros.
T, S	Reales.

Pseudocódigo

```

algoritmo suma_elementos
const
    M = 50
    N = 20
tipo
    array[1..M, 1..N] de real : Tabla
var
    entero : I, J
    Tabla : T
    real : S
inicio
    desde I ← 1 hasta M hacer
        desde J ← 1 hasta N hacer
            leer(T[I, J])
        fin_desde
    fin_desde
    S ← 0  (inicialización de la suma S)
    desde I ← 1 hasta M hacer
        desde J ← 1 hasta N hacer

```

```

    S ← S+T[I, J]
  fin_desde
  fin_desde
  escribir('La suma de los elementos de la matriz =', S)
fin

```

- 7.7. Realizar la búsqueda de un determinado nombre en una lista de nombres, de modo que el algoritmo imprima los siguientes mensajes según el resultado:

'Nombre encontrado'	<i>si el nombre está en la lista</i>
'Nombre no existe'	<i>si el nombre no está en la lista</i>

Solución

Se recurrirá en este ejercicio a utilizar un interruptor SW, de modo que si SW = falso el nombre no existe en la lista y si SW = verdadero el nombre existe en la lista (o bien caso de no existir la posibilidad de variables lógicas, definir SW como SW = 0 si es falso y SW = 1 si es verdadero o cierto).

Método 1

```

algoritmo búsqueda
const
  N = 50
tipo
  array[1..N] de cadena : Listas
var
  Listas : 1
  lógico : SW
  cadena : nombre
  entero : I
inicio
  SW ← falso
  leer(nombre)
  desde I ← 1 hasta N hacer
    si l[I] = nombre entonces
      SW ← verdadero
    fin_si
  fin_desde
  si SW entonces
    escribir('Encontrado')
  si_no
    escribir('No existe', nombre)
  fin_si
fin

```

Método 2

```

algoritmo búsqueda
const
  N = 50
tipo
  array[1..N] de cadena : Listas

```

```

var
    Listas : l
    lógico : SW
    cadena : nombre
    entero : I
inicio
    SW ← 0
    leer(nombre)
    desde I ← 1 hasta N hacer
        si l[I] = nombre entonces
            SW ← 1
        fin_si
    fin_desde
    si SW = 1 entonces
        escribir('Encontrado')
    si_no
        escribir('No existe', nombre)
    fin_si
fin

```

7.8. Se desea permutar las filas I y J de una matriz (array) de dos dimensiones ($M \times N$): M filas, N columnas.

Solución

Análisis

La tabla T($M \times N$) se puede representar por:

T[1, 1]	T[1, 2]	T[1, 3]	...	T[1, N]
T[2, 1]	T[2, 2]	T[2, 3]	...	T[2, N]
.	.	.		.
T[M, 1]	T[M, 2]	T[M, 3]	...	T[M, N]

El sistema para permutar globalmente toda la fila I con la fila J se debe realizar permutando uno a uno el contenido de los elementos $T[I, K]$ y $T[J, K]$.

Para intercambiar entre sí los valores de dos variables, recordemos que se necesitaba una variable auxiliar AUX. Así, para el caso de las variables A y B

```

AUX ← A
A ← B
B ← AUX

```

En el caso de nuestro ejercicio, para intercambiar los valores $T[I, K]$ y $T[J, K]$ se debe utilizar el algoritmo:

```

AUX      ← T[I, K]
T[I, K] ← T[J, K]
T[J, K] ← T[I, K]

```

Tabla de variables

I, J, K, M, N	Enteras
AUX	Real
Array	Real

Pseudocódigo

```

algoritmo intercambio
const
  M = 50
  N = 30
tipo
  array[1..M, 1.. N] de entero : Tabla
var
  Tabla : T
  entero : AUX, I, J, K
inicio
  {En este ejercicio y dado que ya se han realizado muchos ejemplos de
  lectura de arrays con dos bucles desde, la operación de lectura
  completa del array se representará con la instrucción de leerArr(T) }
  leerArr(T)
  //Deducir I, J a intercambiar
  leer(I, J)
  desde K  $\leftarrow$  I hasta N hacer
    AUX  $\leftarrow$  T[I, K]
    T[I, K]  $\leftarrow$  T[J, K]
    T[J, K]  $\leftarrow$  AUX
  fin_desde
  //Escritura del nuevo array
  escribirArr(T)
fin

```

7.9. Algoritmo que nos permita calcular la desviación estándar (SIGMA) de una lista de N números (N <= 15).

Sabiendo que

$$\text{DESVIACIÓN} = \sqrt{\frac{\sum_{i=1}^n (x_i - m)^2}{n-1}}$$

```

algoritmo Calcular_desviación
tipo
  array[1..15] de real : arr
var
  arr : x
  entero : n
inicio
  llamar_a leer_array(x, n)
  escribir('La desviación estándar es ', desviacion:x, n))
fin

```

```

procedimiento leer_array(S arr:x  S entero:n)
  var
    entero : i
  inicio
  repetir
    escribir('Diga número de elementos de la lista ')
    leer(n)
  hasta que n <= 15
  escribir('Deme los elementos:')
  desde i ← 1 hasta n hacer
    leer(x[i])
  fin_desde
  fin_procedimiento

real función desviacion(E arr : x  E entero : n)
  var
    real : suma, xm, sigma
    entero : i
  inicio
    suma ← 0
  desde i ← 1 hasta n hacer
    suma ← suma + x[i]
  fin_desde
  xm ← suma / n
  sigma ← 0
  desde i ← 1 hasta n hacer
    sigma ← sigma + cuadrado (x[i] - xm)
  fin_desde
  devolver(raiz2 (sigma / (n-1)))
  fin_función

```

- 7.10. Utilizando arrays, escribir un algoritmo que visualice un cuadrado mágico de orden impar n , comprendido entre 3 y 11. El usuario debe elegir el valor de n .

Un cuadrado mágico se compone de números enteros comprendidos entre 1 y n . La suma de los números que figuran en cada fila, columna y diagonal son iguales.

Ejemplo 8 1 6
 3 5 7
 4 9 2

Un método de generación consiste en situar el número 1 en el centro de la primera fila, el número siguiente en la casilla situada por encima y a la derecha y así sucesivamente. El cuadrado es cíclico, la línea encima de la primera es de hecho la última y la columna a la derecha de la última es la primera. En el caso de que el número generado caiga en una casilla ocupada, se elige la casilla que se encuentre debajo del número que acaba de ser situado.

```

algoritmo Cuadrado_magico
  var entero : n
  inicio

```

```

repetir
    escribir('Dame las dimensiones del cuadrado (3 a 11) ')
    leer(n)
    hasta que (n mod 2 <>0) Y (n <= 11) Y (n >= 3)
    dibujarcuadrado(n)
fin

procedimiento dibujarcuadrado(E entero:n)
    var array[1..11,1..11] de entero : a
        entero : i,j,c
    inicio
        i ← 2
        j ← n div 2
        desde c ← 1 hasta n*n hacer
            i ← i-1
            j ← j+1
            si j > n entonces
                j ← 1
            fin_si
            si i < 1 entonces
                i ← n
            fin_si
            a[i,j] ← c
            si c mod n = 0 entonces
                j ← j - 1
                i ← i + 2
            fin_si
        fin_desde
        desde i ← 1 hasta n hacer
            desde j ← 1 hasta n hacer
                escribir(a[i,j])
                (al codificar esta instrucción en un lenguaje será conveniente
                 utilizar el parámetro correspondiente de «no avance de línea» en
                 la salida en pantalla o impresora)
        fin_desde
        escribir(NL)
        //NL representa Nueva Línea, es decir, avance de línea
    fin_desde
fin_procedimiento

```

7.11. Obtener un algoritmo que efectúe la multiplicación de dos matrices A, B.

$$\begin{aligned} A &\in M_{m,p} \quad \text{elementos} \\ B &\in M_{p,n} \quad \text{elementos} \end{aligned}$$

Matriz producto: $C \in M_{m,n}$ elementos, tal que

$$C_{i,j} = \sum_{k=1}^p a_{i,k} * b_{k,j}$$

```

algoritmo Multiplicar_matrices
    tipo array[1..10,1..10] de real : arr
    var entero : m, n, p
        arr : a, b, c

    inicio
    repetir
        escribir('Dimensiones de la 1a matriz (filas columnas)')
        leer(m,p)
        escribir('Columnas de la 2a matriz ')
        leer(n)
        hasta que (n<=10) Y (m<=10) Y (p<=10)
        escribir ('Deme elementos de la 1a matriz')
        llamar_a leer_matriz(a,m,p)
        escribir ('Deme elementos de la 2a matriz')
        llamar_a leer_matriz(b,p,n)
        llamar_a calcescrproducto(a, b, c, m, p, n)
    fin

procedimiento leer_matriz(S arr:matriz;E entero:filas,columnas)
var entero : i, j

inicio
    desde i ← 1 hasta filas hacer
        escribir('Fila ',i,':')
        desde j ← 1 hasta columnas hacer
            leer(matriz[i,j])
        fin_desde
    fin_desde
fin_procedimiento

procedimiento calcescrproducto(E arr: a, b, c; E entero: m,p,n)
var entero : i, j, k

inicio
    desde i ← 1 hasta m hacer
        desde j ← 1 hasta n hacer
            c[i,j] ← 0
            desde k ← 1 hasta p hacer
                c[i,j] ← c[i,j] + a[i,k] * b[k,j]
            fin_desde
            escribir (c[i,j])           //no avanzar linea
        fin_desde
        escribir ( NL )           //avanzar linea, nueva linea
    fin_desde
fin_procedimiento

```

- 7.12. Algoritmo que triangule una matriz cuadrada y halle su determinante. En las matrices cuadradas el valor del determinante coincide con el producto de los elementos de la diagonal de la matriz triangulada, multiplicado por -1 tantas veces como hayamos intercambiado filas al triangular la matriz.

Proceso de triangulación de una matriz para todo i desde 1 hasta $n - 1$ hacer:

- Si el elemento de lugar (i,i) es nulo, intercambiar filas hasta que dicho elemento sea no nulo o agotar los posibles intercambios.
- A continuación se busca el primer elemento no nulo de la fila i -ésima y, en el caso de existir, se usa para hacer ceros en la columna de abajo.

Sea dicho elemento $\text{matriz}[i,r]$

Multiplicar fila i por $\text{matriz}[i+1,r]/\text{matriz}[i,r]$ y restarlo a la $i+1$

Multiplicar fila i por $\text{matriz}[i+2,r]/\text{matriz}[i,r]$ y restarlo a la $i+2$

Multiplicar fila i por $\text{matriz}[m,r]/\text{matriz}[i,r]$ y restarlo a la m

```

algoritmo Triangulacion_matriz
Const m = <expresión>
      n = <expresión>
tipo array[1..m, 1..n] de real : arr
var arr : matriz
      real : dt

inicio
  llamar_a leer_matriz(matriz)
  llamar_a triangula(matriz, dt)
  escribir('Determinante= ', dt)
fin

procedimiento leer_matriz (S arr : matriz)
  var entero: i,j

inicio
  escribir('Deme los valores para la matriz')
  desde i ← 1 hasta m hacer
    desde j ← 1 hasta n hacer
      leer( matriz[i, j])
    fin_desde
  fin_desde
fin_procedimiento

procedimiento escribir_matriz (E arr : matriz)
  var entero : i,j
      caracter : c
inicio
  escribir('Matriz triangulada')
  desde i ← 1 hasta m hacer
    desde j ← 1 hasta n hacer
      escribir( matriz[i, j]) //no avanzar línea
    fin_desde
    escribir(NL)           //avanzar línea, nueva línea
  fin_desde
  escribir('Pulse tecla para continuar')
  leer(c)
fin_procedimiento

```

```
procedimiento interc(E/S real: a,b)
var real : auxi
inicio
auxi ← a
a ← b
b ← auxi
fin_procedimiento

procedimiento triangula (E arr : matriz; S real dt)
var entero: signo
entero: t,r,i,j
real : cs
inicio
signo ← 1
desde i ← 1 hasta m - 1 hacer
t ← 1
si matriz[i, i] = 0 entonces
repetir
si matriz[i + t, i] <> 0 entonces
signo ← signo * (-1)
desde j ← 1 hasta n hacer
llamar_a interc(matriz[i,j],matriz[i + t,j])
fin_desde
llamar_a escribir_matriz(matriz)
fin_si
t ← t + 1
hasta_que (matriz[i, i] <> 0) O (t = m - i + 1)
fin_si
r ← i - 1
repetir
r ← r + 1
hasta_que (matriz[i, r] <> 0) O (r = n)
si matriz[i, r] <> 0 entonces
desde t ← i + 1 hasta m hacer
si matriz[t, r] <> 0 entonces
cs ← matriz[t, r]
desde j ← r hasta n hacer
matriz[t, j] ← matriz[t, j] - matriz[i, j] *
(cs / matriz[i, r])
fin_desde
llamar_a escribir_matriz(matriz)
fin_si
fin_desde
fin_si
fin_desde
dt ← signo
desde i ← 1 hasta m hacer
dt ← dt * matriz[i, i]
fin_desde
fin_procedimiento
```

REVISIÓN DEL CAPÍTULO

Conceptos clave

- **Array bidimensional.**
- **Array de una dimensión.**
- **Array multidimensional.**
- **Arrays como parámetros.**
- **Arreglo.**
- **Datos estructurados.**
- **Estructura.**
- **Índice.**
- **Lista.**
- **Longitud de un array.**
- **Subíndice.**
- **Tabla.**
- **Tamaño de un array.**
- **Variable indexada.**
- **Vector.**

Resumen

Un **array** (vector, lista o tabla) es una estructura de datos que almacena un conjunto de valores, todos del mismo tipo de datos. Un array de una dimensión, también conocido como array unidimensional o vector, es una lista de elementos del mismo tipo de datos que se almacenan utilizando un único nombre. En esencia, un array es una colección de variables que se almacenan en orden en posiciones consecutivas en la memoria de la computadora. Dependiendo del lenguaje de programación el índice del array comienza en 0 (lenguaje C) o bien en 1 (lenguaje FORTRAN); este elemento se almacena en la posición con la dirección más baja.

1. Un array unidimensional (vector o lista) es una estructura de datos que se puede utilizar para almacenar una lista de valores del mismo tipo de datos. Tales arrays se pueden declarar dando el tipo de datos de los valores que se van a almacenar y el tamaño del array. Por ejemplo, en C/C++ la declaración

```
int num[100]
```

crea un array de 100 elementos, el primer elemento es num[0] y el último elemento es num[99].

2. Los elementos del array se almacenan en posiciones contiguas en memoria y se refieren utilizando el nombre del array y un subíndice: por ejemplo, num[25]. Cualquier expresión de valor entero no negativo se puede utilizar como subíndice y el subíndice 0 (en el caso de C) o 1 (caso de FORTRAN) siempre se refieren al primer elemento del array.
3. Se utilizan arrays para almacenar grandes colecciones de datos del mismo tipo. Esencialmente en los casos siguientes:

- Cuando los elementos individuales de datos se deben utilizar en un orden aleatorio, como es el caso de los elementos de una lista o los datos de una tabla.
- Cuando cada elemento representa una parte de un dato compuesto, tal como un vector, que se utilizará repetidamente en los cálculos.
- Cuando los datos se deben procesar en fases independientes, como puede ser el cálculo de una media aritmética o varianza.
- 4. Un array de dos dimensiones (tabla) se declara listando el tamaño de las filas y de las columnas junto con el nombre del array y el tipo de datos que contiene. Por ejemplo, las declaraciones en C de

```
int tabla1[5][10]
```

crea un array bidimensional de cinco filas y 10 columnas de tipo entero.

5. *Arrays paralelos.* Una tabla multicolumna se puede representar como un conjunto de arrays paralelos, un array por columna, de modo que todos tengan la misma longitud y se accede utilizando la misma variable de subíndice.
6. Los arrays pueden ser, de modo completo o por elementos, pasados como parámetros a funciones y a su vez ser argumentos de funciones.
7. La longitud de un array se fija en su declaración y no puede ser modificada sin una nueva declaración. Esta característica los hace a veces poco adecuados para aplicaciones que requieren de tamaños o longitudes variables.

EJERCICIOS

- 7.1. Determinar los valores de I, J, después de la ejecución de las instrucciones siguientes:

```

var
    entero : I, J
    array[1..10] de entero : A
inicio
    I ← 1
    J ← 2
    A[I] ← J
    A[J] ← I
    A[J+I] ← I+J
    I ← A[I]+A[J]
    A[3] ← 5
    J ← A[I]-A[J]
fin

```

- 7.2. Escribir el algoritmo que permita obtener el número de elementos positivos de una tabla.
- 7.3. Rellenar una matriz identidad de 4 por 4.
- 7.4. Leer una matriz de 3 por 3 elementos y calcular la suma de cada una de sus filas y columnas, dejando dichos resultados en dos vectores, uno de la suma de las filas y otro de las columnas.
- 7.5. Cálculo de la suma de todos los elementos de un vector, así como la media aritmética.
- 7.6. Calcular el número de elementos negativos, cero y positivos de un vector dado de sesenta elementos.
- 7.7. Calcular la suma de los elementos de la diagonal principal de una matriz cuatro por cuatro (4x4).
- 7.8. Se dispone de una tabla T de cincuenta números reales distintos de cero. Crear una nueva tabla en la que todos sus elementos resulten de dividir los elementos de la tabla T por el elemento T[K], siendo K un valor dado.
- 7.9. Se dispone de una lista (vector) de N elementos. Se desea diseñar un algoritmo que permita insertar el valor x en el lugar k-ésimo de la mencionada lista.
- 7.10. Se desea realizar un algoritmo que permita controlar las reservas de plazas de un vuelo MADRID-CARACAS, de acuerdo con las siguientes normas de la compañía aérea:

Número de plazas del avión: 300.

Plazas numeradas de 1 a 100: fumadores.

Plazas numeradas de 101 a 300: no fumadores.

Se debe realizar la reserva a petición del pasajero y cerrar la reserva cuando no haya plazas libres o el avión esté próximo a despegar. Como ampliación de este algoritmo, considere la opción de anulaciones imprevistas de reservas.

- 7.11. Cada alumno de una clase de licenciatura en Ciencias de la Computación tiene notas correspondientes a ocho asignaturas diferentes, pudiendo no tener calificación en alguna asignatura. A cada asignatura le corresponde un determinado coeficiente. Escribir un algoritmo que permita calcular la media de cada alumno.

Modificar el algoritmo para obtener las siguientes medias:

- general de la clase
- de la clase en cada asignatura
- porcentaje de faltas (no presentado a examen)

- 7.12. Escribir un algoritmo que permita calcular el cuadrado de los 100 primeros números enteros y a continuación escribir una tabla que contenga dichos cuadrados.
- 7.13. Se disponen de N temperaturas almacenadas en un array. Se desea calcular su media y obtener el número de temperaturas mayores o iguales que la media.

- 7.14. Calcular la suma de todos los elementos de un vector de dimensión 100, así como su media aritmética.
- 7.15. Rellenar una matriz identidad de 4 por 4 elementos.
- 7.16. Diseñar un algoritmo que calcule el mayor valor de una lista L de N elementos.
- 7.17. Dada una lista L de N elementos, diseñar un algoritmo que calcule de forma independiente la suma de los números pares y la suma de los números impares.
- 7.18. Escribir el algoritmo que permita escribir el contenido de una tabla de dos dimensiones (3 x 4).
- 7.19. Leer una matriz de 3x3.
- 7.20. Escribir un algoritmo que permita sumar el número de elementos positivos y el de negativos de una tabla T de n filas y m columnas.
- 7.21. Se dispone de las notas de cuarenta alumnos. Cada uno de ellos puede tener una o varias notas. Escribir un algoritmo que permita obtener la media de cada alumno y la media de la clase a partir de la entrada de las notas desde el terminal.
- 7.22. Una empresa tiene diez almacenes y necesita crear un algoritmo que lea las ventas mensuales de los diez almacenes, calcule la media de ventas y obtenga un listado de los almacenes cuyas ventas mensuales son superiores a la media.
- 7.23. Se dispone de una lista de cien números enteros. Calcular su valor máximo y el orden que ocupa en la tabla.
- 7.24. Un avión dispone de ciento ochenta plazas, de las cuales sesenta son de «no fumador» y numeradas de 1 a 60 y ciento veinte plazas numeradas de 61 a 180 de fumador. Diseñar un algoritmo que permita hacer la reserva de plazas del avión y se detenga media hora antes de la salida del avión, en cuyo momento se abrirá la lista de espera.
- 7.25. Calcular las medias de las estaturas de una clase. Deducir cuántos son más altos que la media y cuántos más bajos que dicha media.
- 7.26. Las notas de un colegio se tienen en una matriz de 30x5 elementos (30, número de alumnos; 5, número de asignaturas). Se desea listar las notas de cada alumno y su media. Cada alumno tiene como mínimo dos asignaturas y máximo cinco, aunque los alumnos no necesariamente todos tienen que tener cinco materias.
- 7.27. Dado el nombre de una serie de estudiantes y las calificaciones obtenidas en un examen, calcular e imprimir la calificación media, así como cada calificación y la diferencia con la media.
- 7.28. Se introducen una serie de valores numéricos desde el teclado, siendo el valor final de entrada de datos o centinela -99. Se desea calcular e imprimir el número de valores leídos, la suma y media de los valores y una tabla que muestre cada valor leído y sus desviaciones de la media.
- 7.29. Se dispone de una lista de N nombres de alumnos. Escribir un algoritmo que solicite el nombre de un alumno, busque en la lista (array) si el nombre está en la lista.

8

LAS CADENAS DE CARACTERES

CONTENIDO

- 8.1. Introducción.
- 8.2. El juego de caracteres.
- 8.3. Cadena de caracteres.
- 8.4. Datos tipo carácter.
- 8.5. Operaciones con cadenas.
- 8.6. Otras funciones de cadenas.

ACTIVIDADES DE PROGRAMACIÓN RE-SUELTA.S.

REVISIÓN DEL CAPÍTULO

Conceptos clave.

Resumen.

EJERCICIOS.

Las computadoras normalmente sugieren operaciones aritméticas ejecutadas sobre datos numéricos. Sin embargo, ese concepto no es estadísticamente cierto, sino que, al contrario, hoy día es cada vez más frecuente el uso de las computadoras para procesar problemas de tipo esencialmente alfanuméricos o de tipo texto. En el Capítulo 3 se estudió el concepto de tipo de datos carácter (*char*) y se definió un carácter como un símbolo del juego de caracteres de la computadora. Una constante carácter se definió como cualquier carácter encerrado entre separadores (apóstrofo o dobles comillas). Una secuencia finita de caracteres se denomina normalmente una cadena (*string*), y una constante tipo cadena consiste en una cadena encerrada entre apóstrofos o dobles comillas. El procesamiento de cadenas es el objetivo fundamental de este capítulo.

AV. 512
11 de
1985

LOS Y
nodel-

8.1. INTRODUCCIÓN

Las computadoras nacieron para resolver problemas numéricos en cálculos científicos y matemáticos. Sin embargo, el paso de los años ha cambiado las aplicaciones y hoy día las computadoras no sólo se utilizan en cálculos numéricos, sino también para procesar datos de caracteres. En aplicaciones de gestión, la generación y actualización de listas de dirección, inventarios, etc., la información alfabética es fundamental. La edición de textos, traductores de lenguajes, base de datos son otras aplicaciones donde las cadenas de caracteres tienen gran utilidad.

En este capítulo se tratará el concepto de cadena de caracteres y su procesamiento, utilizando para ello una notación algorítmica similar a la utilizada hasta ahora. Una *cadena de caracteres* es una secuencia de cero o más símbolos, que incluyen letras del alfabeto, dígitos y caracteres especiales.

8.2. EL JUEGO DE CARACTERES

Los lenguajes de programación utilizan *juegos de caracteres «alfabeto»* para comunicarse con las computadoras. Las primeras computadoras sólo utilizaban informaciones numéricas digitales mediante el código o alfabeto digital, y los primeros programas se escribieron en ese tipo de código, denominado *código máquina* —basado en dos dígitos, 0 y 1—, por ser inteligible directamente por la máquina (computadora). La enojosa tarea de programar en código máquina hizo que el alfabeto evolucionase y los lenguajes de programación comenzaran a utilizar códigos o juegos de caracteres similares al utilizado en los lenguajes humanos. Así, hoy día la mayoría de las computadoras trabajan con diferentes tipos de juegos de caracteres de los que se destacan el código ASCII y el EBCDIC.

De este modo, una computadora a través de los diferentes lenguajes de programación utilizan un juego o código de caracteres que serán fácilmente interpretados por la computadora y que pueden ser programados por el usuario. Tres son los códigos más utilizados actualmente en computadoras, ASCII (American Standard Code for Information Interchange), EBCDIC (Extended Binary Coded Decimal Interchange Code) y Unicode.

El *código ASCII básico* utiliza 7 bits (dígitos binarios, 0, 1) para cada carácter a representar, lo que supone un total de 2^7 (128) caracteres distintos. El código ASCII ampliado utiliza 8 bits y, en ese caso, consta de 256 caracteres. Este código ASCII ha adquirido una gran popularidad, ya que es el estándar en todas las familias de computadoras personales.

El *código EBCDIC* utiliza 8 bits por carácter y, por consiguiente, consta de 256 caracteres distintos. Su notoriedad reside en ser el utilizado por la firma IBM (sin embargo, en las computadoras personales PC, XT, AT y PS/2 IBM ha seguido el código ASCII).

El *código universal Unicode* para aplicación en Internet y en gran número de alfabetos internacionales.

En general, un carácter ocupará un *byte* de almacenamiento de memoria.

8.2.1. CÓDIGO ASCII

El código ASCII se compone de los siguientes tipos de caracteres:

- *Alfabéticos* (a, b, ..., z/A, B, ..., Z).
- *Numéricos* (0, 1, 2, 3, ..., 8, 9).
- *Especiales* (+, -, *, /, (,), <, >, etc.).
- *De control* son caracteres no imprimibles y que realizan una serie de funciones relacionadas con la escritura, transmisión de datos, separador de archivos, etc., en realidad con los dispositivos de entrada/salida. Destacamos entre ellos:

DEL	<i>eliminar o borrar</i>
STX	<i>inicio de texto</i>
LF	<i>avance de línea</i>
FF	<i>avance de página</i>
CR	<i>retorno de carro</i>

Valor ASCII	Carácter						
000	NUL	032	espacio	064	@	096	'
001	SOH	033	!	065	A	097	a
002	STX	034	"	066	B	098	b
003	ETX	035	#	067	C	099	c
004	EOT	036	\$	068	D	100	d
005	ENQ	037	%	069	E	101	e
006	ACK	038	&	070	F	102	f
007	BEL	039	,	071	G	103	g
008	BS	040	(072	H	104	h
009	HT	041)	073	I	105	i
010	LF	042	+	074	J	106	j
011	VT	043	,	075	K	107	k
012	FF	044	-	076	L	108	l
013	CR	045	.	077	M	109	m
014	SO	046	/	078	N	110	n
015	SI	047	0	079	O	111	o
016	DLE	048	1	080	P	112	p
017	DC1	049	2	081	Q	113	q
018	DC2	050	3	082	R	114	r
019	DC3	051	4	083	S	115	s
020	DC4	052	5	084	T	116	t
021	NAK	053	6	085	U	117	u
022	SYN	054	7	086	V	118	v
023	ETB	055	8	087	W	119	w
024	CAN	056	9	088	X	120	x
025	EM	057	:	089	Y	121	y
026	SUB	058	;	090	Z	122	z
027	ESC	059	<	091	{	123	{
028	FS	060	=	092	\	124	
029	GS	061	>	093]	125	}
030	RS	062	?	094	↑	126	~
031	US	063		095	-	127	DEL

NOTA: Los 32 primeros caracteres y el último son caracteres de control; no son imprimibles.

Figura 8.1. Código ASCII básico.

Los caracteres del 128 al 255, pertenecientes en exclusiva al código ASCII ampliado, no suelen ser estándar y normalmente cada fabricante los utiliza para situar en ellos caracteres específicos de su máquina o de otros alfabetos, caracteres gráficos, etc. En la Figura 8.2 se muestra el código ASCII de la familia de computadoras IBM PC y compatibles, donde se puede apreciar tanto el ASCII básico estándar como el ampliado.

8.2.2. Código EBCDIC

Este código es muy similar al ASCII, incluyendo también, además de los caracteres alfanuméricos y especiales, caracteres de control. Es propio de computadoras de IBM, con la excepción de los modelos PC, XT, AT y PS/2.

D	P	D	P	D	P	D	P	D	P	D	P	D	P	D	P
0		32		64	@	96		128	ç	160	á	192	l	224	α
1	☺	33	!	65	A	97	a	129	ü	161	í	193	l	225	β
2		34	'	66	B	98	b	130	é	162	ó	194	l	226	Γ
3	▼	35	#	67	C	99	c	131	â	163	ú	195	l	227	π
4	♦	36	\$	68	D	100	d	132	ã	164	ñ	196	-	228	Σ
5	♣	37	%	69	E	101	e	133	à	165	ñ	197	+	229	σ
6	♦	38	&	70	F	102	f	134	â	166	æ	198	£	230	μ
7	•	39	'	71	G	103	g	135	ç	167	ø	199		231	γ
8	▣	40	(72	H	104	h	136	ê	168	ð	200	£	232	φ
9	○	41)	73	I	105	i	137	ë	169	ѓ	201	₪	233	ø
10	■	42	*	74	J	106	j	138	è	170	-	202	₪	234	Ω
11	♂	43	+	75	K	107	k	139	í	171	½	203	₪	235	δ
12	♀	44	,	76	L	108	l	140	î	172	¼	204	₪	236	δ
13	♪	45	-	77	M	109	m	141	í	173	í	205	=	237	Ø
14	♪	46	.	78	N	110	n	142	Ã	174	«	206	₪	238	ε
15	⊗	47	/	79	O	111	o	143	Å	175	»	207	₪	239	©
16	▶	48	0	80	P	112	p	144	É	176	-	208	₪	240	≡
17	◀	49	1	81	Q	113	q	145	æ	177	■	209	₪	241	±
18	↑	50	2	82	R	114	r	146	Æ	178	■	210	₪	242	≥
19	!!	51	3	83	S	115	s	147	ô	179	-	211	₪	243	≤
20	¶	52	4	84	T	116	t	148	ö	180	-	212	₪	244	∫
21	§	53	5	85	U	117	u	149	ò	181	-	213	₪	245	ʃ
22	■	54	6	86	V	118	v	150	û	182	-	214	₪	246	÷
23	↑↓	55	7	87	W	119	w	151	ü	183	-	215	₪	247	≈
24	↑↑	56	8	88	X	120	x	152	ÿ	184	-	216	₪	248	°
25	↓↓	57	9	89	Y	121	y	153	ö	185	-	217	₪	249	•
26	→	58	:	90	Z	122	z	154	Ü	186	-	218	₪	250	.
27	←	59	:	91	[123	{	155	¢	187	-	219	₪	251	·
28	└	60	<	92	\	124	-	156	£	188	-	220	₪	252	²
29	↔	61	=	93]	125	}	157	¥	189	-	221	₪	253	▪
30	▲	62	>	94	^	126	-	158	Pt	190	-	222	₪	254	▪
31	▼	63	?	95	-	127	◊	159	f	191	-	223	₪	255	▪

D: Código decimal.

P: Escritura del carácter correspondiente al código en la pantalla.

Figura 8.2. Código ASCII de la computadora IBM PC.

8.2.3. Código Universal Unicode para Internet

Aunque ASCII es un código ampliamente utilizado para textos en inglés, es muy limitado, ya que un código de un byte sólo puede representar 256 caracteres diferentes ($2^8 = 256$). El lenguaje Java comenzó a utilizar la representación internacional *Unicode* más moderna y más amplia en juego de caracteres, ya que es un código de dos bytes (16 bits), que permiten hasta 65.536 caracteres diferentes ($2^{16} = 65.536$).

El código estándar **Unicode** es un estandar internacional que define la representación de caracteres de una amplia gama de alfabetos. Tradicionalmente, como ya se ha comentado, los lenguajes de programación utilizaban el código ASCII cuyo juego de caracteres era 127 (o 256 para el código ASCII ampliado) que se almacenaban en 7 (o en 8) bits y que básicamente incluían aquellos caracteres que aparecían en el teclado estándar (QWERTY). Para los programadores que escriben en inglés estos caracteres son más o menos suficientes. Sin embargo, la aparición de Java y posteriormente C# como lenguajes universales requieren que éstos puedan ser utilizados en lenguajes internacionales,

D	C	D	C	D	C	D	C	D	C	D	C
0	NUL	21	NL	43	CU2	79	,	124	@	150	0
1	SOH	22	BS	45	ENQ	80	&	125	'	151	p
2	STX	23	IL	46	ACK	90	!	126	=	152	q
3	ETX	24	CAN	47	BEL	91	\$	127	*	153	r
4	PF	25	EM	50	SYN	92	*	129	a	155	}
5	HT	26	CC	52	PN	93)	130	b	161	-
6	LC	27	CU1	53	RS	94	:	131	c	162	s
7	DEL	28	IFS	54	UC	95	-	132	d	163	t
10	SMM	29	IGS	55	EOT	96	-	133	e	164	u
11	VT	30	IRS	59	CU3	97	/	134	f	165	v
12	FF	31	IUS	60	DC4	106	:	135	g	166	w
13	CR	32	DS	61	NAK	107	,	136	h	167	x
14	SO	33	SOS	63	SUB	108	%	137	i	168	y
15	SI	34	FS	64	SP	109	-	139	{	169	z
16	DLE	36	BYP	74	c	110	>	145	j	173	[
17	DC1	37	LF	75	.	111	?	146	k	189]
18	DC2	38	ETB	76	<	121	,	147	l	192	{
19	DC3	39	ESC	77	(122	:	148	m	193	A
20	RES	40	SM	78	+	123	#	149	n	194	B
										226	S

D: Código decimal.

C: Código EBCDIC.

Figura 8.3. Código EBCDIC.

como español, alemán, francés, chino, etc. Esta característica requiere de más de 256 caracteres diferentes. La representación *Unicode* que admite hasta 65.536 resuelve estos problemas.

En consecuencia, los identificadores en Java y C# deben comenzar con una letra Java o C#, que es cualquier carácter Unicode que no represente un dígito o un carácter de puntuación.

Las letras en inglés, así como los dígitos decimales y los signos de puntuación en inglés, se asignan los códigos que son los mismos que en el código ASCII. Puede consultar los caracteres *Unicode* en el sitio Web oficial del consorcio *Unicode*:

<http://www.unicode.org>

8.2.4. Secuencias de escape

Una **secuencia de escape** es un medio de representar caracteres que no se pueden escribir desde el teclado y, por consiguiente, utilizarlos directamente en un editor. Una secuencia de escape consta de dos partes: el *carácter escape* y un *valor de traducción*. El carácter escape es un símbolo que indica al compilador Java o C (por ejemplo) que ha de traducir el siguiente carácter de un modo especial. En Java, como en lenguaje C, este carácter de escape especial es la barra inclinada inversa (\).

¿Si la barra inclinada marca el principio de una secuencia de escape qué se puede utilizar para el valor de la traducción, la parte de la secuencia de escape que sigue al carácter escape? Tal vez, el valor de traducción más fácil para utilizar es un código de carácter Unicode. Los valores Unicode deben estar especificados como un número hexadecimal de cuatro dígitos precedido por una letra u. Los literales de caracteres Java o C# se deben encerrar entre comillas simples

Sintaxis '\uxxxx'

Ejemplos '\u0344' '\u2122'

En programas escritos en cualquier lenguaje (en particular en Java o en C#) se pueden utilizar las secuencias de escape Unicode en cualquier parte donde algún tipo de carácter pueda aparecer: en literales «carácter» en literales «cadenas» o incluso en identificadores.

Todos los lenguajes de programación (C, C++, Java, etc.) permiten especificar el carácter de escape para especificar otros tipos de caracteres especiales. Estos caracteres incluyen algunos de los «caracteres invisibles» que se han utilizado tradicionalmente para controlar operaciones de computadora (a veces se les conoce también como «caracteres de control») así como simples comillas, dobles comillas y el propio carácter de escape. Así, para escribir una comilla simple como un literal carácter, se escribe '\'. La Tabla 8.1 proporciona las secuencias de escape que el lenguaje Java reconoce.

8.3. CADENA DE CARÁCTERES

Una *cadena* (*string*) de caracteres es un conjunto de caracteres —incluido el blanco— que se almacenan en un área contigua de la memoria. Pueden ser entradas o salidas a/desde un terminal.

La *longitud* de una cadena es el número de caracteres que contiene. La cadena que no contiene ningún carácter se le denomina *cadena vacía o nula*, y su longitud es cero; no se debe confundir con una cadena compuesta sólo de blancos —espacios en blanco—, ya que ésta tendrá como longitud el número de blancos de la misma.

La representación de las cadenas suele ser con comillas simples o dobles. En nuestro libro utilizaremos las comillas simples por ser esa notación la más antigua utilizada en diversos lenguajes como Pascal, FORTRAN, etc., aunque hoy día los lenguajes modernos, tales como C, C++, Java y C#, utilizan las dobles comillas. Las comillas actúan como separadores:

Notaciones de cadenas:

Pascal, FORTRAN, UPSAM
C, C++, Java, C#

'Cartagena de Indias'
"Cartagena de Indias"

Ejemplo 8.1

```
'12 de octubre de 1492'
'Por fin llegaste'
'

'AMERICA ES GRANDE'
```

8.4. Secuencias de escape

Tabla 8.1. Secuencias de escape en Java.

Secuencia	Significado
\b	Retroceso (\u0008)
\t	Tabulación (\u0009)
\n	Nueva línea (\u000A)
\f	Avance de página (\u000C)
\r	Retorno de carro (\u000D)
\"	Dobles comillas (\u0022)
\'	Comillas simples (\u0027)
\\\	Barra inclinada inversa (\u005C)
\\ddd	Cualquier carácter especificado por dígitos octales ddd

Las cadenas pueden contener entre sus separadores cualquier carácter válido del código aceptado por el lenguaje y la computadora; el blanco es uno de los caracteres más utilizado; si se le quiere representar de modo especial en la escritura en papel, se emplea alguno de los siguientes símbolos:

_ ¢ □ ∪

Por nuestra parte utilizaremos _, dejando libertad al lector para usar el que mejor convenga a su estilo de programación. Las cadenas anteriores tienen longitudes respectivas de 21, 16, 3 y 17.

Una *subcadena* es una cadena de caracteres que ha sido extraída de otra de mayor longitud.

'12 de'	<i>es una subcadena de</i>	'12 de octubre'
'Java'	<i>es una subcadena de</i>	'lenguaje Java'
'CHE'	<i>es una subcadena de</i>	'CARCHELEJO'

Reglas de sintaxis en lenguajes de programación

C++ Una cadena es un array de caracteres terminado con el carácter nulo, cuya representación es la secuencia de escape '\0' y su nombre es NULL (nulo).

C# Las cadenas son objetos del tipo incorporado *String*. En realidad, *String* es una clase que proporciona funcionalidades de manipulación de cadenas y en particular construcción de cadenas.

Java ... Las cadenas son objetos del tipo *String*. *String* es una clase en Java y una vez que los objetos cadena se crean, el contenido no se puede modificar, aunque pueden ser construidas todas las cadenas que se deseen.

Ejemplo 8.2

Cadena 'Carchelejo' representada en lenguaje C++

C	A	R	C	H	E	L	E	J	O	\0
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

8.4. DATOS TIPO CARÁCTER

En el Capítulo 3 se analizaron los diferentes tipos de datos y entre ellos existía el dato tipo *carácter* (*char*) que se incorpora en diferentes lenguajes de programación, bien con este nombre o bien como datos tipo cadena. Así, pues, en esta sección trataremos las constantes y las variables tipo carácter o cadena.

8.4.1. Constantes

Una constante tipo carácter es un carácter encerrado entre comillas y una constante de tipo cadena es un conjunto de caracteres válidos encerrados entre comillas —apóstrofos— para evitar confundirlos con nombres de variables, operadores, enteros, etc. Si se desea escribir un carácter comilla, se debe escribir duplicado. Como se ha comentado anteriormente, existen lenguajes —BASIC, C, C++, Java, etc., por ejemplo— que encierran las cadenas entre dobles comillas. Nuestros algoritmos sólo tendrán una, por seguir razones históricas y por compatibilidad con versiones anteriores del lenguaje UP SAM.

'Carchelejo es un pueblo de Jaén'

es una constante de tipo cadena, de una longitud fija igual a 31.

'c'

es una constante de tipo carácter.

ter de es-

8.4.2. Variables

Una *variable de cadena o tipo carácter* es una variable cuyo valor es una cadena de caracteres.

Las variables de tipo carácter o cadena se deben declarar en el algoritmo y según el lenguaje tendrán una notación u otra. Nosotros, al igual que muchos lenguajes, las declararemos en la tabla o bloque de declaración de variables.

```
var
  caracter : A, B
  cadena : NOMBRE, DIRECCION
```

Atendiendo a la declaración de la longitud, las variables se dividen en *estáticas, semiestáticas y dinámicas*.

Variables estáticas son aquellas en las que su longitud se define antes de ejecutar el programa y ésta no puede cambiarse a lo largo de éste.

FORTRAN: CHARACTER A1 * 10, A2 * 15

las variables A1 y A2 se declaran con longitudes 10 y 15, respectivamente.

Pascal var NOMBRE: PACKED ARRAY [1..30] OF CHAR
 Turbo Pascal: var NOMBRE: array[1..30] of char o bien
 var NOMBRE: STRING[30]

En Pascal, una variable de tipo carácter —char— sólo puede almacenar un carácter y, por consiguiente, una cadena de caracteres debe representarse mediante un *array* de caracteres. En el ejemplo NOMBRE se declara como una cadena de 30 caracteres (en este caso NOMBRE[1] será el primer carácter de la cadena, NOMBRE[2] será el segundo carácter de la cadena, etc.).

Turbo Pascal admite también tratamiento de cadenas semiestáticas (STRING) como dato.

Variables semiestáticas son aquellas cuya longitud puede variar durante la ejecución del programa, pero sin sobrepasar un límite máximo declarado al principio.

Variables dinámicas son aquellas cuya longitud puede variar sin limitación dentro del programa. El lenguaje SNOBOL es típico de variables dinámicas.

La representación de las diferentes variables de cadena en memoria utiliza un método de almacenamiento diferente.

Cadenas de longitud fija

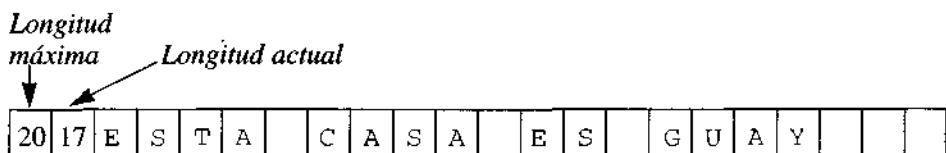
Se consideran vectores de la longitud declarada, con blancos a izquierda o derecha si la cadena no tiene la longitud declarada. Así, la cadena siguiente

E	S	T	A		C	A	S	A		E	S		U	N	A		R	U	I	N	A		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24

se declaró con una dimensión de 24 caracteres y los dos últimos se rellenan con blancos.

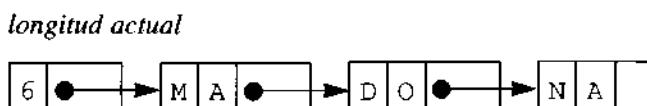
Cadenas de longitud variable con un máximo

Se considera un puntero (en el Capítulo 12 ampliaremos este concepto) con dos campos que contienen la longitud máxima y la longitud actual.



Cadenas de longitud indefinida

Se representan mediante listas enlazadas, que son listas que se unen mediante puntero



Estas listas contienen elementos con caracteres empaquetados —2/elemento— y enlazados cada uno con el siguiente por un puntero (la cadena de caracteres es 'MADONA').

8.4.3. Instrucciones básicas con cadenas

Las instrucciones básicas: *asignar* y *entrada/salida* (*leer/escribir*) se realizan de un modo similar al tratamiento de dichas instrucciones con datos numéricos.

Asignación

Si la variable NOMBRE se ha declarado como tipo cadena

```
var cadena : NOMBRE
```

la instrucción de asignación debe contener en el lado derecho de la asignación una constante tipo cadena o bien otra variable del mismo tipo. Así,

```
NOMBRE ← 'Luis Hermenegildo'
```

significa que la variable NOMBRE toma por valor la cadena 'Luis Hermenegildo'.

Entrada/Salida

La entrada/salida desde un terminal se puede realizar en modo carácter; para ello bastará asignar —a través del correspondiente dispositivo— una cadena de caracteres a una variable tipo cadena. Así, por ejemplo, si A, B, C y D se han declarado como variables tipo cadena

```
var cadena : A, B, C, D
```

las instrucciones

```
leer(A, B)  
escribir(C, D)
```

asignarán a A y B las cadenas introducidas por el teclado y visualizarán o imprimirán en el dispositivo de salida las cadenas que representan las variables C y D.

26 de
en la
una
se

8.5. OPERACIONES CON CADENAS

El tratamiento de cadenas es un tema importante, debido esencialmente a la gran cantidad de información que se almacena en ellas. Según el tipo de lenguaje de programación elegido se tendrá mayor o menor facilidad para la realización de operaciones. Así, por ejemplo, C tiene grandes posibilidades, **FORTRAN** sólo operaciones elementales y **Pascal**, dependiendo del compilador, soporta procedimientos y funciones predefinidas o es preciso definirlos por el usuario con la natural complejidad que suponga el diseño del algoritmo correspondiente. Todos los lenguajes orientados a objetos como **C++**, **C#** y **Java**, merced a la clase String soportan una gran gama de funciones de manipulación de cadenas. En cualquier caso, las operaciones con cadena más usuales son:

- Cálculo de la longitud.
- Comparación.
- Concatenación.
- Extracción de *subcadenas*.
- Búsqueda de información.

8.5.1. Cálculo de la longitud de una cadena

La longitud de una cadena, como ya se ha comentado, es el número de caracteres de la cadena. Así,

'Don Quijote de la Mancha'

tiene veinticuatro caracteres.

La operación de determinación de la longitud de una cadena se representará por la función **longitud**, cuyo formato es:

longitud (cadena)

La función **longitud** tiene como argumento una cadena, pero su resultado es un valor numérico entero:

longitud('Don Quijote de la Mancha')	<i>proporciona 24</i>
longitud(' ')	<i>cadena de tres blancos proporciona 3</i>
longitud(' ' Mortadelo')	<i>cadena 'Mortadelo' rellenada de blancos a la izquierda para tener longitud 12</i>

En consecuencia, la función **longitud** se puede considerar un dato tipo entero y, por consiguiente, puede ser un operando dentro de expresiones aritméticas.

$$4 + 5 + \text{longitud('DEMO')} = 4+5+5 = 13$$

8.5.2. Comparación

La *comparación* de cadenas (igualdad y desigualdad) es una operación muy importante, sobre todo en la clasificación de datos tipo carácter que se utiliza con mucha frecuencia en aplicaciones de proceso de datos (clasificaciones de listas, tratamiento de textos, etc.).

Los criterios de comparación se basan en el orden numérico del código o juego de caracteres que admite la computadora o el propio lenguaje de programación. En nuestro lenguaje algorítmico utilizaremos el código ASCII como código numérico de referencia. Así,

- El carácter 'A' será < el carácter 'C'
(código 65) (código 67)
- El carácter '8' será < el carácter 'i'
(código 56) (código 105)

En la comparación de cadenas se pueden considerar dos operaciones más elementales: *igualdad* y *desigualdad*.

Igualdad

Dos cadenas *a* y *b* de longitudes *m* y *n* son iguales si:

- El número de caracteres de *a* y *b* son los mismos (*m* = *n*).
- Cada carácter de *a* es igual a su correspondiente de *b* si *a* = $a_1a_2\dots a_n$ y *b* = $b_1b_2\dots b_n$ se debe verificar que $a_i = b_i$ para todo *i* en el rango $1 \leq i \leq n$.

Así: 'EMILIO' = 'EMILIO' *es una expresión verdadera*
 'EMILIO' = 'EMILIA' *es una expresión falsa*
 'EMILIO' = 'EMILIO ' *es una expresión falsa*; contiene un blanco final y, por consiguiente, las longitudes no son iguales.

Desigualdad

Los criterios para comprobar la desigualdad de cadena son utilizados por los operadores de relación <, <=, >=, <> y se ajustan a una comparación sucesiva de caracteres correspondientes en ambas cadenas hasta conseguir dos caracteres diferentes. De este modo, se pueden conseguir clasificaciones alfanuméricas

'GARCIA' < 'GOMEZ'

ya que las comparaciones sucesivas de caracteres es:

G-A-R-C-I-A G = G, A < O, ...
 G-O-M-E-Z

una vez que se encuentra una desigualdad, no es preciso continuar; como se observa, las cadenas no tienen por qué tener la misma longitud para ser comparadas.

Ejemplo 8.3

En las sucesivas comparaciones se pueden apreciar una amplia gama de posibles casos.

'LUIS'	<	'LUISITO'	<i>verdadera</i>	→ A
'ANA'	<	'MARTA'	<i>verdadera</i>	→ B
'TOMAS'	<	'LUIS'	<i>falsa</i>	
'BARTOLO'	<=	'BARTOLOME'	<i>verdadera</i>	
'CARMONA'	>	'MADRID'	<i>falsa</i>	→ C
'LUIS '	>	'LUIS'	<i>verdadera</i>	

Se puede observar de los casos anteriores que la presencia de cualquier carácter —incluso el blanco—, se considera mayor siempre que la ausencia. Por eso, 'LUIS ' es mayor que 'LUIS'.

8.5.3. Concatenación

La concatenación es la operación de reunir varias cadenas de caracteres en una sola, pero conservando el orden de los caracteres de cada una de ellas.

El símbolo que representa la concatenación varía de unos lenguajes a otros. Los más utilizados son:

+ // & ◦

En nuestro libro utilizaremos & y en ocasiones +. El símbolo & evita confusiones con el operador suma. Las cadenas para concatenarse pueden ser constantes o variables.

```
'MIGUEL' & 'DE' & 'CERVANTES' == 'MIGUELDECERVANTES'
```

Puede comprobar que las cadenas, en realidad, se «pegan» unas al lado de las otras; por ello, si al concatenar frases desea dejar blancos entre ellas, deberá indicarlos expresamente en alguna de las cadenas. Así, las operaciones

```
'MIGUEL' & 'DE' & 'CERVANTES'  
'MIGUEL' & ' DE' & ' CERVANTES'
```

producen el mismo resultado

```
'MIGUEL DE CERVANTES'
```

lo que significa que la *propiedad asociativa* se cumple en la operación de concatenación.

El operador de concatenación (+, &) actúa como un operador aritmético.

Ejemplo 8.4

Es posible concatenar variables de cadena.

```
var cadena : A, B, C  
A&B&C equivale a A&(B&C)
```

La asignación de constantes tipo cadena a variables tipo cadena puede también realizarse con expresiones concatenadas.

Ejemplo 8.5

Las variables A, B son de tipo cadena.

```
var cadena : A, B  
A ← 'FUNDAMENTOS'  
B ← 'DE PROGRAMACION'
```

La variable C puede recibir como valor

```
C ← A + ' + B
```

que produce un resultado de

```
C = 'FUNDAMENTOS DE PROGRAMACION'
```

Concatenación en Java:

El lenguaje Java soporta la concatenación de cadenas mediante el operador + que actúa sobrecargado. Así, suponiendo que la cadena c1 contiene «Fiestas de moros» y la cadena c2 contiene «y cristianos», la cadena c1 + c2 almacenará «Fiestas de moros y cristianos».

8.5.4. Subcadenas

Otra operación —función— importante de las cadenas es aquella que permite la extracción de una parte específica de una cadena: *subcadena*. La operación *subcadena* se representa en dos formatos por:

subcadena (cadena, inicio, longitud)

- *Cadena* es la cadena de la que debe extraerse una subcadena.
- *Inicio* es un número o expresión numérica entera que corresponde a la posición, inicial de la subcadena.
- *Longitud* es la longitud de la subcadena.

subcadena (cadena, inicio)

En este caso, la subcadena comienza en *inicio* y termina en el final de la cadena.

Ejemplos

subcadena ('abcdef', 2, 4)	<i>equivale a</i>	'bcde'
subcadena ('abcdef', 6, 1)	<i>equivale a</i>	'f'
subcadena ('abcdef', 3)	<i>equivale a</i>	'cdef'
subcadena ('abcdef', 3, 4)	<i>equivale a</i>	'cdef'
<i>longitud = 5 caracteres</i>		

subcadena ('12 DE OCTUBRE', 4, 5) = DE OC

↑
posición 4

Es posible realizar operaciones de concatenación con subcadenas.

subcadena ('PATO DONALD', 1, 4)+ subcadena ('ESTA TIERRA', 5, 4)

equivale a la cadena 'PATO TIE'.

La aplicación de la función a una subcadena,

subcadena (cadena, inicio, fin)

puede producir los siguientes resultados:

1. Si *fin* no existe, entonces la subcadena comienza en el mismo carácter *inicio* y termina con el último carácter.

2. Si $fin \leq 0$, el resultado es una cadena vacía.
3. Si $inicio > longitud(cadena)$, la subcadena resultante será vacía.
subcadena ('MORTIMER', 9, 2) produce una cadena vacía.
4. Si $inicio \leq 0$, el resultado es también una cadena vacía.
subcadena ('valdez', 0, 4) y subcadena ('valdez', 8) proporcionan cadenas nulas.

8.5.5. Búsqueda

Una operación frecuente a realizar con cadenas es localizar si una determinada cadena forma parte de otra cadena más grande o buscar la posición en que aparece un determinado carácter o secuencia de caracteres de un texto.

Estos problemas pueden resolverse con las funciones de cadena estudiadas hasta ahora, pero será necesario diseñar los algoritmos correspondientes. Esta función suele ser interna en algunos lenguajes y la definiremos por **índice** o **posición**, y su formato es

índice (cadena, subcadena)

o bien

posición (cadena, subcadena)

catenación

donde *subcadena* es el texto que se trata de localizar.

El resultado de la función es un valor entero:

- Igual a $P \geq 1$, donde P indica la posición del primer carácter de la primera coincidencia de subcadena en cadena.
- Igual a cero, si subcadena es una cadena vacía o no aparece en la cadena.

Así, suponiendo la cadena $C = 'LA CAPITAL ES MADRID'$

asígna

separa

separar

índice (C, 'CAP') toma un valor 4

índice (C, ' ES ') toma un valor 11

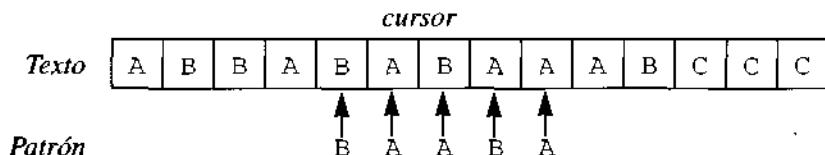
índice (C, 'PADRID') toma un valor 0

asígna

separar

separar

La función **índice** en su forma más general realiza la operación que se denomina **coincidencia de patrones** (*patter-matching*). Esta operación busca una cadena patrón o modelo dentro de una cadena de texto.



Esta operación utiliza un cursor o puntero en la cadena de texto original y va comprobando los sucesivos valores de ambas cadenas: si todos son iguales, produce un 0, y si no proporciona la posición del primer carácter coincidente.

índice ('ABCDE', 'F') produce 0
índice ('ABXYZCDEF', 'XYZ') produce 3

La función **indice** (**posición**) al tomar también un valor numérico entero se puede utilizar en expresiones aritméticas o en instrucciones de asignación a variables numéricas.

```
P ← indice (C, 'F')
```

8.6. OTRAS FUNCIONES DE CADENAS

Existen otras funciones de cadena internas al lenguaje o definidas por el usuario, que suelen ser de utilidad en programación y cuyo conocimiento es importante lo conozca el lector:

- *Insertar* cadenas.
- *Borrar* cadenas.
- *Cambiar* cadenas.
- *Convertir* cadenas en números y viceversa.

8.6.1. Insertar

Si se desea insertar una cadena C dentro de un texto o cadena más grande, se debe indicar la posición. El formato de la función **insertar** es

insertar (t, p, s)

- t texto o cadena *donde* se va a insertar.
- p posición *a partir de la cual* se va a insertar.
- s subcadena que se va a *insertar*.

```
insertar ('ABCDEFGHI', 4, 'XXX') = 'ABCXXXDEFGHI'
insertar ('MARIA O', 7, 'DE LA ') = 'MARIA DE LA O'
```

Algoritmo de inserción

Si su lenguaje no posee definida esta función, se puede implementar con el siguiente algoritmo:

```

inicio
  insertar(t,p,s) = subcadena(t,1,p-1) & s &
                      subcadena(t,p,longitud(t)-p+1)
fin
```

Veámoslo con un ejemplo: **insertar** ('ABCDEFGHI' 4, 'XXX')

donde t = 'ABCDEFGHI' y s = 'XXX' p = 4

```

subcadena (t,1,p-1) = subcadena (t,1,3) = ABC
subcadena (t,p,longitud(t)-p+1) = subcadena (t,4,9-4+1) =
subcadena (t,4,6,) = DEFGHI
```

por consiguiente,

```
insertar ('ABCDEFGHI', 4 'XXX') = 'ABC' + 'XXX' + 'DEFGHI' = 'ABCXXXDEFGHI'
```

8.6.2. Borrar

Si se desea eliminar una subcadena que comienza en la posición p y tiene una longitud l se tiene la función **borrar**.

borrar (t, p, l)

O .8.8

- t texto o cadena de donde se va a eliminar una subcadena,
- p posición a partir de la cual se va a borrar (eliminar),
- l longitud de la subcadena a eliminar,

borrar ('supercalifragilístico', 6, 4) = 'superfragilístico'

parte de
encia de

borrar ('supercalifragilístico', 3, 10) = 'sugilístico'

ero se
mas lengua

Algoritmo **borrar**

Si no se posee la función estándar **borrar**, será preciso definirla. Ello se consigue con el algoritmo,

```

inicio
  borrar ( $t, p, l$ ) = subcadena ( $t, 1, p-1$ ) &
    subcadena ( $t, p+1, longitud(t)-p-1+l$ )
fin

```

8.6.3. Cambiar

La operación insertar trata de sustituir en un texto t la primera ocurrencia de una subcadena $S1$ por otra $S2$. Este es el caso frecuente en los programas de tratamiento de textos, donde a veces es necesario sustituir una palabra cualquiera por otra (... en el archivo "DEMO" sustituir la palabra «ordenador» por «computadora»), acomodando las posibles longitudes diferentes. La función que realiza la operación de insertar tiene el formato

cambiar ($t, S1, S2$)

en la omología

si se leviña

- t texto donde se realizarán los cambios.
- $S1$ subcadena a sustituir.
- $S2$ subcadena nueva.

cambiar ('ABCDEFGHIJ', 'DB', 'XXX') = 'ABCXXXFGHIJ'

ati

Si la subcadena $S1$ no coincide exactamente con una subcadena de t , no se produce ningún cambio y el texto o cadena original no se modifica

cambiar ('ABCDEFGHIJK', 'ZY', 'XXX') = 'ABCDEFGHIJK'

ob

modifica

Algoritmo **cambio**

Si no se dispone de esta función como estándar, es posible definir un algoritmo haciendo uso de las funciones analizadas.

cambiar ($t, S1, S2$)

ati

El algoritmo se realiza llamando a las funciones **indice**, **borrar** e **insertar**.

```
procedimiento cambiar(t, S1, S2)
  inicio
    j ← indice(t, S1)
    t ← borrar(t, j, longitud(S1))
    insertar(t, j, S2)
  fin
```

La primera instrucción, $j \leftarrow \text{indice}(t, S1)$, calcula la posición donde se debe comenzar la inserción, que es, a su vez, el primer elemento de la subcadena $S1$.

La segunda instrucción

```
t ← borrar(t, j, longitud(S1))
```

borra la subcadena $S1$ y la nueva cadena se asigna a la variable de cadena t .

La tercera instrucción inserta en la nueva cadena t —original sin la cadena $S1$ — la subcadena $S2$ a partir del carácter de posición j , como se había previsto.

8.6.4. Conversión cadenas/números

Existen funciones o procedimientos en los lenguajes de programación (**val** y **str** en BASIC, **val** y **str** en Turbo PASCAL) que permiten convertir un número en una cadena y viceversa.

En nuestros algoritmos los denotaremos por **valor** y **cad**.

valor (cadena)	convierte la cadena en un número; siempre que la cadena fuese de dígitos numéricos
-----------------------	--

cad (valor)	convierte un valor numérico en una cadena
--------------------	---

Ejemplos

```
valor ('12345') = 12345
```

```
cad (12345) = '12345'
```

Otras funciones importantes relacionadas con la conversión de caracteres en números y de números en caracteres son

código (un_carácter)	devuelve el código ASCII de un carácter
-----------------------------	---

car (un_codigo)	Devuelve el carácter asociado en un código ASCII
------------------------	--

ACTIVIDADES DE PROGRAMACIÓN RESUELTAS

- 8.1. Se desea eliminar los blancos de una frase dada terminada en un punto. Se supone que es posible leer los caracteres de la frase de uno en uno.

Solución

Análisis

Para poder efectuar la lectura de la frase, almacena ésta en un array de caracteres (F) —esto es posible en lenguajes como Pascal; en BASIC sería preciso recurrir a enojosas tareas de operaciones con funciones de cadenas MID\$, LEFT\$ o RIGHT\$—, de modo que F[i] contiene el carácter i -ésimo de la frase dada. Construiremos una nueva frase sin blancos en otro array G.

Algoritmo

Los pasos a dar para la realización del algoritmo son:

- Inicializar contador de letras de la nueva frase G.
- Leer el primer carácter.
- Repetir.
 - Si el primer carácter no es en blanco, entonces escribir en el lugar siguiente del array G, leer carácter siguiente de la frase dada.
 - Hasta que el último carácter se encuentre.
- Escribir la nueva frase —G— ya sin blancos.

Tabla de variables:

- F array de caracteres de la frase dada.
 G array de caracteres de la nueva frase.
 I contador del array F.
 J contador del array G.

Pseudocódigo:

```

algoritmo blanco
inicio
  I ← 1
  J ← 0
  F[I] ← leercar() {leercar es una función que permite la lectura de un carácter}
  repetir
    si F[I] <> ' ' entonces
      J ← J+1
      G[I] ← F[I]
    fin_si
    I ← I+1
    F[I] ← leercar()
  hasta_que F[I] = '..'
  //escritura de la nueva frase G
  desde I ← 1 hasta J hacer
    escribir(G[I]) //no avanzar linea
  fin_desde
fin
  
```

8.2. Leer un carácter y deducir si está situado antes o después de la letra «m» en orden alfabético.

Solución

Análisis

La comparación de datos de tipo carácter se realiza mediante los códigos numéricos ASCII, de modo que una letra estará situada antes o después de ésta si su código ASCII es menor o mayor. La propia computadora se encarga de realizar la comparación de datos tipo carácter de acuerdo al código ASCII, siempre que los datos a comparar sean de tipo carácter. Por ello se deben declarar de tipo carácter las variables que representan las comparaciones.

VARIABLES C: carácter

Pseudocódigo

```
algoritmo carácter
var
    carácter : C
inicio
    leer(C)
    si C < 'M' entonces
        escribir(C, 'esta antes que M en orden alfabético')
    si_no
        escribir(C, 'esta despues que M en orden alfabético')
    fin_si
fin
```

8.3. Leer los caracteres y deducir si están en orden alfabético.

Solución

Tabla de variables

CAR1, CAR2: carácter

Pseudocódigo

```
algoritmo comparacion
var
    carácter : CAR1, CAR2
inicio
    leer(CAR1, CAR2)
    si CAR1 <= CAR2 entonces
        escribir('en orden')
    si_no
        escribir('desordenados')
    fin_si
fin
```

8.4. Leer una letra de un texto. Deducir si está o no comprendida entre las letras mayúsculas I-M inclusive.

Solución**Variables**

LETRA: carácter.

Pseudocódigo

```
algoritmo
var
    carácter : LETRA
inicio
    leer(LETRA)
    si (LETRA >= 'I') y (LETRA <= 'M') entonces
        escribir('esta comprendida')
    si_no
        escribir('no esta comprendida')
    fin_si
fin
```

8.5. Contar el número de letras «i» de una frase terminada en un punto. Se supone que las letras pueden leerse independientemente.

Solución

En este algoritmo el contador de letras sólo se incrementa cuando se encuentran las letras «i» buscadas.

Pseudocódigo

```
algoritmo letras_i
var
    entero : N
    carácter : LETRA
inicio
    N ← 0
    repetir
        LETRA ← leercar()
        si LETRA = 'i' entonces
            N ← N+1
        fin_si
    hasta_que
        escribir('La frase tiene', N, 'letras i')
fin
```

8.6. Contar el número de vocales de una frase terminada en un punto.

Solución**Pseudocódigo**

```
algoritmo vocales
var
    entero : NUMVOCALES
    carácter : C
```

```

inicio
  repetir
    C ← leercar()      {la función leercar permite la lectura de caracteres independientes}
    si C = 'a' o C = 'e' o C = 'i' o C = 'o' o C = 'u' entonces
      NUMVOCALES ← NUMVOCALES+1
    fin_si
    hasta_que C = '.'
    escribir('El numero de vocales es =', NUMVOCALES)
  fin

```

- 8.7. Se desea contar el número de letras «a» y el número de letras «b» de una frase terminada en un punto. Se supone que es posible leer los caracteres independientemente.

Solución

Método 1

```

algoritmo letras_a_b
var
  entero : NA, NB
  carácter : C
inicio
  NA ← 0
  NB ← 0
  repetir
    C ← leercar()
    si C = 'a' entonces
      NA ← NA+1
    fin_si
    si C = 'b' entonces
      NB ← NB+1
    fin_si
    hasta_que C = '.'
    escribir('Letras a =', NA, 'Letras b =', NB)
  fin

```

Método 2

```

algoritmo letras_a_b
var
  entero : NA, NB
  carácter : C
inicio
  NA ← 0
  NB ← 0
  repetir
    C ← leercar()
    si C = 'a' entonces
      NA ← NA+1
    si_no

```

```

    si C = 'b' entonces
        NB ← NB+1
    fin_si
    fin_si
hasta_que C = '.'
fin

```

Método 3

```

algoritmo letras_a_b
var
    entero : NA, NB
    carácter : C
inicio
    NA ← 0
    NB ← 0
repetir
    C ← leercar()
    según_sea C hacer
        'a': NA ← NA+1
        'b': NB ← NB+1
    fin_según
hasta_que C = '.'
fin

```

8.8. Leer cien caracteres de un texto y contar el número de letras «b».

Solución**Tabla de variables**

```

entero : I, NE
caracter : C

```

Pseudocódigo

```

algoritmo letras_b
var
    entero : I, NE
    carácter : C
inicio
    NE ← 0
desde I ← 1 hasta 100 hacer
    C ← leercar()
    si C = 'b' entonces
        NE ← NE+1
    fin_si
fin_desde
escribir('Existen', NE, 'letras b')
fin

```

8.9. Escribir una función convertida (núm,b) que nos permita transformar un número entero y positivo en base 10 a la base que le indiquemos como parámetro. Compruebe el algoritmo para las bases 2 y 16.

```
algoritmo Cambio_de_base
    var entero: num, b
    inicio
        escribir('Déme número')
        leer(num)
        escribir('Indique base')
        leer(b)
        escribir(convertir(num,b), 'es el número', num, 'en base', b)
    fin

    cadena función convertir(E entero: num,b)
        var entero: r
        carácter: c
        cadena: unacadena
        inicio
            unacadena ← ''
            si num > 0 entonces
                mientras num > 0 hacer
                    r ← num MOD b
                    si r > 9 entonces
                        c ← car(r+55)
                    si_no
                        c ← car(r + código('0'))
                    fin_si
                    unacadena ← c + unacadena
                    num ← num div b
                fin_mientras
            si_no
                unacadena ← '0'
            fin_si
            devolver(unacadena)
        fin_función
```

REVISIÓN DEL CAPÍTULO

Conceptos clave

- Cadena.
- Cadena nula.
- Comparación de cadenas.
- Concatenación.
- Funciones de biblioteca.
- Literal de cadena.
- Longitud de la cadena.
- String.
- Variable de cadena.

Resumen

Cada lenguaje de computadora tiene su propio método de manipulación de cadenas de caracteres. Algunos lenguajes, tales como C++ y C, tienen un conjunto muy rico de funciones de manipulación de cadenas. Otros lenguajes, tales como FORTRAN, que se utilizan predominantemente para cálculos numéricos, incorporan características de manipulación de cadenas en sus últimas versiones. También lenguajes tales como LISP, que está concebido para manipular aplicaciones de listas proporciona capacidades excepcionales de manipulación de cadenas.

En un lenguaje como C o C++, las cadenas son simplemente *arrays* de caracteres terminados en caracteres nulos («\0») que se pueden manipular utilizando técnicas estándares de procesamiento de *arrays* elemento por elemento. En esencia, las cadenas en los lenguajes de programación modernos tienen, fundamentalmente, estas características:

1. Una cadena (*string*) es un array de caracteres que en algunos casos (C++) se termina con el carácter NULO (NULL).
2. Las cadenas se pueden procesar siempre utilizando técnicas estándares de procesamiento de arrays.
3. En la mayoría de los lenguajes de programación existen muchas funciones de biblioteca para procesamiento de cadenas como una unidad completa. Internamente estas funciones manipulan las cadenas carácter a carácter.
4. Algunos caracteres se escriben con un cód-

go de escape o secuencia de escape, que consta del carácter escape (\) seguido por un código del propio carácter.

5. Un carácter se representa utilizando un único byte (8 bits). Los códigos de caracteres estándar más utilizados en los lenguajes de programación son ASCII y Unicode.
6. El código ASCII representa 127 caracteres y el código ASCII ampliado representa 256 caracteres. Mediante el código Unicode se llegan a representar numerosos lenguajes internacionales, además del inglés, como el español, francés, chino, hindi, alemán, etc.
7. Las bibliotecas estándar de funciones incorporadas a los lenguajes de programación incluyen gran cantidad de funciones integradas que manipulan cadenas y que actúan de modo similar a los algoritmos de las funciones explicadas en el capítulo. Este es el caso de la biblioteca de cadenas del lenguaje C o la biblioteca *string.h* de C++.
8. Algunas de las funciones de cadena típicas son: *longitud de la cadena*, *comparar cadenas*, *insertar cadena*, *copiar cadenas*, *concatenar cadenas*, etc.
9. El lenguaje C++ soporta las cadenas como arrays de caracteres terminado en el carácter nulo representado por la secuencia de escape «\0».
10. Los lenguajes orientados a objetos Java y C# soportan las cadenas como objetos de la clase *String*.

EJERCICIOS

- 8.1. Escribir un algoritmo para determinar si una cadena especificada ocurre en una cadena dada, y si es así, escribir un asterisco (*) en la primera posición de cada ocurrencia.
- 8.2. Escribir un algoritmo para contar el número de ocurrencias de cada una de las palabras 'a', 'an' y 'and' en las diferentes líneas de texto.
- 8.3. Contar el número de ocurrencias de una cadena especificada en diferentes líneas de texto.
- 8.4. Escribir un algoritmo que permita la entrada de un nombre consistente en un nombre, un primer apellido y un segundo apellido, en ese orden, y que imprima a continuación el último apellido, seguido del primer apellido y el nombre. Por ejemplo: Luis Garcia Garcia producirá: Garcia Garcia Luis.
- 8.5. Escribir un algoritmo que elimine todos los espacios finales en una cadena determinada. Por ejemplo: 'J. R. GARCIA' se deberá transformar en 'J. R. GARCIA'.

- 8.6. Diseñar un algoritmo cuya entrada sea una cadena S y un factor de multiplicación N, cuya función sea generar la cadena dada N veces. Por ejemplo:

'¡Hey!', 3

se convertirá en

' ¡Hey! ¡Hey! ¡Hey! '

- 8.7. Diseñar un algoritmo que elimine todas las ocurrencias de cada carácter en una cadena dada a partir de otra cadena dada. Las dos cadenas son:

• CADENA1 es la cadena donde deben eliminarse caracteres.

• LISTA es la cadena que proporciona los caracteres que deben eliminarse.

CADENA = 'EL EZNZZXTX'

LISTA = 'XZ'

la cadena pedida es 'EL ENT'.

- 8.8. Escribir un algoritmo que convierta los números arábigos en romanos y viceversa ($I = 1$, $V = 5$, $X = 10$, $L = 50$, $C = 100$, $D = 500$ y $M = 1000$).

- 8.9. Diseñar un algoritmo que mediante una función permita cambiar un número n en base 10 a la base b, siendo b un número entre 2 y 20.

- 8.10. Escribir el algoritmo de una función que convierta una cadena en mayúsculas y otra que la convierta en minúsculas.

- 8.11. Diseñar una función que informe si una cadena es un palíndromo (una cadena es un palíndromo si se lee igual de izquierda a derecha que de derecha a izquierda).

N RE-

9

ARCHIVOS (FICHEROS)**CONTENIDO**

- 9.1. Noción de archivo (fichero): estructura jerárquica.
 - 9.2. Conceptos y definiciones = terminología.
 - 9.3. Soportes secuenciales y direccionables.
 - 9.4. Organización de archivos.
 - 9.5. Operaciones sobre archivos.
 - 9.6. Gestión de archivos.
 - 9.7. Borrar archivos.
 - 9.8. Flujos.
 - 9.9. Mantenimiento de archivos.
 - 9.10. Procesamiento de archivos secuenciales (algoritmos).
 - 9.11. Archivos de texto.
 - 9.12. Procesamiento de archivos directos (algoritmos).
 - 9.13. Procesamiento de archivos secuenciales indexados.
- ACTIVIDADES DE PROGRAMACIÓN RESUELTAS.**
- REVISIÓN DEL CAPÍTULO.**
- Conceptos clave.
Resumen.
- EJERCICIOS.**

Los datos que se han tratado hasta este capítulo y procesados por un programa pueden residir simultáneamente en la memoria principal de la computadora. Sin embargo, grandes cantidades de datos se almacenan normalmente en dispositivos de memoria auxiliar. Las diferentes técnicas que han sido diseñadas para la estructuración de estas colecciones de datos complejas se alojaban en arrays; en este capítulo se realiza una introducción a la organización y gestión de datos estructurados sobre dispositivos de almacenamiento secundario, tales como cintas y discos magnéticos. Estas colecciones de datos se conocen como **archivos (ficheros)**. Las técnicas requeridas para gestionar archivos son diferentes de las técnicas de organización de datos que son efectivas en memoria principal, aunque se construyen sobre la base de esas técnicas. Este capítulo introductorio está concebido para la iniciación a los archivos, lo que son y sus misiones en los sistemas de información y de los problemas básicos en su organización y gestión.

9.1. NOCIÓN DE ARCHIVO (FICHERO): ESTRUCTURA JERÁRQUICA

Las estructuras de datos enunciadas en los capítulos anteriores se encuentran almacenadas en la memoria central o principal. Este tipo de almacenamiento, conocido por *almacenamiento principal o primario*, tiene la ventaja de su pequeño tiempo de acceso y, además, que este tiempo necesario para acceder a los datos almacenados en una posición es el mismo que el tiempo necesario para acceder a los datos almacenados en otra posición del dispositivo —memoria principal—. Sin embargo, no siempre es posible almacenar los datos en la memoria central o principal de la computadora, debido a las limitaciones que su uso plantea:

- La cantidad de datos que puede manipular un programa no puede ser muy grande debido a la limitación de la memoria central de la computadora¹.
- La existencia de los datos en la memoria principal está supeditada al tiempo que la computadora está encendida y el programa ejecutándose (tiempo de vida efímero). Esto supone que los datos desaparecen de la memoria principal cuando la computadora se apaga o se deja de ejecutar el programa.

Estas limitaciones dificultan:

- La manipulación de gran número de datos, ya que —en ocasiones— pueden no caber en la memoria principal (aunque hoy día han desaparecido las limitaciones que la primera generación de PC presentaba con la limitación de memoria a 640 KBytes, no admitiéndose información a almacenar mayor de esa cantidad en el caso de computadoras IBM PC y compatibles).
- La transmisión de salida de resultados de un programa pueda ser tratada como entrada a otro programa.

Para poder superar estas dificultades se necesitan dispositivos de almacenamiento secundario (memorias externas o auxiliares) como cintas, discos magnéticos, tarjetas perforadas, etc., donde se almacenará la información o datos que podrá ser recuperada para su tratamiento posterior. Las estructuras de datos aplicadas a colección de datos en almacenamientos secundarios se llaman *organización de archivos*. La noción de *archivo o fichero* está relacionada con los conceptos de:

- Almacenamiento permanente de datos.
- Fraccionamiento o partición de grandes volúmenes de información en unidades más pequeñas que puedan ser almacenadas en memoria central y procesadas por un programa.

Un *archivo o fichero* es un conjunto de datos estructurados en una colección de entidades elementales o básicas denominadas *registros* o *artículos*, que son de igual tipo y constan a su vez de diferentes entidades de nivel más bajo denominadas *campos*.

→ 9.1.1. Campos

Los caracteres se agrupan en *campos* de datos. Un *campo* es un *item* o *elemento de datos elementales*, tales como un nombre, número de empleados, ciudad, número de identificación, etc.

Un campo está caracterizado por su tamaño o longitud y su tipo de datos (cadena de caracteres,

¹ En sus orígenes y en la década de los ochenta, 640 K-bytes en el caso de las computadoras personales IBM PC y compatibles. Hoy día esas cifras han sido superadas con creces, pero aunque las memorias centrales varían, en computadoras domésticas y de escritorio, entre 128 MB y 512 MB, la temporalidad de los datos almacenados en ellas aconseja siempre el uso de archivos para datos de carácter permanente.

entero, lógico, etc.). Los campos pueden incluso variar en longitud. En la mayoría de los lenguajes de programación los campos de longitud variable no están soportados y se suponen de longitud fija.

Campos					
Nombre	Dirección	Fecha de nacimiento	Estudios	Salario	Trienios

Figura 9.1. Campos de un registro.

Un campo es la unidad mínima de información de un registro.

Los datos contenidos en un campo se dividen con frecuencia en *subcampos*; por ejemplo, el campo fecha se divide en los subcampos día, mes, año.

Campo	0	7	0	7	1	9	9	5	J
Subcampo	Día		Mes		Año				3

Los rangos numéricos de variación de los subcampos anteriores son:

$$1 \leq \text{día} \leq 31$$

$$1 \leq \text{mes} \leq 12$$

$$1 \leq \text{año} \leq 1987$$

→ 9.1.2. Registros

Un *registro* es una colección de información, normalmente relativa a una entidad particular. Un registro es una colección de campos lógicamente relacionados, que pueden ser tratados como una unidad por algún programa. Un ejemplo de un registro puede ser la información de un determinado empleado que contiene los campos de nombre, dirección, fecha de nacimiento, estudios, salario, trienios, etc.

Los registros pueden ser todos de *longitud fija*; por ejemplo, los registros de empleados pueden contener el mismo número de campos, cada uno de la misma longitud para nombre, dirección, fecha, etcétera. También pueden ser de *longitud variables*.

Los registros organizados en campos se denominan *registros lógicos*.

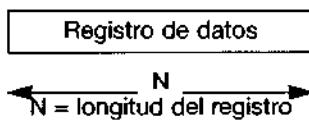


Figura 9.2. Registro.

Nota

El concepto de registro es similar al concepto de estructura (struct) estudiado en el Capítulo 7, ya que ambas estructuras de datos permiten almacenar datos de tipo heterogéneo.

→ 9.1.3. Archivos (ficheros)

Un *fichero* (*archivo*) de datos —o simplemente un *archivo*— es una colección de registros relacionados entre sí con aspectos en común y organizados para un propósito específico. Por ejemplo, un fichero de una clase escolar contiene un conjunto de registros de los estudiantes de esa clase. Otros ejemplos pueden ser el fichero de nóminas de una empresa, inventarios, stocks, etc.

La Figura 9.3 recoge la estructura de un archivo correspondiente a los suscriptores de una revista de informática.

Un archivo en una computadora es una estructura diseñada para contener datos. Los datos están organizados de tal modo que puedan ser recuperados fácilmente, actualizados o borrados y almacenados de nuevo en el archivo con todos los campos realizados.

9.1.4. Bases de datos

Una colección de archivos a los que puede accederse por un conjunto de programas y que contienen todos ellos datos relacionados constituye una base de datos. Así, una base de datos de una universidad puede contener archivos de estudiantes, archivos de nóminas, inventarios de equipos, etc.

9.1.5. Estructura jerárquica

Los conceptos carácter, campos, registro, archivo y base de datos son *conceptos lógicos* que se refieren al medio en que el usuario de computadoras ve los datos y se organizan. Las estructuras de datos se organizan de un modo jerárquico, de modo que el nivel más alto lo constituye la base de datos y el nivel más bajo el carácter.

9.2. CONCEPTOS Y DEFINICIONES = TERMINOLOGÍA

Aunque en el apartado anterior ya se han comentado algunos términos relativos a la teoría de archivos, en este apartado se enunciarán todos los términos más utilizados en la gestión y diseño de archivos.

→ 9.2.1. Clave (indicativo)

Una *clave* (*key*) o *indicativo* es un campo de datos que identifica el registro y lo diferencia de otros registros. Esta clave debe ser diferente para cada registro. Claves típicas son nombres o números de identificación.

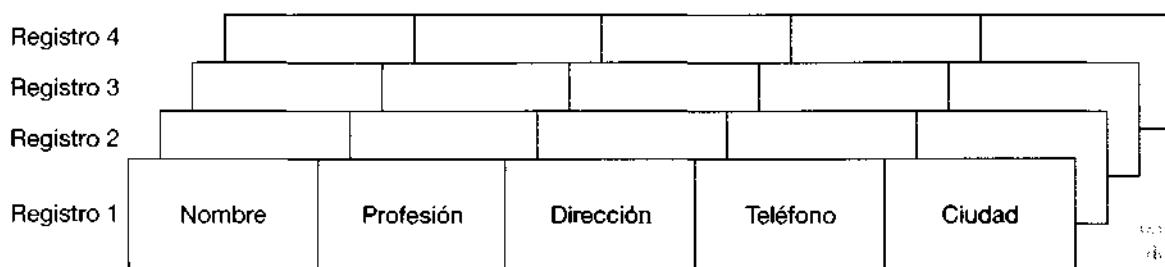


Figura 9.3. Estructuras de un archivo «suscriptores».

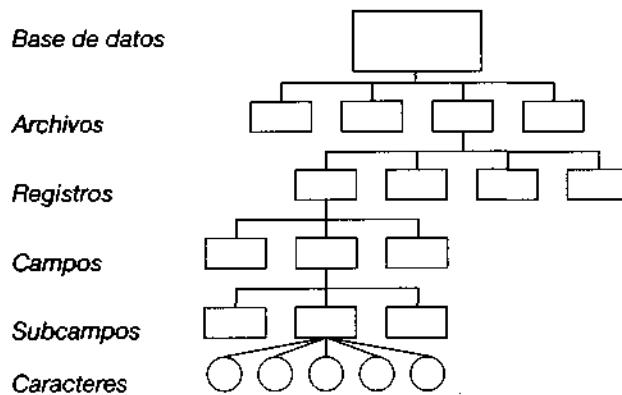


Figura 9.4. Estructuras jerárquicas de datos.

→ 9.2.2. Registro físico o bloque

Un *registro físico* o *bloque* es la cantidad más pequeña de datos que pueden transferirse en una operación de entrada/salida entre la memoria central y los dispositivos periféricos o viceversa. Ejemplos de registros físicos son: una tarjeta perforada, una línea de impresión, un sector de un disco magnético, etc.

Un bloque puede contener uno o más registros lógicos.

Un registro lógico puede ocupar menos de un registro físico, un registro físico o más de un registro físico.

→ 9.2.3. Factor de bloqueo

Otra característica que es importante en relación con los archivos es el concepto de *factor de bloqueo* o *bloqueo*. [El número de registros lógicos que puede contener un registro físico se denomina factor de bloqueo.]

Se pueden dar las siguientes situaciones:

- *Registro lógico > Registro físico*. En un bloque se contienen varios registros físicos por bloque; se denominan *registros expandidos*.

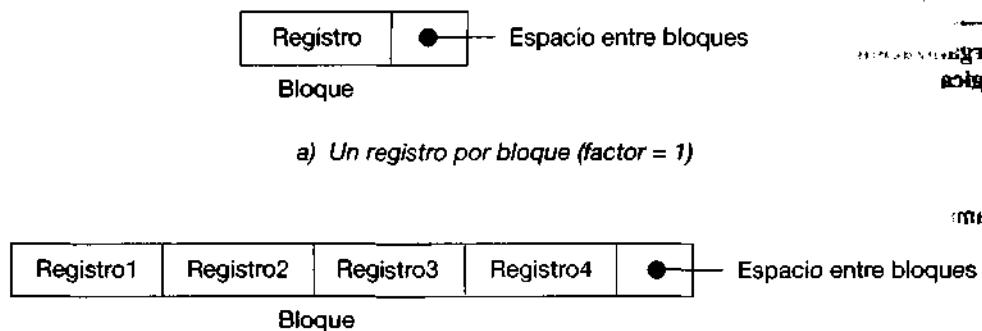


Figura 9.5. Factor de bloqueo.

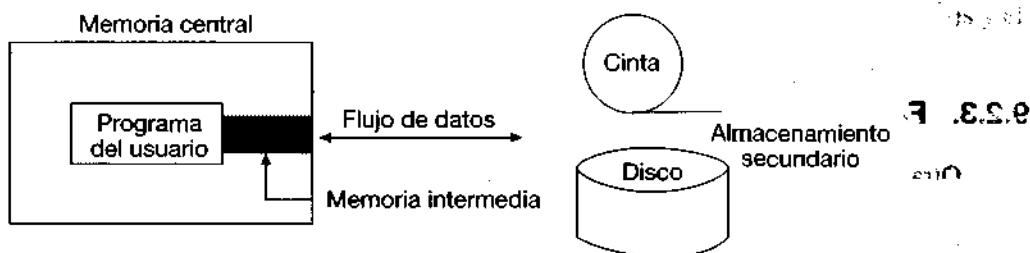
- *Registro lógico = Registro físico.* El factor de bloqueo es 1 y se dice que los registros *no están bloqueados*.
- *Registro lógico < Registro físico.* El factor de bloqueo es mayor que 1 y los registros *están bloqueados*.

La importancia del factor de bloqueo se puede apreciar mejor con un ejemplo. Supongamos que se tienen dos archivos. Uno de ellos tiene un factor de bloqueo de 1 (un registro en cada bloque). El otro archivo tiene un factor de bloqueo de 10 (10 registros/bloque). Si cada archivo contiene un millón de registros, el segundo archivo requerirá 900.000 operaciones de entrada/salida menos para leer todos los registros. En el caso de las computadoras personales con un tiempo medio de acceso de 90 milisegundos, el primer archivo emplearía alrededor de 24 horas más para leer todos los registros del archivo.

Un factor de bloqueo mayor que 1 siempre mejora el rendimiento; entonces, ¿por qué no incluir todos los registros en un solo bloque? La razón reside en que las operaciones de entrada/salida que se realizan por bloques se hacen a través de un área de la memoria central denominada *memoria intermedia (buffer)* y entonces el aumento del bloque implicará aumento de la memoria intermedia y, por consiguiente, se reducirá el tamaño de la memoria central.

El tamaño de una memoria intermedia de un archivo es el mismo que el del tamaño de un bloque. Como la memoria central es más cara que la memoria secundaria, no conviene aumentar el tamaño del bloque alegremente, sino más bien conseguir un equilibrio entre ambos criterios.

En el caso de las computadoras personales, el registro físico puede ser un sector del disco (512 bytes).



La Tabla 9.1 resume los conceptos lógicos y físicos de un registro.

Tabla 9.1. Unidades de datos lógicos y físicos

Organización lógica	Organización física	Descripción
Carácter	Bit Byte (octeto, 8 bits)	Un dígito binario. En la mayoría de los códigos un carácter se representa aproximadamente por un byte.
Campo	Palabra	Un campo es un conjunto relacionado de caracteres. Una palabra de computadora es un número fijo de bytes.
Registro	Bloque (1 página = bloques de longitud)	Los registros pueden estar bloqueados.
Archivo	Área	Varios archivos se pueden almacenar en un área de almacenamiento.
Base de datos	Áreas	Colección de archivos de datos relacionados se pueden organizar en una base de datos.

Resumen de archivos

- Un archivo está siempre almacenado en un soporte externo a la memoria central.
- Existe independencia de las informaciones respecto de los programas.
- • Todo programa de tratamiento intercambia información con el archivo y la unidad básica de entrada/salida es el registro.
- La información almacenada es permanente.
- En un momento dado, los datos extraídos por el archivo son los de un registro y no los del archivo completo.
- Los archivos en memoria auxiliar permiten una gran capacidad de almacenamiento.

→ 9.3. SOPORTES SECUENCIALES Y DIRECCIONABLES

El soporte es el medio físico donde se almacenan los datos. Los tipos de soporte utilizados en la gestión de archivos son:

- *Soportes secuenciales.*
- *Soportes direccionables.*

Los *soportes secuenciales* son aquellos en los que los registros —informaciones— están escritos unos a continuación de otros y para acceder a un determinado registro n se necesita pasar por los $n - 1$ registros anteriores.

Los *soportes direccionables* se estructuran de modo que las informaciones registradas se pueden localizar directamente por su dirección y no se requiere pasar por los registros precedentes. En estos soportes los registros deben poseer un campo clave que los diferencie del resto de los registros del archivo. Una dirección en un soporte direccionable puede ser número de pista y número de sector en un disco.

Los soportes direccionables son los discos magnéticos, aunque pueden actuar como soporte secuencial.

→ 9.4. ORGANIZACIÓN DE ARCHIVOS

Según las características del soporte empleado y el modo en que se han organizado los registros, se consideran dos tipos de acceso a los registros de un archivo:

- *Acceso secuencial.*
- *Acceso directo.*

El *acceso secuencial* implica el acceso a un archivo según el orden de almacenamiento de sus registros, uno tras otro.

El *acceso directo* implica el acceso a un registro determinado, sin que ello implique la consulta de los registros precedentes. Este tipo de acceso sólo es posible con soportes direccionables.

→ La *organización* de un archivo define la forma en la que los registros se disponen sobre el soporte de almacenamiento, o también se define la organización como la forma en que se estructuran los datos en un archivo. En general, se consideran tres organizaciones fundamentales:

- *Organización secuencial.*
- *Organización directa o aleatoria («random»).*
- *Organización secuencial indexada («indexed»).*

9.4.1. Organización secuencial

Un archivo con organización secuencial es una sucesión de registros almacenados consecutivamente sobre el soporte externo, de tal modo que para acceder a un registro n dado es obligatorio pasar por todos los $n - 1$ artículos que le preceden.

Los registros se graban consecutivamente cuando el archivo se crea y se debe acceder consecutivamente cuando se leen dichos registros.

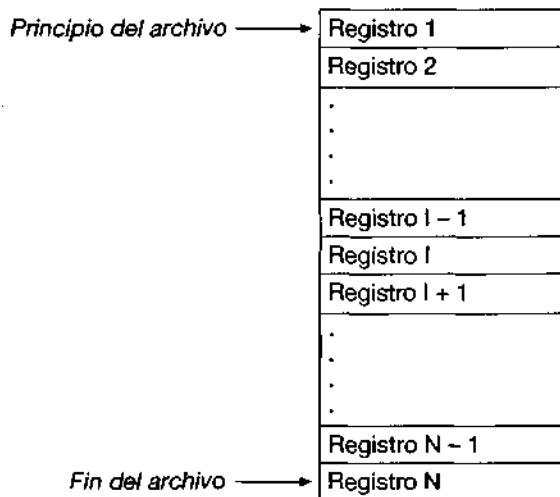


Figura 9.6. Organización secuencial.

- El orden físico en que fueron grabados (escritos) los registros es el orden de lectura de los mismos.
- Todos los tipos de dispositivos de memoria auxiliar soportan la organización secuencial.

Los archivos organizados secuencialmente contienen un registro particular —el último— que contiene una marca fin de archivo (EOF o bien FF). Esta marca fin de archivo puede ser un carácter especial como '*'.

9.4.2. Organización directa

Un archivo está organizado en modo directo cuando el orden físico no se corresponde con el orden lógico. Los datos se sitúan en el archivo y se accede a ellos directa —aleatoriamente— mediante su posición, es decir, el lugar relativo que ocupan.

Esta organización tiene la ventaja de que se pueden leer y escribir registros en cualquier orden y posición. Son muy rápidos de acceso a la información que contienen.

La organización directa tiene el inconveniente de que necesita programar la relación existente entre el contenido de un registro y la posición que ocupa. El acceso a los registros en modo directo implica la posible existencia de huecos libres dentro del soporte y, por consecuencia, pueden existir huecos libres entre registros.

La correspondencia entre clave y dirección debe poder ser programada y la determinación de la relación entre el registro y su posición física se obtiene mediante una fórmula.

Las condiciones para que un archivo sea de organización directa son:

- Almacenado en un soporte direccionable.
- Los registros deben contener un campo específico denominado *clave* que identifica cada registro de modo único, es decir, dos registros distintos no pueden tener un mismo valor de clave.
- Existencia de una correspondencia entre los posibles valores de la clave y las direcciones disponibles sobre el soporte.

Un soporte direccionable es normalmente un disco o paquete de discos. Cada posición se localiza por su *dirección absoluta*, que en el caso del disco suele venir definida por dos parámetros —número de pista y número de sector— o bien por tres parámetros —pista, sector y número de cilindro—; un *cilindro i* es el conjunto de pistas de número *i* de cada superficie de almacenamiento de la pila.

En la práctica el programador no gestiona directamente direcciones absolutas, sino *direcciones relativas* respecto al principio del archivo. La manipulación de dirección relativa permite diseñar el programa con independencia de la posición absoluta del archivo en el soporte.

El programador crea una relación perfectamente definida entre la clave indicativa de cada registro y su posición física dentro del dispositivo de almacenamiento.

Consideremos a continuación el fenómeno de las *colisiones* mediante un ejemplo.

La clave de los registros de estudiantes de una Facultad de Ciencias es el número de expediente escolar que se le asigna en el momento de la matriculación y que consta de ocho dígitos. Si el número de estudiantes es un número decimal de ocho dígitos, existen 10^8 posibles números de estudiantes (0 a 99999999), aunque lógicamente *nunca* existirán tantos estudiantes (incluso incluyendo alumnos ya graduados). El archivo de estudiantes constará a lo sumo de decenas o centenas de miles de estudiantes. Se desea almacenar este archivo en un disco sin utilizar mucho espacio. Si se desea obtener el algoritmo de direccionamiento, se necesita una *función de conversión de claves o función «hash»*. Suponiendo que *N* es el número de posiciones disponibles para el archivo, el algoritmo de direccionamiento convierte cada valor de la clave en una dirección relativa *d*, comprendida entre 1 y *N*. Como la clave puede ser numérica o alfanumérica, el algoritmo de conversión debe prever esta posibilidad y asignar a cada registro correspondiente a una clave una posición física en el soporte de almacenamiento. Así mismo, el algoritmo o función de conversión de claves debe eliminar o reducir al máximo las colisiones. Se dice que en un algoritmo de conversión de claves se produce una *colisión* cuando dos registros de claves distintas producen la misma dirección física en el soporte. El *inconveniente de una colisión* radica en el hecho de tener que situar el registro en una posición diferente de la indicada por el algoritmo de conversión y, por consiguiente, el acceso a este registro será más lento. Las colisiones son difíciles de evitar en las organizaciones directas. Sin embargo, un tratamiento adecuado en las operaciones de lectura/escritura disminuirá su efecto perjudicial en el archivo.

Para representar la función de transformación o conversión de claves (*hash*), se puede utilizar una notación matemática. Así, si *K* es una clave, *f(K)* es la correspondiente dirección; *f* es la función llamada *función de conversión*.

Ejemplo 9.1

Una compañía de empleados tiene un número determinado de vendedores y un archivo en el que cada registro corresponde a un vendedor. Existen 200 vendedores, cada uno referenciado por un número de cinco dígitos. Si tuviésemos que asignar un archivo de 100.000 registros, cada registro se corresponderá con una posición del disco.

Para el diseño del archivo crearemos 250 registros (un 25 por 100 más que el número de registros necesarios —25 por 100 suele ser un porcentaje habitual—) que se distribuirán de la siguiente forma:

1. Posiciones 0-199 constituyen el área principal del archivo y en ella se almacenarán todos los vendedores.
2. Posiciones 200-249 constituyen el área de desbordamiento, si $K(1) \neq K(2)$, pero $f(K(1)) = f(K(2))$, y el registro con clave *K(1)* ya está almacenado en el área principal, entonces el registro con *K(2)* se almacena en el área de desbordamiento.

La función f se puede definir como:

$f(k) = \text{resto cuando } K \text{ se divide por } 199$, esto es, el módulo de 199; 199 ha sido elegido por ser el número primo mayor y que es menor que el tamaño del área principal.

Para establecer el archivo se borran primero 250 posiciones. A continuación, para cada registro de vendedor se calcula $p = f(K)$. Si la posición p está vacía, se almacena el registro en ella. En caso contrario se busca secuencialmente a través de las posiciones 200, 201, ..., para el registro con la clave deseada.

9.4.3. Organización secuencial indexada

Un diccionario es un archivo secuencial, cuyos registros son las entradas y cuyas claves son las palabras definidas por las entradas. Para buscar una palabra (una clave) no se busca secuencialmente desde la «a» hasta la «z», sino que se abre el diccionario por la letra inicial de la palabra. Si se desea buscar «índice», se abre el índice por la letra I y en su primera página se busca la cabecera de página hasta encontrar la página más próxima a la palabra, buscando a continuación palabra a palabra hasta encontrar «índice». El diccionario es un ejemplo típico de archivo secuencial indexado con dos niveles de índices, el nivel superior para las letras iniciales y el nivel menor para las cabeceras de página. En una organización de computadora las letras y las cabeceras de páginas se guardarán en un archivo de índice independiente de las entradas del diccionario (archivo de datos). Por consiguiente, cada archivo secuencial indexado consta de un archivo índice y un archivo de datos.

Un archivo está organizado en forma secuencial indexada si:

- El tipo de sus registros contiene un campo clave identificador.
- Los registros están situados en un soporte direccionable por el orden de los valores indicados por la clave.
- Un índice para cada posición direccionable, la dirección de la posición y el valor de la clave; en esencia, el índice contiene la clave del último registro y la dirección de acceso al primer registro del bloque.

Un archivo en organización secuencial indexada consta de las siguientes partes:

- **Área de datos o primaria:** contiene los registros en forma secuencial y está organizada en secuencia de claves sin dejar huecos intercalados.
- **Área de índices:** es una tabla que contiene los niveles de índice, la existencia de varios índices enlazados se denomina *nivel de indexación*.
- **Área de desbordamiento o excedentes:** utilizada, si fuese necesario, para las actualizaciones.

El área de índices es equivalente, en su función, al índice de un libro. En ella se refleja el valor de la clave identificativa más alta de cada grupo de registros del archivo y la dirección de almacenamiento del grupo.

Los archivos secuenciales indexados presentan las siguientes *ventajas*:

- Rápido acceso.
- El sistema de gestión de archivos se encarga de relacionar la posición de cada registro con su contenido mediante la tabla de índices.

Y los siguientes *inconvenientes*:

- Desaprovechamiento del espacio por quedar huecos intermedios cada vez que se actualiza el archivo.
- Se necesita espacio adicional para el área de índices.

Área de índices	CLAVE	DIRECCIÓN	Área principal	CLAVE	DATOS
	15	010	010		
	24	020	011		
	36	030	012		
	54	040	.		
	.	.	.		
	240	090	019	15	
			020		
			021		
			.		
			029	24	
			030		
			031		
			.		
			039	36	
			040		
			041		
			.		
			049	36	
			050		
			.		
			090		
			091		
			.		
			010	240	
			0		

Figura 9.7. Organización secuencial indexada.

Los soportes que se utilizan para esta organización son los que permiten el acceso directo —los discos magnéticos—. Los soportes de acceso secuencial no pueden utilizarse, ya que no dispone de direcciones para sus posiciones de almacenamiento.

→ 9.5. OPERACIONES SOBRE ARCHIVOS

Tras la decisión del tipo de organización que ha de tener el archivo y los métodos de acceso que se van a aplicar para su manipulación, es preciso considerar todas las posibles operaciones que conciernen a los registros de un archivo. Las distintas operaciones que se pueden realizar son:

- *Creación.*
- *Consulta.*
- *Actualización* (altas, bajas, modificación, consulta).
- *Clasificación.*
- *Reorganización.*
- *Destrucción* (borrado).
- *Reunión, fusión.*
- *Rotura, estallido.*

→ 9.5.1. Creación de un archivo

Es la primera operación que sufrirá el archivo de datos. Implica la elección de un entorno descriptivo que permita un ágil, rápido y eficaz tratamiento del archivo.

Para utilizar un archivo, éste tiene que existir, es decir, las informaciones de este archivo tienen que haber sido almacenadas sobre un soporte y ser utilizables. La *creación* exige organización, estructura, localización o reserva de espacio en el soporte de almacenamiento, transferencia del archivo del soporte antiguo al nuevo.

→ Un archivo puede ser creado por primera vez en un soporte, proceder de otro previamente existente en el mismo o diferente soporte, ser el resultado de un cálculo o ambas cosas a la vez.

La Figura 9.8 muestra un organigrama de la creación de un archivo ordenado de empleados de una empresa por el campo clave (número o código de empleado).

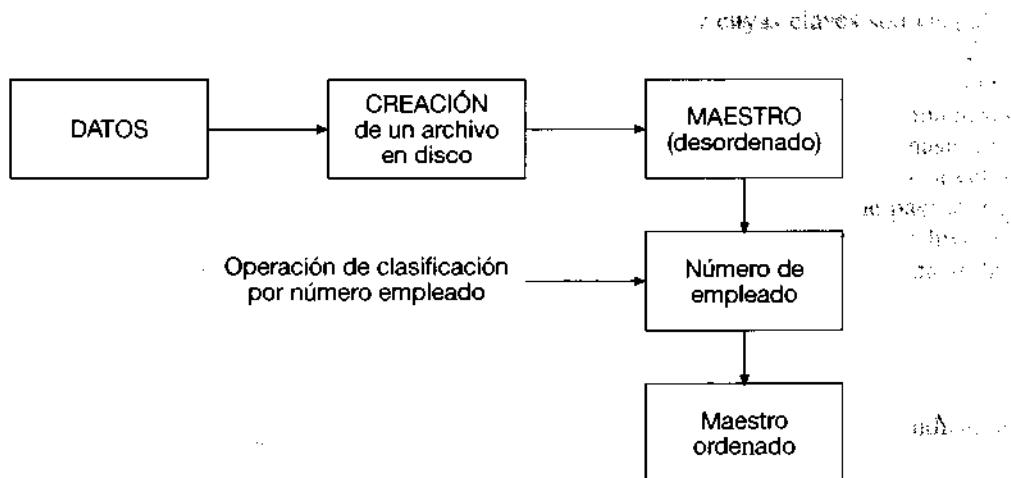


Figura 9.8. Creación de un archivo ordenado de empleados.

→ 9.5.2. Consulta de un archivo

Es la operación que permite al usuario acceder al archivo de datos para conocer el contenido de uno, varios o todos los registros.

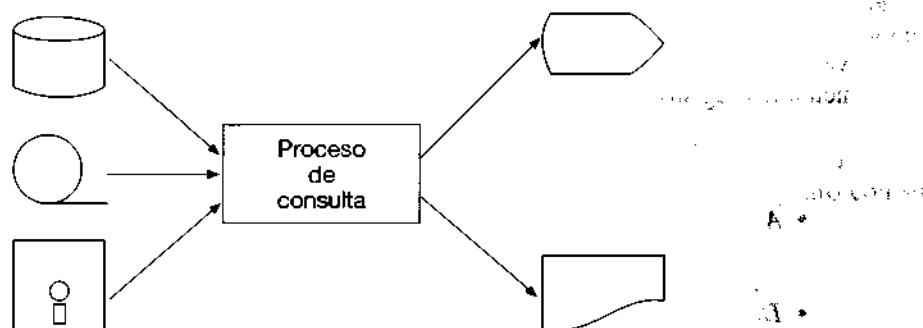


Figura 9.9. Consulta de un archivo.

9.5.3. Actualización de un archivo

Es la operación que permite tener actualizado (puesto al día) el archivo, de tal modo que sea posible realizar las siguientes operaciones con sus registros:

- Consulta del contenido de un registro.
- Inserción de un registro nuevo en el archivo.
- Supresión de un registro existente.
- Modificación de un registro.

Un ejemplo de actualización es el de un archivo de un almacén, cuyos registros contienen las existencias de cada artículo, precios, proveedores, etc. Las existencias, precios, etc., varían continuamente y exigen una actualización simultánea del archivo con cada operación de consulta.

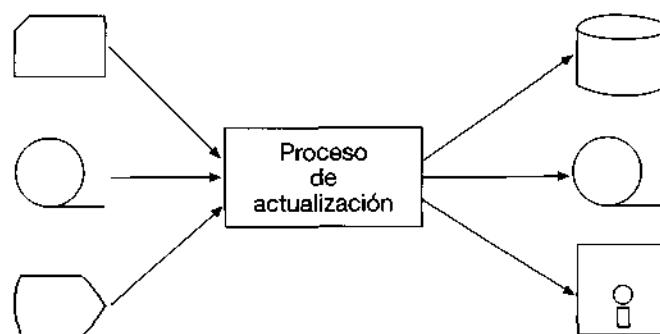


Figura 9.10. Actualización de un archivo (I).

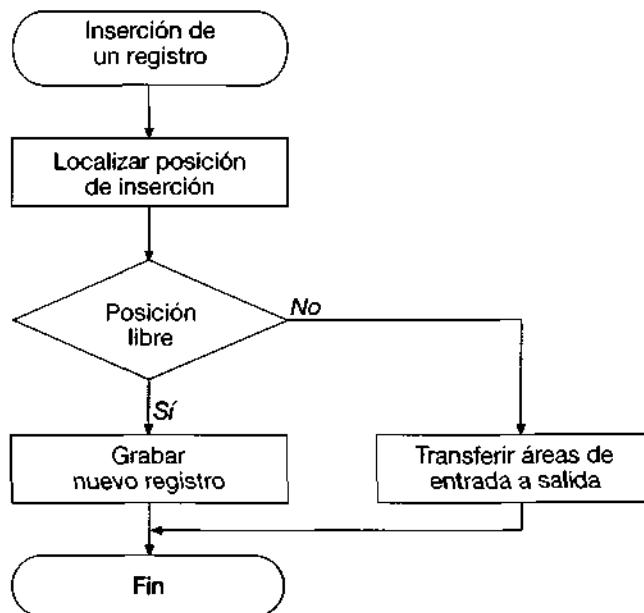


Figura 9.11. Actualización de un archivo (II).

→ 9.5.4. Clasificación de un archivo

Una operación muy importante en un archivo es la *clasificación u ordenación* (*sort*, en inglés). Esta clasificación se realizará de acuerdo con el valor de un campo específico, pudiendo ser *ascendente* (creciente) o *descendente* (decreciente): alfabética o numérica.

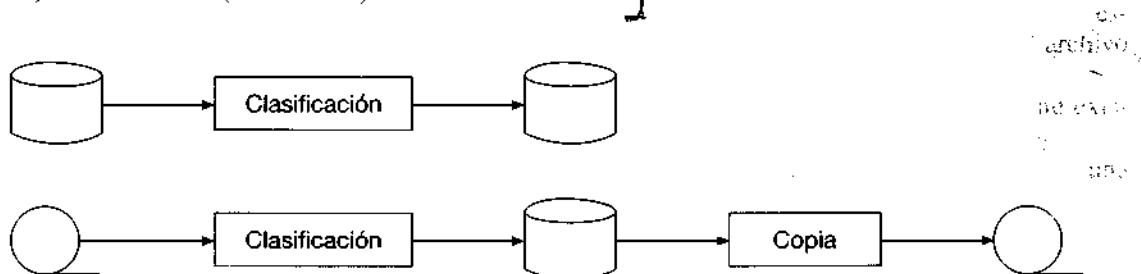


Figura 9.12. Clasificación de un archivo.

→ 9.5.5. Reorganización de un archivo

Las operaciones sobre archivos modifican la estructura inicial o la óptima de un archivo. Los índices, enlaces (punteros), zonas de sinónimos, zonas de desbordamiento, etc., se modifican con el paso del tiempo, lo que hace a la operación de acceso al registro cada vez más lenta.

La reorganización suele consistir en la copia de un nuevo archivo a partir del archivo modificado, a fin de obtener una nueva estructura lo más óptima posible.

→ 9.5.6. Destrucción de un archivo

Es la operación inversa a la creación de un archivo (*kill*, en inglés). Cuando se destruye (anula o borra) un archivo, éste ya no se puede utilizar y, por consiguiente, no se podrá acceder a ninguno de sus registros.

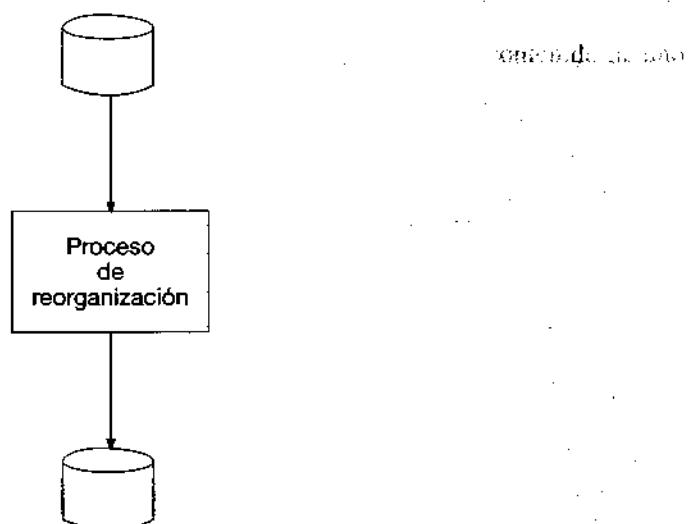


Figura 9.13. Reorganización de un archivo.

→ 9.5.7. Reunión, fusión de un archivo

Reunión. Esta operación permite obtener un archivo a partir de otros varios.

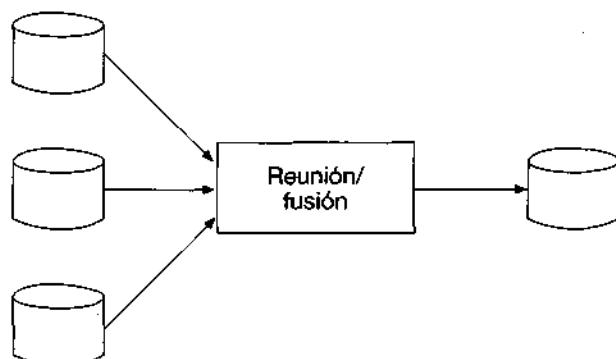


Figura 9.14. Fusión de archivos.

→ *Fusión.* Se realiza una fusión cuando se reúnen varios archivos en uno solo, intercalándose unos en otros, siguiendo unos criterios determinados.

→ 9.5.8. Rotura/estallido de un archivo

Es la operación de obtener varios archivos a partir de un mismo archivo inicial.

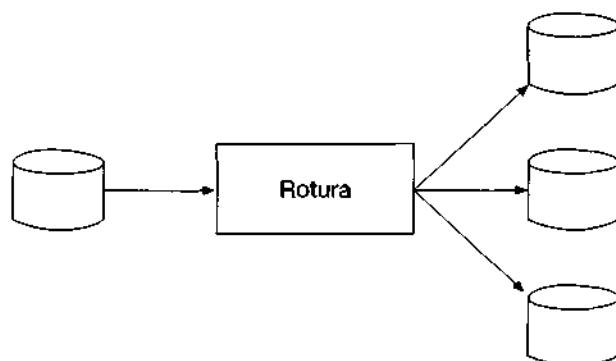


Figura 9.15. Rotura de un archivo.

9.6. GESTIÓN DE ARCHIVOS

Las operaciones sobre archivos se realizan mediante programas y el primer paso para poder gestionar un archivo mediante un programa es declarar un identificador lógico que se asocie al nombre externo del archivo para permitir su manipulación. La declaración se realizará con una serie de instrucciones como las que se muestran a continuación, cuya asociación permite establecer la organización del archivo y estructura de sus registros lógicos.

```

tipo
registro: <tipo_registro>
    <tipo>:<nombre del campo>
    ...
    fin_registro
archivo_<organización> de <tipo_de_dato>:<tipo_archivo>

var
    tipo_registro: nombre_registro
    tipo_archivo: identificador_archivo

tipo
    registro: Rempleado
        cadena: nombre
        cadena: cod
        entero: edad
        real: salario
    fin_registro
archivo_d de rempleado: empleado
var
    Rempleado: Re
    Empleado: E

```

Las operaciones, básicas para la gestión de archivos, que *tratan con la propia estructura del archivo* se consideran predefinidas y son:

- *Crear archivos (create)*. Consiste en definirlo mediante un nombre y unos atributos. Si el archivo existiera con anterioridad lo destruiría.
- *Abrir o arrancar (open)* un archivo que fue creado con anterioridad a la ejecución de este programa. Esta operación establece la comunicación de la CPU con el soporte físico del archivo, de forma que los registros se vuelven accesibles para lectura, escritura o lectura/escritura.
- *Incrementar o ampliar el tamaño del archivo (append, extend)*.
- *Cerrar el archivo* después que el programa ha terminado de utilizarlo (*close*). Cierra la comunicación entre la CPU y el soporte físico del archivo.
- *Borrar (delete)* un archivo que ya existe. Borra el archivo del soporte físico, liberando espacio.
- *Transferir datos desde (leer) o a (escribir)* el dispositivo diseñado por el programa. Estas operaciones copian los registros del archivo sobre variables en memoria central y viceversa.

En cuanto a las operaciones más usuales en los registros son:

- *Consulta*: lectura del contenido de un registro.
- *Modificación*: alterar la información contenida en un registro.
- *Inserción*: añadir un nuevo registro al archivo.
- *Borrado*: suprimir un registro del archivo.

9.6.1. Crear un archivo

La creación de un archivo es la operación mediante la cual se introduce la información correspondiente al archivo en un soporte de almacenamiento de datos.

Antes de que cualquier usuario pueda procesar un archivo es preciso que éste haya sido creado previamente. El proceso de creación de un archivo será la primera operación a realizar. Una vez que

el archivo ha sido creado, la mayoría de los usuarios simplemente desearán acceder al archivo y a la información contenida en él.

Para crear un nuevo archivo dentro de un sistema de computadora se necesitan los siguientes datos:

- *Nombre dispositivo*: indica el lugar donde se situará el archivo cuando se cree.
- *Nombre del archivo*: identifica el archivo entre los restantes archivos de una computadora.
- *Tamaño del archivo*: indica el espacio necesario para la creación del archivo.
- *Organización del archivo*: tipo de organización del archivo.
- *Tamaño del bloque o registro físico*: cantidad de datos que se leen o escriben en cada operación de entrada/salida (E/S).

Al ejecutar la creación de un archivo se pueden generar una serie de errores, entre los que se pueden destacar los siguientes:

- Otro archivo con el mismo nombre ya existía en el soporte.
- El dispositivo no tiene espacio disponible para crear otro nuevo archivo.
- El dispositivo no está operacional.
- Existe un problema de hardware que hace abortar el proceso.
- Uno o más de los parámetros de entrada en la instrucción son erróneos.

La instrucción o acción en pseudocódigo que permite crear un archivo se codifica con la palabra **crear**.

```
crear(<var_tipo_archivo>, <nombre_físico>)
```

9.6.2. Abrir un archivo

La acción de *abrir (open)* un archivo es permitir al usuario localizar y acceder a los archivos que fueron creados anteriormente.

La diferencia esencial entre una instrucción de *abrir* un archivo y una instrucción de *crear* un archivo residen en que el archivo no existe antes de utilizar **crear** y se supone que debe existir antes de utilizar **abrir**.

La información que un sistema de tratamiento de archivos requiere para abrir un archivo es diferente de las listas de información requerida para crear un archivo. La razón para ello reside en el hecho que toda la información que realmente describe el archivo se escribió en éste durante el proceso de creación del archivo. Por consiguiente, la operación **crear** sólo necesita localizar y leer esta información conocida como atributos del archivo.

La instrucción de abrir un archivo consiste en la creación de un canal que comunica a un usuario a través de un programa con el archivo correspondiente situado en un soporte.

Los parámetros que se deben incluir en una instrucción de apertura (**abrir**) son:

- Nombre del dispositivo.
- Nombre del usuario o canal de comunicación.
- Nombre del archivo.

Al ejecutar la instrucción **abrir** se pueden encontrar los siguientes errores:

- Archivo no encontrado en el dispositivo especificado (nombre de archivo o identificador de dispositivo erróneo).
- Archivo ya está en uso para alguna otra aplicación del usuario.
- Errores hardware.

El formato de la instrucción es:

```
Abrir (<var_tipo_archivo>, <modo>, <nombre_físico>)
```

La operación de abrir archivos se puede aplicar para operaciones de lectura (l), escritura (e), lectura/escritura (l/e).

```
abrir (id_archivo, l, nombre_archivo)
```

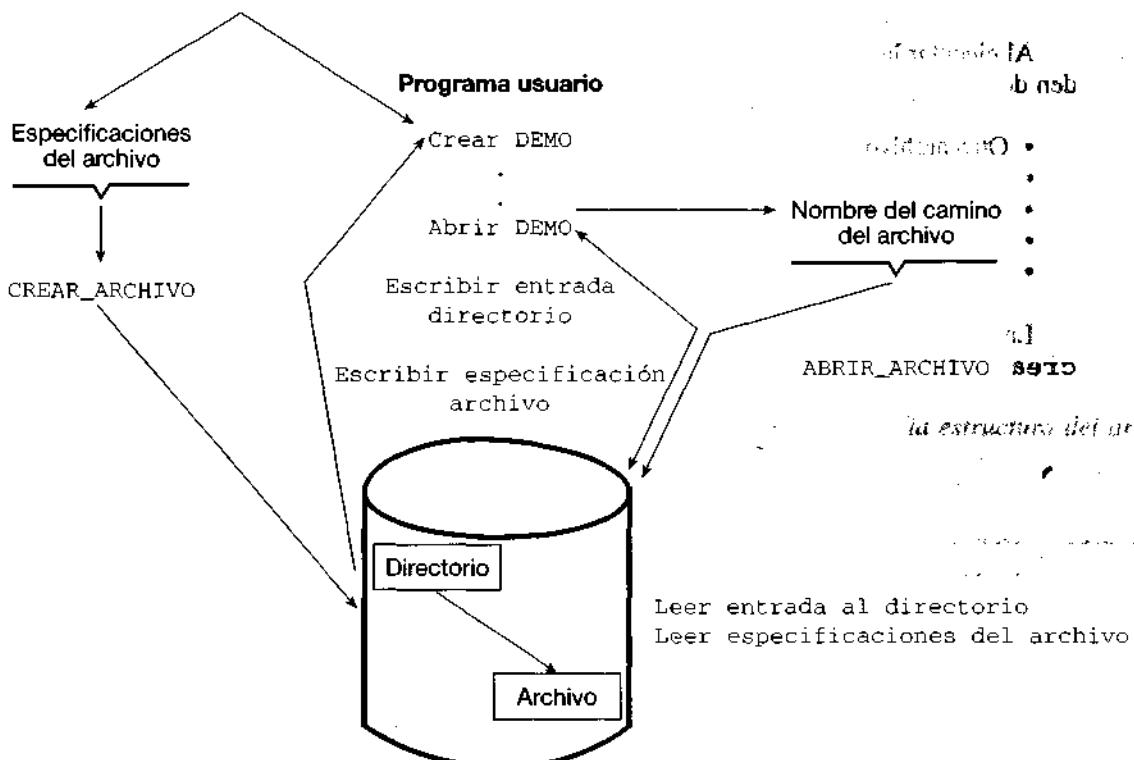


Figura 9.16. Abrir un archivo.

Para que un archivo pueda abrirse ha de haber sido previamente creado. Cuando un archivo se abre para lectura colocamos un hipotético puntero en el primer registro del archivo y se permitirán únicamente operaciones de lectura de los registros del archivo. La apertura para escritura coloca dicho hipotético puntero detrás del último registro del archivo, y dispuesto para la adición de nuevos registros en él. Ambos modos se consideran propios de archivos secuenciales. Los archivos directos se abrirán en modo lectura/escritura, permitiéndose tanto la lectura como la escritura de nuevos registros.

9.6.3. Cerrar archivos

El propósito de la operación de cerrar un archivo es permitir al usuario cortar el acceso o detener el uso del archivo, permitiendo a otros usuarios acceder al archivo. Para ejecutar esta función, el sistema de tratamiento de archivos sólo necesita conocer el nombre del archivo que se debe cerrar, y que previamente debía estar abierto.

Formato:

cerrar (<var_tipo-archivo>)

Estructura:

Reg1	Reg2	Reg3	EOF
------	------	------	-----

9.7. BORRAR ARCHIVOS

La instrucción de **borrar** tiene como objetivo la supresión de un archivo del soporte o dispositivo. El espacio utilizado por un archivo borrado puede ser utilizado para otros archivos.

La información necesaria para eliminar un archivo es:

- Nombre del dispositivo y número del canal de comunicación.
- Nombre del archivo.

Los *errores* que se pueden producir son:

- El archivo no se puede encontrar bien porque el nombre no es válido o porque nunca existió.
- Otros usuarios estaban actuando sobre el archivo y estaba activo.
- Se detectó un problema de hardware.

9.8. FLUJOS

Java y C# realizan las operaciones en archivos a través de flujos, manipulados por clases, que conectan con el medio de almacenamiento. De esta forma, para crear y abrir un archivo, se requiere utilizar una clase que defina la funcionalidad del flujo. Los flujos determinan el sentido de la comunicación (lectura, escritura, o lectura/escritura), la posibilidad de posicionamiento directo o no en un determinado registro y la forma de leer y/o escribir en el archivo. Cerrar el archivo implica cerrar el flujo. Así la siguiente instrucción en Java crea un flujo que permite la lectura/escritura (rw) en un archivo donde se podrá efectuar posicionamiento directo y cuyo nombre externo es empleados.dat.

```
RandomAccessFile e =
    new RandomAccessFile ("empleados.dat", "rw");
```

Pueden utilizarse flujos de bytes, caracteres, cadenas o tipos primitivos. Por ejemplo, en Java la clase FileInputStream permite crear un flujo para lectura secuencial de bytes desde un archivo, mientras FileReader lo crea para la lectura secuencial de caracteres y RandomAccessFile, como ya se ha comentado, admite posicionamiento directo y permite la lectura/escritura de datos tipos primitivos.

La personalización de flujos se consigue por asociación o encadenamiento de otros flujos sobre los flujos base de apertura de archivos. Una aplicación práctica de esto en Java puede ser permitir la lectura de una cadena de caracteres desde un flujo de entrada

```
BufferedReader f =
    new BufferedReader (new FileReader ("datos.txt"));
cadena = f.readLine();      //lee una cadena del archivo
f.close();                  // cierra el archivo
```

En C# la situación es similar y sobre los flujos base, que conectan al medio de almacenamiento, pueden encadenarse otros para efectuar tratamientos especiales de la información.

```
BinaryWriter f = new BinaryWriter (new FileStream("notas.dat",
    FileMode.OpenOrCreate, FileAccess.Write));
```

```

/* BinaryWriter proporciona métodos para escribir tipos de
   datos primitivos en formato binario */

f.Write (5.34 * 2);

f.Close();           //Cerrar el archivo

```

9.9. MANTENIMIENTO DE ARCHIVOS

La operación de mantenimiento de un archivo incluye todas las operaciones que sufre un archivo durante su vida y desde su creación hasta su eliminación o borrado.

El mantenimiento de un archivo consta de dos operaciones diferentes:

- *actualización*,
- *consulta*.

La *actualización* es la operación de eliminar o modificar los datos ya existentes, o bien introducir nuevos datos. En esencia, es la puesta al día de los datos del archivo.

Las operaciones de actualización son:

- *altas*,
- *bajas*,
- *modificaciones*.

Las operaciones de consulta tienen como finalidad obtener información total o parcial de los datos almacenados en un archivo y presentarlos en dispositivos de salida: pantalla o impresora, bien como resultados o como listados.

Todas las operaciones de mantenimiento de archivos suelen constituir módulos independientes del programa principal y su diseño se realiza con subprogramas (*subrutinas* o *procedimientos específicos*).

Así, los subprogramas de mantenimiento de un archivo constarán de:

Altas

Una operación de *alta* en un archivo consiste en la adición de un nuevo registro. En un archivo de empleados, un alta consistirá en introducir los datos de un nuevo empleado. Para situar correctamente una alta, se deberá conocer la posición donde se desea almacenar el registro correspondiente: al principio, en el interior o al final de un archivo.

El algoritmo del subprograma ALTAS debe contemplar la comprobación de que el registro a dar de alta no existe previamente.

Bajas

Una *baja* es la acción de eliminar un registro de un archivo. La baja de un registro se puede presentar de dos formas distintas: indicación del registro específico que se desea dar de baja o bien visualizar los registros del archivo para que el usuario elija el registro a borrar.

La baja de un registro puede ser *lógica* o *física*. Una *baja lógica* supone el no borrado del registro en el archivo. Esta baja lógica se manifiesta en un determinado campo del registro con una *bandera*, *indicador* o «*flag*» —carácter *, \$, etc.—, o bien con la escritura o relleno con espacios en blanco de algún campo en el registro específico.

Una *baja física* implica el borrado y desaparición del registro, de modo que se crea un nuevo archivo que no incluye el registro dado de baja.

Modificaciones

Una *modificación* en un archivo consiste en la operación de cambiar total o parcialmente el contenido de uno de sus registros.

Esta fase es típica cuando cambia el contenido de un determinado campo de un archivo; por ejemplo, la dirección o la edad de un empleado.

La forma práctica de modificar un registro es la visualización del contenido de sus campos; para ello se debe elegir el registro o registros a modificar. El proceso consiste en la lectura del registro, modificación de su contenido y escritura, total o parcial del mismo.

Consulta

La operación de *consulta* tiene como fin visualizar la información contenida en el archivo, bien de un modo completo —bien de modo parcial—, examen de uno o más registros.

Las operaciones de consulta de archivo deben contemplar diversos aspectos que faciliten la posibilidad de conservación de datos. Los aspectos más interesantes a tener en cuenta son:

- opción de visualización en pantalla o listado en impresora,
- detención de la consulta a voluntad del usuario,
- listado por registros o campos individuales o bien listado total del archivo (en este caso deberá existir la posibilidad de impresión de listados, con opciones de saltos de página correctos).

9.9.1. Operaciones sobre registros

Las operaciones de transferencia de datos a/desde un dispositivo a la memoria central se realizan mediante las instrucciones:

leer (<var_tipo_archivo>, lista de entrada de datos)
escribir (<var_tipo_archivo>, lista de salida de datos)

organización directa

lista de entrada de datos = numero_registro, nombre_registro
lista de salida de datos = numero_registro, nombre_registro

organización secuencial

lista de entrada de datos = <lista_de_variables>
lista de salida de datos = <lista_de_expresiones>

Las operaciones de acceso a un registro y de paso de un registro a otro se realiza con las acciones **leer** y **escribir**.

9.10. PROCESAMIENTO DE ARCHIVOS SECUENCIALES (ALGORITMOS)

En un archivo secuencial los registros se insertan en el archivo en orden cronológico de llegada al soporte, es decir, un registro de datos se almacena inmediatamente a continuación del registro anterior.

Los archivos secuenciales terminan con una marca final de archivo (FDA o EOF). Cuando se tengan que añadir registros a un archivo secuencial se añadirán al final, inmediatamente por delante de las marcas fin de archivos.

Las operaciones básicas que se permiten en un archivo secuencial son: *escribir su contenido, añadir un registro al final del archivo y consultar sus registros*. Las demás operaciones exigen una programación específica.

Los archivos secuenciales son los que ocupan menos memoria y son útiles cuando se desconoce a priori el tamaño de los datos y se requieren registros de longitud variable. También son muy empleados para el almacenamiento de información, cuyos contenidos sufren pocas modificaciones en el transcurso de su vida útil.

Es característico de los archivos secuenciales el no poder ser utilizados simultáneamente para lectura y escritura.

9.10.1. Creación

La creación de un archivo secuencial es un proceso secuencial, ya que los registros se almacenan consecutivamente en el mismo orden en que se introducen en el archivo.

El método de creación de un archivo consiste en la ejecución de un programa adecuado que permita la entrada de datos al archivo desde el terminal. El sistema usual es el *interactivo*, en el que el programa solicita los datos al usuario que los introduce por teclado, al terminar se introduce una marca final de archivo, que supone el final físico del archivo.

En los archivos secuenciales, EOF o FDA es una función lógica que toma el valor *cierto* si se ha alcanzado el final de archivo y *falso* en caso contrario.

La creación del archivo requerirá los siguientes pasos:

- abrir el archivo,
- leer datos del registro,
- grabar registro,
- cerrar archivo.

El algoritmo de creación es el siguiente:

```

algoritmo crea_sec
tipo
  registro: datos_personales
    <tipo_dato1>: nombre_campo1
    <tipo_dato2>: nombre_campo2
    .....
fin_registro
archivo_s de datos_personales: arch
var
  arch          :f
  datos_personales :persona
inicio
  crear (f,<nombre_en_disco>)
  abrir (f,e,<nombre_en_disco>)
  leer_reg (persona)
  { utilizamos un procedimiento para no tener que detallar la lectura}
  mientras no ultimo_dato(persona) hacer
    escribir_f_reg (f, persona)
    //la escritura se realizará campo a campo
    leer_reg(persona)
fin_mientras
cerrar(f)
fin

```

Se considera que se permite la lectura y escritura en el archivo de los datos tal y como se almacenan en memoria. Un archivo de texto es un archivo secuencial en el que sólo se leen y escriben series de caracteres y no sería necesario especificar en la declaración del archivo el tipo de registros que lo constituyen pues siempre son líneas.

9.10.2. Consulta

El proceso de búsqueda o consulta de una información en un archivo de organización secuencial se debe efectuar obligatoriamente en modo secuencial. Por ejemplo, si se desea consultar la información contenida en el registro 50, se deberán leer previamente los 49 primeros registros que le preceden en orden secuencial. En el caso de un archivo de personal, si se desea buscar un registro determinado correspondiente a un determinado empleado, será necesario recorrer —leer— todo el archivo desde el principio hasta encontrar el registro que se busca o la marca final de archivos.

Así, para el caso de un archivo de n registros, el número de lecturas de registros efectuadas son:

- mínimo 1, si el registro buscado es el primero del archivo,
- máximo n , si el registro buscado es el último o no existe dentro del archivo.

Por término medio, el número de lecturas necesarias para encontrar un determinado registro es:

$$\frac{n + 1}{2}$$

o ~~mitad~~

El tiempo de acceso será influyente en las operaciones de lectura/escritura. Así, en el caso de una lista o vector de n elementos almacenados en memoria central puede suponer tiempos de microsegundos o manosegundos; sin embargo, en el caso de un archivo de n registros los tiempos de acceso son de milisegundos o fracciones/múltiples de segundos, lo que supone un tiempo de acceso de 1.000 a 100.000 veces más grande una búsqueda de información en un soporte externo que en memoria central.

El algoritmo de consulta de un archivo requerirá un diseño previo de la presentación de la estructura de registros en el dispositivo de salida, de acuerdo al número y longitud de los campos.

```

algoritmo consulta_sec
tipo
  registro: datos_personales
    <tipo_dato1>: nombre_campo1
    <tipo_dato2>: nombre_campo2
    .....
fin_registro
archivo_s de datos_personales: arch
var
  arch: f
  datos_personales: persona
inicio
  abrir(f,1,<nombre_en_disco>)
  mientras no fda(f)hacer
    leer_f_reg(f,persona)
  fin_mientras
  cerrar(f)
fin

```

o bien:

```

inicio
    abrir(f,l,<nombre_en_disco>)
    leer_f_reg(f, persona)
    mientras no fda(f) hacer
        escribir_reg(persona)
        leer_f_reg(f, persona)
    fin_mientras
    cerrar(f)
fin

```

El uso de uno u otro algoritmo depende de cómo el lenguaje de programación detecta la marca de fin de archivo. En la mayor parte de los casos el algoritmo válido es el primero, pues la marca se detecta automáticamente con la lectura del último registro.

En el caso de búsqueda de un determinado registro, con un campo clave *x*, el algoritmo de búsqueda se puede modificar en la siguiente forma con

Consulta de un registro

Si el archivo no está ordenado:

```

algoritmo consultal_sec
tipo
    registro: datos_personales
        <tipo_dato1>:nombre_campo1
        <tipo_dato2>:nombre_campo2
        ..... : .....
    fin_registro
    archivo_s de datos_personales: arch
var
    arch          :f
    datos_personales:persona
    <tipo_dato1>   :clavebus
    lógico        :encontrado
inicio
    abrir(f,l,<nombre_en_disco>)
    encontrado ← falso
    leer(clavebus)
    mientras no encontrado y no fda(f) hacer
        leer_f_reg(f, persona)
        si igual(clavebus, persona) entonces
            encontrado ← verdad
        fin_si
    fin_mientras
    si no encontrado entonces
        escribir ('No existe')
    si_no
        escribir_reg(persona)
    fin_si
    cerrar(f)
fin

```

Si el archivo está indexado en orden creciente por el campo por el cual realizamos la búsqueda se podría acelerar el proceso, de forma que no sea necesario recorrer todo el fichero para averiguar que un determinado registro no está:

```

algoritmo consulta2_sec
tipo
  registro: datos_personales
    <tipo_dato1>: nombre_campo1
    <tipo_dato2>: nombre_campo2
    .....
fin_registro
archivo_s de datos_personales: arch
var
  arch          : f
  datos_personales: persona
  <tipo_dato1>   : clavebus
  lógico        : encontrado, pasado
  inicio
    abrir(f,1,<nombre_en_disco>)
    encontrado ← falso
    pasado ← falso
    leer(clavebus)
    mientras no encontrado y no pasado y no fda(f) hacer
      leer_f_reg(f, persona)
      si igual(clavebus, persona) entonces
        encontrado ← verdad
      si_no
        si menor(clavebus, persona) entonces
          pasado ← verdad
        fin_si
      fin_si
    fin_mientras
    si no encontrado entonces
      escribir ('No existe')
    si_no
      escribir_reg(persona)
    fin_si
    cerrar(f)
fin

```

9.10.3. Actualización

La actualización de un archivo supone:

- añadir nuevos registros (*altas*),
- modificar registros ya existentes (*modificaciones*),
- borrar registros (*bajas*).

Altas

La operación de dar de alta un determinado registro es similar a la operación de añadir datos a un archivo.

```

algoritmo añade_sec
tipo
    registro: datos_personales
        <tipo_dato1>: nombre_campo1
        <tipo_dato2>: nombre_campo2
        .....
    fin_registro
    archivo_s de datos_personales: arch
var
    arch : f
    datos_personales: persona
inicio
    abrir(f, e,<nombre_en_disco>)
    leer_reg(persona)
    mientras no ultimo_dato(persona) hacer
        escribir_f_reg (f, persona)
        leer_reg (persona)
    fin_mientras
    cerrar
fin

```

Bajas

Existen dos métodos para dar de baja un registro:

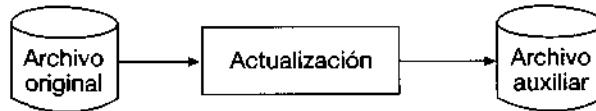
1. Se utiliza un archivo transitorio.
2. Almacenar en un array (vector) todos los registros del archivo, señalando con un indicador o bandera (*flag*) el registro que se desea dar de baja.

Método 1

Se crea un segundo archivo auxiliar, también secuencial, copia del que se trata de actualizar. Se lee el archivo completo registro a registro y en función de su lectura se decide si el registro se debe dar de baja o no.

Si el registro se va a dar de baja, se omite la escritura en el archivo auxiliar o transitorio. Si el registro no se va a dar de baja, este registro se escribe en el archivo auxiliar.

Tras terminar la lectura del archivo original, se tendrán dos archivos: *original* (o maestro) y *auxiliar*.



El proceso de bajas del archivo concluye cambiando el nombre del archivo auxiliar por el de maestro y borrando previamente el archivo maestro original.

```

algoritmo bajas_s
tipo
    registro: datos_personales
        <tipo_dato1>: nombre_campo1
        <tipo_dato2>: nombre_campo2
        .....

```

```

fin_registro
archivo_s de datos_personales:arch
var
    arch          : f, faux
    datos_personales: persona, personaux
    lógico        : encontrado
inicio
    abrir(f,1, 'antiguo')
    crear(faux, 'nuevo')
    abrir(faux, e, 'nuevo')
    leer(personaux.nombre_campo1)
    encontrado ← falso
    mientras no fda (f) hacer
        leer_f_reg (f, persona)
        si personaux.nombre_campo1 = persona.nombre_campo1 entonces
            encontrado ← verdad
        si_no
            escribir_f_reg (faux, persona)
        fin_si
    fin_mientras
    si no encontrado entonces
        escribir ('no esta')
    fin_si
    cerrar (f, faux)
    borrar ('antiguo')
    renombrar ('nuevo', 'antiguo')
fin

```

Método 2

Este procedimiento consiste en señalar los registros que se desean dar de baja con un indicador o bandera; estos registros no se graban en el nuevo archivo secuencial que se crea sin los registros dados de baja.

Modificaciones

El proceso de modificación de un registro consiste en localizar este registro, efectuar dicha modificación y a continuación reescribir el nuevo registro en el archivo. El proceso es similar al de bajas:

```

algoritmo modificacion_sec
tipo
    registro: datos_personales
        <tipo_dato1>: nombre_campo1
        <tipo_dato2>: nombre_campo2
        .....
    fin
    archivo_s de datos_personales: arch
var
    arch          : f, faux
    datos_personales: persona, personaux
    lógico        : encontrado

```

```

inicio
    abrir(f, l, 'antiguo')
    crear(faux, 'nuevo')
    abrir(faux, e, 'nuevo')
    leer(personaux.nombre_campol)
    encontrado ← falso
    mientras_no fda(f) hacer
        leer_f_reg (f, persona)
        si personaux.nombre_campol=persona.nombre_campol entonces
            encontrado ← verdad
            modificar (persona)
        fin_si
        escribir_f_reg (faux, persona)
    fin_mientras
    si no encontrado entonces
        escribir ('no esta')
    fin_si
    cerrar(f, faux)
    borrar('antiguo')
    renombrar ('nuevo', 'antiguo')
fin

```

El subprograma de modificación de su registro consta de unas pocas instrucciones en las que se debe introducir por teclado el registro completo con indicación de todos sus campos o, por el contrario, el campo o campos que se desea modificar. El subprograma en cuestión podría ser:

```

procedimiento modificar(E/S datos_personales: persona)
var carácter: opción
    entero : n
inicio
    escribir('R.- registro completo')
    escribir('C.- campos individuales')
    escribir('elija opción:')
    leer(opcion)
    según_sea opción hacer
        'R'
            visualizar(persona)
            leer_reg(persona)
        'C'
            presentar(persona)
            solicitar_campo(n)
            introducir_campo(n, persona)
    fin_según
fin_procedimiento

```

9.11. ARCHIVOS DE TEXTO

Los archivos de texto son un caso particular de archivos de organización secuencial. Un archivo de texto es una serie continua de caracteres que se pueden leer uno tras otro.

Un archivo de texto es un archivo en el que cada registro es del tipo cadena de caracteres.

El tratamiento de archivos de texto es elemental y en el caso de lenguajes como Pascal es posible detectar lectura de caracteres especiales como *fin de línea* o *fin de archivo*.

9.12. PROCESAMIENTO DE ARCHIVOS DIRECTOS (ALGORITMOS)

Se dice que un archivo es aleatorio o directo cuando cualquier registro es directamente accesible mediante la especificación de un índice, que da la posición del registro con respecto al origen del fichero. Los archivos aleatorios o directos tienen una gran rapidez para el acceso comparados con los secuenciales; los registros son fáciles de referenciar —número de orden del registro—, lo que representa una gran facilidad de mantenimiento.

La lectura/escritura de un registro es rápida, ya que se accede directamente al registro y no se necesita recorrer los anteriores.

9.12.1. Operaciones con archivos directos

Las operaciones con archivos directos son las usuales, ya vistas anteriormente.

Creación

El proceso de creación de un archivo directo o aleatorio consiste en ir introduciendo los sucesivos registros en el soporte que los va a contener y en la dirección obtenida, resultante del algoritmo de conversión. Si al introducir un registro se encuentra ocupada la dirección, el nuevo registro deberá ir a la zona de sinónimos o de excedentes.

```

algoritmo crea_dir
    tipo
        registro: datos_personales
            <tipo_dato1> : nombre_campo1
            .....
            <tipo_datoN> : nombre_campoN
            .....
    fin_registro
    archivo_d de datos_personales: arch
var
    arch           : f
    datos_personales : persona
inicio
    crear(f,<nombre_en_disco>)
    abrir(f,l/e,<nombre_en_disco>)
    .....
    { las operaciones pueden variar con arreglo al modo como
      pensemos trabajar posteriormente con el archivo
      (posicionamiento directo en un determinado registro,
      transformación de clave, indexación) }
    .....
    cerrar(f)
fin

```

En los registros de un archivo directo se suele incluir un campo —ocupado— que pueda servir para distinguir un registro dado de baja o modificado de un alta o de otro que nunca contuvo información.

Dentro del proceso de creación del archivo podríamos considerar una inicialización de dicho campo en cada uno de los registros del archivo directo.

```

algoritmo crea_dir
const
    max = <valor>

```

```

tipo
  registro: datos_personales
    <tipo_dato1>: cod
    <tipo_dato2>: ocupado
    .... : .....
    <tipo_daton>: nombre_campo
    .... : .....

fin_registro
archivo_d de datos_personales: arch 1290

var
  arch : f
  datos_personales : persona
inicio
  crear(f,<nombre_en_disco>)
  abrir(f,1/e,<nombre_en_disco>)
  desde i ← 1 hasta Max hacer
  persona.ocupado ← ''
  escribir(f, i, persona)
  fin_desde
  cerrar(f)
fin

```

Altas

La operación de altas en un archivo directo o aleatorio consiste en ir introduciendo los sucesivos registros en una determinada posición, especificada a través del índice. Mediante el índice nos posicionaremos directamente sobre el byte del fichero que se encuentra en la posición (indice - 1) * tamaño_de(<tipo_registros_del_archivo>) y escribiremos allí nuestro registro.

Tratamiento por transformación de clave

El método de transformación de clave consiste en transformar un número de orden (clave) en direcciones de almacenamiento por medio de un algoritmo de conversión.

Cuando las altas se realizan por el método de transformación de clave, la dirección donde introducir un determinado registro se conseguirá por la aplicación a la clave del algoritmo de conversión (HASH). Si encontráramos que dicha dirección ya está ocupada, el nuevo registro deberá ir a la zona de sinónimos o de excedentes.

```

algoritmo altas_dir_trcl
const
  findatos = <valor1>
  max      = <valor2>
tipo
  registro: datos_personales
    <tipo_dato1>: cod
    <tipo_dato2>: ocupado
    .... : .....
    <tipo_daton>: nombre_campo
    .... : .....

fin_registro
archivo_d de datos_personales: arch

```

```

var
    arch : f
    datos_personales : persona, personaaux
    lógico : encontradohueco
    entero : posí
inicio
    abrir(f, l/e, <nombre_en_disco>)
    leer(personaaux.cod)
    posí ← HASH(personaaux.cod)
    leer(f, posí, persona)
    si persona.ocupado = '*' entonces
        encontradohueco ← falso
        posí ← findatos
        mientras posí < Max y no encontradohueco hacer
            posí ← posí+1
            leer(f, posí, persona)
            si persona.ocupado <> '*' entonces
                encontradohueco ← verdad
            fin_si
        fin_mientras
    si_no
        encontradohueco ← verdad
    fin_si
    si encontradohueco entonces
        leer_otros_campos(personaaux)
        persona ← personaaux
        persona.ocupado ← '*'
        escribir(f, posí, persona)
    si_no
        escribir('no está')
    fin_si
    cerrar(f)
fin

```

Consulta

El proceso de consulta de un archivo directo o aleatorio es rápido y debe comenzar con la entrada del índice correspondiente al registro que deseamos consultar.

El índice permitirá el posicionamiento directo sobre el byte del fichero que se encuentra en la posición

```

(indice - 1) * tamaño_de(<var_de_tipo_registros_del_fichero>)

algoritmo consultas_dir
const
    max = <valor1>
tipo
    registro: datos_personales
    (Cuando el código coincide con el índice o posición del
     registro en el archivo, no resulta necesario su
     almacenamiento )

```

```

<tipo_dato1>: ocupado
..... :
<tipo_dato1>: nombre_campo
..... :
fin_registro
archivo_d de datos_personales: arch
var
    arch : f
    datos_personales : persona
    lógico : encontrado
    entero : posi
inicio
abrir(f, l/e, <nombre_en_disco>)
leer(posi)
si (posi >= 1) y (posi <= Max) entonces
    leer(f, posi, persona)
    (como al escribir los datos marcamos el campo
     ocupado con *)
    si persona.ocupado <> '*' entonces
        (para tener garantías en esta operación es
         por lo que debemos inicializar en todos los
         registros, durante el proceso de creación, el campo
         ocupado a un determinado valor,
         distinto de *)
        encontrado ← falso
    si_no
        encontrado ← verdad
    fin_si
    si encontrado entonces
        escribir_reg(persona)
    si_no
        escribir('no está')
    fin_si
si_no
    escribir('Número de registro incorrecto')
fin_si
cerrar(f)
fin

```

Consulta. Por transformación de clave

Puede ocurrir que la clave o código por el que deseamos acceder a un determinado registro no coincida con la posición de dicho registro en el archivo, aunque guarden entre sí una cierta relación, pues al escribir los registros en el archivo la posición se obtuvo aplicando a la clave un algoritmo de conversión.

En este caso es imprescindible el almacenamiento de la clave en uno de los campos del registro y las operaciones a realizar para llevar a cabo una consulta serían:

- Definir clave del registro buscado.
- Aplicar algoritmo de conversión clave a dirección.
- Lectura del registro ubicado en la dirección obtenida.

- Comparación de las claves de los registros leído y buscado y, si son distintas, exploración secuencial del área de excedentes.
- Si tampoco se encuentra el registro en este área es que no existe.

```

algoritmo consultas_dir_trcl
const
    findatos = <valor1>
    max      = <valor2>
tipo
    registro: datos_personales
        <tipo_dato1>: cod
        <tipo_dato2>: ocupado
        .....
        <tipo_datoN>: nombre_campo
        .....
fin_registro
archivo_d de datos_personales: arch
var
    arch          : f
    datos_personales : persona, personaaux
    lógico       : encontrado
    entero        : posi
inicio
    abrir(f, l/e, <nombre_en_disco>)
    leer(personaaux.cod)
    posi ← HASH(personaaux.cod)
    leer(f, posi, persona)
    si (persona.oculado <> '*') o (persona.cod <> personaaux.cod) entonces
        encontrado ← falso
        posi ← Findatos
        mientras (posi < Max ) y no encontrado hacer
            posi ← posi+1
            leer(f, posi, persona)
            si (persona.oculado = '*') y
                (persona.cod = personaaux.cod) entonces
                    encontrado ← verdad
            fin_si
        fin_mientras
    si_no
        encontrado ← verdad
    fin_si
    si encontrado entonces
        escribir_reg(persona)
    si_no
        escribir('No está')
    fin_si
    cerrar(f)
fin

```

Bajas

En el proceso de bajas se considera el contenido de un campo indicador, por ejemplo, persona.oculado, que, cuando existe información válida en el registro está marcado con un *. Para dar de baja al re-

gistro, es decir, considerar su información como no válida, eliminaremos dicho *. Este tipo de baja es una baja lógica.

Desarrollaremos a continuación un algoritmo que realice bajas lógicas y acceda a los registros a los que se desea dar la baja por el método de transformación de clave.

```

algoritmo bajas_dir_trcl
const
    findatos = <valor1>
    max      = <valor2>
tipo
    registro: datos_personales
        <tipo_dato1>: cod
        <tipo_dato2>: ocupado
        ..... : .....
        <tipo_datoN>: nombre_campo
        ..... : .....
fin_registro
archivo_d de datos_personales: arch
var
    arch          : f
    datos_personales : persona, personaaux
    lógico       : encontrado
    entero        : posi
inicio
abrir(f, l/e, <nombre_en_disco>)
leer(personaaux.cod)
posi ← HASH(personaaux.cod)
leer(f, posi, persona)
si (persona.ocupado <> '*') o
    (persona.cod <> personaaux.cod) entonces
        encontrado ← falso
        posi ← findatos
mientras (posi < Max) y no encontrado hacer
        posi ← posi+1
        leer(f, posi, persona)
        si (persona.ocupado='*') y
            (persona.cod = personaaux.cod) entonces
                encontrado ← verdad
            fin_si
        fin_mientras
si_no
    encontrado ← verdad
fin_si
si encontrado entonces
    persona.ocupado ← ''
    escribir(f, posi, persona)
si_no
    escribir('No está')
fin_si
cerrar(f)
fin

```

Modificaciones

En un archivo aleatorio se localiza el registro que se desea modificar —mediante la especificación del índice o aplicando el algoritmo de conversión clave a dirección y, en caso necesario, la búsqueda en la zona de colisiones— se modifica el contenido y se reescribe.

```

algoritmo modificaciones_dir_trcl
const
    findatos = <valor1>
    max      = <valor2>
tipo
    registro: datos_personales
        <tipo_dato1>: cod
        <tipo_dato2>: ocupado
        ..... : .....
        <tipo_daton>: nombre_campo
        ..... : .....
fin_registro
archivo_d de datos_personales: arch
var
    arch          : f
    datos_personales : persona, personaaux
    lógico       : encontrado
    entero        : posi
inicio
    abrir(f,1/e,<nombre_en_disco>)
    leer(personaaux.cod)
    posi ← HASH(personaaux.cod)
    leer(f, posi, persona)
    si (persona.oculado <> '*') o
        (persona.cod <> personaaux.cod) entonces
        encontrado ← falso
        posi ← findatos
        mientras posi < max y no encontrado hacer
            posi ← posi+1
            leer(f, posi, persona)
            si (persona.oculado = '*') y (persona.cod = personaaux.cod)
                entonces
                    encontrado ← verdad
                    fin_si
        fin_mientras
    si_no
        encontrado ← verdad
    fin_si
    si encontrado entonces
        leer_otros_campos(personaaux)
        personaaux.oculado ← '*'
        escribir(f, posi, personaaux)
    si_no
        escribir('no está')
    fin_si
    cerrar(f)
fin

```

9.12.2. Clave-dirección

Con respecto a las transformaciones clave-dirección deberemos realizar aún algunas consideraciones.

En un soporte direccionable —normalmente un disco—, cada posición se localiza por su dirección absoluta —número de pista y número de sector en el disco—. Los archivos directos manipulan direcciones relativas en lugar de absolutas, lo que hará al programa independiente de la posición absoluta del archivo en el soporte. Los algoritmos de conversión de clave transformarán las claves en direcciones relativas. Suponiendo que existen N posiciones disponibles para el archivo, los algoritmos de conversión de clave producirán una dirección relativa en el rango 1 a N por cada valor de la clave.

Existen varias técnicas para obtener direcciones relativas. En el caso en que dos registros distintos produzcan la misma dirección, se dice que se produce una colisión o sinónimo.

9.12.3. Tratamiento de las colisiones

Las colisiones son inevitables y, como se ha comentado, se originan cuando dos registros de claves diferentes producen la misma dirección relativa. En estos casos las colisiones se pueden tratar de dos formas diferentes.

Supongamos que un registro $e1$ produce una dirección $d1$ que ya está ocupada. ¿Dónde colocar el nuevo registro?

Existen dos métodos básicos:

- Considerar una zona de excedentes y asignar el registro a la primera posición libre en dicha zona. Fue el método aplicado en los algoritmos anteriores.
- Buscar una nueva dirección libre en la zona de datos del archivo.

9.12.4. Acceso a los archivos directos mediante indexación

La indexación es una técnica para el acceso a los registros de un archivo. En esta técnica el archivo principal de registros está suplementado por uno o más índices. Los índices pueden ser archivos independientes o un array que se carga al comenzar en la memoria del ordenador, en ambos casos estarán formados por registros con los campos código o clave y posición o número de registro.

El almacenamiento de los índices en memoria permite encontrar los registros más rápidamente que cuando se trabaja en disco.

Cuando utilicemos un archivo indexado localizaremos los registros en el índice a través del campo clave y éste nos devolverá la posición del registro en el archivo principal, directo.

Las operaciones básicas a realizar con un archivo indexado son:

- Crear las zonas de índice y datos como archivos vacíos originales.
- Cargar el archivo índice en memoria antes de utilizarlo.
- Reescribir el archivo índice desde memoria después de utilizarlo.
- Añadir registros al archivo de datos y al índice.
- Borrar registros del archivo de datos.
- Actualizar registros en el archivo de datos.

Consulta

Como ejemplo veamos la operación de consulta de un registro

```
algoritmo consulta_dir_ind
const
  max = <valor>
```

```

tipo
  registro: datos_personales
    <tipo_dato1>: cod
    <tipo_dato2>: nombre_campo2
    .... : .....
    <tipo_daton>: nombre_campón
    .... : .....
fin_registro
registro: datos_indice
  <tipo_dato1>: cod
  entero : posí
fin_registro
archivo_d de datos_personales: arch
archivo_d de datos_indice : ind
array[1..max] de datos_indice: arr
var
  arch : f
  ind : t
  arr : a
  datos_personales : persona
  entero : i, n, central
  <tipo_dato1> : cod
  lógico : encontrado
inicio
  abrir(f,l/e,<nombre_en_discol>)
  abrir(t,l/e,<nombre_en_disco2>)
  n ← LDA(t)/tamaño_de(datos_indice)
desde i ← 1 hasta n hacer
  leer(t,i,a[i])
fin_desde
  cerrar(t)
{Debido a la forma de efectuar las altas el archivo
 índice siempre tiene sus registros ordenados por el campo cod }
  leer(cod)
  búsqueda_binaria(a, n, cod, central, encontrado)
{ el procedimiento de búsqueda_binaria en un array será
 desarrollado en capítulos posteriores del libro}
  si encontrado entonces
    leer(f, a[central].posi, persona)
    escribir_reg(persona)
  si_no
    escribir('no está')
fin_si
  cerrar(f)
fin

```

Altas

El procedimiento empleado para dar las altas en el archivo anterior podría ser el siguiente:

```

procedimiento altas(E/S arr: a E/S entero: n)
var

```

```

reg          : persona
entero       : p
lógico       : encontrado
entero       : num

inicio
  si n = max entonces
    escribir('lleno')
  si_no
    leer_reg(persona)
    encontrado ← falso
    busqueda_binaria(a, n, persona.cod, p, encontrado)
    si encontrado entonces
      escribir('Clave duplicada')
    si_no
      num ← LDA(f)/tamaño_de(datos_personales) + 1
      {Insertamos un nuevo registro en la tabla
       sin que pierda su ordenación }
      alta_index(a, n, p, persona.cod, num)
      n ← n + 1
      {Escribimos el nuevo registro al final del
       archivo principal }
      escribir(f, num, persona)
    fin_si
  fin_si
{ en el programa principal, al terminar, crearemos de
  nuevo el archivo índice a partir de los registros
  almacenados en el array a }
fin_procedimiento

```

9.13. PROCESAMIENTO DE ARCHIVOS SECUENCIALES INDEXADOS

Los archivos de organización secuencial indexada contienen tres áreas: un área de datos que agrupa a los registros, un área índice que contiene los niveles de índice y una zona de desbordamiento o excedentes para el caso de actualizaciones con adición de nuevos registros.

Los registros han de ser grabados obligatoriamente en orden secuencial ascendente por el contenido del campo clave y, simultáneamente a la grabación de los registros, el sistema crea los índices.

Una consideración adicional con respecto a este tipo de organización es que es posible usar más de una clave, hablaríamos así de la clave primaria y de una o más secundarias. El valor de la clave primaria es la base para la posición física de los registros en el archivo y debe ser única. Las claves secundarias pueden ser o no únicas y no afectan al orden físico de los registros.

ACTIVIDADES DE PROGRAMACIÓN RESUELTAS

- 9.1. Escribir un algoritmo que permita la creación e introducción de los primeros datos en un archivo secuencial, PERSONAL, que deseamos almacene la información mediante registros de siguiente tipo.

```
tipo
  registro:  datos_personales
    <tipo_dato1> : nombre_campo1
    <tipo_dato2> : nombre_campo2
    .....
    :
  fin_registro
```

Análisis del problema

Tras la creación y apertura en modo conveniente del archivo, el algoritmo solicitará la introducción de datos por teclado y los almacenará de forma consecutiva en el archivo.

Se utilizará una función, `ultimo_dato(persona)`, para determinar el fin en la introducción de datos.

Diseño del algoritmo

```
algoritmo Ejercicio_9_1
tipo
  registro:  datos_personales
    <tipo_dato1> : nombre_campo1
    <tipo_dato2> : nombre_campo2
    .....
    :
  fin_registro
  archivo_s de datos_personales: arch
var
  arch : f
  datos_personales : persona
inicio
  crear (f, 'Personal')
  abrir (f,e,'Personal')
  llamar_a leer_reg (persona)
  // Procedimiento para la lectura de un
  // registro campo a campo
  mientras no ultimo_dato(persona) hacer
    llamar_a escribir_f_reg (f, persona)
    // Procedimiento auxiliar, no desarrollado, para la
    // escritura en el archivo del registro campo a campo
    llamar_a leer_reg(persona)
  fin_mientras
  cerrar (f)
fin
```

- 9.2. Supuesto que deseamos añadir nueva información al archivo PERSONAL, anteriormente creado, diseñar el algoritmo correspondiente.

Ánalisis del problema

Al abrir el archivo, para escritura se coloca el puntero de datos al final del mismo, permitiéndonos, con un algoritmo similar al anterior, la adición de nueva información al final del mismo.

Diseño del algoritmo

```

algoritmo Ejercicio_9_2
tipo
    registro: datos_personales
        <tipo_dato1> : nombre_campo1
        <tipo_dato2> : nombre_campo2
        ..... : .....
fin_registro
archivo_s de datos_personales: arch
var
    arch          : f
    datos_personales : persona
inicio
    abrir (f,e,'PERSONAL')
    llamar_a leer_reg (persona)
    mientras no ultimo_dato (persona) hacer
        llamar_a escribir_f_reg (f, persona)
        llamar_a leer_reg (persona)
    fin_mientras
    cerrar (f)
fin

```

9.3. Diseñar un algoritmo que muestre por pantalla el contenido de todos los registros del archivo PERSONAL.

Análisis del problema

Deberemos abrir el archivo para lectura y, repetitivamente, leer los registros y mostrarlos por pantalla hasta detectar el fin de fichero.

Vamos a considerar si la función FDA(id_arch) detecta el final de archivo con la lectura de su último registro.

Diseño del algoritmo

```

algoritmo Ejercicio_9_3
tipo
    registro: datos_personales
        <tipo_dato1>: nombre_campo1
        <tipo_dato2>: nombre_campo2
        .....: .....
fin_registro
archivo_s de datos_personales: arch
var
    arch          : f
    datos_personales : persona
inicio
    abrir (f,l,'PERSONAL')
    mientras no fda (f) hacer
        llamar_a leer_f_reg (f, persona)
        llamar_a escribir_reg (persona)
    fin_mientras
    cerrar (f)
fin

```

Si consideramos la existencia de un registro especial que marca el fin de archivo, la función FDA (id_arc) se activaría al leer este registro y nos veríamos obligados a modificar algo nuestro algoritmo.

```

inicio
  abrir (f, l, 'PERSONAL')
  llamar_a leer_f_reg (f, persona)
  mientras no fda (f) hacer
    llamar_a escribir_reg (persona)
    llamar_a leer_f_reg (f, persona)
  fin_mientras
  cerrar (f)
fin

```

- 9.4. Una librería almacena en un archivo secuencial la siguiente información sobre cada uno de sus libros: CODIGO, TITULO, AUTOR y PRECIO.

El archivo está ordenado ascendente por los códigos de los libros —de tipo cadena—, que no pueden repetirse.

Se precisa un algoritmo con las opciones:

1. Insertar: Permitirá insertar nuevos registros en el archivo, que debe mantenerse ordenado en todo momento.
2. Consulta: Buscará registros por el campo CODIGO.

Análisis del problema

El algoritmo comenzará presentando un menú de opciones a través del cual se haga posible la selección de un procedimiento u otro.

Insertar: Para poder colocar el nuevo registro en el lugar adecuado, sin que se pierda la ordenación inicial, necesitaremos utilizar un archivo auxiliar. En dicho auxiliar iremos copiando los registros hasta llegar al punto donde debe colocarse el nuevo, entonces lo escribiremos y continuaremos con la copia de los restantes registros.

Consulta: Como el archivo está ordenado y los códigos no repetidos, el proceso de consulta se puede acelerar. Iremos recorriendo el archivo de forma secuencial hasta encontrar el código buscado, o hasta que éste sea menor que el código del registro que acabamos de leer desde el archivo, o bien, si nada de esto ocurre, hasta el fin del archivo.

Cuando el código buscado sea menor que el código del registro que acabamos de leer desde el archivo, podremos deducir que de ahí en adelante ese registro ya no podrá estar en el fichero, por tanto, podremos abandonar la búsqueda.

Diseño del algoritmo

```

algoritmo Ejercicio_9_4
  tipo
    registro : reg
    cadena : cod
    cadena : titulo
    cadena : autor
    entero : precio
  fin_registro
  archivo_s de reg : arch
  var
    entero : op

```

```

inicio
repetir
    escribir( 'MENU')
    escribir( '1.- INSERTAR')
    escribir( '2.- CONSULTA')
    escribir( '3.- FIN')
    escribir( 'Elija opcion ')
    leer (op )
    según_sea op hacer
        1 : llamar_a insertar
        2 : llamar_a consulta
    fin_según
    hasta_que op = 3
fin

procedimiento insertar
var
    arch      : f, f2
    reg       : rf,r
    lógico   : escrito
    carácter : resp
inicio
repetir
    abrir (f,1,'Libros.dat')
    crear (f2, 'Nlibros.dat')
    abrir (f2,e, 'Nlibros.dat')
    escribir ('Deme el codigo')
    leer (r.cod)
    escrito ← falso
    mientras no FDA(f) hacer .
        llamar_a leer_arch_reg ( f, rf)
        si rf.cod > r.cod y no escrito entonces
        // si leemos del fichero un registro con codigo
        // mayor que el nuevo y este aun no lo
        // hemos escrito, es el momento de insertarlo
        escribir( 'Deme otros campos ')
        llamar_a completar ( r )
        llamar_a escribir_arch_reg ( f2, r )
        escrito ← verdad
        // Deberemos marcar que lo hemos escrito
        // para que no siga insertandose, desde aqui
        // en adelante, todo el rato
    si_no
        si rf.cod = r.cod entonces
            escrito ← verdad
        fin_si
    fin_si
    llamar_a escribir_arch_reg ( f2, rf )
    // De todas formas escribimos el que
    // leemos del fichero

```

```

fin_mientras
si no escrito entonces
// Si el codigo del nuevo es mayor que todos los del
// archivo inicial, llegaremos al final sin haberlo
// escrito
    escribir ('Deme otros campos')
    llamar_a completar (r)
    llamar_a escribir_arch_reg ( f2, r )
fin_si
    cerrar (f, f2)
    borrar ( 'Libros.dat' )
    renombrar ('Libros.dat', 'Libros.dat')
    escribir ('¿Seguir? (s/n) ')
    leer ( resp )
hasta_que resp = 'n'
fin_procedimiento

procedimiento consulta
var
    reg: rf, r
    arch: f
    carácter: resp
    lógico: encontrado, pasado
inicio
    resp ← 's'
    mientras resp <> 'n' hacer
        abrir (f, 1, 'Libros.dat')
        escribir ('Deme el codigo a buscar ')
        leer ( r.cod )
        encontrado ← falso
        pasado ← falso
        mientras no FDA (f) y no encontrado y no pasado hacer
            llamar_a leer_arch_reg (f, rf)
            si r.cod = rf.cod entonces
                encontrado ← verdad
                llamar_a escribir_reg ( rf )
            si_no
                si r.cod < rf.cod entonces
                    pasado ← verdad
                fin_si
            fin_si
        fin_mientras
    si no encontrado entonces
        escribir ( 'Ese libro no esta' )
    fin_si
    cerrar (f)
    escribir ('¿Seguir? (s/n) ')
    leer ( resp )
fin_mientras
fin_procedimiento

```

9.5. Diseñar un algoritmo que efectúe la creación de un archivo directo —PERSONAL—, cuyos registros serán del siguiente tipo:

```

tipo
registro: datos_personales
    <tipo_dato1> : cod          // Campo clave
    .....
    <tipo_datoN> : nombre_campoN
fin_registro

```

y en el que, posteriormente, vamos a introducir la información empleando el método de transformación de clave.

Análisis del problema

El método de transformación de claves consiste en introducir los registros, en el soporte que los va a contener, en la dirección que proporciona el algoritmo de conversión. Su utilización obliga al almacenamiento del código en el propio registro y hace conveniente la inclusión en el registro de un campo auxiliar —ocupado— en el que se marque si el registro está o no ocupado. Durante el proceso de creación deberemos realizar un recorrido de todo el archivo inicializando el campo ocupado a vacío, por ejemplo, a espacio.

Diseño del algoritmo

```

algoritmo Ejercicio_9_5
const
    Max = <valor>
tipo
    registro: datos_personales
        <tipo_dato1> : cod // Podria no ser necesario
                            // su almacenamiento, en el caso
                            // de que coincidiera con el
                            // indice
        .....
        <tipo_daton> : nombre_campoN
fin_registro
archivo_d de datos_personales: arch
var
    arch           : f
    datos personales : persona
    entero         : i
inicio
    crear (f, 'PERSONAL')
    abrir (f, 1/e, 'PERSONAL')
    desde i ← 1 hasta Max hacer
        persona.ocupado
        escribir (f, persona, i)
    fin_desde
    cerrar (f)
fin

```

9.6. Supuesto que deseamos introducir información, por el método de transformación de clave, en el archivo PERSONAL creado en el ejercicio anterior, diseñar el algoritmo correspondiente.

Análisis del problema

Como anteriormente explicábamos, el método de transformación de claves consiste en introducir los registros, en el soporte que los va a contener, en la dirección que proporciona el algoritmo de conversión.

A veces, registros distintos, sometidos al algoritmo de conversión, proporcionan una misma dirección, por lo que deberemos tener previsto un espacio en el disco para el almacenamiento de los registros que han consolidado. Aunque se puede hacer de diferentes maneras, en nuestro caso reservaremos espacio para las colisiones en el propio fichero a continuación de la zona de datos.

Supondremos que la dirección más alta capaz de proporcionar el algoritmo de conversión es Findatos y colocaremos las colisiones que se produzcan a partir de allí en posiciones consecutivas del archivo.

La inicialización a espacio del campo ocupado se realizó hasta Max, damos por supuesto que Max es mayor que Findatos.

Diseño del algoritmo

```

algoritmo Ejercicio_9_6
const
    Findatos = <valor1>
    Max      = <valor2>
tipo
    registro: datos_personales
        <tipo_datol> : cod // Podría no ser necesario
                        // su almacenamiento, en el caso
                        // de que coincidiera con el
                        // índice
        ..... : .....
        <tipo_daton> : nombre_campo
fin_registro
archivo_d de datos_personales: arch
var
    arch          : f
    datos personales : persona, personaaux
    lógico        : encontradohueco
    entero         : i
inicio
    abrir (f,1/e, 'PERSONAL')
    leer (personaaux.cod)
    posi ← HASH (personaaux.cod)
    // HASH es el nombre de la función de transformación de
    // claves. La cual devolverá valores
    // entre 1 y Findatos, ambos inclusive
    leer(f, persona, posi)
    si persona.oculado = '*' entonces //El '*' indica que está
                                            //ocupado
        encontradohueco ← falso
        posi ← Findatos
    mientras posi < Max y no encontradohueco hacer
        posi ← posi + 1
        leer(f, persona, posi)
        si persona.oculado <> '*' entonces
            encontradohueco ← verdad
        fin_si
    fin_mientras

```

```

si_no
    encontradohueco ← verdad
fin_si
si encontradohueco entonces
    llamar_a leer_otros_campos (personaux)
    persona ← personaux
    persona.ocupado ← '*' //Al dar un alta marcaremos
                           //el campo ocupado
    escribir(f, persona, pos)
si_no
    escribir ('No esta')
fin_si
cerrar (f)
fin

```

REVISIÓN DEL CAPÍTULO

Conceptos clave

- Concepto de flujo.
- Registro lógico.
- Registro físico.
- Organización de archivos.
- Organización secuencial.
- Archivos de texto.
- Organización directa
- Organización secuencial indexada.

Resumen

Un archivo de datos es un conjunto de datos relacionados entre sí y almacenados en un dispositivo de almacenamiento externo. Estos datos se encuentran estructurados en una colección de entidades denominadas artículos o registros, de igual tipo, y que constan a su vez de diferentes entidades de nivel más bajo denominadas campos. Un archivo de texto es el que está formado por líneas, constituidas a su vez por una serie de caracteres, que podrían representar los registros en este tipo de archivos. Por otra parte, los archivos pueden ser binarios y almacenar no sólo caracteres sino cualquier tipo de información tal y como se encuentra en memoria.

1. Java y C# realizan las operaciones en archivos a través de flujos, manipulados por clases, que conectan con el medio de almacenamiento. De forma que para crear, leer o escribir un archivo se requiere utilizar una clase que defina la funcionalidad del flujo. Los flujos determinan el sentido de la comu-

nicación (lectura, escritura o lectura/escritura), el posicionamiento directo o no en un determinado registro y la forma de leer y/o escribir en el archivo. Pueden utilizarse flujos de bytes cadenas o tipos primitivos. La personalización de flujos se consigue por asociación o encadenamiento de otros flujos con los flujos base de apertura de archivos.

2. Registro lógico es una colección de información relativa a una entidad particular. El concepto de registro es similar al de estructura desde el punto de vista de que permiten almacenar datos de tipo heterogéneo.
3. Registro físico es la cantidad más pequeña de datos que pueden transferirse en una operación de entrada/salida entre la memoria central y los dispositivos.
4. La organización de archivos define la forma en la que los archivos se disponen sobre el soporte de almacenamiento y puede ser secuencial, directa o secuencial-indexada.

5. La organización secuencial implica que los registros se almacenan unos al lado de otros en el orden en el que van siendo introducidos y que para efectuar el acceso a un determinado registro es necesario pasar por los que le preceden.
6. Los archivos de texto se consideran una clase especial de archivos secuenciales.
7. En la organización directa el orden físico de los registros puede no corresponderse con aquel en el que han sido introducidos y el acceso a un determinado registro no obliga a pasar por los que le preceden. Para poder acceder a un determinado registro de esta forma se necesita un soporte direccionable y la longitud de los registros debe ser fija.
8. La organización secuencial-indexada requiere la existencia de un área de datos, un área de índices, un área de desbordamiento o colisiones y soporte direccionable.

EJERCICIOS

- 9.1. Diseñar un algoritmo que permita crear un archivo AGENDA de direcciones cuyos registros constan de los siguientes campos:

NOMBRE
DIRECCION
CIUDAD
CODIGO POSTAL
TELEFONO
EDAD

- 9.2. Realizar un algoritmo que lea el archivo AGENDA e imprima los registros de toda la agenda.
 9.3. Diseñar un algoritmo que copie el archivo secuencial AGENDA de los ejercicios anteriores en un archivo directo DIRECTO_AGENDA, de modo que cada registro mantenga su posición relativa.
 9.4. Se dispone de un archivo indexado denominado DIRECTORIO, que contiene los datos de un conjunto de personas y cuya clave es el número del DNI. Escribir un algoritmo capaz de realizar una consulta de un registro. Si no se encuentra el registro se emite el correspondiente mensaje de ERROR.
 9.5. Se dispone de un archivo STOCK correspondiente a la existencia de artículos de un almacén y se desea señalar aquellos artículos cuyo nivel está por debajo del mínimo y que visualicen un mensaje «hacer pedido». Cada artículo contiene un registro con los siguientes campos: número del código del artículo, nivel mínimo, nivel actual, proveedor, precio.
 9.6. El director de un colegio desea realizar un programa que procese un archivo de registros correspondiente a los diferentes alumnos del centro a fin de obtener los siguientes datos:
 - Nota más alta y número de identificación del alumno correspondiente.
 - Nota media por curso.
 - Nota media del colegio.

NOTA: Si existen varios alumnos con la misma nota más alta, se deberán visualizar todos ellos.

- 9.7. Diseñar un algoritmo que genere un archivo secuencial BIBLIOTECA, cuyos registros contiene los siguientes campos:

TITULO
AUTOR
EDITORIAL
AÑO DE EDICION
ISBN
NUMERO DE PAGINAS

- 9.8. Diseñar un algoritmo que permita modificar el contenido de alguno de los registros del archivo secuencial BIBLIOTECA mediante datos introducidos por teclado.

10

ORDENACIÓN, BÚSQUEDA E INTERCALACIÓN

CONTENIDO

- 10.1. Introducción.
 - 10.2. Ordenación.
 - 10.3. Búsqueda.
 - 10.4. Intercalación.
- ACTIVIDADES DE PROGRAMACIÓN RE-SUELTA.

REVISIÓN DEL CAPÍTULO.

Conceptos clave. ... 101-12

Resumen.

EJERCICIOS.

Las computadoras emplean una gran parte de su tiempo en operaciones de *búsqueda, clasificación y mezcla de datos*. Las operaciones de cálculo numérico y sobre todo de gestión requieren normalmente operaciones de clasificación de los datos: ordenar fichas de clientes por orden alfabético, por direcciones o por código postal. Existen dos métodos de ordenación: *ordenación interna* (de arrays) y *ordenación externa* (archivos). Los arrays se almacenan en la memoria interna o central, de acceso aleatorio y directo, y por ello su gestión es rápida. Los archivos se sitúan adecuadamente en dispositivos de almacenamiento externo que son más lentos y basados en dispositivos mecánicos: cintas y discos magnéticos. Las técnicas de ordenación, búsqueda y mezcla son muy importantes y el lector deberá dedicar especial atención al conocimiento y aprendizaje de los diferentes métodos que en este capítulo se analizan.

10.1. INTRODUCCIÓN

Ordenación, búsqueda y, en menor medida, intercalación son operaciones básicas en el campo de la documentación y en las que, según señalan las estadísticas, las computadoras emplean la mitad de su tiempo.

Aunque su uso puede ser con vectores (arrays) y con archivos, este capítulo se referirá a vectores.

La *ordenación (clasificación)* es la operación de organizar un conjunto de datos en algún orden dado, tal como creciente o decreciente en datos numéricos, o bien en orden alfabético directo o inverso. Operaciones típicas de ordenación son: lista de números, archivos de clientes de banco, nombres de una agenda telefónica, etc. En síntesis, la ordenación significa poner objetos en orden (orden numérico para los números y alfabético para los caracteres) ascendente o descendente.

Por ejemplo, las clasificaciones de los equipos de fútbol de la liga en la 1.^a división española se pueden organizar en orden alfabético creciente/decreciente o bien por clasificación numérica ascendente/descendente.

Los nombres de los equipos y los puntos de cada equipo se almacenan en dos vectores:

equipo [1] = 'Real Madrid'	puntos [1] = 10
equipo [2] = 'Barcelona'	puntos [2] = 14
equipo [3] = 'Valencia'	puntos [3] = 8
equipo [4] = 'Oviedo'	puntos [4] = 12
equipo [5] = 'Betis'	puntos [5] = 16

Si los vectores se ponen en orden decreciente de puntos de clasificación:

equipo [5] = 'Betis'	puntos [5] = 16
equipo [2] = 'Barcelona'	puntos [2] = 14
equipo [4] = 'Oviedo'	puntos [4] = 12
equipo [1] = 'Real Madrid'	puntos [1] = 10
equipo [3] = 'Valencia'	puntos [3] = 8

Los nombres de los equipos y los puntos conseguidos en el campeonato de Liga anterior, ordenados de modo alfabético serían:

equipo [1] = 'Barcelona'	puntos [1] = 5
equipo [2] = 'Cádiz'	puntos [2] = 13
equipo [3] = 'Málaga'	puntos [3] = 12
equipo [4] = 'Oviedo'	puntos [4] = 8
equipo [5] = 'Real Madrid'	puntos [5] = 4
equipo [6] = 'Valencia'	puntos [6] = 16

o bien se pueden situar en orden numérico decreciente:

equipo [6] = 'Valencia'	puntos [6] = 16
equipo [2] = 'Cádiz'	puntos [2] = 13
equipo [3] = 'Málaga'	puntos [3] = 12
equipo [4] = 'Oviedo'	puntos [4] = 8
equipo [1] = 'Barcelona'	puntos [1] = 5
equipo [5] = 'Real Madrid'	puntos [5] = 4

Los vectores anteriores comienzan en orden alfabético de equipos y se reordenan en orden descendente de «puntos». El listín telefónico se clasifica en orden alfabético de abonados; un archivo de clientes de una entidad bancaria normalmente se clasifica en orden ascendente de números de

cuenta. El propósito final de la clasificación es facilitar la manipulación de datos en un vector o en un archivo.

Algunos autores diferencian entre un conjunto o *vector clasificado (sorted)* y *vector ordenado (ordered set)*. Un *conjunto ordenado* es aquel en el que el orden de aparición de los elementos afecta al significado de la estructura completa de datos: puede estar clasificado, pero no es imprescindible. Un *conjunto clasificado* es aquel en que los valores de los elementos han sido utilizados para disponerlos en un orden particular: es, probablemente, un conjunto ordenado, pero no necesariamente.

Es importante estudiar la clasificación por dos razones. Una es que la clasificación de datos es tan frecuente que todos los usuarios de computadoras deben conocer estas técnicas. La segunda es que es una aplicación que se puede describir fácilmente, pero que es bastante difícil conseguir el diseño y escritura de buenos algoritmos.

La clasificación de los elementos numéricos del vector

7, 3, 2, 1, 9, 6, 7, 5, 4

en orden ascendente producirá

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 7, 9

Obsérvese que pueden existir elementos de igual valor dentro de un vector.

Existen muchos algoritmos de clasificación, con diferentes ventajas e inconvenientes. Uno de los objetivos de este Capítulo y del Capítulo 11 es el estudio de los métodos de clasificación más usuales y de mayor aplicación.

La *búsqueda* de información es, al igual que la ordenación, otra operación muy frecuente en el tratamiento de información. La búsqueda es una actividad que se realiza diariamente en cualquier aspecto de la vida: búsqueda de palabras en un diccionario, nombres en una guía telefónica, localización de libros en una librería. A medida que la información se almacena en una computadora, la recuperación y búsqueda de esa información se convierte en una tarea principal de dicha computadora.

10.2. ORDENACIÓN

Además de la búsqueda en un vector es necesario, con frecuencia, clasificar u ordenar sus elementos en un orden particular. Por ejemplo, clasificar un conjunto de números en orden creciente o una lista de nombres por orden alfabético.

La clasificación es una operación tan frecuente en programas de computadora que una gran cantidad de algoritmos se han diseñado para clasificar listas de elementos con eficacia y rapidez.

La elección de un determinado algoritmo depende del tamaño del vector o array a clasificar, el tipo de datos y la cantidad de memoria disponible.

La *ordenación* o *clasificación* es el proceso de organizar datos en algún orden o secuencia específica, tal como creciente o decreciente para datos numéricos o alfabéticamente para datos de caracteres.

Los *métodos de ordenación* se dividen en dos categorías:

- Ordenación de vectores, tablas (arrays).
- Ordenación de archivos.

La ordenación de arrays se denomina también *ordenación interna*, ya que se almacena en la memoria interna de la computadora de gran velocidad y acceso aleatorio. La ordenación de archivos se suele hacer casi siempre sobre soportes de almacenamiento externo, discos, cintas, etc., y, por ello, se denomina también *ordenación externa*. Estos dispositivos son más lentos en las operaciones de entrada/salida, pero, por el contrario, pueden contener mayor cantidad de información.

Ordenación interna: clasificación de los valores de un vector según un orden en memoria central: rápida.

Ordenación externa: clasificación de los registros de un archivo situado en un soporte externo: menos rápido.

Ejemplo: clasificación en orden ascendente del vector

7, 3, 2, 1, 9, 6, 7, 5, 4

se obtendrá el nuevo vector

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 7, 9

Los métodos de clasificación se explicarán aplicados a vectores (arrays unidimensionales), pero se pueden extender a matrices o tablas (arrays bidimensionales), considerando la ordenación respecto a una fila o columna.

Los *métodos directos* son los que se realizan en el espacio ocupado por el array. Los más populares son:

- *Intercambio.*
- *Selección.*
- *Inserción.*

10.2.1. Método de intercambio o de burbuja

El algoritmo de clasificación de *intercambio o de la burbuja* se basa en el principio de comparar pares de elementos adyacentes e intercambiarlos entre sí hasta que estén todos ordenados.

Supongamos que se desea clasificar en orden ascendente el vector o lista

50	15	56	14	35	1	12	9
A[1]	A[2]	A[3]	A[4]	A[5]	A[6]	A[7]	A[8]

Los pasos a dar son:

1. Comparar A[1] y A[2]; si están en orden, se mantienen como están, en caso contrario se intercambian entre sí.
2. A continuación se comparan los elementos 2 y 3; de nuevo se intercambian si es necesario.
3. El proceso continúa hasta que cada elemento del *vector* ha sido comparado con sus elementos adyacentes y se han realizado los intercambios necesarios.

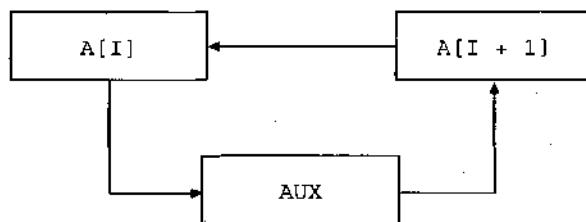
El método expresado en pseudocódigo en el primer diseño es:

```
desde I ← 1 hasta 7 hacer
    si elemento[I] > elemento[I + 1] entonces
        intercambiar (elemento[I], elemento [I + 1])
    fin_si
fin_desde
```

La acción *intercambiar* entre sí los valores de dos elementos A[I], A[I+1] es una acción compuesta que contiene las siguientes acciones, considerando una variable auxiliar AUX.

```
AUX ← A[I]
A[I] ← A[I+1]
A[I+1] ← AUX
```

En realidad, el proceso gráfico es



El elemento cuyo valor es mayor sube posición a posición hacia el final de la lista, al igual que las burbujas de aire en un depósito o botella de agua. Tras realizar un recorrido completo por todo el vector, el elemento mencionado habrá subido en la lista y ocupará la última posición. En el segundo recorrido, el segundo elemento llegará a la penúltima, y así sucesivamente.

En el ejercicio citado anteriormente los sucesivos pasos con cada una de las operaciones se muestran en las Figuras 10.1 y 10.2.

<i>vector inicial</i>	<i>I.^a comp.</i>	<i>2.^a comp.</i>	...						
A[1]	50	15	15	15	15	15	15	15	48
A[2]	15	50	50	50	50	50	50	50	81
A[3]	56	56	56	14	14	14	14	14	55
A[4]	14	14	14	56	35	35	35	35	89
A[5]	35	35	35	35	56	1	1	1	8
A[6]	1	1	1	1	1	56	12	12	24
A[7]	12	12	12	12	12	12	56	9	12
A[8]	9	9	9	9	9	9	9	56	9

Figura 10.1. Método de la burbuja (paso 1).

Si se efectúa $n - 1$ veces la operación sobre una tabla de n valores se tiene ordenada la tabla. Cada operación requiere $n - 1$ comprobaciones o test y como máximo $n - 1$ intercambios. La ordenación total exigirá un máximo de

$$(n - 1) * (n - 1) = (n - 1)^2 \text{ intercambios de elementos.}$$

Los estados sucesivos del vector se indican en la Figura 10.2:

Estado inicial	Después de paso 1	Después de paso 2																								
<table border="1"> <tr><td>50</td></tr> <tr><td>15</td></tr> <tr><td>56</td></tr> <tr><td>14</td></tr> <tr><td>35</td></tr> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>12</td></tr> <tr><td>9</td></tr> </table>	50	15	56	14	35	1	12	9	<table border="1"> <tr><td>15</td></tr> <tr><td>50</td></tr> <tr><td>14</td></tr> <tr><td>35</td></tr> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>12</td></tr> <tr><td>9</td></tr> <tr><td>56</td></tr> </table>	15	50	14	35	1	12	9	56	<table border="1"> <tr><td>15</td></tr> <tr><td>14</td></tr> <tr><td>35</td></tr> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>12</td></tr> <tr><td>9</td></tr> <tr><td>50</td></tr> <tr><td>56</td></tr> </table>	15	14	35	1	12	9	50	56
50																										
15																										
56																										
14																										
35																										
1																										
12																										
9																										
15																										
50																										
14																										
35																										
1																										
12																										
9																										
56																										
15																										
14																										
35																										
1																										
12																										
9																										
50																										
56																										

Figura 10.2. Método de la burbuja (paso 2).

Ejemplo 10.1

Describir los diferentes pasos para clasificar en orden ascendente el vector

72 64 50 23 84 18 37 99 45 8

Las sucesivas operaciones en cada uno de los pasos necesarios hasta obtener la clasificación final se muestra en la Tabla 10.1

Tabla 10.1. Pasos necesarios de la ordenación por burbuja

Vector desordenado	Número de paso									Fin de clasificación
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
72	64	50	23	23	18	18	18	18	8	
64	50	23	50	18	23	23	23	8	18	
50	23	64	18	37	37	37	8	23	23	
23	72	18	37	50	45	8	37	37	37	
84	18	37	64	45	8	45	45	45	45	
18	37	72	45	8	50	50	50	50	50	
37	84	45	8	64	64	64	64	64	64	
99	45	8	72	72	72	72	72	72	72	
45	8	84	84	84	84	84	84	84	84	
8	99	99	99	99	99	99	99	99	99	

MÉTODO 1

El algoritmo se describirá, como siempre, con un diagrama de flujo y un pseudocódigo.

Pseudocódigo

```

algoritmo burbuja1
//incluir las declaraciones precisas//
inicio
    //lectura del vector//
    desde i ← 1 hasta N hacer
        leer(X[I])
        fin_desde
    //clasificación del vector
    desde I ← 1 hasta N-1 hacer
        desde J ← 1 hasta J ← N-1 hacer
            si X[j] > X[J+1] entonces
                //intercambiar
                AUX ← X[J]
                X[J] ← X[J+1]
                X[J+1] ← AUX
            fin_si
        fin_desde
    fin_desde

```

```

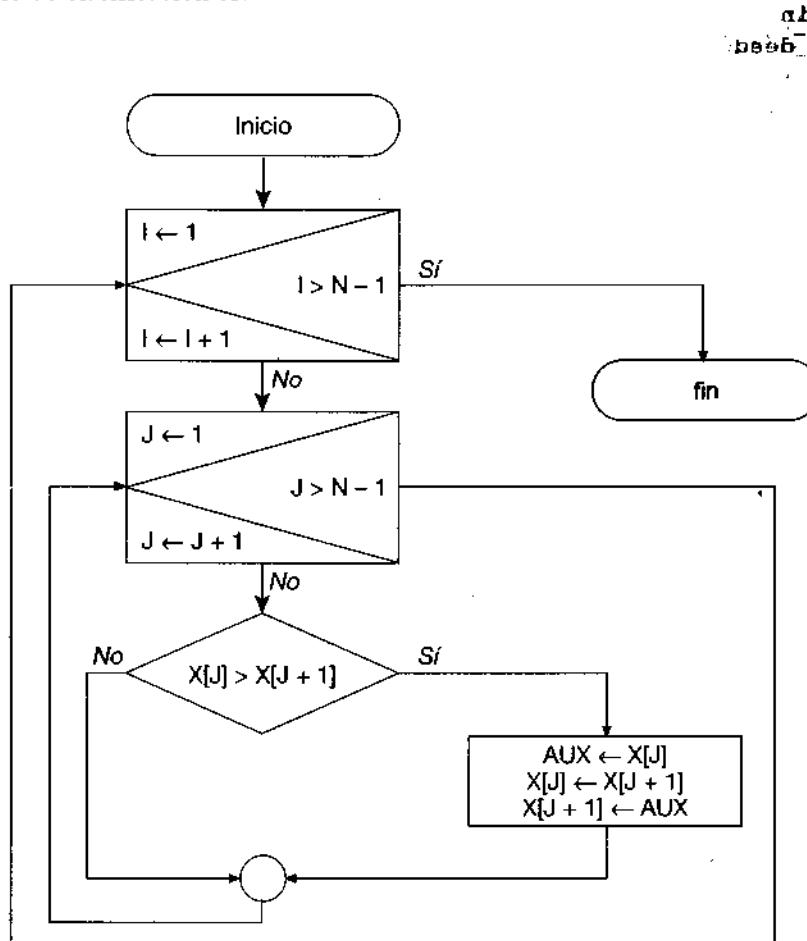
fin_desde
//imprimir lista clasificada
desde J ← 1 hasta N hacer
    escribir(X[J])
fin_desde
fin

```

Diagrama de flujo 10.1

Para clasificar el vector completo se deben realizar las sustituciones correspondientes $(N-1) * (N-1)$ o bien $N^2 - 2N + 1$ veces. Así, en el caso de un vector de cien elementos ($N = 100$) se deben realizar casi 10.000 iteraciones.

El algoritmo de clasificación es:



MÉTODO 2

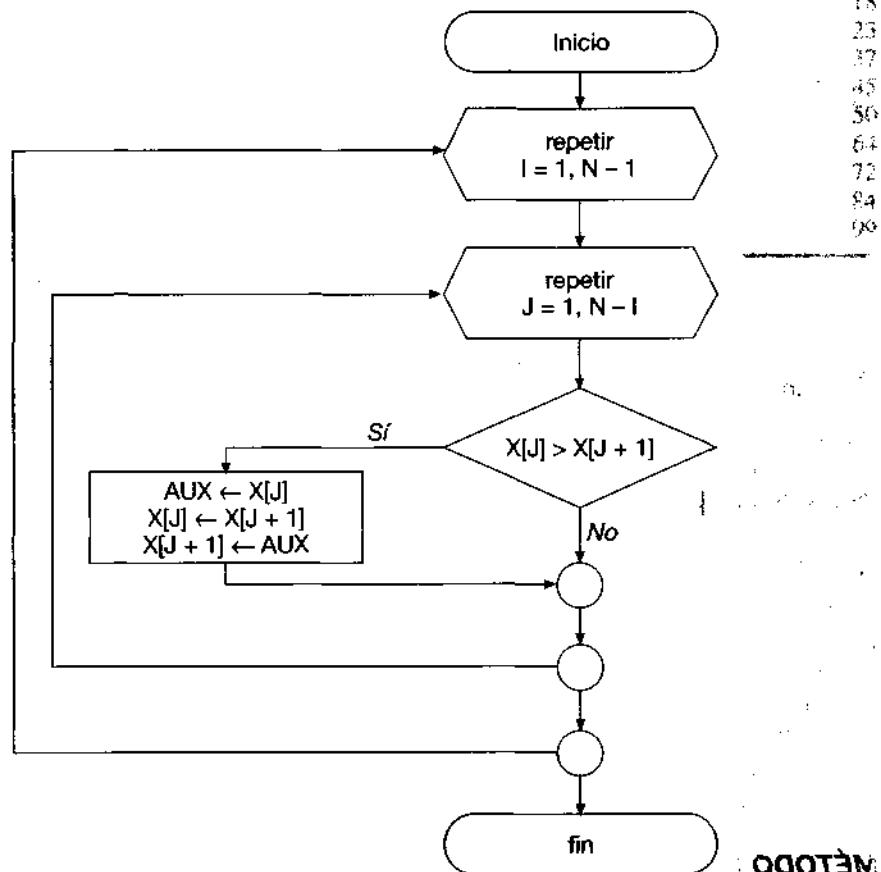
Se puede realizar una *mejora en la velocidad de ejecución del algoritmo*. Obsérvese que en el primer recorrido del vector (cuando $I = 1$) el valor mayor del vector se mueve al último elemento $X[N]$. Por consiguiente, en el siguiente paso no es necesario comparar $X[N - 1]$ y $X[N]$. En otras palabras, el límite superior del bucle **desde** puede ser $N - 2$. Después de cada paso se puede decrementar en uno el límite superior del bucle **desde**. El algoritmo sería:

Pseudocódigo

```

algoritmo burbuja2
    //declaraciones
inicio
    //...
desde I ← 1 hasta N-1 hacer
    desde J ← 1 hasta N-I hacer
        si X[J] > X[J+1] entonces
            AUX ← X[J]
            X[J] ← X[J+1]
            X[J+1] ← AUX
        fin_si
    fin_desde
fin_desde
fin

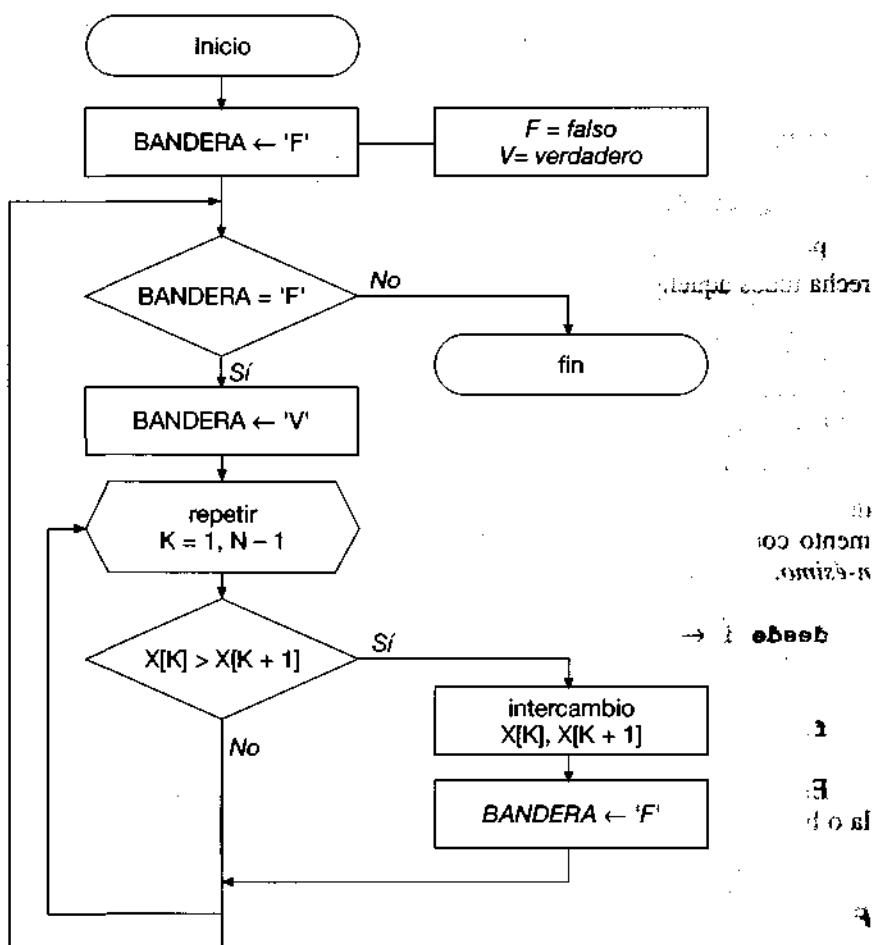
```

Diagrama de flujo 10.2**MÉTODO 3 (uso de una bandera/indicador)**

Mediante una bandera/indicador o centinela (*switch*) o bien una variable lógica, se puede detectar la presencia o ausencia de una condición. Así, mediante la variable BANDERA se representa *clasificación terminada* con un valor verdadero y *clasificación no terminada* con un valor falso.

Diagrama de flujo 10.3

ordenamiento burbuja

**Pseudocódigo**

```

algoritmo burbuja 3
    //declaraciones
    inicio
        //lectura del vector
        BANDERA ← 'F' //F, falso; V, verdadero
        mientras (BANDERA = 'F') Y (i < N ) hacer
            BANDERA ← 'V'
            desde K ← 1 hasta N-i hacer
                si X[K] > X[K+1] entonces
                    intercambiar(X[K],X[K + 1])
                    //llamada a procedimiento intercambio
                    BANDERA ← 'F'
                fin_si
            fin_desde
            i ← i+1
        fin_mientras
    fin
    
```

10.2.2. Ordenación por inserción

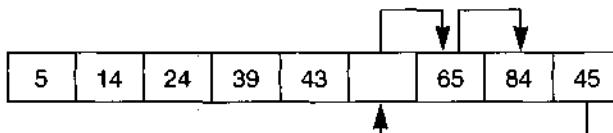
Diagrama

Este método consiste en insertar un elemento en el vector en una parte ya ordenada de este vector y comenzar de nuevo con los elementos restantes. Por ser utilizado generalmente por los jugadores de cartas se le conoce también por el nombre de *método de la baraja*.

Así, por ejemplo, suponga que tiene la lista desordenada

5	14	24	39	43	65	84	45
---	----	----	----	----	----	----	----

Para insertar el elemento 45, habrá que insertarlo entre 43 y 65, lo que supone desplazar a la derecha todos aquellos números de valor superior a 45, es decir, saltar sobre 65 y 84.



El método se basa en comparaciones y desplazamientos sucesivos. El algoritmo de clasificación de un vector X para N elementos se realiza con un recorrido de todo el vector y la inserción del elemento correspondiente en el lugar adecuado. El recorrido se realiza desde el segundo elemento al *n*-ésimo.

```

desde i ← 2 hasta N hacer
    //insertar X[i] en el lugar
    //adecuado entre X[1]...X[i-1])
fin_desde

```

Esta acción repetitiva —*insertar*— se realiza más fácilmente con la inclusión de un valor centinela o bandera (SW).

Pseudocódigo

```

algoritmo clas_insercion1
//declaraciones
inicio
.....
//ordenacion
desde I ← 2 hasta N hacer
    AUXI ← X[I]
    K ← I-1
    SW ← falso
    mientras no (SW) y (K >= 1) hacer
        si AUXI < X[K] entonces
            X[K+1] ← X[K]
            K ← K-1
        si_no
            SW ← verdadero
        fin_si
    fin_mientras
    X[K+1] ← AUXI
fin_desde
fin

```

Pseudocódigo

algoritmo

ef\

el

d

sde

fa

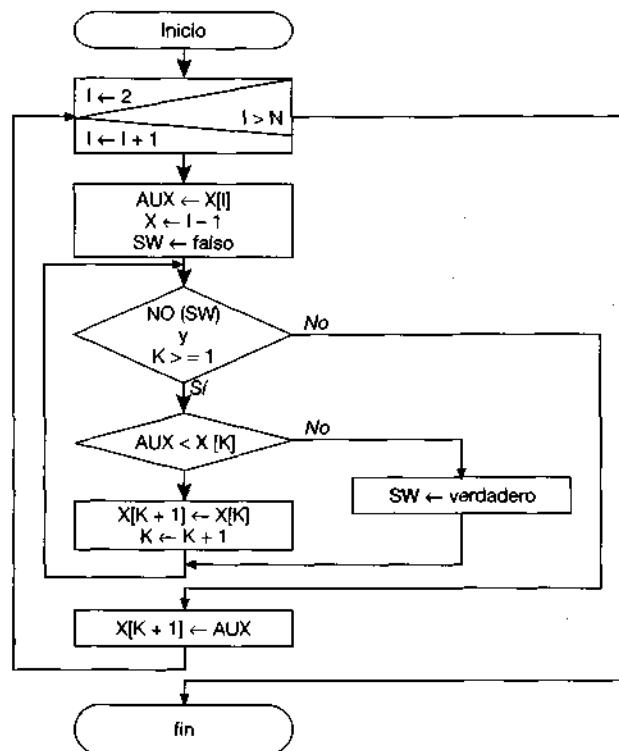
Algoritmo inserción mejorado

El algoritmo de inserción directa se mejora fácilmente. Para ello se recurre a un método de búsqueda binaria —en lugar de una búsqueda secuencial— para encontrar más rápidamente el lugar de inserción. Este método se conoce como *inserción binaria*.

```

algoritmo clas_insercion_binaria
//declaraciones
inicio
  ...
desde I ← 2 hasta N hacer
  AUX ← X[I]
  P ← 1      //primero
  U ← I-1    //último
mientras P <= U hacer
  C ← (P+U) div 2
  si AUX < X[C] entonces
    U ← C-1
  si_no
    P ← C+1
  fin_si
fin_mientras
desde K ← I-1 hasta P decremento 1 hacer
  X[K+1] ← X[K]
fin_desde
  X[P] ← AUX
fin_desde
fin

```



Número de comparaciones

omisionA

El cálculo del número de comparaciones $F(n)$ que se realiza en el algoritmo de inserción se puede calcular fácilmente.

Consideraremos el elemento que ocupa la posición X en un vector de n elementos, en el que los $X - 1$ elementos anteriores se encuentran ya ordenados ascendentemente por su clave.

Si la clave del elemento a insertar es mayor que las restantes, el algoritmo ejecuta sólo una comparación; si la clave es inferior a las restantes, el algoritmo ejecuta $X - 1$ comparaciones.

El número de comparaciones tiene por media $X/2$.

Veamos los casos posibles.

Vector ordenado en origen

Comparaciones mínimas

$$(n - 1)$$

Vector inicialmente en orden inverso

XUA: 1a

Comparaciones máximas

$$\frac{N(N - 1)}{2}$$

ya que

$$(n - 1) + (n - 2) + \dots + 3 + 2 + 1 = \frac{(n - 1)n}{2} \text{ es una progresión aritmética}$$

Comparaciones medias

$$\frac{(n - 1) + (n - 1)n/2}{2} = \frac{N^2 + N - 2}{4}$$

Otra forma de deducirlas sería:

$$C_{medias} = \underbrace{\frac{N - 1 + 1}{2} + \frac{N - 2 + 1}{2} + \dots + \frac{1 + 1}{2}}_{N - 1 \text{ veces}}$$

y la suma de los términos de una progresión aritmética es:

$$C_{medias} = (N - 1) \frac{(N/2) + 1}{2} = (N - 1) \frac{N + 2}{4} = \frac{N^2 + 2N - N - 2}{4} = \frac{N^2 + N - 2}{4}$$

10.2.3. Ordenación por selección

Este método se basa en buscar el elemento menor del vector y colocarlo en primera posición. Luego se busca el segundo elemento más pequeño y se coloca en la segunda posición, y así sucesivamente. Los pasos sucesivos a dar son:

1. Seleccionar el elemento menor del vector de n elementos.
2. Intercambiar dicho elemento con el primero.
3. Repetir estas operaciones con los $n - 1$ elementos restantes, seleccionando el segundo elemento; continuar con los $n - 2$ elementos restantes hasta que sólo quede el mayor.

Un ejemplo aclarará el método.

Ejemplo 10.2

Clasificar la siguiente lista de números en orden ascendente:

320 96 16 90 120 80 200 64

El método comienza buscando el número más pequeño.

320 96 16 90 120 80 200 64

La lista nueva será

16 96 320 90 120 80 200 64

A continuación se busca el siguiente número más pequeño, 64, y se realizan las operaciones 1 y 2.

La nueva lista sería

16 64 320 90 120 80 200 96

Si se siguen realizando las iteraciones se encontrarán las siguientes líneas:

16 64 80 90 120 320 200 96

No se realiza ahora ningún cambio, ya que el número más pequeño del vector V[4], V[5], ..., V[8] está ya en la posición más a la izquierda. Las sucesivas operaciones serán:

16 64 80 90 96 320 200 120

16 64 80 90 96 120 200 320

16 64 80 90 96 120 200 320

y se habrán terminado las comparaciones, ya que el último elemento debe ser el más grande y, por consiguiente, estará en la posición correcta.

Desarrollemos ahora el algoritmo para clasificar el vector V de n componentes V[1], V[2], ..., V[n] con este método. El algoritmo se presentará en etapas y lo desarrollaremos con un refinamiento por pasos sucesivos.

La tabla de variables que utilizaremos será:

I, J enteras y se utilizan como índices del vector V

X vector (array unidimensional)

AUX variables auxiliar para intercambio

N número de elementos del vector V

Nivel 1

inicio

desde I ← 1 hasta N-1 hacer

Buscar elemento menor de X[I], X[I+1], ..., X[N] e intercambiar con X[I]

fin_desde

fin

Nivel 2

```

inicio
  I ← 1
  repetir
    Buscar elemento más pequeño de X[I], X[I + 1], ..., X[N] y cambiar con X[I]
    I ← I+1
  hasta_que I = N
fin

```

La selección e intercambio se realiza $N - 1$ veces, ya que I se incrementa en 1 al final del bucle.

versión 6.1

Nivel 3

Dividamos el bucle repetitivo en dos partes:

```

inicio
  I ← 1
  repetir
    Buscar elemento más pequeño X[I], X[I + 1], ..., X[N]
    //Supongamos que es X[K]
    Intercambiar X[K] y X[I]
  hasta_que I = N
fin

```

Nivel 4a

Las instrucciones "selección" e "intercambiar" se refinan independientemente. El algoritmo con la estructura **repetir** es:

```

inicio
  //...
  I ← 1
  repetir
    AUXI ← X[I] //AUXI representa el valor más pequeño
    K ← I          //K representa la posición
    J ← I
    repetir
      J ← J+1
      si X[J] < AUXI entonces
        AUXI ← X[J] //actualizar AUXI
        K ← J          //K, posición
      fin_si
    hasta_que J = N //AUXI = X[K] es ahora el más pequeño
    X[K] ← X[I]
    X[I] ← AUXI
    I ← I+1
  hasta_que I = N
fin

```

Nivel 4b

El algoritmo con la estructura **mientras**.

```

inicio
  //...
  I ← 1
  mientras I < N hacer
    AUXI ← X[I]
    K ← I
    J ← I
    mientras J < N hacer
      J ← J+1
      si X[J] < AUXI entonces
        AUXI ← X[J]
        K ← J
      fin_si
    fin_mientras
    X[K] ← X[I]
    X[I] ← AUXI
    I ← I + 1
  fin_mientras
fin

```

Nivel 4c

El algoritmo de ordenación con estructura **desde**.

```

inicio
  //...
  desde I ← 1 hasta N-1 hacer
    AUXI ← X[I]
    K ← I
    desde J ← I+1 hasta N hacer
      si X[J] < AUXI entonces
        AUXI ← X[J]
        K ← J
      fin_si
    fin_desde
    X[K] ← X[I]
    X[I] ← AUXI
  fin_desde
fin

```

10.2.4. Método de Shell

Es una mejora del método de inserción directa que se utiliza cuando el número de elementos a ordenar es grande. El método se denomina «Shell» —en honor de su inventor Donald Shell— y también método de *inserción* con incrementos decrecientes.

En el método de clasificación por inserción cada elemento se compara con los elementos contiguos de su izquierda, uno tras otro. Si el elemento a insertar es más pequeño —por ejemplo—, hay que ejecutar muchas comparaciones antes de colocarlo en su lugar definitivamente.

Shell modificó los saltos contiguos resultantes de las comparaciones por saltos de mayor tamaño y con eso se conseguía la clasificación más rápida. El método se basa en fijar el tamaño de los saltos constantes, pero de más de una posición.

Supongamos un vector de elementos

4 12 16 24 36 3

en el método de inserción directa, los saltos se hacen de una posición en una posición y se necesitarán cinco comparaciones. En el método de Shell, si los saltos son de dos posiciones, se realizan tres comparaciones.

4 12 16 24 36 3

El método se basa en tomar como salto $N/2$ (siendo N el número de elementos) y luego se va reduciendo a la mitad en cada repetición hasta que el salto o distancia vale 1.

Considerando la variable *salto*, se tendría para el caso de un determinado vector X los siguientes recorridos:

Vector X	$[X[1], X[2], X[3], \dots, X[N]]$
Vector X1	$[X[1], X[1]+salto, X[2]+salto, \dots]$
Vector XN	$[salto_1, salto_2, salto_3, \dots]$

$$\begin{matrix} t \rightarrow X \\ X \rightarrow \{X\} \end{matrix}$$

Ejemplo 10.3

Deducir las secuencias parciales de clasificación por el método de Shell para ordenar en ascendente la lista o vector

6, 1, 5, 2, 3, 4, 0

Solución

Recorrido	Salto	Lista reordenada
1	3	2, 1, 4, 0, 3, 5, 6
2	3	0, 1, 4, 2, 3, 5, 6
3	3	0, 1, 4, 2, 3, 5, 6
4	1	0, 1, 2, 3, 4, 5, 6
5	1	0, 1, 2, 3, 4, 5, 6

Intercambio

(6, 2), (5, 4), (6, 0)

(2, 0)

Ninguno

(4, 2), (4, 3)

Ninguno

Sea un vector X

$X[1], X[2], X[3], \dots, X[N]$

y consideremos el primer salto a dar que tendrá un valor de

$$\frac{N}{2}$$

por lo que para redondear, se tomará la parte entera

$$N \text{ DIV } 2$$

y se iguala a salto

$$\text{salto} = N \text{ div } 2$$

El algoritmo resultante será:

```
algoritmo shell
const
```

```

n = 50
tipo
array{1..n} de entero:lista
var
lista : l
entero : k, i, j, salto
inicio
llamar_a llenar(l)           //llenado de la lista
salto ← N DIV 2
mientras salto > 0 hacer
desde i ← (salto + 1) hasta n hacer
j ← i-salto
mientras j > 0 hacer
k ← j+salto
si l[j] <= l[k] entonces
j ← 0
si_no
llamar_a intercambio l[j], l[k]
fin_si
j ← j-salto
fin_mientras
fin_desde
salto ← ent ((1 + salto)/2)
fin_mientras
fin

```

10.2.5. Método de ordenación rápida («quicksort»)

El método de *ordenación rápida (quicksort)* para ordenar o clasificar un vector o lista de elementos (array) se basa en el hecho de que es más rápido y fácil de ordenar dos listas pequeñas que una lista grande. Se denomina método de ordenación rápida porque, en general, puede ordenar una lista de datos mucho más rápidamente que cualquiera de los métodos de ordenación ya estudiados. Este método se debe a Hoare.

El método se basa en la estrategia típica de «divide y vencerás» (*divide and conquer*). La lista a clasificar almacenada en un vector o array se divide (*parte*) en dos sublistas: una con todos los valores menores o iguales a un cierto valor específico y otra con todos los valores mayores que ese valor. El valor elegido puede ser cualquier valor arbitrario del vector. En ordenación rápida se llama a este valor *pivot*.

El primer paso es dividir la lista original en dos sublistas o subvectores y un valor de separación. Así, el vector V se divide en tres partes:

- Subvector VI, que contiene los valores inferiores o iguales.
- El elemento de separación.
- Subvector VD, que contiene los valores superiores o iguales.

Los subvectores VI y VD no están ordenados, excepto en el caso de reducirse a un elemento. Consideremos la lista de valores.

18 11 27 13 9 4 16

Se elige un pivote, 13. Se recoge la lista desde el extremo izquierdo y se busca un elemento mayor que 13 (se encuentra el 18). A continuación, se busca desde el extremo derecho un valor menor que 13 (se encuentra el 4).

18 11 27 13 9 4 16

Se intercambian estos dos valores y se produce la lista

4 11 27 13 9 18 16

necesitan tr

28v

Se sigue recorriendo el vector por la izquierda y se localiza el 27, y a continuación otro valor bajo se encuentra a la derecha (el 9). Intercambiar estos dos valores y se obtiene

se 9a f

4 11 9 13 27 18 16

intenta

Al intentar este proceso una vez más, se encuentra que las exploraciones de los dos extremos vienen juntos sin encontrar ningún futuro valor que esté «fuera de lugar». En este punto se conoce que todos los valores a la derecha son mayores que todos los valores a la izquierda del pivote. Se ha realizado una partición en la lista original, que se ha quedado dividida en dos listas más pequeñas:

4 11 9 [13] 27 18 16

Ninguna de ambas listas está ordenada; sin embargo, basados en los resultados de esta primera partición, se pueden ordenar ahora las dos particiones independientemente. Esto es, si ordenamos la lista

4 11 9

en su posición, y la lista

27 18 16

de igual forma, la lista completa estará ordenada:

4 9 11 13 16 18 27

El procedimiento de ordenación supone, en primer lugar, una partición de la lista.

Ejemplo 10.4

Utilizando el procedimiento de ordenación rápida, dividir la lista de enteros en dos sublistas para poder clasificar posteriormente ambas listas.

50 30 20 80 90 70 95 85 10 15 75 25

Se elige como pivote el número 50.

Los valores 30, 20, 10, 15 y 25 son más pequeños que 50 y constituirán la primera lista, y 80, 90, 70, 95, 85 y 75 se sitúan en la segunda lista. Se recorre la lista desde la izquierda para encontrar el primer número mayor que 50 y desde la derecha el primero menor que 25.

50 30 20 80 90 70 95 85 10 15 75 25

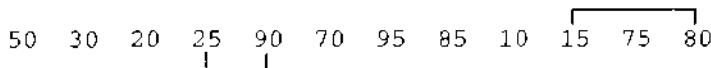
81

se localizan los dos números 80 y 25 y se intercambian

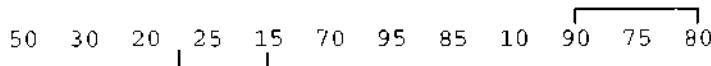
50 30 20 25 90 70 95 85 10 15 75 80

81

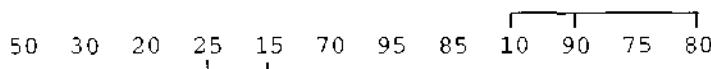
A continuación se reanuda la búsqueda desde la derecha para un número menor que 50, y desde la izquierda para un número mayor de 50.



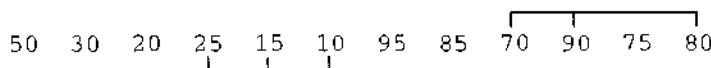
Estos recorridos localizan los números 25 y 90, que se intercambian



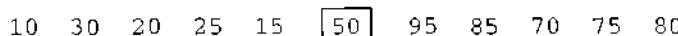
Las búsquedas siguientes localizan 10 y 70.



El intercambio proporciona



Cuando se reanuda la búsqueda desde la derecha para un número menor que 50, localizamos el valor 10 que se encontró en la búsqueda de izquierda a derecha. Se señala el final de las dos búsquedas y se intercambian 50 y 10.



Lista de números < 50

Lista de números > 50

Algoritmos

El algoritmo de ordenación rápida se basa esencialmente en un algoritmo de división o partición de una lista. El método consiste en explorar desde cada extremo e intercambiar los valores encontrados. Un primer intento de algoritmo de partición es:

```

algoritmo particion
  inicio
    establecer x al valor de un elemento arbitrario de la lista
    mientras division no este terminada hacer
      recorrer de izquierda a derecha para un valor >= x
      recorrer de derecha a izquierda para un valor <= x
      si los valores localizados no estan ordenados entonces
        intercambiar los valores
      fin_si
    fin_mientras
  fin

```

La lista que se desea partir es $A[1], A[2], \dots, A[n]$. Los índices que representan los extremos izquierdo y derecho de la lista son L y R. En el refinamiento del algoritmo se elige un valor arbitrario x, suponiendo que el valor central de la lista es tan bueno como cualquier elemento arbitrario. Los índices i, j exploran desde los extremos. Un refinamiento del algoritmo anterior, que incluye mayor número de detalles es el siguiente:

```

algoritmo particion
    llenar (A)
    i ← L
    j ← R
    x ← A ((L+R) div 2)
    mientras i <= j hacer
        mientras A[i] < x hacer
            i ← i+1
        fin_mientras
        mientras A[j] > x hacer
            j ← j-1
        fin_mientras
        si i <= j entonces
            llamar_a intercambiar (A[i], a[j])
            i ← i+1
            j ← j-1
        fin_si
    fin_mientras
fin

```

En los bucles externos y la sentencia *si* la condición utilizada es $i \leq j$. Puede parecer que $i < j$ funcionan de igual modo en ambos lugares. De hecho, se puede realizar la partición con cualquiera de las condiciones. Sin embargo, si se utiliza la condición $i < j$, podemos terminar la partición con dos casos distintos, los cuales pueden diferenciarse antes de que podamos realizar divisiones futuras. Por ejemplo, la lista

1 7 7 9 9

y la condición $i \leq j$ terminará con $i = 3$, $j = 2$ y las dos particiones son $A[L]..A[j]$ y $A[i]..A[R]$. Sin embargo, para la lista

1 7 7 9 9

y la condición $i < j$ terminaremos con $i = 3$, $j = 3$ y las dos particiones se solapan.

El uso de la condición $i \leq j$ produce también resultados distintos para estos ejemplos. La lista

1 1 7 9 9

y la condición $i \leq j$ se termina con $i = 3$, $j = 2$ como antes. Para la lista 1, 1, 7, 9, 9 y la condición $i \leq j$ se termina con $i = 4$, $j = 2$. En ambos casos las particiones que requieren ordenación posterior son $A[L]..A[j]$ y $A[i]..A[R]$.

En los bucles *mientras* internos la igualdad se omite de las condiciones. La razón es que el valor de partición actúa como *centinela* para detectar las exploraciones.

En nuestro ejemplo se ha tomado como valor de partición o pivote el elemento cuya posición inicial es el elemento central. Este no es generalmente el caso. El ejemplo de la clasificación de la lista ya citado

50 30 20 80 90 70 95 85 10 15 75 25

utilizaba como pivote el primer elemento.

El algoritmo de ordenación rápida en el caso de que el elemento pivote sea el primer elemento se muestra a continuación:

```

algoritmo particion2
//lista a evaluar de 10 elementos
//IZQUIERDO, indice de búsqueda (recorrido) desde la izquierda
//DERECHO, indice de búsqueda desde la derecha

inicio
    llenar (X)
    //inicializar índice para recorridos desde la izquierda y derecha
    IZQUIERDO ← ALTO //ALTO parametro que indica principio de la sublistas
    DERECHO ← BAJO //BAJO parametro que indica final de la sublistas
    A <- X[1]
    //realizar los recorridos
    mientras IZQUIERDO <= DERECHA hacer
        //búsqueda o recorrido desde la derecha
        mientras (X[IZQUIERDO] < A) Y (IZQUIERDO < BAJO)
            IZQUIERDO ← IZQUIERDO + 1
        fin_mientras
        mientras X[DERECHO] > A
            DERECHO ← DERECHO - 1
        fin_mientras
        //intercambiar elemento
        si IZQUIERDO <= DERECHO entonces
            AUXI <- X[IZQUIERDO]
            X[IZQUIERDO] ← X[DERECHO]
            X[DERECHO] ← AUXI
            IZQUIERDO ← IZQUIERDO + 1
            DERECHO ← DERECHO - 1
        fin_si
    fin_mientras
    //fin búsqueda; situar elemento seleccionado en su posición
    //FINAL, posición final del elemento
    si IZQUIERDO < BAJO+1 entonces
        AUXI ← X [DERECHO]
        X [DERECHO] ← X [1]
        X [1] ← AUXI
    si_no
        AUXI ← X [BAJO]
        X [BAJO] ← X[1]
        X[1] ← AUXI
    fin
fin

```

10.3. BÚSQUEDA

La recuperación de información, como ya se ha comentado, es una de las aplicaciones más importantes de las computadoras.

La *búsqueda* (*searching*) de información está relacionada con las tablas para consultas (*lookup*). Estas tablas contienen una cantidad de información que se almacena en forma de listas de parejas de datos. Por ejemplo, un diccionario con una lista de palabras y definiciones; un catálogo con una lista de libros de informática; una lista de estudiantes y sus notas; un índice con títulos y contenido de los artículos publicados en una determinada revista, etc. En todos estos casos es necesario con frecuencia buscar un elemento en una lista.

Una vez que se encuentra el elemento, la identificación de su información correspondiente es un problema menor. Por consiguiente, nos centraremos en el proceso de búsqueda. Supongamos que se desea buscar el vector $X[1] \dots X[n]$, que tiene componentes numéricos, para ver si contiene o no un número dado T .

Si en vez de tratar sobre vectores se desea buscar información en un archivo, debe realizarse la búsqueda a partir de un determinado campo de información denominado *campo clave*. Así, en el caso de los archivos de empleados de una empresa, el campo clave puede ser el número de DNI o los apellidos.

La búsqueda por claves para localizar registros es, con frecuencia, una de las acciones que mayor consumo de tiempo conlleva y, por consiguiente, el modo en que los registros están dispuestos y la elección del modo utilizado para la búsqueda pueden redundar en una diferencia sustancial en el rendimiento del programa.

El problema de búsqueda cae naturalmente dentro de los dos casos típicos ya tratados. Si existen muchos registros, puede ser necesario almacenarlos en archivos de disco o cinta, externo a la memoria de la computadora. En este caso se llama *búsqueda externa*. En el otro caso, los registros que se buscan se almacenan por completo dentro de la memoria de la computadora. Este caso se denomina *búsqueda interna*.

En la práctica, la búsqueda se refiere a la operación de encontrar la posición de un elemento entre un conjunto de elementos dados: lista, tabla o fichero.

Ejemplos típicos de búsqueda son localizar nombre y apellidos de un alumno, localizar números de teléfono de una agenda, etc.

Existen diferentes algoritmos de búsqueda. El algoritmo elegido depende de la forma en que se encuentren organizados los datos.

La operación de búsqueda de un elemento N en un conjunto de elementos consiste en:

- Determinar si N pertenece al conjunto y, en ese caso, indicar su posición en él.
- Determinar si N no pertenece al conjunto.

Los métodos más usuales de búsqueda son:

- *Búsqueda secuencial o lineal.*
- *Búsqueda binaria.*
- *Búsqueda por transformación de claves (hash).*

10.3.1. Búsqueda secuencial

Supongamos una lista de elementos almacenados en un vector (array unidimensional). El método más sencillo de buscar un elemento en un vector es explorar secuencialmente el vector o, dicho en otras palabras, *recorrer el vector* desde el primer elemento al último. Si se encuentra el elemento buscado, visualizar un mensaje similar a 'Fin de búsqueda'; en caso contrario, visualizar un mensaje similar a 'Elemento no existe en la lista'.

En otras palabras, la búsqueda secuencial compara cada elemento del vector con el valor deseado, hasta que éste encuentra o termina de leer el vector completo.

La búsqueda secuencial no requiere ningún registro por parte del vector y, por consiguiente, no necesita estar ordenado. El recorrido del vector se realizará normalmente con estructuras repetitivas.

Ejemplo 10.5

Se tiene un vector A que contiene n elementos numéricos ($n \geq 1$) ($A[1], A[2], A[3], \dots, A[n]$) y se desea buscar un elemento dado t . Si el elemento t se encuentra, visualizar un mensaje 'Elemento encontrado' y otro que diga 'posición = '.

Si existen n elementos, se requerirán como media $n/2$ comparaciones para encontrar un determinado elemento. En el caso más desfavorable se necesitarán n comparaciones.

Método 1

```

algoritmo busqueda_secuencial_1
    //declaraciones
inicio
    llenar (A,n)
    leer(t)
    //recorrido del vector
    desde i ← 1 hasta n hacer
        si A[i] = t entonces
            escribir('Elemento encontrado')
            escribir('en posición', i)
        fin_si
    fin_desde
fin

```

Método 2

```

algoritmo busqueda_secuencial_2
    //...
inicio
    llenar (A,n)
    leer(t)
    i ← 1
    mientras (A[i] <> t) y (i <= n) hacer
        i ← i + 1
        //este bucle se detiene bien con A[i] = t o bien con i > n
    fin_mientras
    si A[i] = t entonces      //condición de parada
        escribir('El elemento se ha encontrado en la posición', i)
    si_no                  //recorrido del vector terminado
        escribir('El numero no se encuentra en el vector')
    fin_si
fin

```

Este método no es completamente satisfactorio, ya que si t no está en el vector A , i toma el valor $n + 1$ y la comparación

$A[i] <> t$

producirá una referencia al elemento $A[n + 1]$, que presumiblemente no existe. Este problema se resuelve sustituyendo $i \leq n$ por $i < n$ en la instrucción **mientras**, es decir, modificando la instrucción anterior **mientras** por

mientras ($A[i] <> t$) y ($i < n$) **hacer**

Método 3

```

algoritmo busqueda_secuencial_3
    //...
inicio
    llenar (A,n)
    leer(t)
    i ← 1

```

```

mientras (A[i] <> t) y (i < n) hacer
    i ← i+1
    //este bucle se detiene cuando A[i] = t o i >= n
fin_mientras
si A[i] = t entonces
    escribir('El numero deseado esta presente y ocupa el lugar',i)
si_no
    escribir(t, 'no existe en el vector')
fin_si
fin

```

en el r

Método 4

```

algoritmo busqueda_secuencial_4
//...
inicio
    llamar_a llenar(A,n)
    leer(t)
    i ← 1

    mientras i < n hacer
        si t = A[i] entonces
            escribir('Se encontró el elemento buscado en la posición',i)
            i ← n + 1
        si_no
            i ← i+1
        fin_si
    fin_mientras
fin

```

Búsqueda secuencial con centinela

Una manera muy eficaz de realizar una búsqueda secuencial consiste en modificar los algoritmos anteriores utilizando un elemento centinela. Este elemento se agrega al vector al final del mismo. El valor del elemento centinela es el del argumento. El propósito de este elemento centinela, $A[n + 1]$, es significar que la búsqueda siempre tendrá éxito. El elemento $A[n + 1]$ sirve como centinela y se le asigna el valor de t antes de iniciar la búsqueda. En cada paso se evita la comparación de i con N . Por consiguiente, este algoritmo será preferible a los métodos anteriores, concretamente el método 4. Si el índice alcanzase el valor $n + 1$, supondría que el argumento no pertenece al vector original y en consecuencia la búsqueda no tiene éxito.

Método 5

```

algoritmo busqueda_secuencial_5
//declaraciones
inicio
    llenar(A,n)
    leer(t)
    i ← 1
    A[n + 1] ← t
    mientras A[i] <> t hacer
        i ← i + 1
    fin_mientras

```

```

si i = n + 1 entonces
    escribir('No se ha encontrado elemento')
si_no
    escribir('Se ha encontrado el elemento')
fin_si
fin

```

Una variante del método 5 es utilizar una variable lógica (interruptor o *switch*), que represente la existencia o no del elemento buscado.

Localizar si el elemento *t* existe en una lista A[i], donde *i* varía desde 1 a *n*.

En este ejemplo se trata de utilizar una variable lógica ENCONTRADO para indicar si existe o no el elemento de la lista.

Método 6

```

algoritmo busqueda_secuencia_6
    //declaraciones
inicio
    llenar (A,n)
    leer(t)
    i ← 1
    ENCONTRADO ← falso
    mientras (no ENCONTRADO) y (i <= n) hacer
        si A[i] = t entonces
            ENCONTRADO ← verdadero
        fin_si
        i ← i + 1
    fin_mientras
    si ENCONTRADO entonces
        escribir('El numero ocupa el lugar', i - 1)
    si_no
        escribir('El numero no esta en el vector')
    fin_si
fin

```

Nota

De todas las versiones anteriores, tal vez la más adecuada sea la incluida en el método 6. Entre otras razones, debido a que el bucle **mientras** engloba las acciones que permiten explorar el vector bien hasta que *t* se encuentre o bien cuando se alcance el final del vector.

Método 7

```

algoritmo busqueda_secuencia_7
    //declaraciones
inicio
    llenar (A,n)
    leer(t)
    i ← 1
    ENCONTRADO ← falso
    mientras i <= n hacer

```

Consideración

```

    si A[i] = t entonces
        ENCONTRADO ← verdad
        escribir ('El número ocupa el lugar'; i)
    fin_si
    i ← i + 1
fin_mientras
si_no (encontrado) entonces
    escribir('El numero no esta en el vector')
fin_si
fin

```

Método 8

```

algoritmo busqueda_secuencial_8
//declaraciones
inicio
    llenar (A,n)
    ENCONTRADO ← falso
    i ← 0
    leer(t)
    repetir
        i ← i+1
        si A[i] = t entonces
            ENCONTRADO ← verdad
        fin_si
        hasta_que ENCONTRADO o (i = n)
    fin

```

Método 9

```

algoritmo busqueda_secuencial_9
//declaraciones
inicio
    llenar (A,n)
    ENCONTRADO ← falso
    leer(t)
    desde i ← 1 hasta i ← n hacer
        si A[i] = t entonces
            ENCONTRADO ← verdad
        fin_si
    fin_desde
    si ENCONTRADO entonces
        escribir('Elemento encontrado')
    si_no
        escribir('Elemento no encontrado')
    fin_si
fin

```

Consideraciones sobre la búsqueda lineal

El método de búsqueda lineal tiene el inconveniente del consumo excesivo de tiempo en la localización del elemento buscado. Cuando el elemento buscado no se encuentra en el vector, se verifican o comprueban sus n elementos. En los casos en que el elemento se encuentra en la lista, el número podrá ser el primero, el último o alguno comprendido entre ambos.

Se puede suponer que el número medio de comprobaciones o comparaciones a realizar es de $(n+1)/2$ (aproximadamente igual a la mitad de los elementos del vector).

La búsqueda secuencial o lineal no es el método más eficiente para vectores con un gran número de elementos. En estos casos, el método más idóneo es el de *búsqueda binaria*, que presupone una ordenación previa en los elementos del vector. Este caso suele ser muy utilizado en numerosas facetas de la vida diaria. Un ejemplo de ello es la búsqueda del número de un abonado en una guía telefónica; normalmente no se busca el nombre en orden secuencial, sino que se busca en la primera o segunda mitad de la guía; una vez en esa mitad, se vuelve a tantear a una de sus dos submitades, y así sucesivamente se repite el proceso hasta que se localiza la página correcta.

10.3.2. Búsqueda binaria

En una búsqueda secuencial se comienza con el primer elemento del vector y se busca en él hasta que se encuentra el elemento deseado o se alcanza el final del vector. Aunque este puede ser un método adecuado para pocos datos, se necesita una técnica más eficaz para conjuntos grandes de datos.

Si el número de elementos del vector es grande, el algoritmo de búsqueda lineal se ralentizaría en tiempo de un modo considerable. Por ejemplo, si tuviéramos que consultar un nombre en la guía telefónica de una gran ciudad como Madrid, con una cifra aproximada de un millón de abonados, el tiempo de búsqueda —según el nombre— se podría eternizar. Naturalmente, las personas que viven en esa gran ciudad nunca utilizarán un método de búsqueda secuencial, sino un método que se basa en la división sucesiva del espacio ocupado por el vector en sucesivas mitades, hasta encontrar el elemento buscado.

Si los datos que se buscan están clasificados en un determinado orden, el método citado anteriormente se denomina *búsqueda binaria*.

La búsqueda binaria utiliza un método de «divide y vencerás» para localizar el valor deseado. Con este método se examina primero el elemento central de la lista; si este es el elemento buscado, entonces la búsqueda ha terminado. En caso contrario se determina si el elemento buscado está en la primera o la segunda mitad de la lista y, a continuación, se repite este proceso, utilizando el elemento central de esa sublista. Supongamos la lista

1231	
1473	
1545	
1834	
1892	
1898 <i>elemento central</i>	
1983	
2005	
2446	
2685	
3200	

y de 11 elementos.

Si está buscando el elemento 1983, se examina el número central, 1898, en la sexta posición. Ya que 1983 es mayor que 1898, se desprecia la primera sublista y nos centramos en la segunda

1983	
2005	
2446 <i>elemento central</i>	
2685	
3200	

El número central de esta sublista es 2446 y el elemento buscado es 1983, menor que 2446; eliminamos la segunda sublista y nos queda

1983
2005

(en)

Como no hay término central, elegimos el término inmediatamente anterior al término central, 1983, que es el buscado.

Se han necesitado tres comparaciones, mientras que la búsqueda secuencial hubiese necesitado siete.

La búsqueda binaria se utiliza en vectores ordenados y se basa en la constante división del espacio de búsqueda (recorrido del vector). Como se ha comentado, se comienza comparando el elemento que se busca, no con el primer elemento, sino con el elemento central. Si el elemento buscado — t — es menor que el elemento central, entonces t deberá estar en la mitad izquierda o inferior del vector; si es mayor que el valor central, deberá estar en la mitad derecha o superior, y si es igual al valor central, se habrá encontrado el elemento buscado.

El funcionamiento de la búsqueda binaria en un vector de enteros se ilustra en la Figura 10.3 para dos búsquedas: *con éxito* (localizado el elemento) y *sin éxito* (no encontrado el elemento).

El proceso de búsqueda debe terminar normalmente conociendo si la búsqueda *ha tenido éxito* (se ha encontrado el elemento) o bien *no ha tenido éxito* (no se ha encontrado el elemento) y normalmente se deberá devolver la posición del elemento buscado dentro del vector.

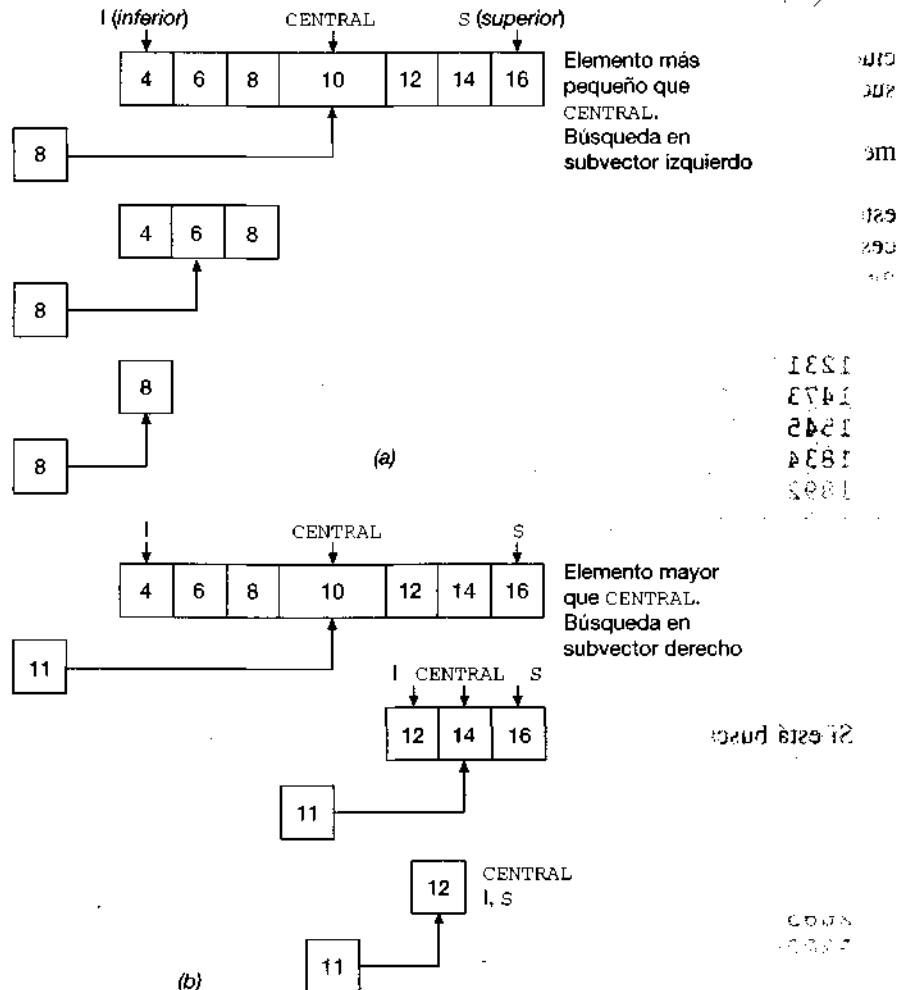


Figura 10.3. Ejemplo de búsqueda binaria: (a) con éxito, (b) sin éxito.

Ejemplo 10.6

Encontrar el algoritmo de búsqueda binaria para encontrar un elemento K en una lista de elementos X_1, X_2, \dots, X_n previamente clasificados en orden ascendente.

El array o vector X se supone ordenado en orden creciente si los datos son numéricos, o alfabéticamente si son caracteres. Las variables BAJO, CENTRAL, ALTO indican los límites inferior, central y superior del intervalo de búsqueda.

```
algoritmo busqueda_binaria
    //declaraciones
inicio
    //llenar (X,N)
    //ordenar (X,N)
    leer(K)
    //inicializar variables
    BAJO ← 1
    ALTO ← N
    CENTRAL ← ent ((BAJO + ALTO) / 2)
    mientras (BAJO <= ALTO) y (X[CENTRAL] <= K) hacer
        si K < X[CENTRAL] entonces
            ALTO ← CENTRAL - 1
        si_no
            BAJO ← CENTRAL + 1
        fin_si
        CENTRAL ← ent ((BAJO + ALTO) / 2)
    fin_mientras
    si K = X[CENTRAL] entonces
        escribir('Valor encontrado en', CENTRAL)
    si_no
        escribir('Valor no encontrado')
    fin_si
fin
```

Ejemplo 10.7

Se dispone de un vector tipo carácter NOMBRE clasificado en orden ascendente y de N elementos. Realizar el algoritmo que efectúe la búsqueda de un nombre introducido por el usuario.

La variable N indica cuántos elementos existen en el array.

ENCONTRADO es una variable lógica que detecta si se ha localizado el nombre buscado.

```
algoritmo busqueda_nombre
{inicializar todas las variables necesarias
(NOMBRE      array de caracteres
N           numero de nombres del array NOMBRE
ALTO         puntero al extremo superior del intervalo
BAJO         puntero al extremo inferior del intervalo
CENTRAL     puntero al punto central del intervalo
X           nombre introducido por el usuario
ENCONTRADO   bandera o centinela}
```

```

inicio
    llenar (NOMBRE, N)
    leer (X)
    BAJO ← 1
    ALTO ← N
    ENCONTRADO ← falso
mientras (no ENCONTRADO) y (BAJO =< ALTO) hacer
        CENTRAL ← ent (BAJO+ALTO) / 2
        //verificar nombre central en este intervalo
        si NOMBRE[CENTRAL] = X entonces
            ENCONTRADO ← verdad
        si_no
            si NOMBRE[CENTRAL] > X entonces
                ALTO ← CENTRAL - 1
            si_no
                BAJO ← CENTRAL + 1
            fin_si
        fin_si
    fin_mientras
    si ENCONTRADO entonces
        escribir('Nombre encontrado')
    si_no
        escribir('Nombre no encontrado')
    fin_si
fin

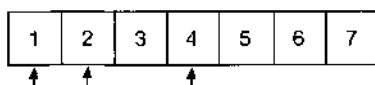
```

Análisis de la búsqueda binaria

La búsqueda binaria es un método eficiente siempre que el vector esté ordenado. En la práctica esto suele suceder, pero no siempre. Por esta razón la búsqueda binaria exige una ordenación previa del vector.

Para poder medir la velocidad de cálculo del algoritmo de búsqueda binaria se deberán obtener el número de comparaciones que realiza el algoritmo.

Consideremos un vector de siete elementos ($n = 7$). El número 8 ($N + 1 = 8$) se debe dividir en tres mitades antes de que se alcance 1; es decir, se necesitan tres comparaciones.



El medio matemático de expresar estos números es:

$$3 = \log_2 (8)$$

en general, para n elementos:

$$K = \log_2 (n + 1)$$

Recuerde que $\log_2 (8)$ es el exponente al que debe elevarse 2 para obtener 8. Es decir, 3, ya que $2^3 = 8$.

Si $n + 1$ es una potencia de 2, entonces $\log_2(n + 1)$ será un entero. Si $n + 1$ no es una potencia de 2, el valor del logaritmo se redondea hasta el siguiente entero. Por ejemplo, si n es 12, entonces K será 4, ya que $\log_2(13)$ (que está entre 3 y 4) se redondeará hasta 4 (2^4 es 16).

En general, en el mejor de los casos se realizará una comparación y, en el peor de los casos, se realizarán $\log_2(n + 1)$ comparaciones.

Como término medio, el número de comparaciones es

$$\frac{1 + \log_2(n + 1)}{2}$$

Esta fórmula se puede reducir para el caso de que n sea grande a

$$\frac{\log_2(n + 1)}{2}$$

10.3. Búsqueda

Para poder efectuar una comparación entre los métodos de búsqueda lineal y búsqueda binaria, realicemos los cálculos correspondientes para diferentes valores de n .

$n = 100$

En la *búsqueda secuencial* se necesitarán

$$\frac{100 + 1}{2} \quad \textbf{50 comparaciones}$$

En la *búsqueda binaria* $\log_2(100) = 6\dots$

$$\log_2(100) = x \quad \text{donde } 2^x = 100 \text{ y } x = 6\dots$$

$$2^7 = 128 > 100 \quad \textbf{7 comparaciones}$$

$n = 1.000.000$

En la *búsqueda secuencial*:

$$\frac{1.000.000 + 1}{2} \quad \textbf{50.000 comparaciones}$$

En la *búsqueda binaria* $\log_2(1.000.000) = x$

$$2^x = 1.000.000 \quad \text{donde } x = 20 \text{ y } 2^{20} > 1.000.000$$

$$\textbf{20 comparaciones}$$

Como se observa en los ejemplos anteriores, el tiempo de búsqueda es muy pequeño, aproximadamente siete comparaciones para 1.000 elementos y veinte para 1.000.000 de elementos. (Compruebe el lector que para 1.000 elementos se requiere un máximo de diez comparaciones.)

La búsqueda binaria tiene, sin embargo, inconvenientes a resaltar:

El vector debe estar ordenado y el almacenamiento de un vector ordenado suele plantear problemas en las inserciones y eliminaciones de elementos. (En estos casos será necesario utilizar listas enlazadas o árboles binarios. Véanse Capítulos 12 y 13.)

La Tabla 10.2 compara la eficiencia de la búsqueda lineal y búsqueda binaria para diferentes valores de n . Como se observará en dicha tabla, la ventaja del método de búsqueda binaria aumenta a medida que n aumenta.

Tabla 10.2. Eficiencia de las búsquedas lineal y binaria

Búsqueda secuencial		Búsqueda binaria
Número de comparaciones		Número máximo de comparaciones
<i>n</i>	Elemento no localizado	Elemento no localizado
7	7	3
100	100	7
1.000	1.000	10
1.000.000	100.000	20

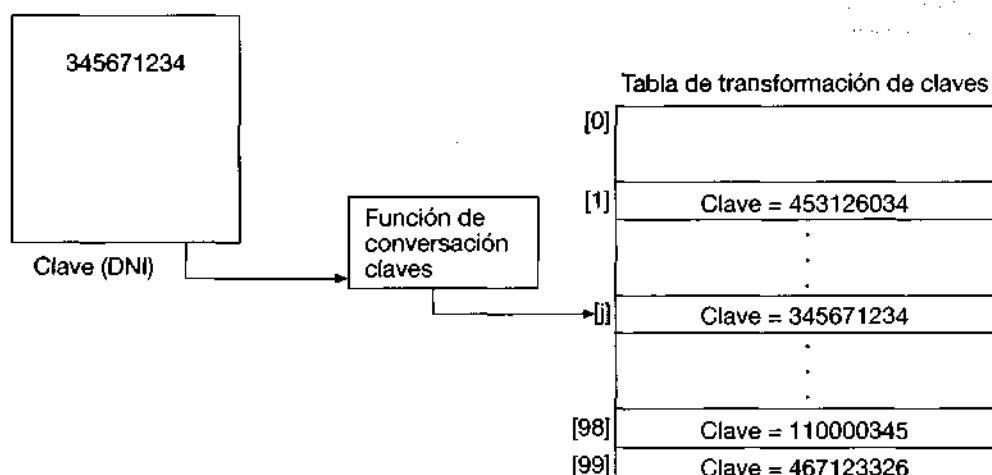
10.3.3. Búsqueda mediante transformación de claves (*hashing*)

La búsqueda binaria proporciona un medio para reducir el tiempo requerido para buscar en una lista. Este método, sin embargo, exige que los datos estén ordenados. Existen otros métodos que pueden aumentar la velocidad de búsqueda en el que los datos no necesitan estar ordenados, este método se conoce como transformación de claves (clave-dirección) o *hashing*.

El método de transformación de claves consiste en convertir la clave dada (numérica o alfanumérica) en una dirección (índice) dentro del array. La correspondencia entre las claves y la dirección en el medio de almacenamiento o en el array se establece por una función de conversión (función o *hash*).

Así, por ejemplo, en el caso de una lista de empleados (100) de una pequeña empresa. Si cada uno de los cien empleados tiene un número de identificación (clave) del 1 al 100, evidentemente puede existir una correspondencia directa entre la clave y la dirección definida en un vector o array de 100 elementos.

Supongamos ahora que el campo clave de estos registros o elementos es el número del DNI o de la Seguridad Social, que contenga nueve dígitos. Si se desea mantener en un array todo el rango posible de valores, se necesitarán 10^{10} elementos en la tabla de almacenamiento, cantidad difícil de tener disponibles en memoria central, aproximadamente 1.000.000.000 de registros o elementos. Si el vector o archivo sólo tiene 100, 200 o 1.000 empleados, cómo hacer para introducirlos en memoria por el campo clave DNI. Para hacer uso de la clave DNI como un índice en la tabla de búsqueda, se necesita un medio para convertir el campo clave en una dirección o índice más pequeño. En la figura se presenta un diagrama de cómo realizar la operación de conversión de una clave grande en una tabla pequeña.



Los registros o elementos del campo clave no tienen por qué estar ordenados de acuerdo con los valores del campo clave, como estaban en la búsqueda binaria.

Por ejemplo, el registro del campo clave 345671234 estará almacenado en la tabla de transformación de claves (array) en una posición determinada; por ejemplo, 75.

La función de transformación de clave, $H(k)$ convierte la clave (k) en una dirección (d).

Imaginemos que las claves fueran nombres o frases de hasta dieciséis letras, que identifican a un conjunto de un millar de personas. Existirán 26^{16} combinaciones posibles de claves que se deben transformar en 10^3 direcciones o índices posibles. La función H es, por consiguiente, evidentemente una función de paso o conversión de múltiples claves a direcciones. Dada una clave k , el primer paso en la operación de búsqueda es calcular su índice asociado $d \leftarrow H(k)$ y el segundo paso —evidentemente necesario— es verificar si o no el elemento con la clave k es identificado verdaderamente por d en el array T ; es decir, para verificar si la clave $T[H(K)] = K$ se deben considerar dos preguntas:

- ¿Qué clase de función H se utilizará?
- ¿Cómo resolver la situación de que H no produzca la posición del elemento asociado?

La respuesta a la segunda cuestión es que se debe utilizar algún método para producir una posición alternativa, es decir, el índice d' , y si ésta no es aún la posición del elemento deseado, se produce un tercer índice d'' , y así sucesivamente. El caso en el que una clave distinta de la deseada está en la posición identificada se denomina *colisión*; la tarea de generación de índices alternativos se denomina tratamiento de colisiones.

Un ejemplo de colisiones puede ser:

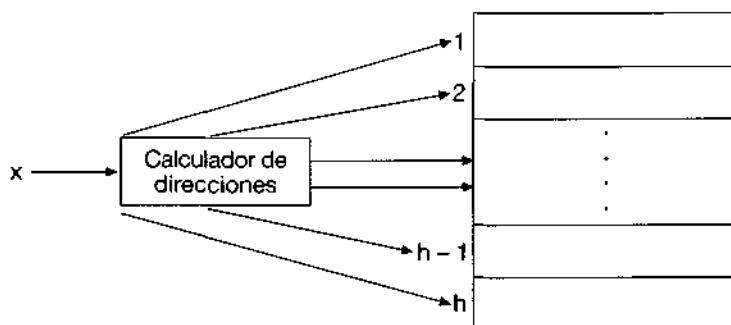
clave 345123124	función de conversión $H \rightarrow$ dirección 200
clave 416457234	función de conversión $H \rightarrow$ dirección 200

Dos claves distintas producen la misma dirección, es decir, *colisiones*. La elección de una buena función de conversión exige un tratamiento idóneo de colisiones, es decir, la reducción del número de colisiones.

10.3.3.1. Métodos de transformación de claves

Existen numerosos métodos de transformación de claves.

Todos ellos tienen en común la necesidad de convertir claves en direcciones. En esencia, la función de conversión equivale a una caja negra que podríamos llamar *calculador de direcciones*. Cuando se desea localizar un elemento de clave x , el indicador de direcciones indicará en qué posición del array estará situado el elemento.



Truncamiento

Ignora parte de la clave y se utiliza la parte restante directamente como índice (considerando campos no numéricos y sus códigos numéricos). Si las claves, por ejemplo, son enteros de ocho dígitos y la tabla de transformación tiene mil posiciones, entonces el primero, segundo y quinto dígitos desde la derecha pueden formar la función de conversión. Por ejemplo, 72588495 se convierte en 895. El truncamiento es un método muy rápido, pero falla para distribuir las claves de modo uniforme.

Plegamiento

La técnica del plegamiento consiste en la partición de la clave en diferentes partes y la combinación de las partes en un modo conveniente (a menudo utilizando suma o multiplicación) para obtener el índice.

La clave x se divide en varias partes, x_1, x_2, \dots, x_n , donde cada parte, con la única posible excepción de la última parte, tiene el mismo número de dígitos que la dirección especificada.

A continuación se suman todas las partes

$$h(x) = x_1 + x_2 + \dots + x_n$$

En esta operación se desprecian los dígitos más significativos que se obtengan de arrastre o acarreo.

Ejemplo 10.8

Un entero de ocho dígitos se puede dividir en grupos de tres, tres y dos dígitos, los grupos se suman juntos y se truncan si es necesario para que estén en el rango adecuado de índices.

Por consiguiente, si la clave es:

62538194

y el número de direcciones es 100, la función de conversión será

$$625 + 381 + 94 = 1100$$

que se truncará a 100 y que será la dirección deseada.

Ejemplo 10.9

Los números empleados —campo clave— de una empresa constan de cuatro dígitos y las direcciones reales son 100. Se desea calcular las direcciones correspondientes por el método de plegamiento de los empleados.

4205 8148 3355

Solución

$$h(4205) = 42 + 05 = 47$$

$$h(8148) = 81 + 48 = 129$$

$$h(3355) = 33 + 55 = 88$$

y se convierte en 29 (129-100), es decir, se ignora el acarreo 1

Si se desea afinar más se podría hacer la inversa de las partes pares y luego sumarlas.

Aritmética modular

Convertir la clave a un entero, dividir por el tamaño del rango del índice y tomar el resto como resultado. La función de conversión utilizada es **mod** (módulo o resto de la división entera).

$$h(x) = x \bmod m$$

donde m es el tamaño del array con índices de 0 a $m - 1$. Los valores de la función —direcciones— (el resto) irán de 0 a $m - 1$, ligeramente menor que el tamaño del array. La mejor elección de los módulos son los números primos. Por ejemplo, en un array de 1.000 elementos se puede elegir 997 o 1.009. Otros ejemplos son

$$18 \bmod 6 \quad 19 \bmod 6 \quad 20 \bmod 6$$

que proporcionan unos restos de 0, 1 y 2 respectivamente.

Si se desea que las direcciones vayan de 0 hasta m , la función de conversión debe ser

$$h(x) = x \bmod (m + 1)$$

Ejemplo 10.10

Un vector T tiene cien posiciones, 0..100. Supongamos que las claves de búsqueda de los elementos de la tabla son enteros positivos (por ejemplo, número del DNI).

Una función de conversión h debe tomar un número arbitrario entero positivo x y convertirlo en un entero en el rango 0..100, esto es, h es una función tal que para un entero positivo x .

$$h(x) = n, \quad \text{donde } n \text{ es entero en el rango 0..100}$$

El método del módulo, tomando 101, será

$$h(x) = x \bmod 101$$

Si se tiene el DNI número 234661234, por ejemplo, se tendrá la posición 56:

$$234661234 \bmod 101 = 56$$

Ejemplo 10.11

La clave de búsqueda es una cadena de caracteres —tal como un nombre—. Obtener las direcciones de conversión.

El método más simple es asignar a cada carácter de la cadena un valor entero (por ejemplo, A = 1, B = 2, ...) y sumar los valores de los caracteres en la cadena. Al resultado se le aplica entonces el módulo 101, por ejemplo.

Si el nombre fuese JONAS, esta clave se convertiría en el entero

$$10 + 15 + 14 + 1 + 19 = 63$$

$$63 \bmod 101 = 63$$

Mitad del cuadrado

SOLITÉRMINA

Este método consiste en calcular el cuadrado de la clave x . La función de conversión se define como

$$h(x) = c$$

donde c se obtiene eliminando dígitos a ambos extremos de x^2 . Se deben utilizar las mismas posiciones de x^2 para todas las claves.

Ejemplo 10.12

el m-

Una empresa tiene ochenta empleados y cada uno de ellos tiene un número de identificación de cuatro dígitos y el conjunto de direcciones de memoria varía en el rango de 0 a 100. Calcular las direcciones que se obtendrán al aplicar función de conversión por la mitad del cuadrado de los números empleados:

4205	7148	3350	$z \times z = (x)^2$
------	------	------	----------------------

$$z \times z = (x)^2$$

Solución

x	4205	7148	3350	At. dirección
x^2	17 682 025	51 093 904	11 122 250	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

At. dirección

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Si elegimos, por ejemplo, el cuarto y quinto dígito significativo, quedaría

$$h(x) \quad 82 \quad 93 \quad 22$$

10.3.3.2. Colisiones

La función de conversión $h(x)$ no siempre proporciona valores distintos, puede suceder que para dos claves diferentes x_1 y x_2 se obtenga la misma dirección. Esta situación se denomina *colisión* y se deben encontrar métodos para su correcta resolución.

Los ejemplos vistos anteriormente de las claves DNI correspondientes al archivo de empleados, en el caso de cien posibles direcciones. Si se considera el método del módulo en el caso de las claves, y se considera el número primero 101

123445678	123445880
-----------	-----------

proporcionarían las direcciones:

$$\begin{aligned} h(123445678) &= 123445678 \bmod 101 = 44 \\ h(123445880) &= 123445880 \bmod 101 = 44 \end{aligned}$$

0d ab ead o
enavno ab esn

Es decir, se tienen dos elementos en la misma posición del vector o array, [44]. En terminología de claves se dice que las claves 123445678 y 123445880 han *colisionado*.

El único medio para evitar el problema de las colisiones totalmente es tener una posición del array para cada posible número de DNI. Si, por ejemplo, los números de DNI son las claves y el DNI se representa con nueve dígitos, se necesitaría una posición del array para cada entero en el rango 000000000 a 999999999. Evidentemente, sería necesario una gran cantidad de almacenamiento. En general, el único método para evitar colisiones totalmente es que el array sea lo bastante grande para que cada posible valor de la clave de búsqueda pueda tener su propia posición. Ya que esto normal-

mente no es práctico ni posible, se necesitará un medio para tratar o resolver las colisiones cuando sucedan.

Resolución de colisiones

Consideremos el problema producido por una colisión. Supongamos que desea insertar un elemento con número nacional de identidad DNI 12345678, en un array T. Se aplica la función de conversión del módulo y se determina que el nuevo elemento se situará en la posición T[44]. Sin embargo, se observa que T[44] ya contiene un elemento con DNI 123445779.

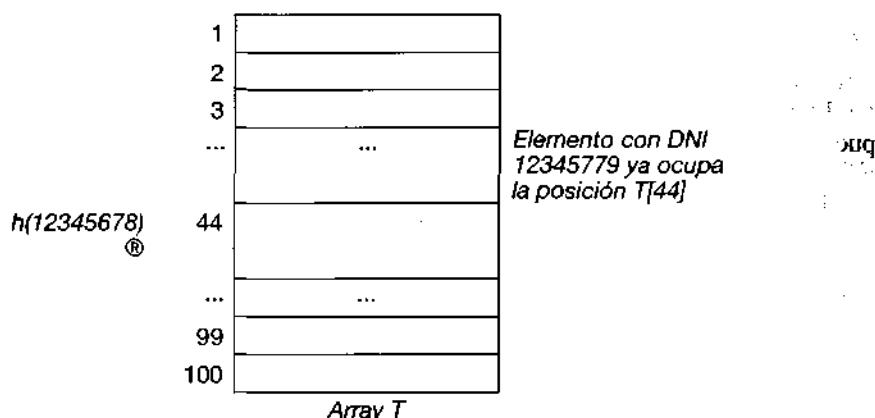


Figura 10.4. Colisión.

La pregunta que se plantea inmediatamente es ¿qué hacer con el nuevo elemento?

Un método comúnmente utilizado para resolver una colisión es cambiar la estructura del array T de modo que pueda alojar más de un elemento en la misma posición. Se puede, por ejemplo, modificar T de modo que cada posición $T[i]$ sea por sí misma un array capaz de contener N elementos. El problema, evidentemente, será saber la magnitud de N . Si N es muy pequeño, el problema de las colisiones aparecerá cuando aparezca $N + 1$ elementos.

Una solución mejor es permitir una lista enlazada o encadenada de elementos para formar a partir de cada posición del array. En este método de resolución de colisiones, conocido como *encadenamiento*, cada entrada $T[i]$ es un puntero que apunta al elemento del principio de la lista de elementos (véase Capítulo 12), de modo que la función de transformación de clave lo convierte en la posición i .

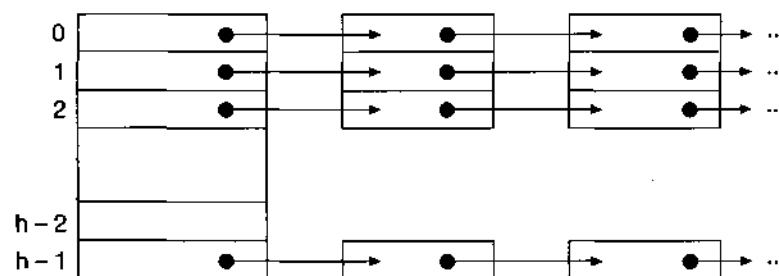


Figura 10.5. Encadenamiento.

10.4. INTERCALACIÓN

se o se

La *intercalación* es el proceso de mezclar (intercalar) dos vectores ordenados y producir un nuevo vector ordenado.

38

Consideremos los vectores (listas de elementos) ordenados:

A: 6 23 34
B: 5 22 26 27 39

El vector clasificado es:

C: 5 6 22 23 24 26 27 39

La acción requerida para solucionar el problema es muy fácil de visualizar. Un algoritmo sencillo puede ser:

1. Poner todos los valores del vector A en el vector C.
2. Poner todos los valores del vector B en el vector C.
3. Clasificar el vector C.

Es decir, todos los valores se ponen en el vector C, con todos los valores de A seguidos por todos los valores de B. Seguidamente, se clasifica el vector C. Evidentemente es una solución correcta. Sin embargo, se ignora por completo el hecho de que los vectores A y B están clasificación.

Supongamos que los vectores A y B tienen M y N elementos. El vector C tendrá M + N elementos.

El algoritmo comenzará seleccionando el más pequeño de los dos elementos A y B, situándolo en C. Para poder realizar las comparaciones sucesivas y la creación del nuevo vector C, necesitaremos dos índices para los vectores A y B. Por ejemplo, *i* y *j*. Entonces nos referiremos al elemento *i* en la lista A y al elemento *j* en la lista B. Los pasos generales del algoritmo son:

```

si elemento i de A es menor que elemento j de B entonces
    transferir elemento i de A a C
    avanzar i (incrementar en 1)
si_no
    transferir elemento j de B a C
    avanzar j
fin_si

```

36

Se necesita un índice K que represente la posición que se va rellenando en el vector C. El proceso gráfico se muestra en la Figura 10.6:

3 nro

El primer refinamiento del algoritmo.

```

{estado inicial de los algoritmos}
i ← 1
j ← 1
k ← 0
mientras (i <= M) y (j <= N) hacer .
    //seleccionar siguiente elemento de A o B y añadir a C
    k ← k + 1
    //incrementar K
    si A[i] < B[j] entonces
        C[k] ← A[i]
        i ← i + 1
    fin_si
    j ← j + 1

```



Figura 10.6. Intercalación ($B[j] < A[i]$, de modo que $C[k]$ se obtiene de $B[j]$).

```

si_no
  C[k] ← B[j]
  j ← j + 1
fin_si
fin_mientras
  
```

Si los vectores tienen elementos diferentes, el algoritmo anterior no requiere seguir haciendo comparaciones cuando el vector más pequeño se termine de situar en C. La operación siguiente deberá copiar en C los elementos que restan del vector más grande. Así, por ejemplo, supongamos:

A = 6	23	24	i = 4
B = 5	22	26 27 39	j = 3
C = 5	6	22 23 24	k = 5

Todos los elementos del vector A se han relacionado y situados en el vector C. El vector B contiene los elementos no seleccionados y que deben ser copiados, en orden, al final del vector C. En general, será necesario decidir cuál de los vectores A o B tienen elementos no seleccionados y a continuación ejecutar la asignación necesaria.

El algoritmo de copia de los elementos restantes es:

```

si i <= M entonces
  desde r ← i hasta M hacer
    k ← k + 1
    C[k] ← A[r]
  fin_desde
si_no
  desde r ← j hasta N hacer
    k ← k + 1
    C[k] ← B[r]
  fin_desde
fin_si
  
```

El algoritmo total resultante de la intercalación de dos vectores A y B ordenados en uno C es:

```

algoritmo intercalacion
  inicio
    leer(A, B)      //A, B vectores de M y N elementos
    i ← 1
    j ← 1
    k ← 0

    mientras (i <= M) y (j <= N) hacer
      //seleccionar siguiente elemento de A o B y añadirlo a C
      k ← k+1
      si A[i] < B[j] entonces
        C[k] ← A[i]
        i ← i + 1
      si_no
        C[k] ← B[j]
        j ← j + 1
      fin_si
    fin_mientras
    //copiar el vector restante
    si i <= M entonces
      desde r ← i hasta M hacer
        k ← k + 1
        C[k] ← A[r]
      fin_desde
    si_no
      desde r ← j hasta N hacer
        k ← k + 1
        C[k] ← B[r]
      fin_desde
    fin_si
    escribir(C)    //vector clasificado
  fin

```

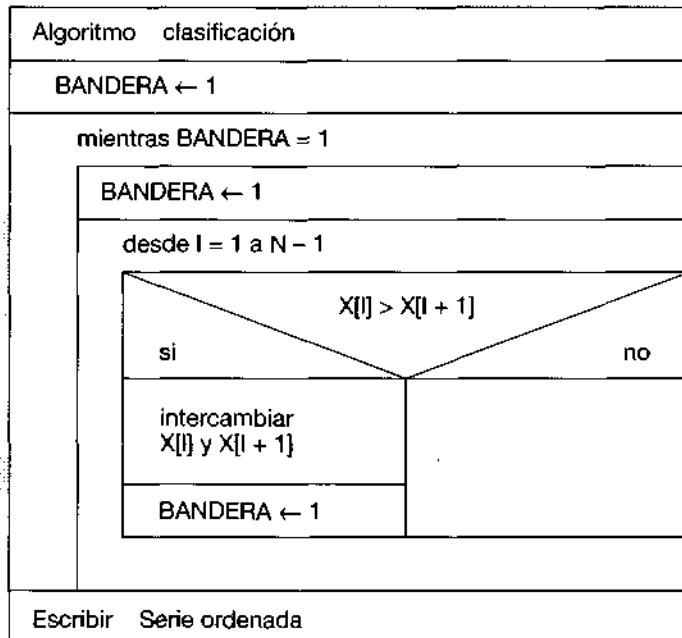
ACTIVIDADES DE PROGRAMACIÓN RESUELTAS

- 10.1. Clasificar una serie de números x_1, x_2, \dots, x_n en orden creciente por el método del intercambio o de la burbuja..

Análisis

Se utiliza un indicador (bandera) igual a 0 si la serie está bien ordenada y a 1 en caso contrario. Como a priori la serie no está bien ordenada, se inicializa el valor de la bandera a 1 y después se repiten las siguientes acciones:

- Se fija la bandera a 0.
- A partir del primero se comparan dos elementos consecutivos de la serie: si están bien ordenados, se pasa al elemento siguiente, si no se intercambian los valores de los dos elementos y se fija el valor de la bandera a 1; si después de haber pasado revista —leído— toda la serie, la bandera permanece igual a 0, entonces la clasificación está terminada.



10.2. Clasificar los números A y B.

Método 1

```

algoritmo clasificar
inicio
    leer(A, B)
    si A < B entonces
        permutar (A , B)
    fin_si
    escribir('Mas grande', A)
    escribir('Más pequeña', B)
fin

```

Método 2

```

algoritmo clasificar
inicio
    leer(A)
    MAX  $\leftarrow$  A
    leer(B)

```

```

MIN ← B
si B > A entonces
    MAX ← B
    MIN ← A
fin_si
escribir('Maximo =', MAX)
escribir('Mínimo =', MIN)
fin

```

- 10.3. Se dispone de una lista de números enteros clasificados en orden creciente. Se desea conocer si un número dado introducido desde el terminal se encuentra en la lista. En caso afirmativo, averiguar su posición, y en caso negativo, se desea conocer su posición en la lista e insertarlo en su posición.

Análisis

Como ya conoce el lector, existen dos métodos fundamentales de búsqueda: lineal y binaria. Resolvemos el problema con los dos métodos a fin de consolidar las ideas sobre ambos.

Búsqueda lineal

El método consiste en comparar el número dado en orden sucesivo con todos los elementos del conjunto de números, efectuando un recorrido completo del vector que representa la lista.

El proceso termina cuando se encuentra un número igual o superior al número dado.

El método de inserción o intercalación de un elemento en el vector será el descrito en el apartado 6.3.4.

La tabla de variables es la siguiente:

N	número de elementos de la lista: <i>entero</i> .
J	posición del elemento en la lista: <i>entero</i> .
K	contador del bucle de búsqueda: <i>entero</i> .
X	número dado: <i>entero</i> .
LISTA	conjunto de números enteros.

Búsqueda dicotómica

La condición para realizar este método —más rápido y eficaz— es que la lista debe estar clasificada en orden creciente o decreciente.

Se obtiene el número de elementos de la lista y se calcula el número central de la lista.

Si el número dado es igual al número central de la lista, la búsqueda ha terminado. En caso contrario, pueden suceder dos casos:

- El número está en la sublista inferior.
- El número está en la sublista superior.

Tras localizar la sublista donde se encuentra, se consideran variables MIN y MAX que contienen los elementos menor y mayor de cada sublista —que coincidirán con los extremos al estar ordenada la lista—, así como el término central (CENTRAL), de acuerdo al siguiente esquema.

Sublista inferior	L[1] L[2] ... L[CENTRAL]
Sublista superior	L[CENTRAL + 1] ... L[N]

Los valores de las variables INF, SUP y CENTRAL serán:

Primera búsqueda

$$\text{CENTRAL} = \frac{(\text{SUP} - \text{INF})}{2} + \frac{\text{INF} = N - 1}{2} + 1 = \frac{N + 1}{2}$$

SUP = N
 INF = 1

- Si el número X está en la sublistas inferior, entonces

INF = 1
 SUP = CENTRAL - 1

y se realiza una segunda búsqueda entre los elementos de orden 1 y CENTRAL.

- Si el número X está en la sublistas superior, entonces

INF = CENTRAL + 1
 SUP = N

y se realiza una segunda búsqueda entre los elementos de orden CENTRAL + 1 y N.

El proceso de variables es:

N	número de elementos de la lista: <i>entero</i> .
I	contador del bucle de búsqueda: <i>entero</i> .
SW	interruptor o bandera para indicar si el número dado está en la lista: <i>lógico</i> .
LISTA	conjunto de números enteros: <i>entero</i> .
X	número buscado: <i>entero</i> .
INF	posición inicial de la lista o sublistas: <i>entero</i> .
SUP	posición superior de la lista o sublistas: <i>entero</i> .
POSICION	lugar del orden ocupado por el número buscado: <i>entero</i> .

Pseudocódigo

Búsqueda lineal

```

algoritmo busqueda_1
var
  entero : I, K, X, N
  array[1..50] de entero : lista
  //se supone dimensión de la lista a 50 elementos y que se trata de una
  //lista ordenada
inicio
  leer(N)
  //lectura de la lista
  deede I ← 1 hasta N hacer
    leer(LISTA[I])
  fin_desde
  leer(X)
  I ← 0
  repetir
    I ← I + 1
  hasta_que (LISTA[I] >= X) o (I = 50)
  si LISTA[I] = X entonces
    escribir('se encuentra en'.I)
  si_no
    escribir('El numero dado no esta en el lista')

```

```

//insertar el elemento X en la lista
si N < 50 entonces
    desde K ← N hasta I decremento 1 hacer
        LISTA[K + 1] ← LISTA[K]
    fin_desde
    LISTA[I] ← X
    N ← N + 1
    escribir('Insertado en',I)
fin_si
fin_si
//escritura del vector LISTA
desde I ← 1 hasta N hacer
    escribir(LISTA[I])
fin_desde
fin

```

Búsqueda dicotómica

```

algoritmo busqueda_b
var
    entero: I, N, X, K, INF, SUP, CENTRAL, POSICION
    lógico: SW
    array [1...50] de entero: LISTA
inicio
    leer(N)
    desde I ← 1 hasta N hacer
        leer(LISTA[I]) //la lista ha de estar ordenada
    fin_desde
    leer(X)
    SW ← falso
    INF ← 1
    SUP ← N
    repetir
        CENTRAL ← (SUP - INF)DIV 2 + INF
        si LISTA[CENTRAL] = X entonces
            escribir('Número encontrado en la lista')
            POSICION ← CENTRAL
            escribir(POSICION)
            SW ← verdad
        si_no
            si X < LISTA[CENTRAL] entonces
                SUP ← CENTRAL
            si_no
                INF ← CENTRAL+1
            fin_si
        si (INF = SUP) y (LISTA[INF] = X) entonces
            escribir('El número está en la lista')
            POSICION ← INF
            escribir(POSICION)
            SW ← verdad
        fin_si
    fin_si

```

```

hasta_que (INF = SUP) o SW
si no (SW) entonces
  escribir('Número no existe en la lista')
  si X < lista(INF) entonces
    POSICION ← INF
  si_no
    POSICION ← INF+1
  fin_si
  escribir(POSICION)
  desde K ← N hasta POSICION decremento 1 hacer
    LISTA[K + 1] ← LISTA[K]
  fin_desde
  LISTA[POSICION] ← X
  N ← N + 1
fin_si
//escritura de la lista
desde I ← 1 hasta N hacer
  escribir(LISTA[I])
fin_desde
fin

```

- 10.4. Ordenar de mayor a menor un vector de N elementos ($N \leq 40$), cada uno de los cuales es un registro con los campos día, mes y año de tipo entero.

Utilice una función ESMENOR(fechal, fecha2) que nos devuelva si una fecha es menor que otra.

```

algoritmo ordfechas
tipo registro: fechas
  inicio
    entero: dia
    entero: mes
    entero: año
  fin_registro
  array[1..40] de fechas: arr
var arr : f
  entero : n

inicio
  pedirfechas(f,n)
  ordenarfechas(f,n)
  presentarfechas(f,n)
fin
logico función esmenor(E fechas: fechal,fecha2)
inicio
  si (fechal.año<fecha2.año) o
    (fechal.año=fecha2.año) y (fechal.mes<fecha2.mes) o
    (fechal.año=fecha2.año) y (fechal.mes=fecha2.mes) y
    (fechal.día<fecha2.día) entonces
      devolver(verdad)
  si_no
    devolver(falso)
  fin_si
fin_función

```

```

procedimiento pedirfechas(S arr:f; S entero:n)
var entero:i
    entero:dia
inicio
i←1;
escribir ("Deme la ",i," fecha")
escribir("Día: ")
leer(dia)
mientras (dia<>0) y (i<=40) hacer
    f[i].dia ← dia
    escribir("Mes:")
    leer(f[i].mes)
    escribir("Año:")
    leer(f[i].año)
    n ← i
    i ← i+1
    si i<=40 entonces
        escribir ("Deme la ",i," fecha")
        escribir ("Día: ")
        leer(dia)
    fin_si
fin_mientras
fin_procedimiento

procedimiento ordenarfechas(E/S arr:f; E entero:n)
var entero:salto
    lógico:ordenada
    entero:j
    fechas:AUXI
inicio
salto ← n
mientras salto > 1 hacer
    salto ← salto div 2
repetir
    ordenada ← verdad
    desde j ← 1 hasta n-salto hacer
        si esmenor(f[j], f[j+salto]) entonces
            AUXI ← f[j]
            f[j] ← f[j+salto]
            f[j+salto] ← AUXI
            ordenada ← falso
        fin_si
    fin_desde
    hasta ordenada
fin_mientras
fin_procedimiento

procedimiento presentarfechas(E arr:f; E entero:n)
var entero:i
inicio

```

```

desde i←1 hasta n hacer
    escribir(f[i].día,f[i].mes,f[i].año)
fin_desde
fin_procedimiento

```

Considere otras posibilidades, usando el mismo método de ordenación, para resolver el ejercicio.

10.5. Dada la lista de fechas ordenada en orden decreciente del ejercicio anterior, diseñar los procedimientos:

1. Buscar, que nos informará sobre si una determinada fecha se encuentra o no en la lista
 - si no está, indicará la posición donde correspondería insertarla,
 - si está, nos dirá la posición donde la hemos encontrado o, si estuviera repetida, a partir de qué posición y cuántas veces son las que aparece.
2. Insertar, que nos permitirá insertar una fecha en una determinada posición. Se deberá utilizar en un algoritmo haciendo uso previo de buscar; así, cuando una fecha no se encuentre en la lista, la insertará en el lugar adecuado para que no se pierda la ordenación inicial.

```

algoritmo buscar_insertar_fechas
tipo registro: fechas
    inicio
        entero: dia
        entero: mes
        entero: año
    fin_registro
array[1..40] de fechas: vector

var vector : f
    entero : n
    fechas : fecha
    lógico : esta
    entero : posic, cont

inicio
    pedirfechas(f,n)
    ordenarfechas(f,n)
    presentarfechas(f,n)
    escribir('Deme fecha a buscar (dd mm aa)')
    leer(fecha.dia,fecha.mes,fecha.año)
    buscar(f,n,fecha,esta,posic,cont)
    si esta entonces
        si cont > 1 entonces
            escribir('Aparece a partir de la posición: ', posic, ', ', cont,
                    ' veces')
        si_no
            escribir('Está en la posición: ', posic )
        fin_si
    si_no
        si n=40 entonces
            escribir('No está. Array lleno')

```

```

    si_no
        insertar(f,n,fecha,posic)
        presentarfechas(f,n)
    fin_si
    fin_si
fin

logico función esmenor(E fechas: fech1,fecha2)
inicio
.....
fin_función

logico función esigual(E fechas: fech1,fecha2)
inicio
    si (fech1.año=fecha2.año) y (fech1.mes=fecha2.mes) y
        (fech1.día=fecha2.día) entonces
        devolver(verdad)
    si_no
        devolver(falso)
    fin_si
fin_función

procedimiento pedirfechas(S vector: f; S entero n)
var entero: i
    entero: dia
inicio
...
fin_procedimiento

procedimiento ordenarfechas(E/S vector: f; E entero: n)
var entero : salto
    lógico : ordenada
    entero : j
    fechas : AUXII
inicio
...
fin_procedimiento

procedimiento buscar(E vector: f; E entero:n; E fechas: fecha; S
    lógico:esta; S entero: posic, cont)
var entero : primero,ultimo,central,i
    lógico : encontrado
inicio
    primero ← 1
    ultimo ← n
    esta ← falso
mientras (primero<=ultimo) y (no esta) hacer
    central ← (primero+ultimo) div 2
    si esigual(f[central],fecha) entonces
        esta ← verdad

```

```
si_no
    si esmenor(f[central], fecha) entonces
        ultimo ← central-1
    si_no
        primero ← central+1
    fin_si
fin_si
fin_mientras
cont ← 0
si esta entonces
    i ← central-1
    encontrado ← verdad
    mientras (i>=1) y (encontrado) hacer
        si esigual(f[i], f[central]) entonces
            i ← i-1
        si_no
            encontrado ← falso
        fin_si
    fin_mientras
    i ← i+1
    encontrado ← verdad
    posic ← i
    mientras (i<=40) y encontrado hacer
        si esigual(f[i], f[central]) entonces
            cont ← cont+1
            i ← i+1
        si_no
            encontrado ← falso
        fin_si
    fin_mientras
    si_no
        posic ← primero
    fin_si
fin_procedimiento

procedimiento insertar(E/S vector: f; E/S entero: n
                      E fechas:fecha; E entero:posic)
var entero:i
inicio
desde i ← n hasta posic decremento 1 hacer
    f[i+1] ← f[i]
fin_desde
f[posic] ← fecha
n ← n+1
fin_procedimiento

procedimiento presentarfechas(E vector:f; E entero:n)
var entero:i
inicio
...
fin_procedimiento
```

10.6. Escriba el procedimiento de búsqueda binaria de forma recursiva

```

algoritmo busqueda_binaria
    tipo
        array[1..10] de entero: arr
    var
        arr : a
        entero : num, posic, i
    inicio
        desde i ← 1 hasta 10 hacer
            leer(a[i])
        fin_desde
        ordenar(a)
        escribir('Indique el número a buscar en el array ')
        leer(num)
        busqueda(a, posic, 1, 10, num)
        si posic > 0 entonces
            escribir('Existe el elemento en la posición ', posic)
        si_no
            escribir('No existe el elemento en el array.')
        fin_si
    fin

    procedimiento ordenar(E/S arr: a)
        ...
    inicio
        ...
    fin_procedimiento

    procedimiento busqueda(E arr: a; S entero: posic
                           E entero: primero,ultimo,num)
        //Este procedimiento devuelve 0 si no existe el elemento
        en el array, y si existe devuelve su posición
        var
            entero: central
        inicio
            si primero > ultimo entonces
                posic ← 0
            si_no
                central ← (primero+ultimo) div 2
                si a[central] = num entonces
                    posic ← central
                si_no
                    si num > a[central] entonces
                        primero ← central + 1
                    si_no
                        ultimo ← central - 1
                    fin_si
                busqueda(a, posic, primero,ultimo,num)
            fin_si
        fin_si
    fin_procedimiento

```

10.7. Partiendo de la siguiente lista inicial:

80 36 98 62 26 78 22 27 2 45

tome como elemento pivote el contenido del que ocupa la posición central y realice el seguimiento de los distintos pasos que llevarían a su ordenación por el método Quick-Sort. Implemente el algoritmo correspondiente.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
80	36	98	62	26	78	22	27	2	45
2									
	22								
		26		98			36		
		j	i						
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	22	26	62	98	78	36	27	80	45
	22								
	j	i							
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	22	26	62	98	78	36	27	80	45
		27							
			36			98			
			j	i					
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	22	26	27	36	78	98	62	80	45
			27						
		j	i						
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	22	26	27	36	78	98	62	80	45
				45			62	98	
					j	i			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	22	26	27	36	45	62	98	80	78
				45					
			j	i					
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	22	26	27	36	45	62	98	80	78
					78			80	
						j	i		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	22	26	27	36	45	62	78	80	98

```

algoritmo quicksort
tipo
  array[1..10] de entero: arr
var
  arr : a
  entero : k

```

```

    inicio
        desde k ← 1 hasta 10 hacer
            leer (a[k])
        fin_desde
        rápido (a,10)
    desde k ← 1 hasta 10 hacer
        escribir (a[k])
    fin_desde
fin

procedimiento intercambiar (E/S entero: m,n)
var
    entero: AUXI
inicio
    AUXI ← m
    m ← n
    n ← AUXI
fin_procedimiento

procedimiento partir (E/S arr: a E entero: primero, ultimo)
var
    entero: i,j,central
inicio
    i ← primero
    j ← ultimo
    // encontrar elemento pivote, central, y almacenar su contenido
    central ← a[ (primero+ultimo) div 2 ]
repetir
    mientras a[i] < central hacer
        i ← i+1
    fin_mientras
    mientras a[j] > central hacer
        j ← j-1
    fin_mientras
    si i ≤ j entonces
        intercambiar( a[i],a[j] )
        i ← i+1
        j ← j-1
    fin_si
    hasta_que i > j
    si primero < j entonces
        partir (a,primero,j)
    fin_si
    si i < ultimo entonces
        partir (a,i,ultimo)
    fin_si
fin_procedimiento

procedimiento rapido (E/S arr: a; E entero: n)
inicio
    partir (a,1,n)
fin_procedimiento

```

REVISIÓN DEL CAPÍTULO

Conceptos clave

- Ordenación.
- Eficiencia de los métodos de ordenación.
- Búsqueda.
- Tipos de búsqueda.
- Intercalación.

Resumen

La ordenación de datos es una de las aplicaciones más importantes de las computadoras. Dado que es frecuente que un programa trabaje con grandes cantidades de datos almacenados en arrays, resulta imprescindible conocer diversos métodos de ordenación de arrays y cómo, además, puede ser necesario determinar si un array contiene un valor que coincide con un cierto valor clave también resulta básico conocer los algoritmos de búsqueda.

1. La *ordenación* o *clasificación* es el proceso de organizar datos en algún orden o secuencia específica, tal como creciente o decreciente para datos numéricos o alfabéticamente para datos de caracteres. La ordenación de arrays (arreglos) se denomina ordenación interna, ya que se efectúa con todos los datos en la memoria interna de computadora.
2. Es posible ordenar arrays por diversas técnicas, como burbuja, selección, inserción, Shell o QuickSort y, cuando el número de elementos a ordenar es pequeño, todos estos métodos son aceptables.
3. Para ordenar arrays con un gran número de elementos debe tenerse en cuenta la diferente eficiencia en cuanto al tiempo de ejecución entre los métodos comentados. Entre los citados, QuickSort y Shell son los más avanzados.
4. El método de búsqueda lineal de un determinado valor clave en un array, que compara cada elemento con la clave buscada, puede ser útil en arrays pequeños o no ordenados.
5. El método de búsqueda binaria es mucho más eficiente pero requiere arrays ordenados.
6. Puesto que los arrays permiten el acceso directo a un determinado elemento o posición,

la información en un array no tiene por qué ser colocada en forma secuencial. Es, por tanto, posible usar una función *hash* que transforme el valor clave en un número válido para ser utilizado como subíndice en el array y almacenar la información en la posición especificada por dicho subíndice.

7. Una función de conversión *hash* no siempre proporciona valores distintos, y puede suceder que para dos claves diferentes devuelva la misma dirección. Esta situación se denomina *colisión* y se deben encontrar métodos para su correcta resolución.
8. Entre los métodos para resolver las colisiones destacan:
 - a) Reservar una zona especial en el array para colocar las colisiones.
 - b) Buscar la primera posición libre que siga a aquélla donde se debiera haber colocado la información y en la que no se pudo situar por encontrarse ya ocupada debido a la colisión.
 - c) Utilizar encadenamiento.
9. Si la información se coloca en un array aplicando una función hash a determinado campo clave y estableciendo un método de resolución de colisiones, la consulta por dicho campo clave también se efectuará de forma análoga.
10. Cuando se tienen dos vectores ordenados y se necesita obtener otro también ordenado, el proceso de intercalación o mezcla debe producirnos el resultado deseado, sin que sea necesario aplicar a continuación ningún método de ordenación.

EJERCICIOS

- 10.1.** Realizar el diagrama de flujo y el pseudocódigo que permuta tres enteros: $n1$, $n2$ y $n3$ en orden creciente.
10.2. Escribir un algoritmo que lea diez nombres y los ponga en orden alfabetico utilizando el método de selección. Utilice los siguientes datos para comprobación: Sánchez, Waterloo, McDonald, Bartolomé, Jorba, Clara, David, Robinson, Francisco, Westfalia.
10.3. Clasificar el array (vector):

42 57 14 40 96 19 08 68

por los métodos: 1) selección, 2) burbuja. Cada vez que se reorganice el vector, se debe mostrar el nuevo vector reformado.

- 10.4.** Supongamos que se tiene una secuencia de n números que deben ser clasificados:

1. Utilizando el método de selección, cuántas comparaciones y cuántos intercambios se requieren para clasificar la secuencia si:

- Ya está clasificado.
- Está en orden inverso.

2. Repetir el paso 1 para el método de selección.

- 10.5.** Escribir un algoritmo de búsqueda lineal para un vector ordenado.

- 10.6.** Un algoritmo ha sido diseñado para leer una lista de no más de 1.000 enteros positivos, cada uno menor de 100, y ejecutar algunas operaciones. El cero es la marca final de la lista. El programador debe obtener en el algoritmo.

1. Visualizar los números de la lista en orden creciente.

2. Calcular e imprimir la mediana (valor central).

3. Determinar el número que ocurre más frecuentemente.

4. Imprimir una lista que contenga:

- Números menores de 30.
- Números mayores de 70.
- Números que no pertenezcan a los dos grupos anteriores.

5. Encontrar e imprimir el entero más grande de la lista junto con su posición en la lista antes de que los números hayan sido ordenados.

- 10.7.** Diseñar diferentes algoritmos para insertar un nuevo valor en una lista (vector). La lista debe estar ordenada en orden ascendente antes y después de la inserción.

11

ORDENACIÓN, BÚSQUEDA Y FUSIÓN EXTERNA (ARCHIVOS)

RA .S.rr

CONTENIDO

- 11.1. Introducción.
- 11.2. Archivos ordenados.
- 11.3. Fusión de archivos.
- 11.4. Partición de archivos.
- 11.5. Clasificación de archivos.

ACTIVIDADES DE PROGRAMACIÓN RE- SUeltas.

REVISIÓN DEL CAPÍTULO.

Conceptos clave.

Resumen.

EJERCICIOS.

Los sistemas de procesamiento de la información procesan normalmente gran cantidad de información. En estos casos los datos se almacenan sobre soportes de almacenamiento masivo (cintas y discos magnéticos). Los algoritmos de ordenación presentados en el Capítulo 9 no son aplicables si la masa de datos no cabe en la memoria central de la computadora y se encuentran almacenados en su soporte como una cinta. En estos casos se suelen colocar en memoria central las fichas que se procesan y a las que se pueda acceder directamente. Normalmente estas técnicas no son muy eficaces y se utilizan técnicas distintas de ordenación. La técnica más importante es la fusión o mezcla.

Este capítulo realiza una introducción a las técnicas de ordenación, búsqueda y mezcla o fusión externas.

11.1. INTRODUCCIÓN

Cuando la masa de datos a procesar es grande y no cabe en la memoria central de la computadora, los datos se organizan en archivos que, a su vez, se almacenan en dispositivos externos de memoria auxiliar (discos, cintas magnéticas, etc.).

Las operaciones básicas estudiadas en el Capítulo 10, ordenación, búsqueda e intercalación o mezcla, sufren un cambio importante en su concepción, derivado esencialmente del hecho físico de que los datos a procesar no caben en la memoria principal de la computadora.

11.2. ARCHIVOS ORDENADOS

El tratamiento de los archivos secuenciales exigen que éstos se encuentren ordenados respecto a un campo del registro, denominado *campo clave*.

Supongamos un archivo del personal de una empresa, cuya estructura de registros es la siguiente:

NOMBRE	tipo cadena	(nombre del empleado)
DIRECCION	tipo cadena	(dirección)
FECHA	tipo cadena	(fecha de nacimiento)
SALARIO	tipo numérico	(salario)
CATEGORIA	tipo cadena	(categoría laboral)
DNI	tipo cadena	(número de DNI)

La clasificación en orden ascendente o descendente se puede realizar con respecto a una clave (nombre, dirección, etc.). Sin embargo, puede ser interesante tener clasificado un fichero por categoría laboral y a su vez se puede tener por cada categoría laboral los registros agrupados por nombres o direcciones. Ello nos lleva a la conclusión de que un archivo puede estar ordenado por un campo clave o una jerarquía de campos.

Se dice que un *archivo* (estructura del registro: campos C_1, C_2, \dots, C_n) está ordenado principalmente por el campo C_1 , en orden secundario 1 por el campo C_2 , en orden secundario 2 por el campo C_3 , etc., en orden secundario n por el campo C_n . Si el archivo tiene la siguiente organización:

- Los registros aparecen en el archivo según el orden de los valores del campo clave C_1 .
- Si se considera un mismo valor C_1 , los registros aparecen en el orden de los valores del campo C_2 .
- Para un mismo valor de $C_1(C_i)$ los registros aparecen según el orden de los valores del campo C_{i+1} , siendo $1 \leq i \leq n$.

Si se desea ordenar un archivo principalmente por C_1 , y en orden secundario 1 por C_2 , se necesita:

- Ordenar primero por C_1 .
- Ejecutar a continuación una ordenación estable por el campo C_2 .

La mayoría de los Sistemas Operativos actuales disponen de programas estándar (utilidad) que realizan la clasificación de uno o varios archivos (*sort*). En el caso del Sistema Operativo MS-DOS existe la orden SORT, que permite realizar la clasificación de archivos según ciertos criterios específicos.

Los algoritmos de clasificación externa son muy numerosos y a ellos dedicaremos gran parte de este capítulo.

11.3. FUSIÓN DE ARCHIVOS

१८

La fusión o mezcla de archivos (merge) consiste en reunir en un archivo los registros de dos o más archivos ordenados por un campo clave T. El archivo resultante será un archivo ordenado por el campo clave T.

Supongamos que se dispone de dos archivos ordenados sobre dos cintas magnéticas y que se desean mezclar o fundir en un solo archivo ordenado. Sean los archivos F1 y F2 almacenados en dos cintas diferentes. El archivo F3 se construye en una tercera cinta.

El algoritmo de fusión de archivos será

```
inicio // fusión de dos archivos
    1. poner archivo 1 en cinta 1, archivo 2 en cinta 2
    2. seleccionar de los dos primeros registros de archivo
        1 y archivo 2 el registro de clave más pequeña y
        almacenarlo en un nuevo archivo 3
    3. mientras (archivo 1 no vacío) y (archivo 2 no vacío) hacer
    4. seleccionar el registro siguiente con clave mas
        pequeña y almacenarlo en el archivo 3
        fin_mientras
        // uno de los archivos no está aún vacío
    5. almacenar resto archivo en archivo 3 registro a registro
fin
```

Ejemplo 11.1

Se dispone de dos archivos, F1 y F2, cuyos campos claves son

F1	12	24	36	37	40	52
F2	3	8	9	20		

y se desea un archivo FR ordenado, que contenga los dos archivos F1 y F2.

La estructura de los archivos F1 y C es:

Para realizar la fusión de F1 y F2 es preciso acceder a los archivos F1 y F2 que se encuentran en soportes magnéticos en organización secuencial. En cada operación de acceso a un archivo sólo se puede acceder a un único elemento del archivo en un momento dado. Para realizar la operación se utiliza una variable de trabajo del mismo tipo que los elementos del archivo. Esta variable representa al elemento actual del archivo y denominaremos *ventana*, debido a que será la variable que nos permitirá ver el archivo, elemento tras elemento. El archivo se recorre en un único sentido y su final físico termina con una marca especial denominada *fin de archivo (EOF, end of file)*; por ejemplo, un asterisco (*).

Se comparan las claves de las ventanas y se sitúa la más pequeña 3 (F2) en el archivo de salida. A continuación, se avanza un elemento el archivo F2 y se realiza una nueva comparación de los elementos situados en las ventanas.

	Ventana					
F1	12	24	36	40	52	*
F2	3	8	9	20	*	
	Ventana					
F3	3					

Cuando uno u otro de los archivos de entrada se ha terminado, se copia el resto del archivo sobre el archivo de salida y el resultado final será:

FR	3	8	9	12	20	24	36	37	40	52	*
----	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	---

El algoritmo correspondiente de fusión de archivos será

```

algoritmo fusion_archivo
var
    entero:ventanal1, ventana2, ventanas
    archivo_s de entero: F1,F2,F3
    //ventanal1,ventana2  claves de los archivos F1,F2
    ventanas           claves del archivo FR
inicio
    abrir (F1, 1, 'nombre')
    abrir (F2, 1, 'nombre2')
    crear (FR, 'nombre3')
    abrir (FR, e, 'nombre3')
    leer (F1, ventanal1)
    leer (F2, ventana2)
    mientras no FDA(F1) y no FDA (F2) hacer
        si ventanal1 <= ventana2 entonces
            ventanas ← ventanal1
            escribir(FR,ventanas)
            leer (F1, ventanal1)
        si_no
            ventanas ← ventana2
            escribir (FR, ventanas)
            leer (F2, ventana2)
        fin_si
    fin_mientras
    //lectura terminada de F1 o F2
    mientras no FDA (F1) hacer
        ventanas ← ventanal1
        escribir(FR, ventanas)

```

```

leer(F1, ventana1)
fin_mientras
mientras_no FDA(F2)hacer
    ventanaS ← ventana2
    escribir (FR, ventanaS)
    leer(F2, ventana2)
fin_mientras
cerrar (F1,F2,FR)
fin

```

Consideremos ahora el otro caso posible en los archivo secuenciales. El final físico del archivo se detecta al leer el último elemento (no la marca de fin de archivo) y los ficheros son de registros con varios campos. El algoritmo correspondiente a la *fusión* sería:

```

tipo
registro: datos_personales
    -: C           //campo por el que estan ordenados
    -:-
fin_registro
archivo_s de datos_personales: arch
var
    datos_personales:r1, r2
    arch: f1, f2, f      //f es el fichero resultante
    lógico: fin1, fin2
inicio
    abrir (f1, l, 'nombre1')
    abrir (f2, l, 'nombre2')
    crear (f, 'nombre3')
    abrir (f, e, 'nombre3')
    fin1← falso
    fin2← falso
    si FDA (f1) entonces
        fin1← verdad
    si-no
        leer_reg (f1, r1)
    fin_si
    si FDA (f2) entonces
        fin2← verdad
    si_no
        leer_reg (f2, r2)
    fin_si
mientras NO fin1 y NO fin2 hacer
    si r1.c < r2.c entonces
        escribir_reg (f, r1)
        si FDA (f1) entonces
            fin1← verdad
        si_no
            leer_reg (f1, r1)
        fin_si
    si_no
        escribir_reg (f, r2)
        si FDA (f2) entonces
            fin2← verdad

```

```

    si_no
        leer_reg (f2, r2)
    fin_si
    fin_si
    fin_mientras
    mientras NO fin1 hacer
        escribir_reg (f, r1)
        si FDA (f1) entonces
            fin1← verdad
        si_no
            leer_reg (f1, r1)
        fin_si
    fin_mientras
    mientras NO fin2 hacer
        escribir_reg (f, r2)
        si FDA (f2) entonces
            fin2← verdad
        si_no
            leer_reg (f2, r2)
        fin_si
    fin_mientras
    cerrar (f1, f2, f)
fin

```

11.4. PARTICIÓN DE ARCHIVOS

La *partición* o *división* de un archivo consiste en repartir los registros de un archivo en otros dos o más archivos en función de una determinada condición.

Aunque existen muchos métodos de producir particiones a partir de un archivo no clasificado, consideraremos sólo los siguientes métodos:

- *clasificación interna,*
- *por el contenido,*
- *selección por sustitución,*
- *secuencias.*

Supongamos el archivo de entrada siguiente, en el que se indican las claves de los registros:

110	48	33	69	46	2	62	39	28	47	16	19	34	55
99	78	75	40	35	87	10	26	61	92	99	75	11	2
28	16	80	73	18	12	89	50	47	36	67	94	23	15
84	44	53	60	10	39	76	18	24	86				

11.4.1. Clasificación interna

El método más sencillo consiste en leer M registros a la vez de un archivo no clasificado, clasificarlos utilizando un método de clasificación interna y a continuación darles salida como partición. Obsérvese que todas las particiones producidas de este modo, excepto posiblemente la última, contendrán exactamente M registros. La figura muestra las particiones producidas a partir del archivo de entrada de la figura utilizada un tamaño de memoria (M) de cinco registros.

					Suministro
33	46	48	69	110	
2	28	39	47	62	
16	19	34	55	99	
35	40	75	78	87	
10	26	61	92	99	
2	11	16	28	75	
12	18	73	80	89	suma en
36	47	50	67	94	
15	23	44	53	84	
10	18	39	60	76	
24	86				

11.4.2. Partición por contenido

La partición del archivo de entrada se realiza en función del contenido de uno o más campos del registro.

Así, por ejemplo, supongamos un archivo f que se desea dividir en dos archivos f1 y f2, tal que f1 contenga todos los registros que contengan en el campo clave c, el valor v y en el archivo f2 los restantes registros.

El algoritmo de partición se muestra a continuación:

```

algoritmo particion_contenido
.....
inicio
    abrir (f, l, 'nombre')
    crear (f1, 'nombre1')
    abrir (f1, e, 'nombre1')
    crear (f2, 'nombre2')
    abrir (f2, e, 'nombre2')
    leer(r)
    mientras NO FDA (f) hacer
        leer_reg (f, r)
        si v = r.c entonces
            escribir_reg (f1, r)
        si_no
            escribir_reg (f2, r)
        fin_si
    fin_mientras
    cerrar (f, f1, f2)
fin

```

11.4.3. Selección por sustitución

La clasificación interna vista en el apartado 11.4.1 no tiene en cuenta la ventaja que puede suponer cualquier ordenación parcial que pueda existir en el archivo de entrada. El algoritmo de selección por sustitución tiene en cuenta tal ordenación. Los pasos a dar para obtener particiones ordenadas son:

1. Leer N registros del archivo desordenado, poniéndolos todos a no congelados.
2. Obtener el registro R con clave más pequeña de entre los no congelados y escribirlo en partición.

3. Sustituir el registro por el siguiente del archivo de entrada. Este registro se congelará si su clave es más pequeña que la del registro R y no se congelará en otro caso. Si hay registro sin congelar volver al paso 2.
4. Comenzar nueva partición. Si se ha llegado a fin de fichero se repite el proceso sin leer.

Nota: Al final de este método los ficheros con las particiones tienen secuencias ordenadas, lo que no quiere decir que ambos hayan quedado completamente ordenados.

```

F:   3     31    14    42    10    15    8     13    63    18    50
      |       |       |       |       |       |       |       |       |
      F1
      3     31    14    42    3     13    50    8     18    8
      10    31    14    42    10    13    50    8     18    13
      15    31    14    42    14    13    50    8     18    18
      15    31    8     42    15    13    50    8     18    50
      13    31    8     42    31   13    50    8     18
      13    63    8     42    42
      13    63    8     18    63
      13    50    8     18

algoritmo particion_s
const n= <valor>
tipo
  registro: datos_personales
    <tipo_dato>:c
    ...
  fin_registro
  registro: datos
    datos_personales: dp
    logico           : congela
  fin_registro
  array[1..n] de datos: arr
  archivo_s de datos_personales: arch
var
  datos_personales: r
  arr              : a
  arch             : f1,f2, f
  logico          : sw
  entero          : numcongelados, y, posicionmenor
inicio
  abrir(f, l, 'nombre')
  crear(f1, 'nombre1')
  abrir(f1, e, 'nombre1')
  crear(f2, 'nombre2')
  abrir(f2, e, 'nombre32')
  numcongelados ← 0
  desde i ← 1 hasta n hacer
    si no fda(f) entonces
      leer_reg(f, r)
      a[i].dp ← r
      a[i].congela ← falso
    si_no
      a[i].congela ← verdad
      numcongelados ← numcongelados + 1
    fin_si_no
  fin_desde
  escritura(f1, f2, f)
  cerrar(f1)
  cerrar(f2)
  cerrar(f)
  fin_if
fin_if
  
```

```

fin_si                               salgar_alf
fin_desde                          a_cv
sw  $\leftarrow$  verdad                   req_e
mientras no fda(f) hacer           or
    mientras (numcongelados < n) y no fda(f) hacer
        buscar_no_congelado_menor(a, posicionmenor)
        si sw entonces                  l_a
            escribir_reg(f1, a[posicionmenor].dp)
        si_no                         l_f
            escribir_reg(f2, a[posicionmenor].dp)
    fin_si                         l_f1
    leer_reg(f, r)                  l_f2
    si r.c. > a[posicionmenor].dp.c entonces
        a[posicionmenor].dp  $\leftarrow$  r
    si_no                         l_f1_f2
        a[posicionmenor].dp  $\leftarrow$  r
        a[posicionmenor].congela  $\leftarrow$  verdad
        numcongelados  $\leftarrow$  numcongelados + 1
    fin_si                         l_f1_f2_f
fin_mientras                     l_f1_f2_f_f
    sw  $\leftarrow$  no sw
    descongelar(a)
    numcongelados  $\leftarrow$  0
fin_mientras                     procedimientos
mientras numcongelados < n hacer          aplicables_a
    buscar_no_congelado_menor(a, posicionmenor)
    si sw entonces                  le_alf
        escribir_reg(f1, a[posicionmenor].dp)
    si_no                         fuelem_alf
        escribir_reg(f2, a[posicionmenor].dp)
    fin_si                         l_f1_f2
    a[posicionmenor].congela  $\leftarrow$  verdad
    numcongelados  $\leftarrow$  numcongelados + 1
fin_mientras                     l_f1_f2_f
cerrar(f, f1, f2)
fin

```

11.4.4. Partición por secuencias

Los registros se dividen en secuencias alternativas con longitudes iguales o diferentes según los casos.
 Las secuencias pueden ser de diferentes diseños:

- El archivo f se divide en dos archivos, f1 y f2, copiando alternativamente en uno y otro archivo secuencias de registros de longitud m . (Algoritmo particion_1).
- El archivo f se divide en dos archivos, f1 y f2, de modo que en f1 se copian los registros que ocupan las posiciones pares y en f2 los registros que ocupan las posiciones impares. (Algoritmo particion_2).

```

algoritmo particion_1
tipo
  registro: datos personales
    <tipodato> : C
    .....

```

```

fin_registro
archivo_s de datos_personales : arch
var
  datos_personales: r
  arch : f, f1, f2
  lógico : SW
  entero : i, n
inicio
  abrir (f, l, 'nombre')
  crear (f1, 'nombre1')
  abrir (f1, e, 'nombre1')
  crear (f2, 'nombre2')
  abrir (f2, e, 'nombre2')
  i ← 0
  leer (n)
  SW ← verdad
  mientras NO FDA (f) hacer
    leer_reg (f, r)
    si SW entonces
      escribir_reg (f2, r)
    si_no
      escribir_reg (f2, r)
    fin_si
    i ← i+1
    si i = n entonces
      SW ← NO SW
      i ← 0
    fin_si
  fin_mientras
  cerrar (f, f1, f2)
fin

algoritmo particion_2
  tipo
  registro: datos_personales
    <tipo_dato> : C
    .....
    fin_registro
    archivo_s de datos_personales : arch
var
  datos_personales : r
  arch : f1, f2, f
  lógico : SW
inicio
  abrir (f, l, 'nombre')
  crear (f1, 'nombre1')
  abrir (f1, e, 'nombre1')
  crear (f2, 'nombre2')
  abrir (f2, e, 'nombre2')
  SW ← verdad
  mientras NO FDA (f) hacer
    leer_reg (f, r)
    si SW entonces

```

```

    escribir_reg (f1,r)
  si_no
    escribir_reg (f2,r)
  fin_si
  SW ← NO SW
fin_mientras
  cerrar (E, f1, f2)
fin

```

11.5. CLASIFICACIÓN DE ARCHIVOS

Los archivos están *clasificados* en *orden ascendente* o *descendente* cuando todos sus registros están ordenados en sentido ascendente o descendente respecto al valor de un campo determinado, denominado *clave de ordenación*.

Si el archivo a ordenar cabe en memoria central, se carga en un vector y se realiza una clasificación interna, transfiriendo a continuación el archivo ordenado al soporte externo o copiando el resultado en el archivo original si no se desea conservar.

En el caso de que el archivo no quepa en memoria central, la clasificación se realizará sobre el archivo almacenado en un soporte externo. El inconveniente de este tipo de clasificación reside en el tiempo, que será mucho mayor debido especialmente a las operaciones entrada/salida de información que requiere la clasificación externa.

Los algoritmos de clasificación son muy variados, pero muchos de ellos se basan en procedimientos mixtos consistentes en aprovechar al máximo la capacidad de la memoria central.

Como métodos de clasificación de archivos que no utilizan la memoria central y son aplicables a archivos secuenciales, tenemos la mezcla directa y la mezcla natural.

S.11 olqme(E

11.5.1. Clasificación por mezcla directa

El método más fácil de comprender es el denominado *mezcla directa*. Veremos su aplicación a través de un breve ejemplo en el que se aplicará el método sobre un vector. Podemos pensar en los componentes del vector como las claves de los registros sucesivos del archivo.

El procedimiento consiste en una partición sucesiva del archivo y una fusión que produce secuencias ordenadas. La primera partición se hace para secuencias de longitud 1 utilizando dos archivos auxiliares y la fusión producirá secuencias ordenadas de longitud 2. A cada nueva partición y fusión se duplicará la longitud de las secuencias ordenadas. El método terminará cuando la longitud de la secuencia ordenada exceda la longitud del archivo a ordenar.

Consideremos el archivo:

F: 19 27 2 8 36 5 20 15 6

El archivo F se divide en dos nuevos archivos F1 y F2:

F1: 19 2 36 20 6
F2: 27 8 5 15

Ahora se funden los archivos F1 y F2, formando pares ordenados:

F: 19 27 2 8 5 36 15 20 6

Se vuelve a dividir de nuevo en partes iguales y en secuencias de longitud 2

F1: 19 27 5 36 6
F2: 2 8 15 20

La fusión de los archivos producirá

F: 2 8 19 27 5 15 20 36 6

La nueva partición será

F1: 2 8 19 27 6
 F2: 5 15 20 36

La nueva fusión será

E: 2 5 8 15 19 20 27 36 6

Cada operación que trata por completo el conjunto de datos en su totalidad se denomina una *fase* y el proceso de ordenación se denomina *pasada*.

F1: 2 5 8 15 19 20 27 36
F2: 6

F: 2 5 6 8 15 19 20 27 36

Evidentemente, la clave de la clasificación es disminuir el número de pasadas e incrementar su tamaño; una secuencia ordenada es una que contiene sólo una pasada que, a su vez, contiene todos los elementos de la pasada.

Ejemplo 11.2

Para la implementación de los siguientes algoritmos no se consideró la existencia de un registro especial que indicara el fin de archivo. La función `FDA(id_arch)` retorna cierto cuando se accede al último registro.

Si consideráramos la existencia del registro especial que marca el fin de archivo se podría prescindir del uso de las variables lógicas `fin`, `fin1`, `fin2`.

```

algoritmo ord_mezcla_directa
...
procedimiento ordmezcladirecta
var
    datos_personales: r,r1,r2
    arch          : f,f1,f2
    // El tipo arch es archivo_s de datos_personales
    entero        : lgtud, long
    lógico        : sw,fin1,fin2
    entero        : i,j

inicio
    // calcularlongitud(f) es una función definida por el usuario que nos
    // devuelve el número de registros del archivo original
    long ← calcularlogitud(f)
    lgtud ← 1
    mientras lgtud < long hacer

```

```

abrir(f1,'fd')
crear(f1,'fld')
crear(f2,'f2d')
abrir(f1,e,'fld')
abrir(f2,e,'f2d')
i ← 0
sw ← verdad
mientras no FDA(f) hacer
    leer_reg(f,r)
    si sw entonces
        escribir_reg(f1,r)
    si_no
        escribir_reg(f2,r)
    fin_si
    i ← i+1
    si i=lgtud entonces
        sw ← no sw
        i ← 0
    fin_si
fin_mientras
crrar(f,f1,f2)
abrir(f1,l,'fld')
abrir(f2,l,'f2d')
crear(f,'fd')
abrir(f,e,'fd')
i ← 0
j ← 0
fin1 ← falso
fin2 ← falso
si FDA(f1) entonces
    fin1 ← verdad
si_no
    leer_reg(f1,r1)
fin_si
si FDA(f2) entonces
    fin2 ← verdad
si_no
    leer_reg(f2,r2)
fin_si
mientras no fin1 o no fin2 hacer
    mientras no fin1 y no fin2 y (i<lgtud) y (j<lgtud) hacer
        si menor(r1,r2) entonces
            escribir_reg(f,r1)
            si FDA(f1) entonces
                fin1 ← verdad
            si_no
                leer_reg(f1,r1)
            fin_si
            i ← i+1
        si_no
            escribir_reg(f,r2)
            si FDA(f2) entonces
                fin2 ← verdad

```

```

    si_no
        leer_reg(f2,r2)
    fin_si
        j ← j+1
fin_si
fin_mientras
mientras no fin1 y (i < lgtud) hacer
    escribir_reg(f,r1)
    si FDA(f1) entonces
        fin1 ← verdad
    si_no
        leer_reg(f1,r1)
    fin_si
        i ← i+1
fin_mientras
mientras no fin2 y (j < lgtud) hacer
    escribir_reg(f,r2)
    si FDA(f2) entonces
        fin2 ← verdad
    si_no
        leer_reg(f2,r2)
    fin_si
        j ← j+1
fin_mientras
i ← 0
j ← 0
fin_mientras           // del mientras no fin1 o no fin2 -----
cerrar(f,f1,f2)
lgtd ← lgtd*2
fin_mientras           // del mientras longitud < 1
borrar('fld')
borrar('f2d')
fin_procedimiento

```

que nos

11.5.2. Clasificación por mezcla natural

Es uno de los mejores métodos de ordenación de ficheros secuenciales. Consiste en aprovechar la posible ordenación interna de las secuencias del archivo (F), obteniendo con ellas particiones ordenadas de longitud variable sobre una serie de archivos auxiliares, en este caso dos, F1 y F2. A partir de estos ficheros auxiliares escribiremos un nuevo F mezclando los segmentos crecientes máximos de cada uno de ellos.

Ejemplo 11.3

Clasificar el vector

F: 19 27 2 8 36 5 20 15 6

Se divide F en dos vectores F1 y F2, donde se ponen alternativamente los elementos F1 y F2. F está ahora vacío.

Etapa 1, fase 1:

F1: 19	27 /	5	20 /	6
F2: 2	8	36 /	15	

ordenación
mezcla
estabilidad

Se selecciona el elemento más pequeño de F1 y F2, que pasan a estar en F3.

Etapa 1, fase 2:

F1: 19	27 /	5	20 /	6
F2: 8	36 /	15		
F3: 2				

Ahora se comparan 8 y 19, se selecciona 8. De modo similar, 19 y 27:

F1: 5	20 /	6	
F2: 36 /	15		
F3: 2	8	19	27

En F1 se ha interrumpido la secuencia creciente y se continua con F2 hasta que también en él se termine la secuencia creciente.

F1: 5	20 /	6		
F2: 15				
F3: 2	8	19	27	36

Ahora 5 y 15 son menores que 36. Finalmente se tendrá

F3: 2	8	19	27	36 /	5	15	20 /	6
-------	---	----	----	------	---	----	------	---

F1 y F2 están ahora vacíos.

Etapa 2, fase 1:

Dividir F3 en dos

F1: 2	8	19	27	36 /	6
F2: 5	15	20			

Etapa 2, fase 2:

Se mezclan F1 y F2

F3: 2	5	8	15	19	20	27	36	6
-------	---	---	----	----	----	----	----	---

Etapa 3, fase 1:

F1: 2	5	8	15	19	20	27	36
F2: 6							

Etapa 3, fase 2:

F3: 2	5	6	8	15	19	20	27	36
-------	---	---	---	----	----	----	----	----

y el archivo F3 ya está ordenado.

Algoritmo

```

algoritmo ord_mezcla_natural
  ...
procedimiento ordmezclanatural
  ...
var
  datos_personales: r,r1,r2,ant,ant1,ant2
  arch : f,f1,f2
  //El tipo arch es archivo_s de datos_personales
  lógico : ordenado,crece,fin,fin1,fin2
  entero : numsec
  ...
inicio
  ordenado ← falso
  mientras no ordenado hacer
    // Partir
    abrir(f,1,'fd')
    crear(f1,'fld')
    crear(f2,'f2d');
    abrir(f1,e,'fld')
    abrir(f2,e,'f2d')
    fin ← falso
    si FDA(f) entonces
      fin ← verdad
    si_no
      leer_reg(f,r)
    fin_si
    mientras no fin hacer
      ant ← r
      crece ← verdad
      mientras crece y no fin hacer
        si menorigual(ant,r) entonces
          escribir_reg(f1,r)
          ant ← r
        si FDA(f) entonces
          fin ← verdad
        si_no
          leer_reg(f,r)
        fin_si
      si_no
        crece ← falso
      fin_si
    fin mientras
    ant ← r
    crece ← verdad
    mientras crece y no fin hacer
      si menorigual(ant,r) entonces
        escribir_reg(f2,r)
        ant ← r
      si FDA(f) entonces
        fin ← verdad
      si_no
        leer_reg(f,r)
      fin_si
    si_no
  ...

```

```
    crece ← falso
    fin_si
    fin_mientras
fin_mientras
cerrar(f,f1,f2)
//Mezclar
abrir(f1,1,'f1d')
abrir(f2,1,'f2d')
crear(f,'fd')
abrir(f,e,'fd')
fin1 ← falso
fin2 ← falso
si FDA(f1) entonces
    fin1 ← verdad
si_no
    leer_reg(f1,r1)
fin_si
si FDA(f2) entonces
    fin2 ← verdad
si_no
    leer_reg(f2,r2)
fin_si
numsec ← 0
mientras NO fin1 y NO fin2 hacer
    ant1 ← r1
    ant2 ← r2
    crece ← verdad
    mientras NO fin1 y NO fin2 y crece hacer
        si menorigual(ant1,r1) y menorigual(ant2,r2) entonces
            si menorigual(r1,r2) entonces
                escribir_reg(f,r1)
                ant1 ← r1
                si FDA(f1) entonces
                    fin1 ← verdad
                si_no
                    leer_reg(f1,r1)
                fin_si
            si_no
                escribir_reg(f,r2)
                ant2 ← r2
                si FDA(f2) entonces
                    fin2 ← verdad
                si_no
                    leer_reg(f2,r2)
                fin_si
            fin_si
        si_no
            crece ← falso
        fin_si
    fin_mientras
mientras NO fin1 y menorigual(ant1,r1) hacer
    escribir_reg(f,r1)
```

```

        ant1 ← r1
        si FDA(f1) entonces
            fin1 ← verdad
        si_no
            leer_reg(f1,r1)
        fin_si
    fin_mientras
    mientras NO fin2 y menorigual(ant2,r2) hacer
        escribir_reg(f,r2)
        ant2 ← r2
        si FDA(f2) entonces
            fin2 ← verdad
        si_no
            leer_reg(f2,r2)
        fin_si
    fin_mientras
    numsec ← numsec + 1
fin_mientras           // del mientras no fin1 y no fin2
si NO fin1 entonces
    numsec ← numsec+1
    mientras NO fin1 hacer
        escribir_reg(f,r1)
        si FDA(f1) entonces
            fin1 ← verdad
        si_no
            leer_reg(f1,r1)
        fin_si
    fin_mientras
fin_si
si no fin2 entonces
    numsec ← numsec+1
    mientras no fin2 hacer
        escribir_reg(f,r2)
        si FDA(f2) entonces
            fin2 ← verdad
        si_no
            leer_reg(f2,r2)
        fin_si
    fin_mientras
fin_si
cerrar(f,f1,f2)
si numsec <= 1 entonces
    ordenado ← verdad
fin_si
fin_mientras           // del mientras no ordenado
borrar('fld')
borrar('f2d')
fin_procedimiento

```

11.5.3. Clasificación por mezcla de secuencias equilibradas

Este método utiliza la memoria de la computadora para realizar clasificaciones internas y cuatro archivos secuenciales temporales para trabajar.

Supongamos un archivo de entrada F que se desea ordenar por orden creciente de las claves de sus elementos. Se dispone de cuatro archivos secuenciales de trabajo, F1, F2, F3 y F4, y que se pueden colocar m elementos en memoria central en un momento dado en una tabla T de m elementos. El proceso es el siguiente:

1. Lectura de archivo de entrada por bloques de n elementos.
 2. Ordenación de cada uno de estos bloques y escritura alternativa sobre F1 y F2.
 3. Fusión de F1 y F2 en bloques de $2n$ elementos que se escriben alternativamente sobre F3 y F4.
 4. Fusión de F3 y F4 y escritura alternativa en F1 y F2, de bloques con $4n$ elementos ordenados.
 5. El proceso consiste en doblar cada vez el tamaño de los bloques y utilizando las parejas (F1, F2) y (F3, F4).

Fichero de entrada

Fusión por bloques

La mezcla o fusión final es

ACTIVIDADES DE PROGRAMACIÓN RESUELTAS

- 11.1. Realizar el algoritmo de partición de un archivo F en dos particiones F1 y F2, según el contenido de un campo clave C. El contenido debe tener el valor v.

```

algoritmo Partición_contenido
...
inicio
    abrir(f, l, 'f0')      //lectura
    crear (f1, 'f1')
    crear (f2, 'f2')
    abrir (f1, e, 'f1')    //escritura
    abrir (f2, e, 'f2')    //escritura
    mientras no fda(f) hacer
        leer_reg(f, r)
        si r.c = v entonces
            escribir_reg(f1, r)
        si_no
            escribir_reg(f2, r)
        fin_si
    fin_mientras
    cerrar( f1, f2, f)
fin

```

- 11.2. Realizar el algoritmo de partición por secuencias alternativas de longitud n.

- Entrada: Archivo F
- Salida: Archivos F1, F2
- Secuencia: longitud n (n registros en cada secuencia)
- Cada n registros se almacenan alternativamente en F1 y F2.

```

algoritmo Partir_alternativa
tipo
    registro: reg
    ...
fin_registro
archivo_s de reg : arch
var
    logico: sw
    entero: i    //contador de elementos de la secuencia
    arch: f, f1, f2
    reg: r
inicio
    abrir(f, l, 'f0')      //lectura
    crear (f1, 'f1')
    crear (f2, 'f2')
    abrir (f1, e, 'f1')    //escritura
    abrir (f2, e, 'f2')    //escritura
    sw ← falso
    i ← 0

```

```

mientras no fda(f) hacer
    leer_reg(f, r)
    si NO sw entonces
        escribir_reg(f1, r)
    si_no
        escribir_reg(f2, r)
    fin_si
    i ← i+1
    si i= n entonces
        sw ← verdadero
        i ← 0          //se inicializa el contador de la secuencia
    fin_si
fin_mientras
cerrar(f, f1, f2)
fin

```

11.3. Aplicar el algoritmo de mezcla directa al archivo F de claves.

F: 9 7 2 8 16 15 2 10

1. Primera división (partición en secuencias de longitud 1)

F1: 9 2 16 2
F2: 7 8 15 10

2. Mezcla de F1 y F2, formando pares ordenados

F: 7 9 || 2 8 || 15 16 || 2 10

3. Segunda división (partición en secuencias de longitud 2)

F1: 7 9 || 15 16
F2: 2 8 || 2 10

4. Mezcla de F1 y F2

F: 2 7 8 9 || 2 10 15 16

5. Tercera división (partición en secuencias de longitud 4)

F1: 2 7 8 9
F2: 2 10 15 16

6. Mezcla de F1 y F2 (última)

F: 2 2 7 8 9 10 15 16

11.4. Escribir el procedimiento de mezcla de dos archivos ordenados en secuencias de una determinada longitud.

```

procedimiento fusion (E cadena: nombre1, nombre2, nombre3; E entero: lgtud)
var
    arch : f1, f2, f
    //el tipo arch se supone definido en el programa principal
    reg: r1, r2
    // el tipo reg se supone definido en el programa principal
    entero : i, j

```

```

lógico : fin1, fin2
inicio
{los nombres de los archivos en el dispositivo de almacenamiento se
pasan al procedimiento de fusión a través de las variables nombre1,
nombre2 y nombre3 }
abrir(f1,1, nombre1)
abrir(f2,1, nombre2)
crear(f, nombre3)
abrir (f, e, nombre3)
leerRegYFin(f1, r1, fin1)
{ leerRegYFin es un procedimiento, desarrollado más adelante, que
lee un registro y detecta la marca de fin de archivo}
leerRegYFin(f2, r2, fin2)
mientras no fin1 o no fin2 hacer
    i ← 0
    j ← 0
    mientras no fin1 y no fin2 y (i<lgtud) y (j<lgtud) hacer
        //lgtud es la longitud de la secuencia recibida como parámetro
        si menor(r1,r2) entonces
            escribir_reg(f,r1)
            leerRegYFin(f1, r1, fin1)
            i ← i+1
        si_no
            escribir_reg(f,r2)
            leerRegYFin(f2, r2, fin2)
            j ← j+1
        fin_si
    fin_mientras
    mientras no fin1 y (i < lgtud) hacer
        escribir_reg(f,r1)
        leerRegYFin(f1, r1, fin1)
        i ← i+1
    fin_mientras
    mientras no fin2 y (j < lgtud) hacer
        escribir_reg(f,r2)
        leerRegYFin(f2, r2, fin2)
        j ← j+1
    fin_mientras
fin_mientras           // del mientras no fin1 o no fin2
cerrar(f,f1,f2)
fin_procedimiento

procedimiento leerRegYFin(E/S arch: f; E/S reg: r; E/S lógico: fin)
inicio
    si fda(f) entonces
        fin ← verdad
    si_no
        leer_reg(f, r)
    fin_si
fin_procedimiento

```

- 11.5. Escribir el procedimiento de ordenación por mezcla directa de un archivo con long registros, utilizando el procedimiento fusión del ejercicio anterior.

```
procedimiento ordenarDirecta(E cadena: nomref, nomref1, nomref2;
                           E entero: long)
var
  entero: lgtud
inicio
  lgtud ← 1
  mientras lgtud <= long hacer
    partirAlternativoEnSec (nomref, nomref1, nomref2, lgtud)
    fusion(nomref1, nomref2, nomref, lgtud)
    lgtud ← lgtud * 2
fin_mientras
borrar(nomref1)
borrar(nomref2)
fin_procedimiento

procedimiento partirAlternativoEnSec (E cadena: nomref, nomref1,
                                         nomref2; E entero: lgtud)
var
  lógico: sw
  entero: i           // contador de elementos de la secuencia
  arch : f1, f2, f    // tipo definido en el programa principal
  reg: r              // tipo definido en el programa principal

inicio
  abrir(f, l, nomref)    //lectura
  crear (f1, nomref1)
  crear (f2, nomref2)
  abrir (f1, e, nomref1) //escritura
  abrir (f2, e, nomref2) //escritura
  sw ← falso
  i ← 0
  mientras no fda(f) hacer
    leer_reg(f, r)
    si NO sw entonces
      escribir_reg(f1, r)
    si_no
      escribir_reg(f2, r)
    fin_si
    i ← i+1
    si i= lgtud entonces
      sw ← verdadero
      i ← 0          //se inicializa el contador de la secuencia
    fin_si
  fin_mientras
  cerrar(f, f1, f2)
fin
```

- 11.6. Escribir el procedimiento de ordenación por mezcla natural de un archivo, utilizando los procedimientos auxiliares partir y mezclar que se suponen implementados. El procedimiento partir aprovecha las secuencias ordenadas que pudieran existir en el archivo original y las coloca alternativamente sobre dos archivos auxiliares. El procedimiento mezclar construye a partir de dos ficheros auxiliares un nuevo fichero, mezclando las secuencias crecientes que encuentra en los ficheros auxiliares para construir sobre el destino secuencias crecientes de longitud mayor.

```

procedimiento ordenarNatural(E cadena: nomref, nomref1, nomref2)
var
    entero: numsec
    lógico: ordenado
inicio
    ordenado ← falso
    mientras NO ordenado hacer
        partir(nomref, nomref1, nomref2)
        numsec ← 0
        mezclar(nomref1, nomref2, nomref, numsec)
        si numsec <=1 entonces
            ordenado ← verdad
        fin_si
    fin_mientras
    borrar(nomref1)
    borrar(nomref2)
fin_procedimiento

```

REVISIÓN DEL CAPÍTULO

Conceptos clave

- Partición.
- Mezcla.
- Ordenación externa.
- Mezcla directa.
- Mezcla natural.

Resumen

La ordenación externa se emplea cuando la masa de datos a procesar es grande y no cabe en la memoria central de la computadora. Si el archivo es directo, aunque los registros se encuentran colocados en él de forma secuencial, servirá cualquiera de los métodos de clasificación vistos como métodos de ordenación interna, con ligeras modificaciones debido a las operaciones de lectura y escritura de registros en el disco. Si el archivo es secuencial, es necesario emplear otros métodos basados en procesos de partición y medida.

1. La partición es el proceso por el cual los registros de un archivo se reparten en otros dos o más archivos en función de una condición.
2. La fusión o mezcla consiste en reunir en un archivo los registros de dos o más. Habitualmente los registros de los archivos originales se encuentran ordenados por un campo clave, y la mezcla ha de efectuarse de tal forma que se obtenga un archivo ordenado por dicho campo clave.

3. Los archivos están *clasificados en orden ascendente o descendente* cuando todos sus registros están ordenados en sentido ascendente o descendente respecto al valor de un campo determinado, denominado *clave de ordenación*. Los algoritmos de clasificación son muy variados: (1) si el archivo a ordenar cabe en memoria central, se carga en un vector y se realiza una clasificación interna, transfiriendo a continuación el archivo ordenado al soporte externo; (2) si el archivo a ordenar no cabe en memoria central y es secuencial son aplicables la mezcla directa y la mezcla natural; (3) si no es secuencial pueden aplicarse métodos similares a los vistos en la clasificación interna con ligeras modificaciones; (4) otros métodos se basan en procedimientos mixtos consistentes en aprovechar al máximo la capacidad de la memoria central.
4. La clasificación por *mezcla directa* consiste en una partición sucesiva del archivo y una fusión que produce secuencias ordenadas. La primera partición se hace para secuencias de longitud 1 y la fusión producirá secuencias ordenadas de longitud 2. A cada nueva partición y fusión se duplicará la longitud de las secuencias ordenadas. El método terminará cuando la longitud de la secuencia ordenada exceda la longitud del archivo a ordenar.
5. La clasificación por mezcla natural consiste en aprovechar la posible ordenación interna de las secuencias del archivo original (F), obteniendo con ellas particiones ordenadas de longitud variable sobre los ficheros auxiliares. A partir de estos ficheros auxiliares escribiremos un nuevo F mezclando los segmentos crecientes de cada uno de ellos.
6. La **búsqueda** es el proceso de localizar un registro en un archivo con un determinado valor en uno de sus campos. Los archivos de tipo secuencial obligan a efectuar búsquedas secuenciales, mientras que los archivos directos son estructuras de acceso aleatorio y permiten otros tipos de búsquedas.
7. La **búsqueda binaria** podría aplicarse a archivos directos con los registros colocados uno a continuación de otro y ordenados por el campo por el que se desea efectuar la búsqueda.

EJERCICIOS

- 11.1.** Se desea intercalar los registros del archivo P con los registros del archivo Q y grabarlos en otro archivo R.

NOTA: Los archivos P y Q están clasificados en orden ascendente por una determinada clave y se desea que el archivo R quede también ordenado en modo ascendente.
- 11.2.** Los archivos M, N y P contienen todas las operaciones de ventas de una empresa en los años 1985, 1986 y 1987 respectivamente. Se desea un algoritmo que intercale los registros de los tres archivos en un solo archivo Z, teniendo en cuenta que los tres archivos están clasificados en orden ascendente por el campo clave ventas.
- 11.3.** Se dispone de dos archivos secuenciales F1 y F2 que contienen cada uno de ellos los mismos campos. Los dos archivos están ordenados de modo ascendente por el campo clave (alfanumérico) y existen registros comunes a ambos archivos. Se desea diseñar un programa que obtenga: a) un archivo C a partir de F1 y F2, que contenga todos los registros comunes, pero sólo una vez; b) un archivo que contenga todos los registros que no son comunes a F1 y F2.
- 11.4.** Se desea intercalar los registros del archivo A con los registros del archivo B y grabarlos en un tercer archivo C. Los archivos A y B están clasificados en orden ascendente por su campo clave. Y se desea también que el archivo C quede clasificado en orden ascendente.
- 11.5.** El archivo A contiene los números de socios del Club Deportivo Esmeralda y el archivo B los códigos de los socios del Club Deportivo Diamante. Se desea crear un archivo C que contenga los números de los socios que pertenecen a ambos clubes. Asimismo, se desea saber cuántos registros se han leído y cuántos se han grabado.

- 11.6. Los archivos F1, F2 y F3 contienen todas las operaciones de ventas de una compañía informática en los años 1985, 1986 y 1987 respectivamente. Se desea un programa que intercale todos los registros de los tres archivos en un solo archivo F, suponiendo que todo registro posee un campo clave y que F1, F2 y F3 están clasificados en orden ascendente de ese campo clave.
- 11.7. Se desea actualizar un archivo maestro de la nómina de la compañía Aguas del Pacífico con un archivo MODIFICACIONES que contiene todas las incidencias de empleados (altas, bajas, modificaciones). Ambos archivos están clasificados en orden ascendente del código de empleado (campo clave). El nuevo archivo maestro actualizado debe conservar la clasificación ascendente por código de empleado y sólo debe existir un registro por empleado.
- 11.8. Se tiene un archivo maestro de inventarios con los siguientes campos:

CODIGO DE ARTICULO	DESCRIPCION	EXISTENCIAS
--------------------	-------------	-------------

Se desea actualizar el archivo maestro con los movimientos habidos durante el mes (altas/bajas). Para ello se incluyen los movimientos en un archivo OPERACIONES que contiene los siguientes campos:

CODIGO DE ARTICULO	CANTIDAD	OPERACION (1-Alta, 2-Baja)
--------------------	----------	----------------------------

Los dos archivos están clasificados por el mismo campo clave.

12

ESTRUCTURAS DINÁMICAS LINEALES DE DATOS (PILAS, COLAS Y LISTAS ENLAZADAS)

CONTENIDO

- 12.1. Introducción a las estructuras de datos.
- 12.2. Listas.
- 12.3. Listas enlazadas.
- 12.4. Procesamiento de listas enlazadas.
- 12.5. Listas circulares.
- 12.6. Listas doblemente enlazadas.
- 12.7. Pilas.
- 12.8. Colas.

12.9. Doble cola.

ACTIVIDADES DE PROGRAMACIÓN RESUELTA.

REVISIÓN DEL CAPÍTULO.

Conceptos clave.

Resumen.

EJERCICIOS.

Los datos estudiados hasta ahora se denominan *estáticos*. Ello es debido a que las variables son direcciones simbólicas de posiciones de memoria; esta relación entre nombres de variables y posiciones de memoria es una relación estática que se establece por la declaración de las variables de una unidad de programa y que se establece durante la ejecución de esa unidad. Aunque el contenido de una posición de memoria asociada con una variable puede cambiar durante la ejecución, es decir, el valor de la variable puede cambiar, las variables por sí mismas no se pueden crear ni destruir durante la ejecución. En consecuencia, las variables consideradas hasta este punto se denominan *variables estáticas*.

En algunas ocasiones, sin embargo, no se conoce por adelantado cuánta memoria se requerirá para un programa. En esos casos es conveniente disponer de un método para adquirir posiciones adicionales de memoria a medida que se necesiten durante la ejecución del programa y liberarlas cuando no se necesitan. Las variables que se crean y están disponibles durante la ejecución de un programa se llaman *variables dinámicas*. Estas variables se representan con un tipo de datos conocido como *puntero*. Las variables dinámicas se utilizan para crear *estructuras dinámicas de datos* que se pueden ampliar y comprimir a medida que se requieran durante la ejecución del programa. Una estructura de datos dinámica es una colección de elementos denominados nodos de la estructura —normalmente de tipo registro— que son enlazados juntos. Las estructuras dinámicas de datos se clasifican en lineales y no lineales. El estudio de las estructuras lineales, *listas*, *pilas* y *colas*, es el objetivo de este capítulo.

12.1. INTRODUCCIÓN A LAS ESTRUCTURAS DE DATOS

En capítulos anteriores se ha introducido a las estructuras de datos, definiendo tipos y estructuras de datos primitivos, tales como *enteros*, *real* y *carácter*, utilizados para construir tipos más complicados como *arrays* y *registros*, denominados estructuras de datos compuestos. Tienen una estructura porque sus datos están relacionados entre sí. Las estructuras compuestas, tales como *arrays* y *registros*, están soportadas en la mayoría de los lenguajes de programación, debido a que son necesarias en casi todas las aplicaciones.

La potencia y flexibilidad de un lenguaje está directamente relacionada con las estructuras de datos que posee. La programación de algoritmos complicados puede resultar muy difícil en un lenguaje con estructuras de datos limitados, caso de BASIC, FORTRAN y COBOL. En ese caso es conveniente pensar en la implementación con lenguajes que soporten punteros como C y C++ o bien que no soporten pero tengan recolección de basura como Java o C#.

Cuando una aplicación particular requiere una estructura de datos no soportada por el lenguaje, se hace necesaria una labor de programación para representarla. Se dice que necesitamos *implementar* la estructura de datos. Esto naturalmente significa más trabajo para el programador. Si la programación no se hace bien, se puede malgastar tiempo de programación y —naturalmente— de computadora. Por ejemplo, supongamos que tenemos un lenguaje como Pascal que permite arrays de una dimensión de números enteros y reales, pero no arrays multidimensionales. Para implementar una tabla con cinco filas y diez columnas podemos utilizar

```
type
  array[0..10] de real: FILA
var
  FILA: FILA1, FILA2, FILA3, FILA4, FILA5
```

La llamada al elemento de la tercera fila y sexta columna se realizará con la instrucción

```
FILA3 [6]
```

Un método muy eficaz es diseñar procedimientos y funciones que ejecuten las operaciones realizadas por las estructuras de datos. Sin embargo, con las estructuras vistas hasta ahora arrays y registros tienen dos inconvenientes: 1) la *reorganización de una lista, si ésta implica movimiento de muchos elementos de datos, puede ser muy costosa*, y 2) *son estructuras de datos estáticas*.

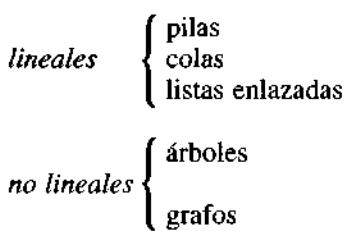
Una estructura de datos se dice que es *estática* cuando el tamaño ocupado en memoria es fijo, es decir, siempre ocupa la misma cantidad de espacio en memoria. Por consiguiente, si se representa una lista como vector, se debe anticipar (*declarar o dimensionar*) la longitud de esa lista cuando se escribe un programa; es imposible ampliar el espacio de memoria disponible (algunos lenguajes permiten dimensionar dinámicamente el tamaño de un array durante la ejecución del programa, como es el caso de Visual BASIC). En consecuencia, puede resultar difícil representar diferentes estructuras de datos.

Los arrays unidimensionales son estructuras estáticas lineales ordenadas secuencialmente. Las estructuras se convierten en dinámicas cuando los elementos pueden ser insertados o suprimidos directamente sin necesidad de algoritmos complejos. Se distinguen las estructuras dinámicas de las estáticas por los modos en que se realizan las inserciones y borrados de elementos.

12.1.1. Estructuras dinámicas de datos

Las estructuras dinámicas de datos son estructuras que «crecen a medida que se ejecuta un programa». Una *estructura dinámica de datos* es una colección de elementos —llamados *nodos*— que son normalmente registros. Al contrario que un array, que contiene espacio para almacenar un número fijo de elementos, una estructura dinámica de datos se amplía y contrae durante la ejecución del programa, basada en los registros de almacenamiento de datos del programa.

Las estructuras dinámicas de datos se pueden dividir en dos grandes grupos:



Las estructuras dinámicas de datos se utilizan para almacenamiento de datos del mundo real que están cambiando constantemente. Un ejemplo típico ya lo hemos visto como estructura estática de datos: la lista de pasajeros de una línea aérea. Si esta lista se mantuviera en orden alfabético en un array, sería necesario hacer espacio para insertar un nuevo pasajero por orden alfabético. Esto requiere utilizar un bucle para copiar los datos del registro de cada pasajero en el siguiente elemento del array. Si en su lugar se utilizara una estructura dinámica de datos, los nuevos datos del pasajero se pueden insertar simplemente entre dos registros existentes sin un mínimo esfuerzo.

Las estructuras dinámicas de datos son extremadamente flexibles. Como se ha descrito anteriormente, es relativamente fácil añadir nueva información creando un nuevo nodo e insertándolo entre nodos existentes. Se verá que es también relativamente fácil modificar estructuras dinámicas de datos, eliminando o borrando un nodo existente.

En este capítulo examinaremos las tres estructuras dinámicas lineales de datos: listas, colas y pilas, dejando para el próximo capítulo las estructuras no lineales de datos: árboles y grafos.

Una *estructura estática de datos* es aquella cuya estructura se especifica en el momento en que se escribe el programa y no puede ser modificada por el programa. Los valores de sus diferentes elementos pueden variar, pero no su estructura, ya que ésta es fija.

Una *estructura dinámica de datos* puede modificar su estructura mediante el programa. Puede ampliar o limitar su tamaño mientras se ejecuta el programa.

12.2. LISTAS

Una *lista lineal* es un conjunto de elementos de un tipo dado que pueden variar en número y donde cada elemento tiene un único predecesor y un único sucesor o siguiente, excepto el primero y último de la lista. Esta es una definición muy general que incluye los ficheros y vectores.

Los elementos de una lista lineal se almacenan normalmente contiguos —un elemento detrás de otro— en posiciones consecutivas de la memoria. Las sucesivas entradas en una guía o directorio telefónico, por ejemplo, están en líneas sucesivas, excepto en las partes superior e inferior de cada columna. Una lista lineal se almacena en la memoria principal de una computadora en posiciones sucesivas de memoria; cuando se almacenan en cinta magnética, los elementos sucesivos se presentan en sucesión en la cinta. Esta asignación de memoria se denomina *almacenamiento secuencial*. Posteriormente se verá que existe otro tipo de almacenamiento denominado *encadenado* o *enlazado*.

Las líneas así definidas se denominan *contiguas*. Las operaciones que se pueden realizar con listas lineales contiguas son:

1. Insertar, eliminar o localizar un elemento.
2. Determinar el tamaño —número de elementos— de la lista.
3. Recorrer la lista para localizar un determinado elemento.
4. Clasificar los elementos de la lista en orden ascendente o descendente.
5. Unir dos o más listas en una sola.

6. Dividir una lista en varias sublistas.
7. Copiar la lista.
8. Borrar la lista.

Una lista lineal contigua se almacena en la memoria de la computadora en posiciones sucesivas o adyacentes y se procesa como un array unidimensional. En este caso, el acceso a cualquier elemento de la lista y la adición de nuevos elementos es fácil; sin embargo, la inserción o borrado requiere un desplazamiento de lugar de los elementos que le siguen y, en consecuencia, el diseño de un algoritmo específico.

Para permitir operaciones con listas como arrays se deben dimensionar éstos con tamaño suficiente para que contengan todos los posibles elementos de la lista.

Ejemplo 12.1

Se desea leer el elemento j -ésimo de una lista P .

El algoritmo requiere conocer el número de elementos de la lista (su longitud, L). Los pasos a dar son:

1. Conocer longitud de la lista L .
2. Si $L = 0$ visualizar «error lista vacía».
Si_no comprobar si el elemento j -ésimo está dentro del rango permitido de elementos $1 \leq j \leq L$; en este caso, asignar el valor del elemento $P(j)$ a una variable B ; si el elemento j -ésimo no está dentro del rango, visualizar un mensaje de error «elemento solicitado no existe en la lista».
3. Fin.

El pseudocódigo correspondiente sería:

```
procedimiento acceso(E lista: P; S elementolista: B;
                      E entero: L, J)
inicio
  si L = 0 entonces
    escribir('Lista vacia')
  si_no
    si (j >= 1) y (j <= L) entonces
      B ← P[j]
    si_no
      escribir('ERROR: elemento no existente')
    fin_si
  fin_si
fin
```

Ejemplo 12.2

Borrar un elemento j de la lista P .

Variables

L	longitud de la lista
J	posición del elemento a borrar
I	subíndice del array P
P	lista

Las operaciones necesarias son:

1. Comprobar si la lista es vacía.
2. Comprobar si el valor de J está en el rango del subíndice I de la lista $1 \leq J \leq L$.
3. En caso de J correcto, mover los elementos $j+1, j+2, \dots$, a las posiciones $j, j+1, \dots$, respectivamente, con lo que se habrá borrado el antiguo elemento j .
4. Decrementar en uno el valor de la variable L , ya que la lista contendrá ahora $L - 1$ elementos.

El algoritmo correspondiente será:

```

inicio
    si  $L = 0$  entonces
        escribir('lista vacia')
    si_no
        leer( $J$ )
        si ( $J \geq 1$ ) y ( $J \leq L$ ) entonces
            desde  $I \leftarrow J$  hasta  $L-1$  hacer
                 $P[I] \leftarrow P[I+1]$ 
            fin_desde
             $L \leftarrow L-1$ 
        si_no
            escribir('Elemento no existe')
        fin_si
    fin_si
fin

```

listas

Una *lista contigua* es aquella en que los elementos son adyacentes en la memoria o soporte direccional. Tiene unos límites izquierdo y derecho o inferior/superior que no pueden ser rebajados cuando se le añade un elemento.

La inserción o eliminación de un elemento, excepto en la cabecera o final de la lista, necesita una traslación de una parte de los elementos de la misma: la que precede o sigue a la posición del elemento modificado.

Las operaciones directas de añadir y eliminar se efectúan únicamente en los extremos de la lista. Esta limitación es una de las razones por las que esta estructura es poco utilizada.

Las *listas enlazadas* o de almacenamiento enlazado o encadenado son mucho más flexibles y potentes, y su uso es mucho más amplio que las listas contiguas.

12.3. LISTAS ENLAZADAS¹

Los inconvenientes de las listas contiguas se eliminan con las listas enlazadas. Se pueden almacenar los elementos de una lista lineal en posiciones de memoria que no sean contiguas o adyacentes.

Una *lista enlazada* o *encadenada* es un conjunto de elementos en los que cada elemento contiene la posición —o dirección— del siguiente elemento de la lista. Cada elemento de la lista enlazada debe

¹ Las listas enlazadas se conocen también en Latinoamérica con el término «ligadas» y «encadenadas». El término en inglés es *linked list*.

tener al menos dos campos: un campo que tiene el valor del elemento y un campo (*enlace, link*) que contiene la posición del siguiente elemento, es decir, su conexión, enlace o encadenamiento. Los elementos de una lista son enlazados por medio de los campos enlaces.

Las listas enlazadas tienen una terminología propia que se suele utilizar normalmente. Primero, los valores se almacenan en un *nodo* (Figura 12.1).

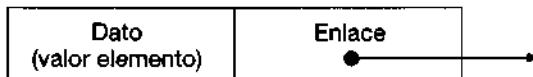
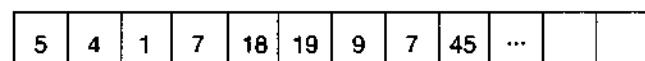
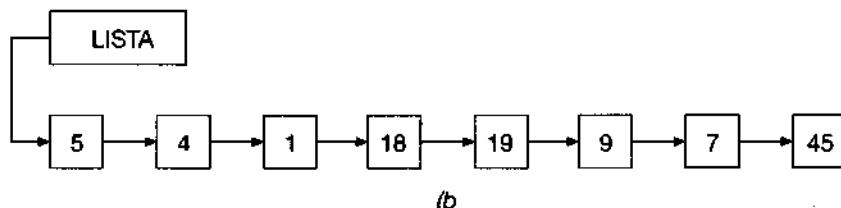


Figura 12.1. Nodo con dos campos.

Una lista enlazada se muestra en la Figura 12.2.



(a)



(b)

Figura 12.2. (a) array representado por una lista; (b) lista enlazada representada por una lista de enteros.

Los componentes de un nodo se llaman *campos*. Un nodo tiene al menos un campo *dato* o *valor* y un *enlace* (indicador o puntero) con el siguiente nodo. El campo enlace apunta (proporciona la dirección o referencia de) al siguiente nodo de la lista. El último nodo de la lista enlazada, por convenio, se suele representar por un enlace con la palabra reservada *nil* (*nulo*), una barra inclinada (/) y, en ocasiones, el símbolo eléctrico de tierra o masa (Figura 12.3).

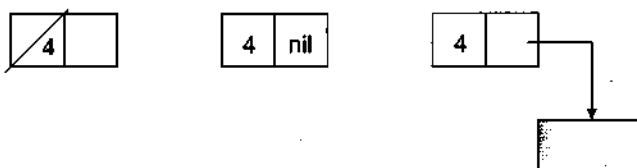


Figura 12.3. Representación del último nodo de una lista.

La implementación de una lista enlazada depende del lenguaje. **C, C++, Pascal, PL/I, Ada y Modula-2** utilizan como enlace una *variable puntero*, o *puntero (apuntador)* simplemente. Java no dispone de punteros, por consiguiente, resuelve el problema de forma diferente y almacena en el enlace la referencia al siguiente objeto nodo. Los lenguajes como FORTRAN y COBOL no disponen de este tipo de datos y se debe simular con una variable entera que actúa como indicador o cursor. En nues-

tro libro utilizaremos a partir de ahora el término *puntero (apuntador)* para describir el enlace entre dos elementos o nodos de una lista enlazada.

Un *puntero (apuntador)* es una variable cuyo valor es la dirección o posición de otra variable.

En las listas enlazadas no es necesario que los elementos de la lista sean almacenados en posiciones físicas adyacentes, ya que el *puntero* indica dónde se encuentra el siguiente elemento de la lista, tal como se indica en la Figura 12.4.

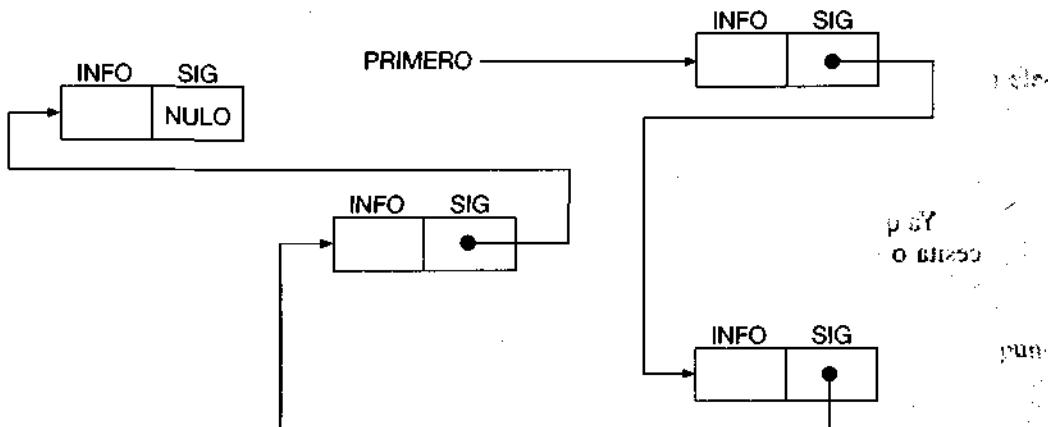


Figura 12.4. Elementos no adyacentes de una lista enlazada.

Por consiguiente, la inserción y borrado no exigen desplazamiento como en el caso de las listas contiguas.

Para eliminar el 45.^º elemento ('INÉS') de una lista lineal con 2.500 elementos [Figura 12.5 (a)] sólo es necesario cambiar el puntero en el elemento anterior, 44.^º, y que apunte ahora al elemento 46.^º [Figura 12.5 (b)]. Para insertar un nuevo elemento ('HIGINIO') después del 43.^º elemento, es necesario cambiar el puntero del elemento 43.^º y hacer que el nuevo elemento apunte al elemento 44.^º [Figura 12.5 (c)].

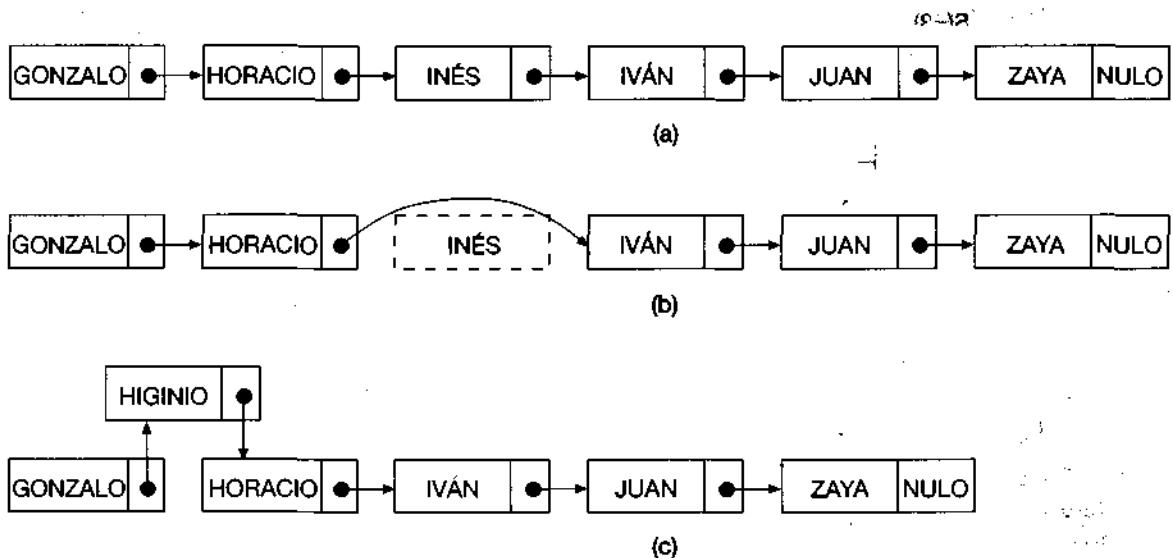


Figura 12.5. Inserción y borrado de elementos.

Una lista enlazada sin ningún elemento se llama *lista vacía*. Su puntero inicial o de cabecera tiene el valor nulo (*nil*).

Una lista enlazada se define por:

- El tipo de sus elementos: campo de información (datos) y campo enlace (*puntero*).
- Un puntero de cabecera que permite acceder al primer elemento de la lista.
- Un medio para detectar el último elemento de la lista: *puntero nulo* (*nil*).

Ejemplo 12.3

El director de un hotel desea registrar el nombre de cada cliente a medida de su llegada al hotel, junto con el número de habitación que ocupa —el antiguo libro de entradas—. También desea disponer en cualquier momento de una lista de sus clientes por orden alfabético.

Ya que no es posible registrar los clientes alfabéticamente y cronológicamente en la misma lista, se necesita o bien listas alfabéticas independientes o bien añadir punteros a la lista existente, con lo que sólo se utilizará una única lista. El método manual en el libro requería muchos cruces y reescrituras; sin embargo, una computadora mediante un algoritmo adecuado lo realizará fácilmente.

Por cada nodo de la lista el campo de información o datos tiene dos partes: nombre del cliente y número de habitación. Si x es un puntero a uno de estos nodos, $[x].nombre$ y $[x].habitación$ representarán las dos partes del campo información.

El listado alfabético se consigue siguiendo el orden de los punteros de la lista (campo *puntero*). Se utiliza una variable CABECERA (S) para apuntar al primer cliente.

CABECERA $\leftarrow 3$

Así, CABECERA (S) es 3, ya que el primer cliente, Antolín, ocupa el lugar 3. A su vez, el puntero asociado al nodo ocupado por Antolín contiene el valor 10, que es el segundo nombre de los clientes en orden alfabético y éste tiene como campo puntero el valor 7, y así sucesivamente. El campo puntero del último cliente, Tomás, contiene el puntero nulo indicado por un 0 o bien una Z.

$S(=3)$	Registro	Nombre	Habitación	Puntero
	1	Tomás	324	z (final)
	2	Cazorla	28	8
	3	Antolín	95	10
	4	Pérez	462	6
	5	López	260	12
	6	Sánchez	220	1
	7	Bautista	115	2
	8	García	105	9
	9	Jiménez	173	5
	10	Apolinar	341	7
	11	Martín	205	4
	12	Luzárraga	420	11
	:	:	:	:

Figura 12.6. Lista enlazada de clientes de un hotel.

12.4. PROCESAMIENTO DE LISTAS ENLAZADAS

Para procesar una lista enlazada se necesitan las siguientes informaciones:

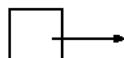
- Primer nodo (cabecera de la lista).
- El tipo de sus elementos.

Las operaciones que normalmente se ejecutan con listas incluyen:

1. Recuperar información de un nodo específico (acceso a un elemento).
2. Encontrar el nodo que contiene una información específica (localizar la posición de un elemento dado).
3. Insertar un nuevo nodo en un lugar específico de la lista.
4. Insertar un nuevo nodo en relación a una información particular.
5. Borrar (eliminar) un nodo existente que contiene información específica.

12.4.1. Implementación de listas enlazadas con punteros

Como ya hemos visto la representación gráfica de un puntero consiste en una flecha que sale del puntero y llega a la variable dinámica apuntada.



Para declarar una variable de tipo puntero:

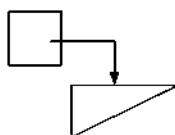
```
tipo
    puntero_a <tipo_dato>: punt
var
    punt : p, q
```

El <tipo_dato> podrá ser simple o estructurado.

Operaciones con punteros:

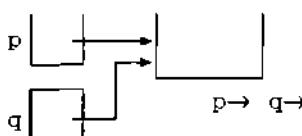
Inicialización

$p \leftarrow \text{nulo}$ A nulo para indicar que no apunta a ninguna variable.



Comparación

$p = q$ Con los operadores = o <>.



Asignación

$p \leftarrow q$ Implica hacer que el puntero p apunte a donde apuntaba q .

Creación de variables dinámicas

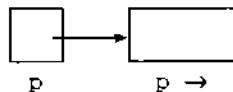
Reservar (p) Reservar espacio en memoria para la variable dinámica.

Eliminación de variables dinámicas

Liberar (p) Liberar el espacio en memoria ocupado por la variable dinámica.

Variables dinámicas

Variable simple o estructura de datos sin nombre y creada en tiempo de ejecución.



Para acceder a una variable dinámica apuntada, como no tiene nombre $p \rightarrow$

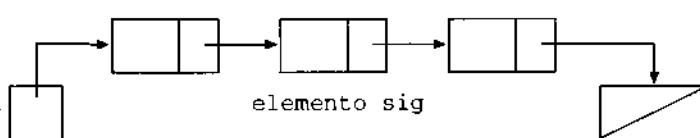
Las variables $p \rightarrow$ podrán intervenir en toda operación o expresión de las permitidas para una variable estática de su mismo tipo.

Nodo

Las estructuras dinámicas de datos están formadas por nodos.

Un nodo es una variable dinámica constituida por al menos dos campos:

- el campo dato o valor (elemento);
- el campo enlace, en este caso de tipo puntero (sig).



tipo

registro: nodo

```

//elemento es el campo que contiene la información
<tipo_elemento>: elemento
//punt apunta al siguiente elemento de la estructura
punt : sig
{según la estructura de que se trate podrá haber uno o varios
campos de tipo punt}
...
fin_registro
  
```

Creación de la lista

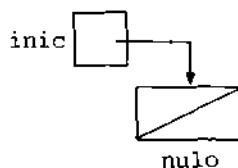
La creación de la lista conlleva la inicialización a nulo del puntero (`inic`), que apunta al primer elemento de la lista.

```

tipo
  puntero_a nodo: punt
  registro: tipo_elemento
  ...
  fin_registro
  registro: nodo
    tipo_elemento : elemento
    punt          : sig
  fin_registro
var   punt        : inic, posic, anterior
        tipo_elemento : elemento
        logico       : encontrado
inicio
  inicializar(inic)
  ...
fin

procedimiento inicializar(s punt: inic)
  inicio
    inic ← nulo
  fin_procedimiento

```



Inserción de un elemento

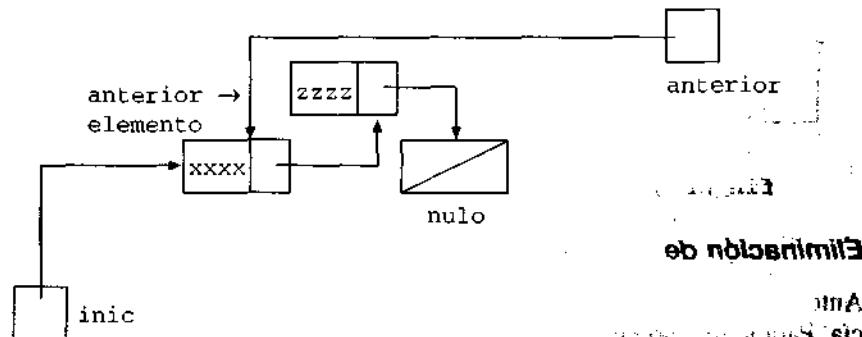
La inserción tiene dos casos particulares:

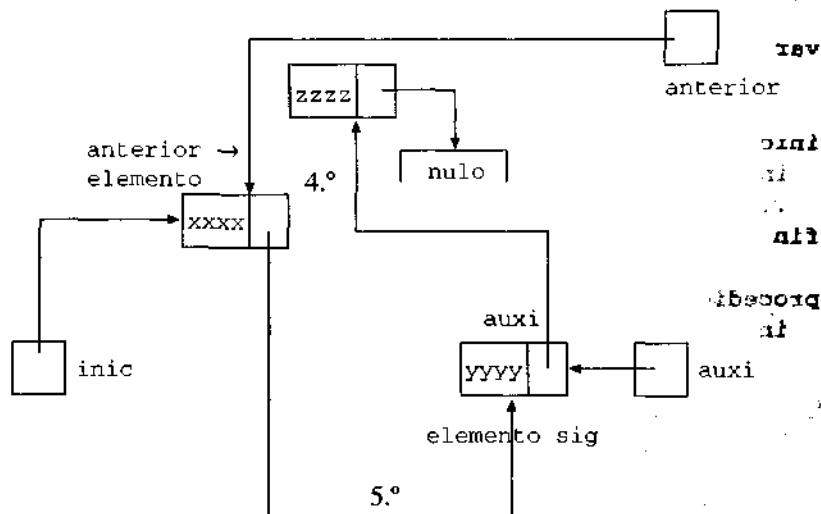
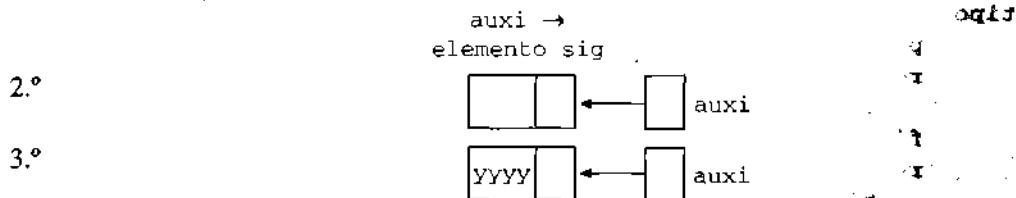
- Insertar el nuevo nodo en el frente, principio de la lista.
- Insertar el nuevo nodo en cualquier otro lugar de la lista.

El procedimiento insertar inserta un nuevo elemento a continuación de anterior, si anterior fuera nulo significa que ha de insertarse al comienzo de la lista.

insertar(inicio, anterior, elemento)

1.^o





- 1.^o Situación de partida.
- 2.^o reservar(`auxi`).
- 3.^o Introducir la nueva información en `auxi → elemento`.
- 4.^o Hacer que `auxi → sig` apunte a donde lo hacía `anterior → sig`.
- 5.^o Conseguir que `anterior → .sig` apunte a donde lo hace `auxi`.

```

procedimiento insertar(E/S punt: inic, anterior;
                           E tipo_elemento: elemento)
var punt: auxi
inicio
  reservar(auxi)
  auxi → .elemento ← elemento
  si anterior = nulo entonces
    auxi → .sig ← inic
    inic ← auxi
  si_no
    auxi → .sig ← anterior → .sig
    anterior → .sig ← auxi
  fin_si
  anterior ← auxi // Opcional
fin_procedimiento

```

Eliminación de un elemento de una lista enlazada

Antes de proceder a la eliminación de un elemento de la lista, deberemos comprobar que no está vacía. Para lo que podremos recurrir a la función vacía.

```

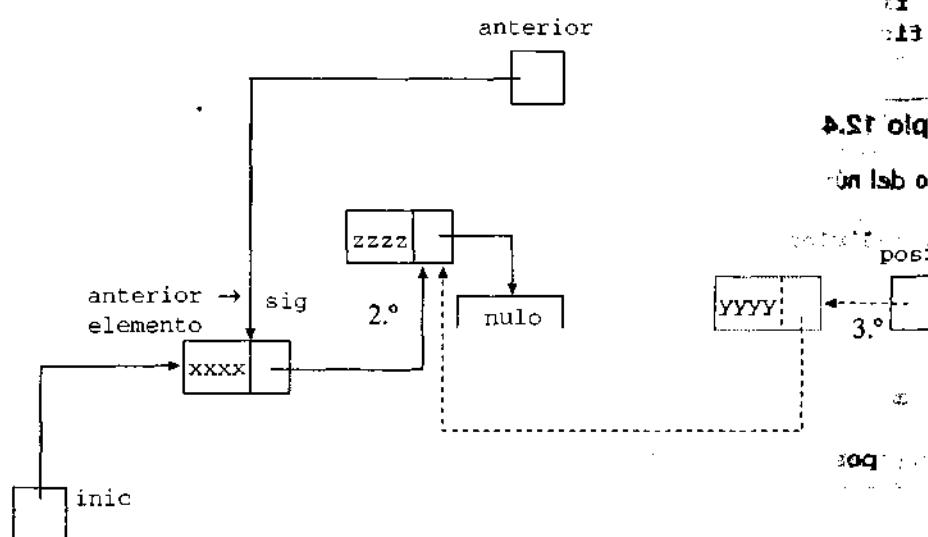
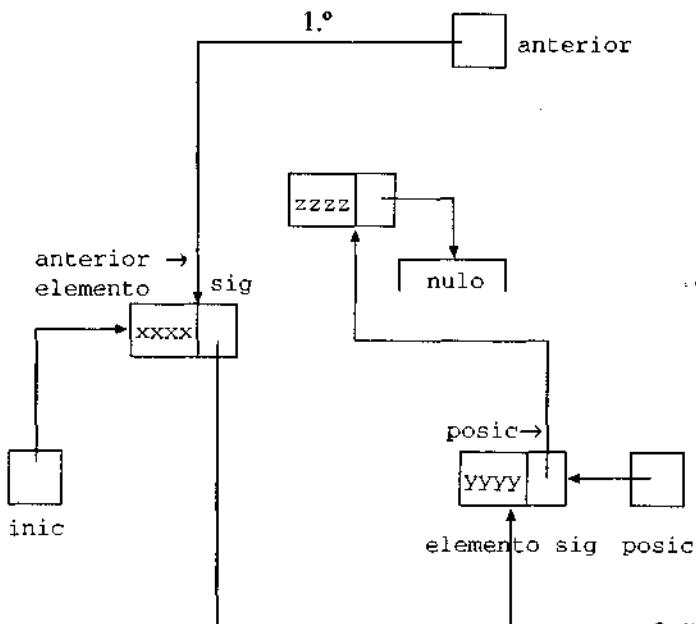
lógico función vacia(E punt: inic)
    inicio
        devolver(inic = nulo)
    fin_función

```

Al suprimir un elemento de una lista consideraremos dos casos particulares:

- El elemento a suprimir está al principio de la lista.
- El elemento se encuentra cualquier otro lugar de la lista.

Suprimir(inic, anterior, posic).



- 1.º Situación de partida
- 2.º anterior → .sig apunta a donde posic → .sig.
- 3.º liberar(posic).

```

procedimiento suprimir(E/S punt: inic, anterior, posic)
  inicio
    si anterior = nulo entonces
      inic ← posic→.sig
    si_no
      anterior→.sig ← posic→.sig
    fin_si
    liberar(posic)
    anterior ← nulo // Opcional
    posic ← inic // Opcional
  fin_procedimiento

```

Java y C# permiten la creación de listas enlazadas vinculando objetos nodo sin el empleo de punteros, en el enlace se almacena la referencia al siguiente nodo de la lista. En estos lenguajes, aunque la implementación de una lista enlazada resulta similar, hay que tener en cuenta que al crear un objeto nodo se reserva espacio en memoria para él y que este espacio se libera automáticamente, a través de un proceso denominado recolección automática de basura, cuando dicho objeto (nodo) deja de estar referenciado.

Recorrido de una lista enlazada

Para recorrer la lista utilizaremos una variable de tipo puntero auxiliar.

```

procedimiento recorrer(E punt:inic)
  var punt: posic
  inicio
    posic ← inic
    mientras posic <> nulo hacer
      proc_escribir(posic→.elemento)
      posic ← posic→.sig
    fin_mientras
  fin_procedimiento

```

Ejemplo 12.4

Cálculo del número de elementos de una lista enlazada.

```

procedimiento contar(E punt: primero; S entero: n)
  var punt: p
  inicio
    n ← 0 //contador de elementos
    p ← primero
    mientras p <> nulo hacer
      n ← n + 1
      posic ← posic → .sig
    fin_mientras
  fin_procedimiento

```

Acceso a un elemento de una lista enlazada

La búsqueda de una información en una lista simplemente enlazada sólo puede hacerse mediante un proceso secuencial o recorrido de la lista elemento a elemento, hasta encontrar la información buscada o detectar el final de la lista.

```

procedimiento consultar(E punt: inic; S punt: posic,anterior;
                           E tipo_elemento: elemento; S lógico: encontrado)
inicio
    anterior ← nulo
    posic ← inic
    mientras no igual(posic→.elemento,elemento) y (posic <> nulo) hacer
        igual es una función que compara los elementos que le pasamos como
        parámetros, recurrimos a ella porque, si se tratara de registros,
        compararíamos únicamente la información almacenada en un
        determinado campo }
        anterior ← posic
        posic ← posic→.sig
    fin_mientras
    si igual(posic→.elemento, elemento) entonces
        encontrado ← verdad
    si_no
        encontrado ← falso
    fin_si
fin_procedimiento

```

Ejemplo 12.5

Encontrar el nodo de una lista que contiene la información de valor t, suponiendo que la lista almacena datos de tipo entero.

```

procedimiento encontrar(E punt: primero E entero: t)
    var punt : p
        entero: n
    inicio
        n ← 0
        p ← primero
        mientras (p→.info <> t) y (p <> nulo) hacer
            n ← n + 1
            posic ← posic→.sig
    fin_mientras
    si p→.info = t entonces
        escribir('Se encuentra en el nodo ',n,'de la lista')
    si_no
        escribir('No encontrado')
    fin_si
fin_procedimiento

```

Considere que la información se encuentra almacenada en la lista de forma ordenada, orden creciente, y mejore la eficacia del algoritmo anterior.

```

procedimiento encontrar(E punt: primero E entero: t) se n u s o e c o c A
    var punt : p
        entero: n
    inicio
        n ← 0
        p ← primero
        mientras (p →.info < t) y (p <> nulo) hacer o c n e l m i b e c o r q
            n ← n + 1
            posic ← posic→.sig
        fin_mientras
        si p →.info = t entonces
            escribir('Se encuentra en el nodo ',n,' de la lista')
        si_no
            escribir('No encontrado')
        fin_si
    fin_procedimiento

```

12.4.2. Implementación de listas enlazadas con arrays

Las listas enlazadas deberán implementarse de forma dinámica, pero si el lenguaje no lo permite, lo realizaremos a través de arrays, con lo cual impondremos limitaciones en cuanto al número de elementos que podrá contener la lista y estableceremos una ocupación en memoria constante.

Los nodos podrán almacenarse en arrays paralelos o arrays de registros. **e c c o r q _ a i**

Cuando se empleen arrays de registros, el valor (dato o información) del nodo se almacenará en un campo y el enlace con el siguiente elemento se almacenará en otro.

Otra posible implementación, como ya se ha dicho antes, es con dos arrays: uno para los datos y otro para el enlace.

Un valor de puntero 0, o bien Z, indica el final de la lista.

ELEMENTO	SIG
xxxxxxxxxxxxxx	1 2
xxxxxxxxxxxxxx	2 4
	3
xxxxxxxxxxxxxx	4 6
	5
xxxxxxxxxxxxxx	6 0

ELEMENTO	SIG
xxxxxxxxxxxxxx	2
xxxxxxxxxxxxxx	4
xxxxxxxxxxxxxx	6
xxxxxxxxxxxxxx	0

Para definir la lista se debe especificar la variable que apunta al primer nodo (cabecera), que en nuestro caso denominaremos inic.

inic ← 1

Para insertar un nuevo elemento, que siga a m[1] y sea seguido por m[2], lo único que se hará es modificar los punteros.

M	
1	xxxxxxxxxxxxxx
2	xxxxxxxxxxxxxx
3	xxxxxxxxxxxxxx
4	xxxxxxxxxxxxxx
5	
6	xxxxxxxxxxxxxx

6
6
6

Como el nuevo elemento se coloca en la primera posición libre deberemos tener un puntero vacío que apunte a dicha primera posición libre.

Es decir, utilizaremos el array para almacenar dos listas, la lista de elementos y la lista de vacíos.

Es, pues, necesario, al comenzar a trabajar, crear la lista de vacíos de la forma que a continuación se expone:

- Vacío apunta al primer registro libre.
- En el campo `sig` de cada registro se almacena información sobre el siguiente registro disponible.
- Cuando lleguemos al último registro libre, su campo `sig` recibirá el valor 0, para indicar que ya no quedan más registros disponibles.

vacio ← 1
inic ← 0

ELEMENTO	SIG
1	2
2	3
3	4
4	5
5	6
6	0

Insertar el primer elemento

vacio ← 2
inic ← 1

1	xxxxxxxxxxxxxx	0
2		3
3		4
4		5
5		6
6		0

Al implementar una lista a través de arrays necesitaremos los procedimientos:

inicializar(...) iniciar(...) consultar(...) insertar(...) suprimir(...)
reservar(...) liberar(...)

y las funciones

vacia(...) llena(...)

El procedimiento reservar (...) nos proporcionará la primera posición vacía para almacenar un nuevo elemento y la eliminará de la lista de vacíos, pasando el puntero de vacíos (vacio) a la posición siguiente, vacio toma el valor del siguiente vacío de la lista.

Liberar (...) inserta un nuevo elemento en la lista de vacíos. Se podrían adoptar otras soluciones, pero nuestro procedimiento liberar insertará el nuevo elemento en la lista de vacíos por delante, sobrescribiendo el campo m[posic].sig para que apunte al que antes era el primer vacío. El puntero de inicio de los vacíos (vacio) lo cambiará al nuevo elemento.

Creación de la lista

Consideraremos el array como si fuera la memoria del ordenador y guardaremos en él dos listas: la lista de elementos y la de vacíos.

El primer elemento de la lista de elementos está apuntado por `inic` y, por `vacio`, el primero de la lista de vacíos:

```

const
    max = <expresión>
tipo
    registro: tipo_elemento
        ... : ...
        ... : ...
fin_registro
registro: tipo_nodo
    tipo_elemento : elemento
    entero         : sig
    { actúa como puntero, almacenando la posición donde se
      encuentra el siguiente elemento de una lista }
fin_registro
array[1..Max] de tipo_nodo: arr
var
    entero       : inic,
                  posic,
                  anterior,
                  vacio
    arr          : m
    //m representa la memoria de nuestro ordenador
    tipo_elemento : elemento
    logico       : encontrado
inicio
    iniciar(m, vacio)
    inicializar(inic)
...
fin

```

Al comenzar:

```

procedimiento inicializar(s entero: inic) //lista de elementos
    inicio
        inic ← 0
    fin_procedimiento

```

vacio $\leftarrow 1$ indica que el primer registro libre es m[1]

inic $\leftarrow 0$ inic señala que no hay elementos en la lista

	elemento	sig
1		2
2		3
3		4
4		5
5		6
6		0

```

procedimiento iniciar(s arr: m; s entero: vacio) //lista de vacíos
  var
    entero: i
  inicio
    vacio  $\leftarrow 1$ 
    desde i  $\leftarrow 1$  hasta Max-1 hacer
      m[i].sig  $\leftarrow i+1$ 
    fin_desde
    m[Max].sig  $\leftarrow 0$ 
    //Como ya no hay más posiciones libres a las que apuntar, recibe un 0
  fin_procedimiento

```

Al trabajar de esta manera conseguiremos que la inserción o borrado de un determinado elemento, *n*-ésimo, de la lista no requiera el desplazamiento de otros.

Inserción de un elemento

Al actualizar una lista se pueden presentar dos casos particulares:

- Desbordamiento (*overflow*).
- Subdesbordamiento o desbordamiento negativo (*underflow*).

El desbordamiento se produce cuando la lista está llena y la lista de espacio disponible está vacía.

El subdesbordamiento se produce cuando se tiene una lista vacía y se desea borrar un elemento de la misma.

Luego, para poder insertar un nuevo elemento en una lista enlazada, es necesario comprobar que se dispone de espacio libre para ello. Al insertar un nuevo elemento en la lista deberemos recurrir al procedimiento reservar (...) que nos proporcionará, a través de auxi, la primera posición vacía para almacenar en ella el nuevo elemento, eliminando dicha posición de la lista de vacíos.

Por ejemplo, al insertar el primer elemento:

auxi $\leftarrow 1$
vacio $\leftarrow 2$

	elemento	sig
1	xxxxxxxxxxxx	2 0
2		3
3		4
4		5
5		6
6		0

- vacío señala que la primera posición libre es la 1 auxi $\leftarrow 1$

- El campo sig del registro m[vacio] proporciona la siguiente posición vacía y reservar hará que vacío apunte a esta nueva posición
vacío $\leftarrow 2$

Al insertar un segundo elemento:

- como vacío tiene el valor 2
- vacío $\leftarrow m[2].sig$, es decir

auxi $\leftarrow 2$
vacío $\leftarrow 3$
ini = 0 \rightarrow oini

	elemento	sig
1	xxxxxxxxxxxxxx	2 0
2	xxxxxxxxxxxxxx	3 0
3		4
4		5
5		6
6		0

auxi $\leftarrow 2$
vacío $\leftarrow 3$

```
procedimiento reservar(S entero: auxi; E arr: m; E/S entero: vacio)
  inicio
    si vacio = 0 entonces
      // Memoria agotada
      auxi  $\leftarrow 0$ 
    si_no
      auxi  $\leftarrow$  vacio
      vacio  $\leftarrow m[vacio].sig$ 
    fin_si
  fin_procedimiento
```

El procedimiento insertar colocará un nuevo elemento a continuación de anterior, si anterior fuera 0 significa que ha de insertarse al comienzo de la lista.

```
procedimiento insertar(E/S entero: inic, anterior;
                      E tipo_elemento: elemento;
                      E/S arr: m ; E/S entero: vacio)
  var
    entero: auxi
  inicio
    reservar(auxi,m,vacio)
    m[auxi].elemento  $\leftarrow$  elemento
    si anterior = 0 entonces
      m[auxi].sig  $\leftarrow$  inic
      inic  $\leftarrow$  auxi
    si_no
      m[auxi].sig  $\leftarrow$  m[anterior].sig
      m[anterior].sig  $\leftarrow$  auxi
    fin_si
    anterior  $\leftarrow$  auxi // Opcional
    { Prepara anterior para que, si no especificamos otra cosa, la
      siguiente inserción se realice a continuación de la actual}
  fin_procedimiento
```

Consideremos la siguiente situación y analicemos el comportamiento que en ella tendrían los procedimientos reservar e insertar: *Se desea insertar un nuevo elemento en la lista a continuación del primero y la situación actual, tras sucesivas inserciones y eliminaciones, es como se muestra a continuación:*

```
vacio ← 3
inic ← 1
```

1	xxxxxxxxxxxxxx	2
2	xxxxxxxxxxxxxx	4
3		5
4	xxxxxxxxxxxxxx	6
5		0
6	xxxxxxxxxxxxxx	0

El nuevo elemento se colocará en el array en la primera posición libre y lo único que se hará es modificar los punteros.

```
reservar(...) proporciona la primera posición libre
```

```
auxi ← 3
vacio ← 5
```

1	xxxxxxxxxxxxxx	3
2	xxxxxxxxxxxxxx	4
3	nuevo_elemento	2
4	xxxxxxxxxxxxxx	6
5		0
6	xxxxxxxxxxxxxx	0

```
m[3].elemento ← nuevo_elemento
```

como queremos insertar el nuevo elemento a continuación del primero de la lista, su anterior será el apuntado por inic

```
anterior ← 1
m[3].sig ← 2
m[1].sig ← 3
```

Eliminación de un elemento

Para eliminar un elemento de la lista deberemos recurrir al procedimiento suprimir(...), que, a su vez, llamará al procedimiento liberar(...) para que inserte el elemento eliminado en la lista de vacíos.

Supongamos que se trata de eliminar el elemento marcado con ***** cuya posición es 3

```
posic ← 3
```

el elemento anterior al 3 ocupa en el array la posición 2

```
anterior ← 2
```

y el primer vacío está en 5. Siendo el aspecto actual de la lista el siguiente:

```
inic ← 1
anterior ← 2
posic ← 3
vacio ← 5
```

	elemento	sig
1	xxxxxxxxxxxxxx	2
2	xxxxxxxxxxxxxx	3
3	*****	4
4	xxxxxxxxxxxxxx	0
5		6
6		0

Al suprimir el elemento 3 la lista quedaría:

```
m[2].sig ← 4
```

mediante el procedimiento liberar(...) incluimos el nuevo vacío en la lista de vacíos

```
m[3].sig ← 5      vacio ← 3
```

como el que se suprime no es el primer elemento de la lista, el valor de inic no varía

```
inic ← 1
```

	elemento	sig
1	xxxxxxxxxxxxxx	2
2	xxxxxxxxxxxxxx	4
3	*****	5
4	xxxxxxxxxxxxxx	0
5		6
6		0

```
procedimiento liberar(E entero: posic; E/S arr: m; E/S entero: vacio)
  inicio
```

```
    m[posic].sig ← vacio
```

```
    vacio ← posic
```

```
  fin_procedimiento
```

```
procedimiento suprimir(E/S entero: inic, anterior, posic; E/S arr: m;
  E/S entero: vacio)
```

```
  inicio
```

```
    si anterior = 0 entonces
```

```
      inic ← m[posic].sig
```

```
    si_no
```

```
      m[anterior].sig ← m[posic].sig
```

```
  fin_si
```

```

liberar(posic, m, vacio)
anterior ← 0 // Opcional
posic ← inic // Opcional
{ Las dos últimas instrucciones preparan los punteros para que,
  si no se especifica otra cosa, la próxima eliminación se realice
  por el principio de la lista }
fin_procedimiento

```

Recorrido de una lista

El recorrido de la lista se realizará siguiendo los punteros a partir de su primer elemento, el señalado por inic.

El procedimiento recorrer (...) que se implementa a continuación, al recorrer la lista va mostrando por pantalla los diferentes elementos que la componen.

```

procedimiento recorrer( E entero: inic)
  var entero: posic
  inicio
    posic ← inic
    mientras posic <> 0 hacer
      { Recurrimos a un procedimiento, proc_escribir(...),
        para presentar por pantalla los campos del registro
        pasado como parámetro }
      proc_escribir(m[posic].elemento)
      posic ← m[posic].sig
    fin_mientras
  fin_procedimiento

```

Búsqueda de un determinado elemento en una lista

El procedimiento consultar informará sobre si un determinado elemento se encuentra o no en la lista, la posición que ocupa dicho elemento en el array y la que ocupa el elemento anterior. Si la información se encontrara colocada en la lista de forma ordenada y creciente por el campo de búsqueda el procedimiento de consulta podría ser el siguiente:

```

procedimiento consultar( E entero: inic; S entero: posic, anterior;
                           E tipo_elemento: elemento; S lógico: encontrado;
                           E arr: m)
  inicio
    anterior ← 0
    posic ← inic
    { Las funciones menor(...) e igual(...) comparan los registros por
      un determinado campo}
    mientras menor(m[posic].elemento, elemento) y (posic <> 0) hacer
      anterior ← posic
      posic ← m[posic].sig
    fin_mientras
    si igual(m[posic].elemento, elemento) entonces
      encontrado ← verdad
    si_no
      encontrado ← falso
    fin_si
  fin_procedimiento

```

Funciones

Cuando implementamos una lista enlazada utilizando arrays, necesitamos las siguientes funciones:

```

lógico función vacia(E entero: inic)
    inicio
        devolver(inic = 0)
    fin_función

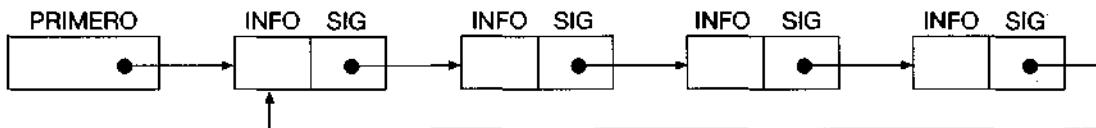
lógico función llena(E entero: vacio)
    inicio
        devolver(vacio = 0)
    fin_función

```

onq_nit
Recomiendo que
El record
que el inicio sea 0

12.5. LISTAS CIRCULARES

Las listas simplemente enlazadas no permiten a partir de un elemento acceder directamente a cualquiera de los elementos que le preceden. En lugar de almacenar un puntero NULO en el campo SIG del último elemento de la lista, se hace que el último elemento apunte al primero o principio de la lista. Este tipo de estructura se llama *lista enlazada circular* o simplemente *lista circular* (en algunos textos se les denomina listas en anillo).



Las listas circulares presentan las siguientes *ventajas* respecto de las listas enlazadas simples:

- Cada nodo de una lista circular es accesible desde cualquier otro nodo de ella. Es decir, dado un nodo se puede recorrer toda la lista completa. En una lista enlazada de forma simple sólo es posible recorrerla por completo si se parte de su primer nodo.
- Las operaciones de concatenación y división de listas son más eficaces con listas circulares.

Los *inconvenientes*, por el contrario, son:

- Se pueden producir lazos o bucles infinitos. Una forma de evitar estos bucles infinitos es disponer de un nodo especial que se encuentre permanentemente asociado a la existencia de la lista circular. Este nodo se denomina *cabecera* de la lista.

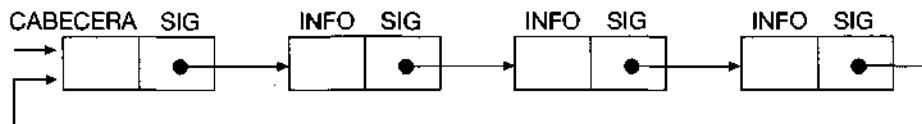


Figura 12.7. Nodo cabecera de la lista.

El nodo cabecera puede diferenciarse de los otros nodos en una de las dos formas siguientes:

- Puede tener un valor especial en su campo INFO que no es válido como datos de otros elementos.
- Puede tener un indicador o bandera (flag) que señale cuando es nodo cabecera.

El campo de la información del nodo cabecera no se utiliza, lo que se señala con el sombreado de dicho campo.

Una lista enlazada circularmente vacía se representa como se muestra en la Figura 12.8.

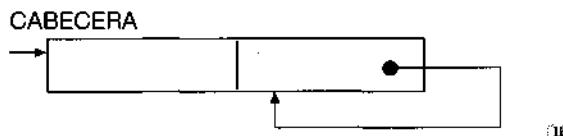


Figura 12.8. Lista circular vacía.

12.6. LISTAS DOBLEMENTE ENLAZADAS

En las listas lineales estudiadas anteriormente el recorrido de ellas sólo podía hacerse en un único sentido: *de izquierda a derecha* (principio a final). En numerosas ocasiones se necesita recorrer las listas en ambas direcciones.

Las listas que pueden recorrerse en ambas direcciones se denominan *listas doblemente enlazadas*. En estas listas cada nodo consta del campo INFO de datos y dos campos de enlace o punteros: ANTERIOR (ANT) y SIGUIENTE (SIG) que apuntan hacia adelante y hacia atrás (Fig. 12.9). Como cada elemento tiene dos punteros, una lista doblemente enlazada ocupa más espacio en memoria que una lista simplemente enlazada para una misma cantidad de información.

La lista necesita dos punteros CABECERA y FIN² que apuntan hacia el primero y último nodo.

La variable CABECERA y el puntero SIG permiten recorrer la lista en el sentido normal y la variable FIN y el puntero ANT permiten recorrerla en sentido inverso.

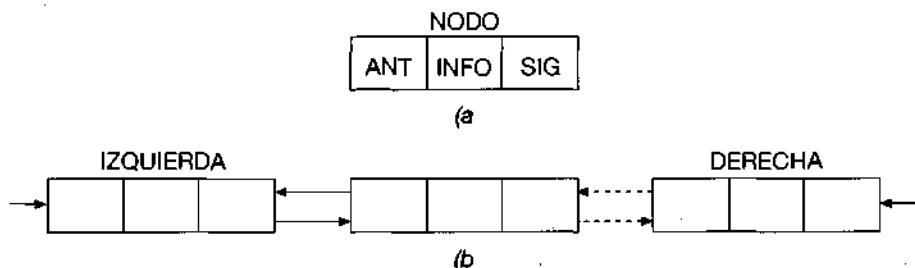


Figura 12.9. Lista doblemente enlazada.

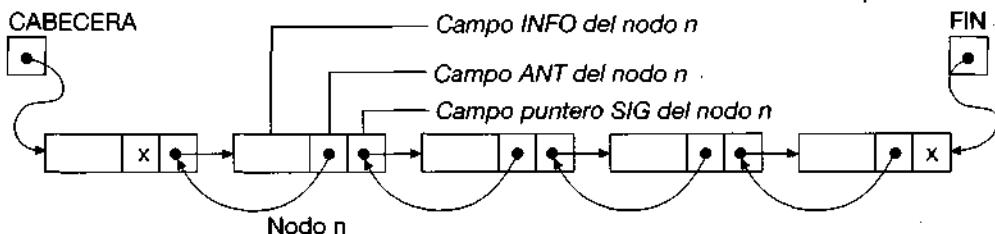


Figura 12.10. Lista doble.

Como se ve en la Figura 12.11, una propiedad fundamental de las listas doblemente enlazadas es que para cualquier puntero P de la lista:

² Se adoptan estos términos a efectos de normalización, pero el lector puede utilizar IZQUIERDA y DERECHA.

```
nodo [nodo[p]. sig]. ant = p
nodo [nodo[p]. ant]. sig = p
```

El cambio de E

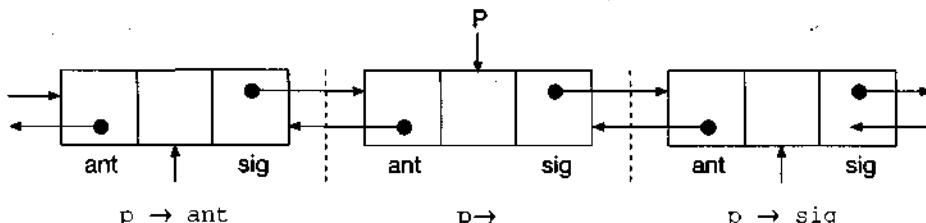


Figura 12.11.

12.6. LISTAS DOBLES

12.6.1. Inserción

La inserción de un nodo a la derecha de un nodo especificado, cuya dirección está dada por la variable M, puede presentar varios casos:

1. La lista está vacía; se indica mediante M = NULO y CABECERA y FIN son también NULO. Una inserción indica que CABECERA se debe fijar con la dirección del nuevo nodo y los campos ANT y SIG también se establecen en NULO.
2. Insertar dentro de la lista: existe un elemento anterior y otro posterior de X.
3. Insertar a la derecha del nodo de la extrema derecha de la lista. Se requiere que el apuntador FIN sea modificado.

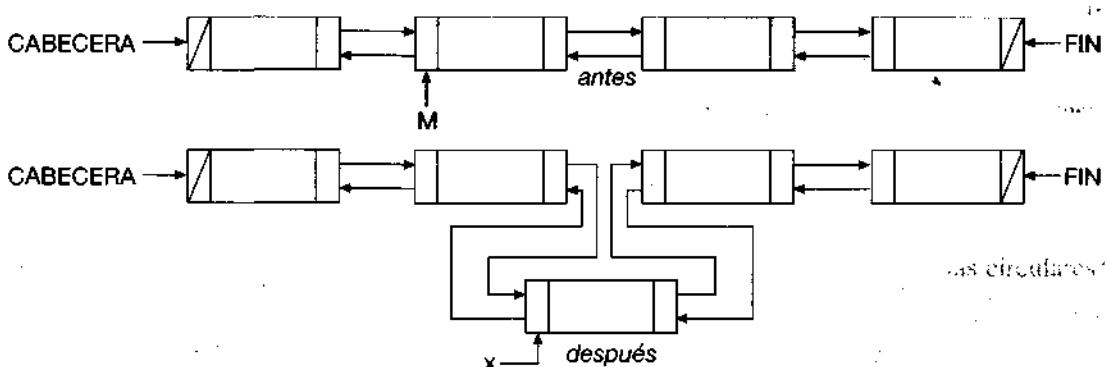


Figura 12.12. Inserción en una lista doblemente enlazada.

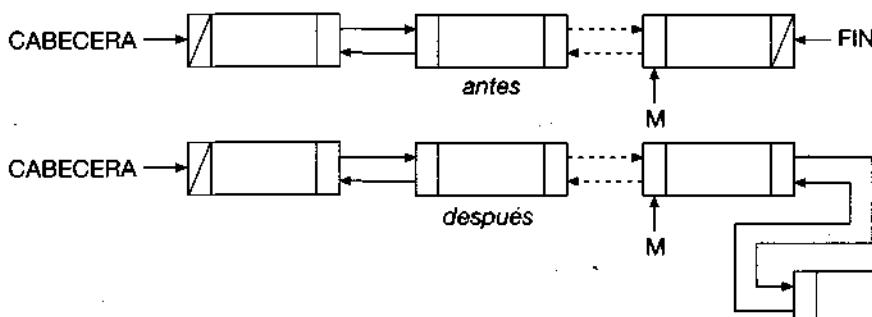


Figura 12.13. Inserción en el extremo derecho de una lista doblemente enlazada.

12.6.2. Eliminación

La operación de eliminación es directa.

Si la lista tiene un simple nodo, entonces los punteros de los extremos izquierdo y derecho asociados a la lista se deben fijar en NULO. Si el nodo del extremo derecho de la lista es el señalado para la eliminación, la variable FIN debe modificarse para señalar el predecesor del nodo que se va a borrar de la lista. Si el nodo del extremo izquierdo de la lista es el que se desea borrar, la variable CABECERA debe modificarse para señalar el elemento siguiente.

La eliminación se puede realizar dentro de la lista (Figura 12.14).

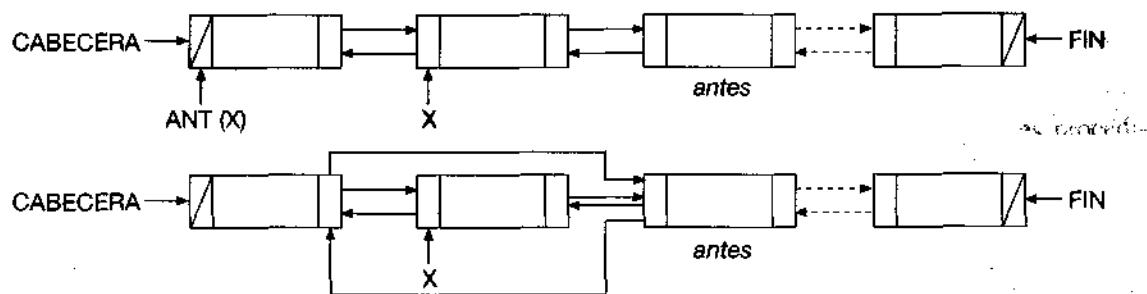


Figura 12.14. Eliminación de un nodo en una lista doblemente enlazada.

12.7. PILAS

Una *pila* (*stack*) es un tipo especial de lista lineal en la que la inserción y borrado de nuevos elementos se realiza sólo por un extremo que se denomina *cima o tope* (*top*).

La pila es una estructura con numerosas analogías en la vida real: una pila de platos, una pila de monedas, una pila de cajas de zapatos, una pila de camisas, una pila de bandejas, etc.

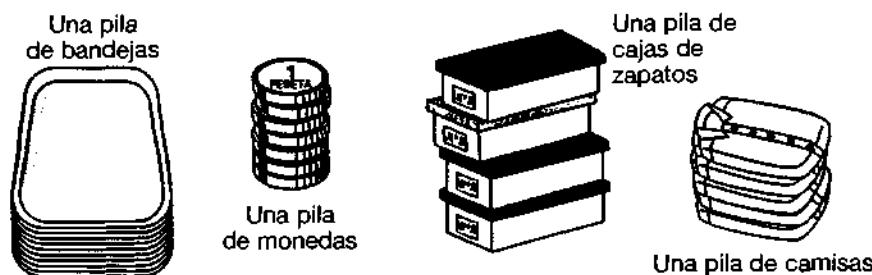


Figura 12.15. Ejemplos de tipos de pilas.

Dado que las operaciones de insertar y eliminar se realizan por un solo extremo (el superior), los elementos sólo pueden eliminarse en orden inverso al que se insertan en la pila. El último elemento que se pone en la pila es el primero que se puede sacar; por ello, a estas estructuras se les conoce por el nombre de LIFO (*last-in, first-out*, último en entrar, primero en salir).

Las operaciones más usuales asociadas a las pilas son:

- "push" *Meter, poner o apilar*: operación de insertar un elemento en la pila.
- "pop" *Sacar, quitar o desapilar*: operación de eliminar un elemento de la pila.

- Las pilas se pueden representar en cualquiera de las tres formas de la Figura 12.16.

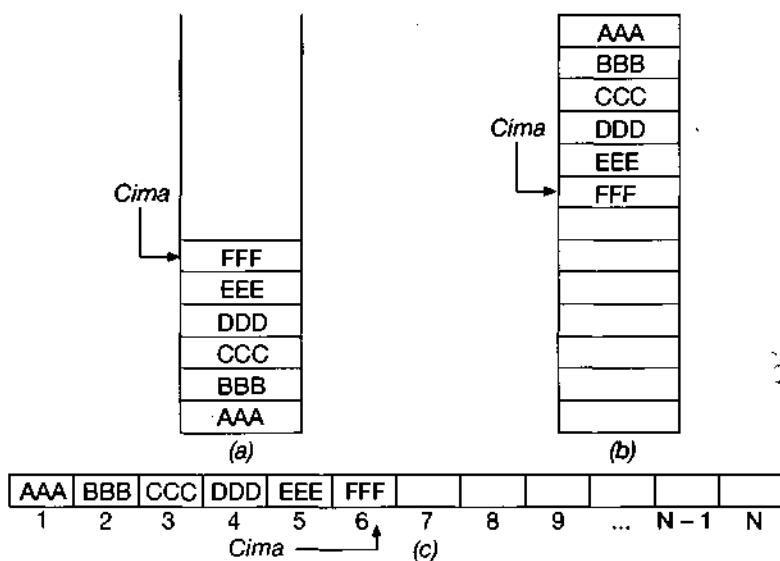
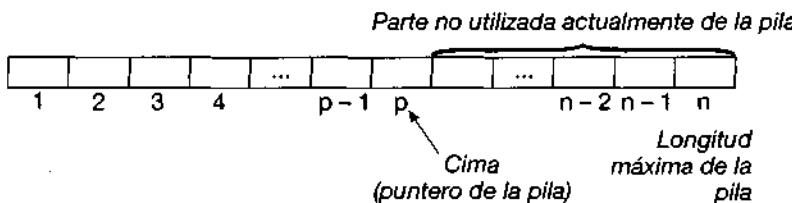


Figura 12.16. Representación de las pilas.

Para representar una pila St, se debe definir un vector con un determinado tamaño (longitud máxima):

```
var array [1..n] de <tipo_dato> : St
```

Se considerará un elemento entero P como el puntero de la pila (*stack pointer*). P es el subíndice del array correspondiente al elemento cima de la pila (esto es, el que ocupa la última posición). Si la pila está vacía, P = 0.



En principio, la pila está vacía y el puntero de la pila o CIMA está a cero. Al meter un elemento en la pila, se incrementa el puntero en una unidad. Al sacar un elemento de la pila se decrementa en una unidad el puntero.

Al manipular una pila se deben realizar algunas comprobaciones. En una pila vacía no se pueden sacar datos ($P = 0$). Si la pila se implementa con un array de tamaño fijo, se puede llenar cuando $P = n$ (n, longitud total de la pila) y el intento de introducir más elementos en la pila producirá un *desbordamiento de la pila*.

Idealmente una pila puede contener un número ilimitado de elementos y no producir nunca desbordamiento. En la práctica, sin embargo, el espacio de almacenamiento disponible es finito. La codificación de una pila requiere un cierto equilibrio, ya que si la longitud máxima de la pila es demasiado grande se gasta mucha memoria, mientras que un valor pequeño de la longitud máxima producirá desbordamientos frecuentes.

Para trabajar fácilmente con pilas es conveniente diseñar subprogramas de *poner* (*push*) y *quitar* (*pop*) elementos. También es necesario con frecuencia comprobar si la pila está vacía; esto puede con-

seguirse con una variable o función booleana VACIA, de modo que cuando su valor será *verdadero* la pila está vacía y *falso* en caso contrario.

P = CIMA	<i>Puntero de la pila.</i>
VACIA	<i>Función booleana «pila vacía».</i>
PUSH	<i>Subprograma para añadir, poner o insertar elementos.</i>
POP	<i>Subprograma para eliminar o quitar elementos.</i>
LONGMAX	<i>Longitud máxima de la pila.</i>
S(i)	<i>Elemento i-ésimo de la pila S.</i>
X	<i>Elemento a añadir/quitar de la pila.</i>

Implementación con punteros

Si el lenguaje tiene punteros, deberemos implementar las pilas con punteros.

Para la manipulación de una pila mediante punteros deberemos diseñar los siguientes procedimientos y/o funciones: inicializar o crear, apilar o meter, desapilar o sacar, consultarCima y Vacia.

```

algoritmo pilas_con_punteros
    tipo
        puntero_a nodo: punt
        registro : tipo_elemento
        .... : ...
        / .... : ...
    fin_registro
    registro : nodo
        tipo_elemento : elemento
        punt           : cima
    fin_registro
var
    punt      : cima
    elemento : tipo_elemento
    inicio
        inicializar(cima)
    ...
fin

procedimiento inicializar(S punt: cima)
    inicio
        cima ← nulo
    fin_procedimiento

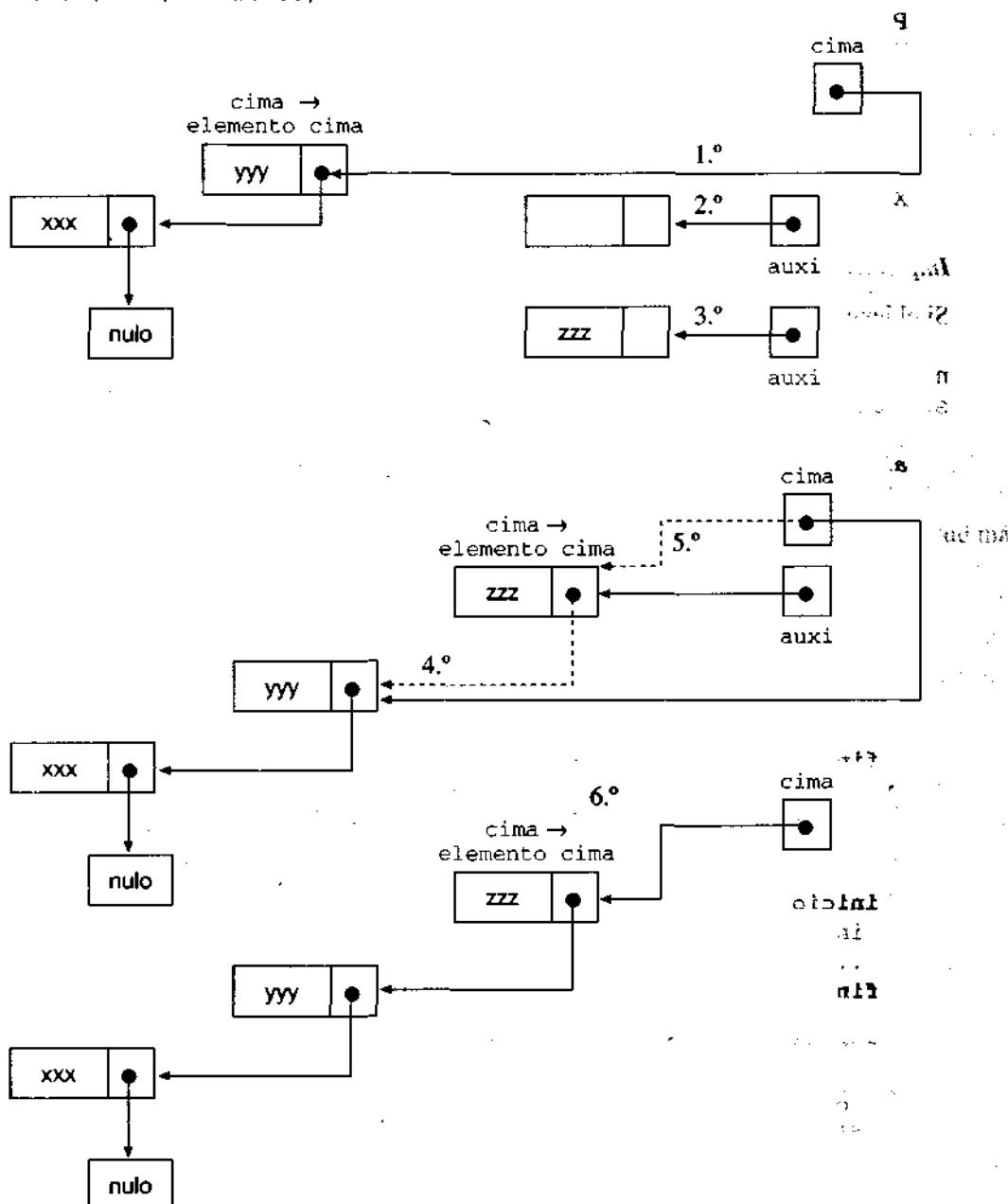
lógico función vacia(E punt: cima)
    inicio
        devolver (cima = nulo)
    fin_función

procedimiento consultarCima(E punt: cima;
                           S tipo_elemento: elemento)
    inicio
        elemento ← cima→.elemento
    fin_procedimiento

```

Los elementos se incorporan siempre por un extremo, cima.

Meter(cima, elemento)



1.^o *cima* apunta al último elemento de la pila.

2.^o reservar(*auxi*).

3.^o Introducimos la información en *auxi*→.elemento.

4.^o Hacemos que *auxi*→.cima apunte a donde *cima*.

5.^o Cambiamos *cima* para que apunte donde *auxi*.

6.^o La pila tiene un elemento más.

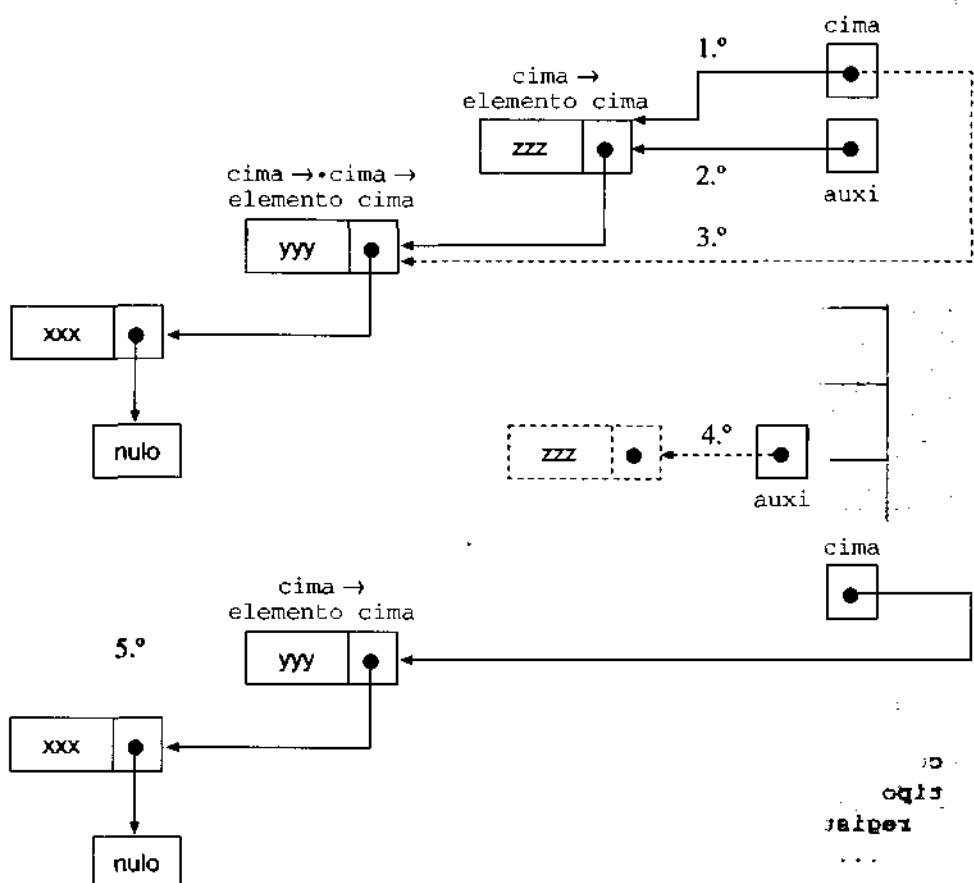
```

procedimiento meter(E/S punt: cima; E tipo_elemento: elemento)
var
    punt: auxi
inicio
    reservar(auxi)
    auxi→.elemento ← elemento
    auxi→.cima ← cima
    cima ← auxi
fin_procedimiento

```

Los elementos se recuperan en orden inverso a como fueron introducidos

Sacar(cima, elemento)



- 1.º cima apunta al último elemento de la pila
- 2.º Hacemos que auxi apunte a donde apuntaba cima
- 3.º Y que cima pase a apuntar a donde cima→.cima
- 4.º liberar(auxi)
- 5.º La pila tiene un elemento menos

```

procedimiento sacar(E/S punt:cima; S tipo_elemento: elemento)
var
    punt: auxi

```

```

inicio
auxi ← cima
elemento ← cima → .elemento
cima ← cima → .cima
liberar(auxi)
{liberar es un procedimiento para la eliminación de
variables dinámicas}
fin_procedimiento

```

elabores
 av
 b
 oblat

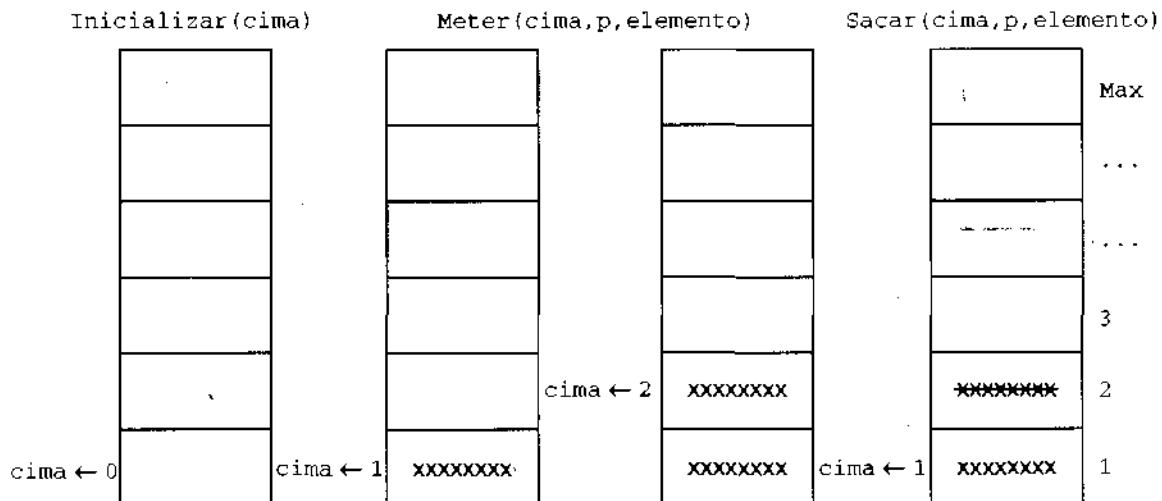
Implementación con arrays

Necesitaremos un array y una variable numérica cima que apunte al último elemento colocado en la pila.

La inserción o extracción de un elemento se realizará siempre por la parte superior.

Su implementación mediante arrays limita el máximo número de elementos que la pila puede contener y origina la necesidad de una función más.

Llena (...) de resultado lógico



```

const Max = <expresión>
tipo
  registro: tipo_elemento
  ...
  ...
fin_registro
  array[1..Max] de tipo_elemento: arr
var
  entero : cima
  arr : p
  tipo_elemento : elemento
inicio
  inicializar(cima)
  ...
fin

```

elabores
 av
 b
 oblat
 .1
 .2
 .3
 .4
 .5

elabores
 av

```

procedimiento inicializar(S entero: cima)
  inicio
    cima ← 0
  fin_procedimiento

lógico función vacía(E entero: cima)
  inicio
    si cima = 0 entonces
      devolver (verdad)
    si_no
      devolver (falso)
    fin_si
  fin_función

lógico función llena(E entero: cima)
  inicio
    si cima = Max entonces
      devolver (verdad)
    si_no
      devolver (falso)
    fin_si
  fin_función

procedimiento consultarCima(E entero: cima; E arr:p; S tipo_elemento: elemento)
  inicio
    elemento ← p[cima]
  fin_procedimiento

procedimiento meter(E/S entero: cima; E/S arr: p;
                     S tipo_elemento: elemento)
  inicio
    cima ← cima + 1
    p[cima] ← elemento
  fin_procedimiento

procedimiento sacar(E/S entero: cima; E arr: p;
                     S tipo_elemento: elemento)
  inicio
    elemento ← p[cima]
    cima ← cima - 1
  fin_procedimiento

```

12.7.1. Aplicaciones de las pilas

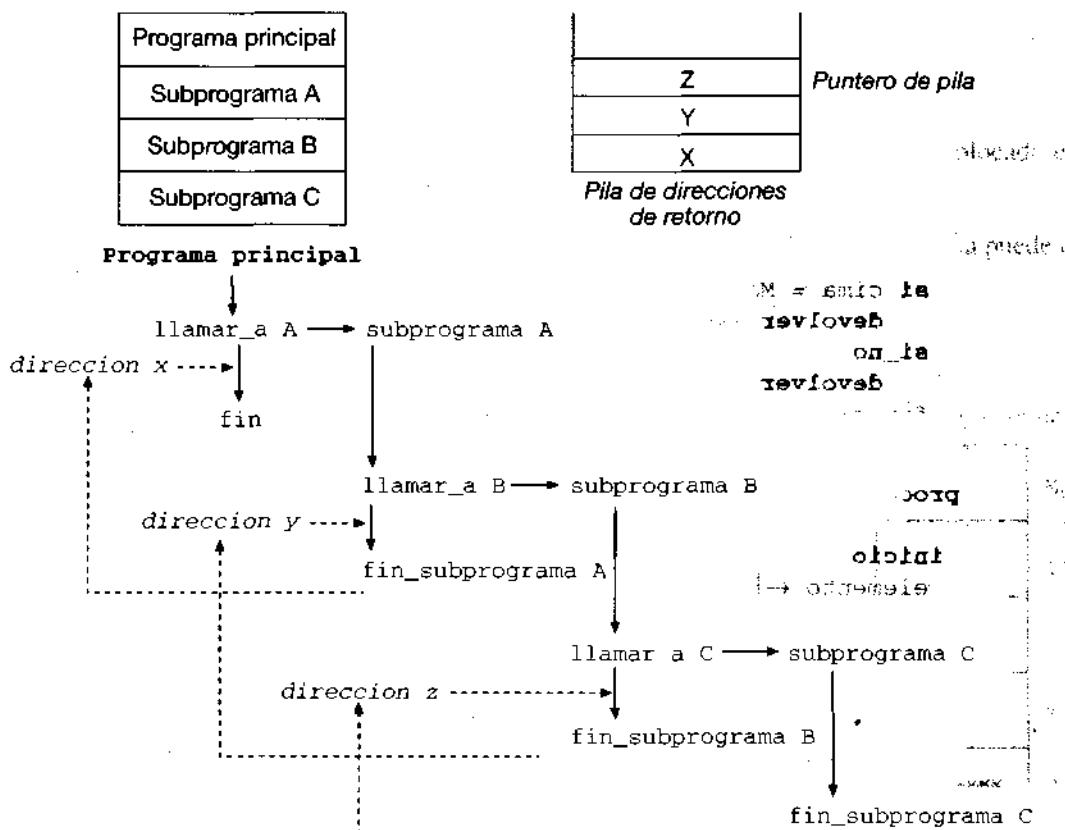
Las pilas son utilizadas ampliamente para solucionar una amplia variedad de problemas. Se utilizan en compiladores, sistemas operativos y en programas de aplicación. Veamos algunas de las aplicaciones más interesantes.

Llamadas a subprogramas

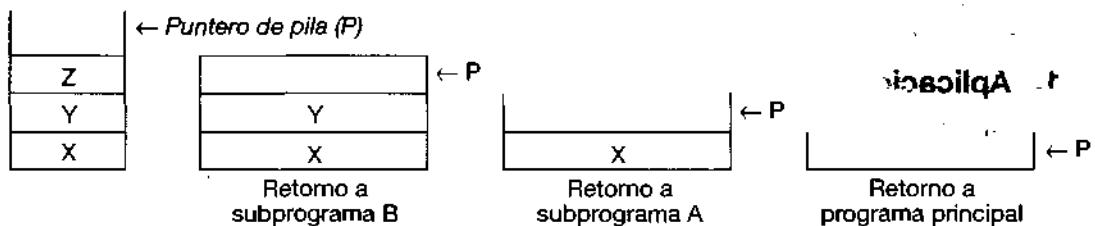
Cuando dentro de un programa se realizan llamadas a subprogramas, el programa principal debe recordar el lugar donde se hizo la llamada, de modo que pueda retornar allí cuando el subprograma se haya terminado de ejecutar.

Supongamos que tenemos tres subprogramas llamados A, B y C, y supongamos también que A invoca a B y B invoca a C. Entonces B no terminará su trabajo hasta que C haya terminado y devuelto su control a B. De modo similar, A es el primero que arranca su ejecución, pero es el último que la termina, tras la terminación y retorno de B.

Esta operación se consigue disponiendo las direcciones de retorno en una pila.



Cuando un subprograma termina, debe retornar a la dirección siguiente a la instrucción que le llamó (**llamar_a**). Cada vez que se invoca un subprograma, la dirección siguiente (x, y o z) se introduce en la pila. El vaciado de la pila se realizará por los sucesivos retornos, decrementándose el puntero de pila quedando libre siempre apuntando a la siguiente dirección de retorno.



Ejemplo 12.6

Se desea leer un texto y separar los caracteres letras, dígitos y restantes caracteres para ser utilizados posteriormente.

Utilizaremos tres pilas (LETRAS, DIGITOS, OTROSCAR) para contener los diferentes tipos de caracteres. El proceso consiste en leer carácter a carácter, comprobar el tipo de carácter y según el resultado introducirlo en su pila respectiva.

```

algoritmo lecturacaracter
    const Max = <valor>
    tipo
        array [1..Max] de carácter:pila
    var
        entero      : cimal, cima2, cima3
        pila        : pilaletras, piladigitos, pilaotroscaracteres
        carácter   : elemento

inicio
    crear (cimal)
    crear (cima2)
    crear (cima3)
    elemento ← leercar
    mientras (codigo(elemento)<> 26) y no llena (cimal) y no
        llena(cima2)y no llena (cima3) hacer
        {saldremos del bucle en cuanto se llene alguna de las pilas o
        pulsemos ^Z}
        si (elemento >= 'A') y (elemento <= 'Z') o (elemento >= 'a') y
            (elemento >= 'z') entonces
            meter (cimal, pilaletras,elemento)
        si_no
            si (elemento>= '0') y (elemento<='9') entonces
            meter (cima2, piladigitos, elemento)
        si_no
            meter (cima3, pilaotroscaracteres, elemento)
        fin_si
    fin_si
    elemento ← leercar
fin_mientras
fin

procedimiento crear (S entero: cima)
    inicio
        cima ← 0
    fin_procedimiento

lógico función llena (E entero: cima)
    inicio
        devolver (cima = Max)
    fin_función

procedimiento meter(E/S entero: cima; E/S tipo_elemento: elemento)
    inicio
        cima ← cima+1
        p [cima] ← elemento
    fin_procedimiento

```

12.8. COLAS

Las colas son otro tipo de estructura lineal de datos similar a las pilas, diferenciándose de ellas en el modo de insertar/eliminar elementos.

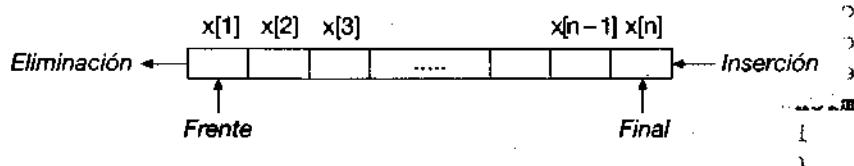
Una *cola* (*queue*) es una estructura lineal de datos

```
var array [1..n] de <tipo_dato> : C
```

long

obj

en la que las *eliminaciones* se realizan al principio de la lista, *frente* (*front*), y las *inserciones* se realizan en el otro extremo, *final* (*rear*). En las colas el elemento que entró el primero sale también el primero; por ello se conoce como listas **FIFO** (*first-in, first-out*, «primero en entrar, primero en salir»). Así, pues, la diferencia con las pilas reside en el modo de entrada/salida de datos; en las colas las inserciones se realizan al final de la lista, no al principio. Por ello las colas se usan para almacenar datos que necesitan ser procesados según el orden de llegada.



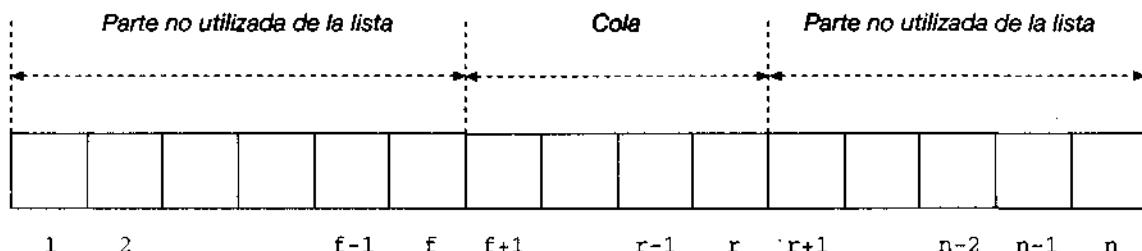
En la vida real se tienen ejemplos numerosos de colas: la cola de un autobús, la cola de un cine, una caravana de coches en una calle, etc. En todas ellas el primer elemento (pasajero, coche, etc.) que llega es el primero que sale.

En informática existen también numerosas aplicaciones de las colas. Por ejemplo, en un sistema de tiempo compartido suele haber un procesador central y una serie de periféricos compartidos: discos, impresoras, etc. Los recursos se comparten por los diferentes usuarios y se utiliza una cola para almacenar los programas o peticiones de los diferentes usuarios que esperan su turno de ejecución. El procesador central atiende —normalmente— por riguroso orden de llamada del usuario; por tanto, todas las llamadas se almacenan en una cola. Existe otra aplicación muy utilizada que se denomina *cola de prioridades*; en ella el procesador central no atiende por riguroso orden de llamada, aquí el procesador atiende por prioridades asignadas por el sistema o bien por el usuario, y sólo dentro de las peticiones de igual prioridad se producirá una cola.

12.8.1. Representación de las colas

Las colas se pueden representar por listas enlazadas o por arrays.

Se necesitan dos punteros: *frente* (*f*) y *final* (*r*), y la lista o array de *n* elementos (LONGMAX).



si la cola está vacía
eliminar elementos
añadir elementos

frente = nulo
frente ← *frente* + 1
final ← *final* + 1

o bien
o bien
o bien

f ← 0
f ← *f* - 1
r ← *r* + 1

q

La Figura 12.17 muestra la representación de una cola mediante un array o mediante una lista enlazada.

Las operaciones que se pueden realizar con una cola son:

- Acceder al primer elemento de la cola.
- Añadir un elemento al final de cola.
- Eliminar el primer elemento de la cola.
- Vaciar la cola.
- Verificar el estado de la cola: vacía:llena.

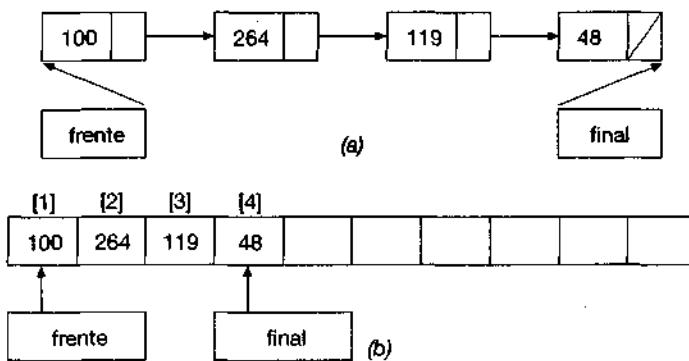


Figura 12.17. Representación de una cola: (a) mediante un array, (b) mediante una lista enlazada.

Implementación como estructuras dinámicas

Aunque, como posteriormente veremos, las colas se pueden simular mediante un array y dos variables numéricicas (frente, final), deberemos, si el lenguaje lo permite, implementarlas mediante punteros.

En una cola las eliminaciones se realizarán por el extremo denominado frente y las inserciones por el final.

Para la manipulación de una cola necesitaremos los subprogramas: inicializar o crear, consultarPrimer, poner o meter, quitar o sacar y vacia o colaVacia y los siguientes tipos de datos:

```

tipo
puntero_a_nodo : punt
registro        : tipo_elemento
... : ...
... : ...
fin_registro
registro        : nodo
    tipo_elemento : elemento
    punt          : sig
fin_registro
var
punt           : frente,final
tipo_elemento : elemento

```

Cuando no hay elementos en la cola

`frente ← nulo final ← nulo`

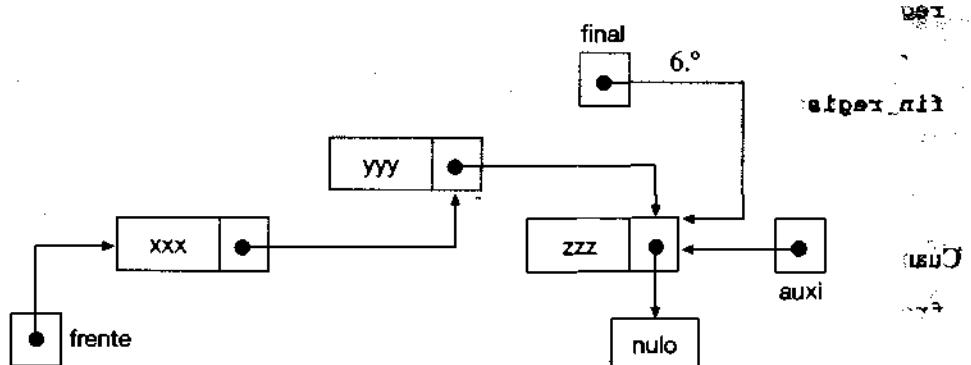
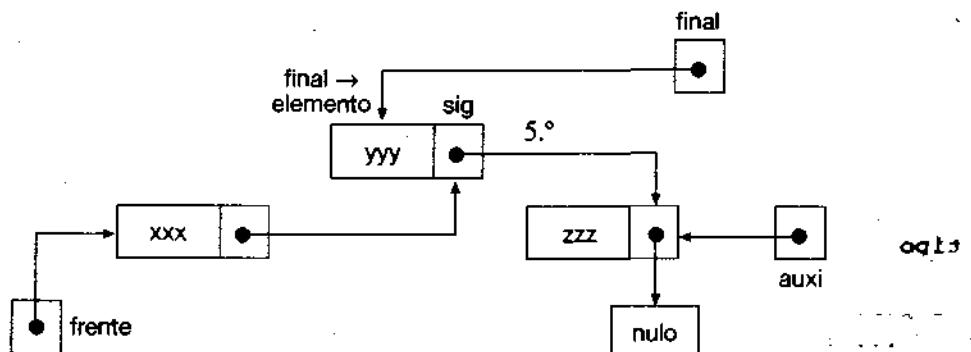
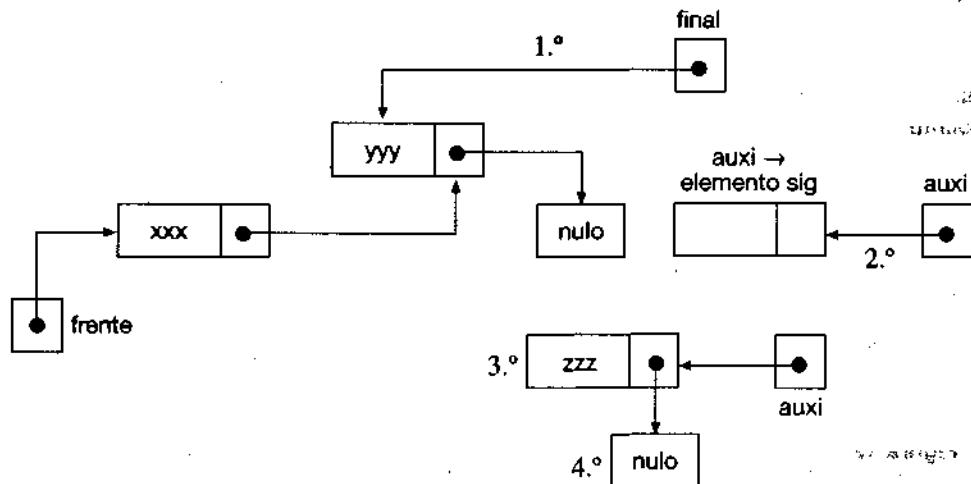
de lo que deducimos

```

procedimiento inicializar(s punt: frente, final)
  inicio
    frente ← nulo
    final ← nulo
  fin_procedimiento

```

Meter(final, frente, elemento)



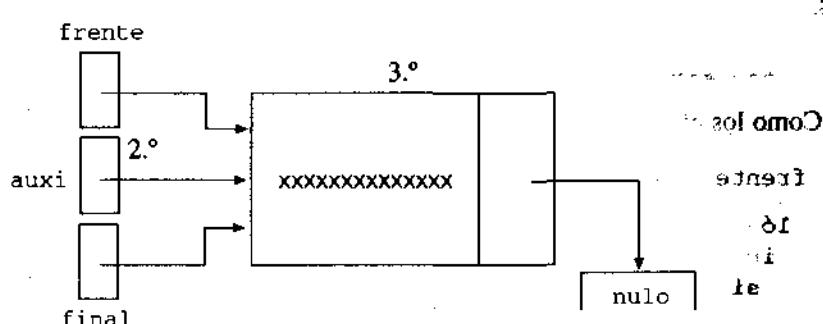
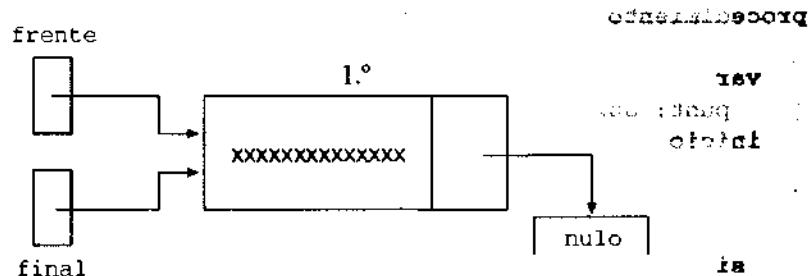
- 1.^º Situación de partida
- 2.^º reservar (auxi)
- 3.^º Introducir la nueva información en auxi →.elemento
- 4.^º Hacer que auxi →.sig apunte a nulo
- 5.^º Conseguir que final →.sig apunte a donde lo hace auxi
- 6.^º Por último, final debe apuntar también a donde auxi

```
procedimiento meter(E/S punt: final; S punt: frente;
E tipo_elemento: elemento)
```

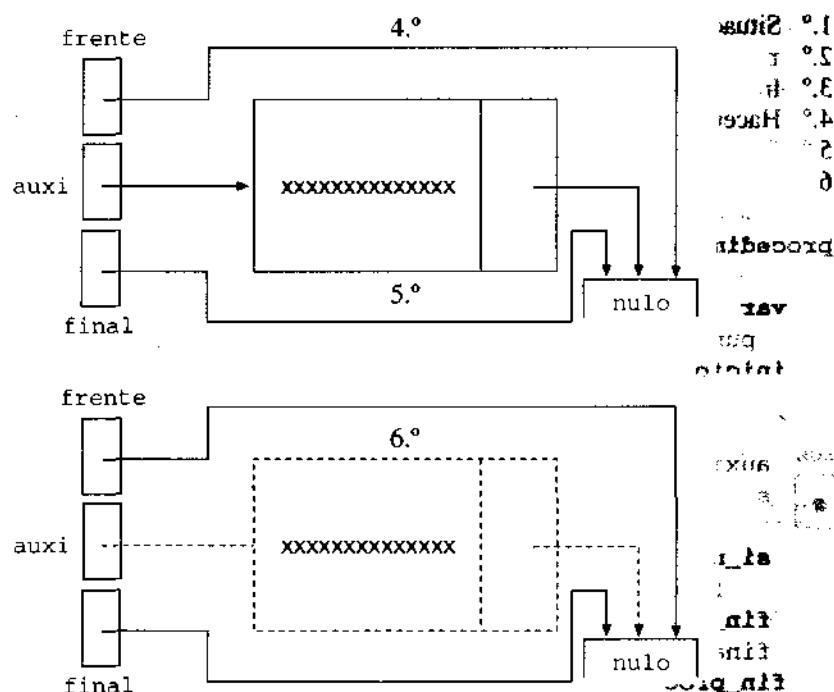
```
var
    punt: auxi
inicio
    reservar(auxi)
    auxi→.elemento ← elemento
    auxi→.sig ← nulo
    si final = nulo entonces
        frente ← auxi
    si_no
        final→.sig ← auxi
    fin_si
    final ← auxi
fin_procedimiento
```

```
Sacar(frente,final,elemento)
```

Imaginemos que la cola tiene 1 único elemento. Los elementos se extraen siempre por el frente.



- 1.^º Estado inicial.
- 2.^º Hacemos que auxi apunte donde lo hace frente.
- 3.^º Extraemos la información de auxi →.elemento.



- 4.º Hacemos que **frente** apunte a donde lo hace **auxi** → .sig.
 5.º Como **frente** toma el valor **nulo** a **final** le damos **nulo**.
 6.º Liberar(**auxi**). sp contento y simb

```
procedimiento sacar(E/S punt: frente; S punt: final;  

S tipo_elemento: elemento)  

var  

  punt: auxi  

inicio  

  auxi ← frente  

  elemento ← auxi→.elemento  

  frente ← frente→.sig  

  si frente = nulo entonces  

    final ← nulo  

  fin_si  

  liberar(auxi)  

fin_procedimiento
```

Como los elementos se extraen siempre por el frente, la cola estará vacía cuando

```
frente = nulo  

lógico función vacia(E punt: frente)  

inicio  

  si frente = nulo entonces  

    devolver(verdad)  

  si_no  

    devolver(falso)  

  fin_si  

fin_función
```

```
procedimiento consultarPrimero(E punt: frente; S tipo_elemento:  
                                                  elemento)  
inicio  
    elemento ← frente→.elemento  
fin_procedimiento
```

Implementación utilizando estructuras de tipo array

Podemos representar las colas mediante arrays.



```
const  
    Max = <expresión> //longitud máxima  
tipo  
    registro: tipo_elemento  
    ... : ...  
    ... : ...  
fin_registro  
    array[1..Max] de tipo_elemento: arr  
var  
    entero : frente, final  
    arr : c                //la cola se define como un array  
    tipo_elemento : elemento
```

Cuando la cola esté vacía frente ← 0 final ← 0

```
procedimiento inicializar(S entero: frente, final)  
inicio  
    frente ← 0  
    final ← 0  
fin_procedimiento
```

El procedimiento para la inserción de un nuevo elemento deberá verificar, en primer lugar, que la cola no está totalmente llena y, por consiguiente, no se producirá error de desbordamiento.

La condición de desbordamiento se produce cuando final = Max

```
procedimiento meter(E/S entero: final; S entero: frente;  
                                                  E/S arr: c; E tipo_elemento: elemento)  
inicio  
    si final = 0 entonces  
        frente ← 1  
    fin_si  
    final ← final + 1  
    c[final] ← elemento  
fin_procedimiento
```

\$8.51

Para eliminar un elemento será preciso verificar, en primer lugar, que la cola no está vacía.

```

procedimiento sacar(E/S entero: frente,final; E arr: c; tbeord
                     S tipo_elemento: elemento)
    inicio
        elemento ← c[frente]
        frente ← frente + 1
        si frente = final + 1 entonces
            frente ← 0
            final ← 0
        fin_si
    fin_procedimiento

```

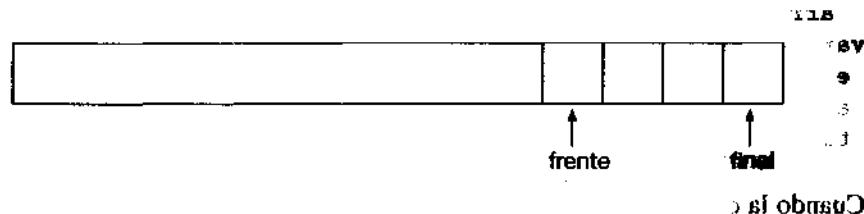
La cola estará vacía cuando frente = 0

```

lógico función vacia(E entero: frente)
    inicio
        devolver(frente = 0)
    fin_función

```

Esta implementación tiene el inconveniente de que puede ocurrir que la variable final llegue al valor máximo de la tabla, con lo cual no se puedan seguir añadiendo elementos a la cola, aun cuando queden posiciones libres a la izquierda de la posición frente por haber sido eliminados algunos de sus elementos.



Existen diversas soluciones a este problema:

1.º Retroceso.

Consiste en mantener fijo a 1 el valor de frente, realizando un desplazamiento de una posición para todas las componentes ocupadas cada vez que se efectúa una supresión.

2.º Reestructuración.

Cuando final llega al máximo de elementos se desplazan las componentes ocupadas hacia atrás las posiciones necesarias para que el principio coincida con el principio de la tabla.

3.º Mediante un array circular.

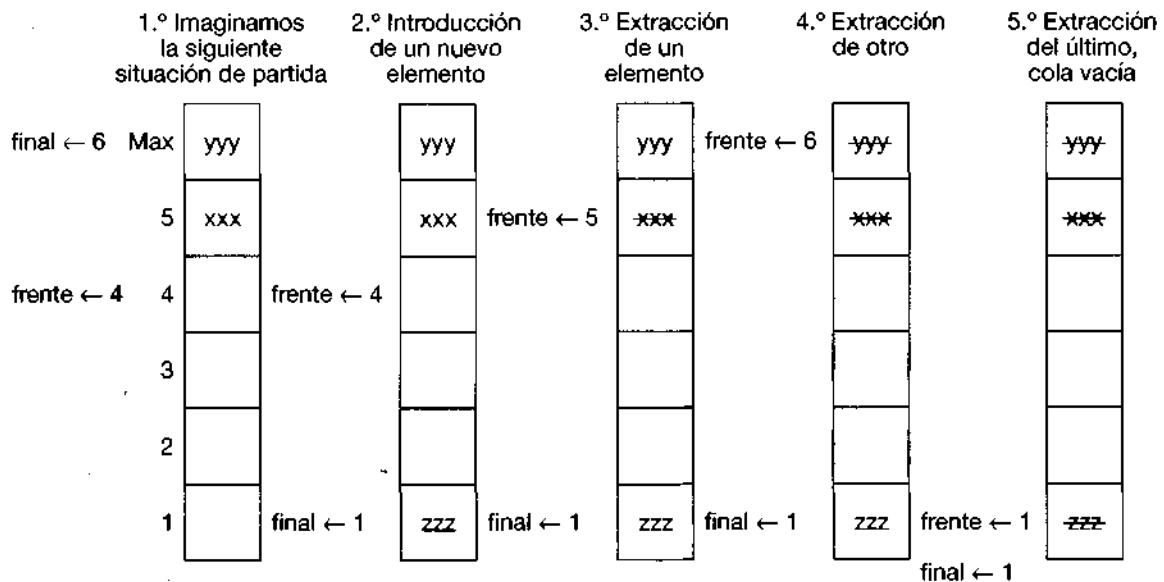
Un array circular es aquel en el que se considera que la componente primera sigue a la componente última.

Esta implementación obliga a dejar siempre una posición libre para separar el principio y el final del array.

Evidentemente, seguirá existiendo la limitación de que pueda llenarse completamente el array, Max-1 posiciones ocupadas.

12.8.2. Aprovechamiento de la memoria

El mejor método para evitar el desaprovechamiento de espacio es el diseño de la cola mediante un array circular.



Deberemos efectuar las siguientes declaraciones:

```
const Max = <expresión>
tipo
  registro : tipo_elemento
    ... : ...
    ... : ...
fin_registro
array[1..Max] de tipo_elemento : arr
var
  entero      : frente, final
  arr         : c
  tipo_elemento : elemento
```

En `c[frente]` estará siempre libre, sirviendo para separar el principio y el final del array.

```
procedimiento inicializar(S entero: frente, final)
  inicio
    frente  $\leftarrow 1$ 
    final  $\leftarrow 1$ 
  fin_procedimiento
```

Los elementos se añaden por el final.

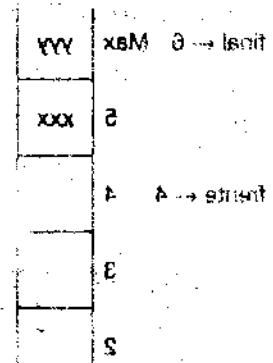
```
procedimiento meter(E/S entero: final; E/S arr: c; E
  tipo_elemento: elemento)
  inicio
    final  $\leftarrow$  final mod max + 1
    c[final]  $\leftarrow$  elemento
  fin_procedimiento
```

Los elementos se eliminan por el frente. El elemento a eliminar se encuentra siempre en la posición del array siguiente a la especificada por frente.

```

procedimiento sacar(E/S entero: frente; E arr: c;
                     S tipo_elemento: elemento)
  inicio
    elemento ← c[frente mod max + 1]
    frente ← frente mod max + 1
  fin_procedimiento
lógico función vacia(E entero: frente,final)
  inicio
    si frente = final entonces
      devolver(verdad)
    si_no
      devolver(falso)
  fin_si
  fin_función

```



Cuando la posición siguiente a final sea frente no podremos añadir más información, pues habría que hacerlo en

$c[\text{final mod max} + 1]$ es decir $c[\text{frente}]$

y la cola se encontrará llena

```

lógico función llena(E entero: frente,final)
  inicio
    si frente = final mod Max + 1 entonces
      devolver(verdad)
    si_no
      devolver(falso)
  fin_si
  fin_función
procedimiento consultarPrimero(E entero: frente; E arr: c; S
                                tipo_elemento: elemento)
  inicio
    elemento ← c[frente mod max + 1]
  fin_procedimiento

```

12.9. DOBLE COLA

Existe una variante de la cola simple estudiada anteriormente y que es la *doble cola* o *bicola* es una cola bidimensional en la que las inserciones y eliminaciones se pueden realizar en cualquiera de los dos extremos de la lista.

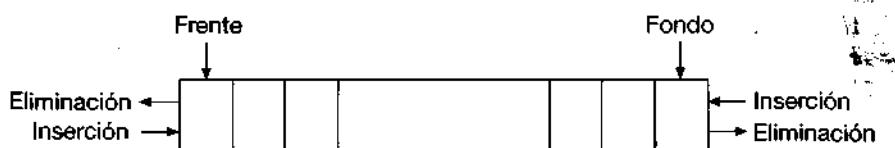
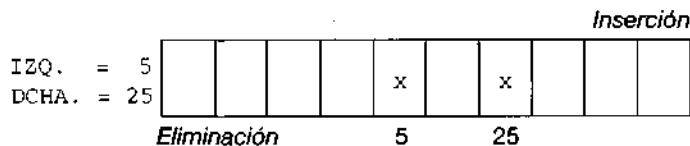


Figura 12.18. Doble cola (bicola).

Existen dos variantes de la doble cola:

- *Doble cola de entrada restringida*: acepta inserciones sólo al final de la cola.
- *Doble cola de salida restringida*: acepta eliminaciones sólo al frente de la cola.



Los procedimientos de inserción y eliminación de las dobles colas son variantes de los procedimientos estudiados para las colas simples y se dejan como ejercicio al lector.

ACTIVIDADES DE PROGRAMACIÓN RESUELTAS

- 12.1. Una tienda de artículos deportivos desea almacenar en una lista enlazada, con un único elemento por producto, la siguiente información sobre las ventas realizadas: Código del artículo, Cantidad y Precia. Usando estructuras de tipo array, desarrollar un algoritmo que permita tanto la creación de la lista como su actualización al realizarse nuevas ventas o devoluciones de un determinado producto.

Análisis del problema

El algoritmo contemplará la creación de la lista y colocará los elementos clasificados por código para que las búsquedas puedan resultar algo más rápidas. Al producirse una venta se han de considerar las siguientes posibilidades:

- Es la primera vez que se vende ese artículo y esto nos lleva a la inserción de un nuevo elemento en la lista.
- Ya se ha vendido alguna otra vez dicho artículo; por tanto, es una modificación de un elemento de la lista, incrementándose la cantidad vendida.

Una devolución nos hará pensar en las siguientes situaciones:

- El comprador devuelve parte de lo que se había vendido de un determinado artículo, lo que representa una modificación de la cantidad vendida, decrementándose con la devolución.
- Se devuelve todo lo que se lleva vendido de un determinado artículo y, en consecuencia, el producto debe desaparecer de la lista de ventas.

Diseño del algoritmo

```
algoritmo ejercicio_12_1
const
  max = ...
tipo
  registro : tipo_elemento
  cadena: cod
  entero: cantidad
  real: precio
fin_registro
```

```

registro : tipo_nodo
tipo_elemento: elemento
entero: sig
fin_registro
array[1..Max] de tipo_nodo: lista
var
entero: inic,vacio
lista: m
caracter: opcion

inicio
iniciar(m, vacio)
initializar(inic)
repetir
escribir('1.- Ventas')
escribir('2.- Devoluciones')
escribir('3.- Mostrar lista')
escribir('4.- Fin')
escribir('Elija opcion')
leer(opcion)
según_sea opcion hacer
'1':nuevasventas(inic,vacio,m)
'2':devoluciones(inic,vacio,m)
'3':recorrer(inic,m)
fin_según
hasta_que opcion='4'
fin

procedimiento inicializar(S entero: inic);
inicio
inic ← 0
fin_procedimiento

lógico función vacia(E entero: inic)
inicio
devolver(inic = 0)
fin_función

procedimiento iniciar( E/S lista: m; E/S entero: vacio)
var
entero: i
inicio
vacio ← 1
desde i ← 1 hasta Max-1 hacer
m[i].sig ← i+1
fin_desde
m[Max].sig ← 0
fin_procedimiento

procedimiento reservar(S entero: auxi; E lista: m; E/S entero: vacio)
inicio
si vacio=0 entonces

```

```

        escribir('Memoria agotada')
        auxi ← 0
    si_no
        auxi ← vacio
        vacio ← m[vacio].sig
    fin_si
fin_procedimiento

lógico function llena(E entero: vacio)
inicio
    devolver(vacio=0)
fin_función

procedimiento consultar(E entero: inic; S entero: posic, anterior;
                        E tipo_elemento: elemento; S lógico: encontrado;
                        E lista: m)
inicio
    anterior ← 0
    posic ← inic
    mientras (m[posic].elemento.cod < elemento.cod) y (posic<>0) hacer
        anterior ← posic
        posic ← m[posic].sig
    fin_mientras
    si m[posic].elemento.cod = elemento.cod entonces
        encontrado ← verdad
    si_no
        encontrado ← falso
    fin_si
fin_procedimiento

procedimiento insertar(E/S entero: inic,anterior;
                        E tipo_elemento: elemento;
                        E/S lista: m; E/S entero: vacio)
var
    entero: auxi
inicio
    reservar(auxi,m,vacio)
    m[auxi].elemento ← elemento
    si anterior=0 entonces
        m[auxi].sig ← inic
        inic ← auxi
    si_no
        m[auxi].sig ← m[anterior].sig
        m[anterior].sig ← auxi
    fin_si
    anterior ← auxi
fin_procedimiento

procedimiento escribir_reg(E tipo_elemento: e)
inicio

```

```

escribir(e.cod)
escribir(e.cantidad)
escribir(e.precio)
fin_procedimiento

procedimiento recorrer(E entero: inic; E lista: m)
var
    entero: posic
inicio
    posic ← inic
    mientras posic<>0 hacer
        escribir_reg(m[posic].elemento)
        posic ← m[posic].sig
    fin_mientras
fin_procedimiento

procedimiento liberar(E/S entero: posic; E/S lista: m;
                      E/S entero: vacio)
inicio
    m[posic].sig ← vacio
    vacio ← posic
fin_procedimiento

procedimiento suprimir(E/S entero: inic, anterior, posic;
                        E/S lista: m; E/S entero: vacio)
inicio
    si anterior=0 entonces
        inic ← m[posic].sig
    si_no
        m[anterior].sig ← m[posic].sig
    fin_si
    liberar(posic,m,vacio)
    anterior ← 0
    posic ← inic
fin_procedimiento

procedimiento nuevasventas(E/S entero: inic, vacio; E/S lista: m)
var
    tipo_elemento: elemento
    lógico: encontrado
    entero: anterior, posic
inicio
    repetir
        escribir('Introduzca * en el código para terminar')
        escribir('Código: ')
        leer(elemento.cod)
        si elemento.cod <>'*' entonces
            si vacia(inic) entonces
                anterior ← 0
                escribir('Cantidad: ')
                leer(elemento.cantidad)
                escribir('Precio: ')

```

```

        leer(elemento.precio)
        insertar(inic,anterior,elemento,m,vacio)
    si_no
        consultar(inic, posic, anterior, elemento, encontrado, m)
        si_no encontrado entonces
            si_no llena(vacio) entonces
                escribir('Cantidad: ')
                leer(elemento.cantidad)
                escribir('Precio: ')
                leer(elemento.precio)
                insertar(inic, anterior, elemento, m, vacio)
            si_no
                escribir('Llena')
            fin_si
        si_no
            escribir('Cantidad: ')
            leer(elemento.cantidad)
            m[posic].elemento.cantidad ← m[posic].elemento.cantidad+
                elemento.cantidad
        fin_si
    fin_si
    hasta que elemento.cod = '**'
fin_procedimiento

procedimiento devoluciones( E/S entero: inic, vacio; E/S lista: m)
var
    tipo_elemento: elemento
    entero       : posic, anterior
    entero       : cantidad
    lógico      : encontrado
inicio
    si_no vacia(inic) entonces
        escribir('Introduzca un * en el código para terminar')
        escribir('Código: ')
        leer(elemento.cod)
    si_no
        escribir('No hay ventas, no puede haber devoluciones')
    fin_si
mientras (elemento.cod<>'**') y no vacia(inic) hacer
    consultar(inic, posic, anterior, elemento, encontrado, m)
    si encontrado entonces
        repetir
            escribir('Deme cantidad devuelta ')
            leer(cantidad)
            si cantidad >m[posic].elemento.cantidad entonces
                escribir('Error')
            fin_si
        hasta que cantidad<=m[posic].elemento.cantidad
        m[posic].elemento.cantidad ← m[posic].elemento.cantidad-cantidad

```

```

    si m[posic].elemento.cantidad=0 entonces
        suprimir(inic,anterior,posic,m,vacio)
    fin_si
    si_no
        escribir('No existe')
    fin_si
    si_no vacia(inic) entonces
        escribir('Introduzca un * en el código para terminar')
        leer(elemento.cod)
    si_no
        escribir('No hay ventas, no puede haber devoluciones')
    fin_si
    fin_mientras
fin_procedimiento

```

12.2. Diseñar un procedimiento que realice una copia de una pila en otra.

Análisis del problema

Entendemos por copiar la acción de llenar otra pila con los mismos elementos y en el mismo orden. Por lo tanto, si simplemente sacamos los elementos de la pila y los metemos en otra, tendrá los mismos elementos, pero en orden distinto. Tenemos dos soluciones, una sería utilizar una pila auxiliar: sacaremos los elementos de la pila principal y los meteremos en la auxiliar, para después volcarlos en dos pilas, una de las cuales es la de salida. La otra solución sería recursiva: se sacan los elementos de la pila mediante llamadas recursivas; cuando la pila esté vacía inicializaremos la copia y a la vuelta de la recursividad se van introduciendo los elementos en dos pilas en orden inverso a como han salido.

Observe que el procedimiento valdrá tanto para la implementación con arrays como con estructuras dinámicas de datos.

Diseño del algoritmo

Solución iterativa

```

procedimiento CopiarPila(E/S pila: p; S pila: copia)
    var
        pila: aux
        tipo_elemento: e
    inicio
        PilaVacia(aux)
        mientras no EsPilaVacia(p) hacer
            Tope(p,e)
            PInsertar(aux,e)
            PBorrar(p)
        fin_mientras
        PilaVacia(copia)
        mientras no EsPilaVacia(aux) hacer
            Tope(aux,e)
            PInsertar(copia, e)
            PInsertar(p, e)
            PBorrar(aux)
        fin_mientras
    fin_procedimiento

```

Solución recursiva

```

procedimiento CopiarPilaR(E/S pila: p, copia)
  var
    tipo_elemento: e
  inicio
    si no EsPilaVacia(p) entonces
      Tope(p, e)
      PBorrar(p)
      CopiarPila(p, copia)
      PInsertar(copia, e)
      Pinsertar(p, e)
    si_no
      PilaVacia(copia)
    fin_si
  fin_procedimiento

```

Los procedimientos y funciones utilizados implementados con punteros son

```

procedimiento Pilavacia(S pila p)
  inicio
    p ← nulo
  fin_procedimiento

lógico function EsPilaVacia(E pila: p)
  inicio
    devolver(p = nulo)
  fin_función

procedimiento PInsertar(E/S pila: p; E tipo_elemento: e)
  var
    pila: aux
  inicio
    reservar(aux)
    aux→.info ← e
    aux→.cimaant ← p
    p ← aux
  fin_procedimiento

procedimiento PBorrar(E/S pila: p)
  var
    pila: aborrar
  inicio
    aborrar ← p
    p ← p→.cimaant
    liberar(aborrar)
  fin_procedimiento

procedimiento Tope(E pila: p; S tipo_elemento: e)
  inicio
    e ← p→.info
  fin_procedimiento

```

12.3. Diseñar un procedimiento que elimine el elemento enésimo de una pila.

Análisis del problema

También en este caso se debe utilizar una pila auxiliar o recursividad para poder restaurar los elementos en el mismo orden. Es necesario borrar elementos e insertarlos en la pila auxiliar hasta llegar al elemento n. En ese punto, se sacan todos los elementos de la pila auxiliar y se introducen en la pila original. Obsérvese que también en este caso es totalmente indistinto utilizar estructuras de datos dinámicas o estáticas.

Diseño del algoritmo

Solución iterativa

```
procedimiento BorrarElementoN(E/S pila: p; E entero: n)
    var
        pila: aux
        tipo_elemento: e
        entero: i
    inicio
        i ← 1
        PilaVacia(aux)
        mientras no EsPilaVacia(p) y (i<n) hacer
            i ← i+1
            Tope(p, e)
            PInsertar(aux, e)
            PBorrar(p)
        fin_mientras
        PBorrar(p)
        mientras no EsPilaVacia(aux) hacer
            Tope(aux, e)
            PInsertar(p, e)
            PBorrar(aux)
        fin_mientras
    fin_procedimiento
```

Solución recursiva

```
procedimiento BorrarElementoN(E/S pila: p; E entero: n)
    var
        tipo_elemento: e
    inicio
        si (n>1) y no EsPilaVacia(p) entonces
            tope(p,e)
            PBorrar(p)
            BorrarElementoN(p, n-1)
            PInsertar(p,e)
        si_no
            PBorrar(p)
        fin_si
    fin_procedimiento
```

12.4. Diseñar un algoritmo para, utilizando pilas y colas, comprobar si una frase es un palíndromo (un palíndromo es una frase que se lee igual de izquierda a derecha que de derecha a izquierda).

Análisis del problema

Se puede aprovechar el distinto orden en que salen los elementos de una pila y una cola para averiguar si una frase es igual a ella misma invertida. Para ello, una vez introducida la frase, se insertan en una pila y una cola todos los caracteres (se evitarán los signos de puntuación, y se podría mejorar si se convierten todos los caracteres a mayúsculas o minúsculas y se eliminan los acentos).

A continuación se van sacando elementos de la pila y de la cola. Si aparece algún carácter distinto, es que la frase no es igual a ella misma invertida y, por lo tanto, no será un palíndromo. Si al acabar de sacar los elementos, todos han sido iguales, se trata de un palíndromo.

Diseño del algoritmo

```
algoritmo ejercicio_12_4;
{Aquí deberían incluirse las declaraciones, procedimientos y funciones
para trabajar con pilas y colas.
Es indistinto trabajar con estructuras estáticas o dinámicas}
var
    pila    : p
    cola    : c
    cadena : car1, car2, frase
    entero : i

inicio
    ColaVacia(c)
    PilaVacia(p)
    leer(frase)
    desde i ← 1 hasta longitud(frase) hacer
        car1 ← subcadena(frase, i, 1)
        {si no es un signo de puntuación}
        si posicion(car1, ',', ';', '.')= 0 entonces
            CInsertar(c,car1)
            PInsertar(p,car1)
        fin_si
    fin_desde
    repetir
        Primero(c,car1)
        Tope(p,car2)
        PBorrar(p)
        CBorrar(c)
        hasta_que (car1<>car2) o EsColaVacia(c)
        si car1=car2 entonces
            escribir('Es un palíndromo')
        si_no
            escribir('No es un palíndromo')
        fin_si
    fin
```

REVISIÓN DEL CAPÍTULO

Conceptos clave

- Apuntador.
- Cola.
- Doble cola.
- Enlace.
- Estructura de datos dinámica.
- Estructura de datos estática.
- Lista circular.
- Lista doblemente enlazada.
- Lista enlazada.
- Pila.
- Puntero.

Resumen

Una **lista lineal** es una lista en la que cada elemento tiene un único sucesor. Las operaciones típicas en una lista lineal son: inserción, supresión, recuperación y recorrido.

Una **lista enlazada** es una colección ordenada de datos en los que cada elemento contiene la posición (dirección) del siguiente elemento. Es decir, cada elemento (nodo) de la lista contiene dos partes: datos y enlace (puntero).

Una **lista simplemente enlazada** contiene sólo un enlace a un sucesor único a menos que sea el último, en cuyo caso no se enlaza con ningún otro nodo. Cuando se desea insertar un elemento en una lista enlazada, se deben considerar dos casos: añadir al principio y añadir en el interior o añadir al final. Si se desea eliminar un nodo de una lista se deben considerar dos casos: eliminar el primer nodo y eliminar cualquier otro nodo. El recorrido de una lista enlazada implica visitar cada nodo de la lista y procesar en su caso.

Una **lista doblemente enlazada** es una lista en la que cada nodo tiene un puntero a su sucesor y otro a su predecesor. Una **lista enlazada circularmente** es una lista en la que el enlace del último nodo apunta al primero de la lista.

Una **pila** es una estructura de datos tipo LIFO (*last-in, first-out*, último en entrar, primero en salir) en la que los datos se insertan y eliminan por el mismo extremo que se denomina *cima de la pila*. Se definen diferentes operaciones: crear, apilar, desapilar, pilaVacia, pilaLlena, cimaPila.

Una **cola** es una lista lineal en la que los datos se pueden insertar por un extremo denominado *Cabeza* y se elimina o borra por el otro extremo denominado *Cola* o *Final*. Las operaciones básicas de una cola son: poner, quitar, frenteCola y ColaVacia, ColaLlena.

Las pilas y las colas se pueden implementar mediante arrays y mediante listas enlazadas.

EJERCICIOS

- 12.1. Dada una lista lineal cuya estructura de nodos consta de los campos INFO y ENLACE, diseñar un algoritmo que cuente el número de nodos de la lista.
- 12.2. Diseñar un algoritmo que cambie el campo INFO del n -ésimo nodo de una lista enlazada simple por un valor dado x .
- 12.3. Dadas dos listas enlazadas, cuyos nodos frontales se indican por los apuntadores PRIMERO y SEGUNDO, respectivamente, realizar un algoritmo que una ambas listas. El nodo frontal de la lista nueva se almacenará en TERCERO.
- 12.4. Se dispone de una lista enlazada DEMO 1 almacenada en memoria. Realizar un algoritmo que copie la lista DEMO 1 en otra denominada DEMO 2.
- 12.5. Escribir un algoritmo que realice una inserción contigua a la izquierda del n -ésimo nodo de una lista enlazada y repetir el ejercicio para una inserción contigua a la derecha de n -ésimo nodo.
- 12.6. Escribir un algoritmo que divide una lista enlazada determinada en dos listas enlazadas independientes. El primer nodo de la lista principal es PRIMERO y la variable PARTIR es la dirección del nodo que se convierte en el primero de los nodos de la segunda lista enlazada resultante.
- 12.7. Como aplicación de pilas, obtener un subalgoritmo función recursiva de la función de Ackermann.

Función de Ackermann

$$A(m, n) = \begin{cases} n + 1 & \text{si } m = 0 \\ A(m - 1, 1) & \text{si } n = 0 \\ A(m - 1) A(m, n - 1) & \text{restantes casos} \end{cases}$$

- 12.8. Escribir un subalgoritmo que permita insertar un elemento en una doble cola —representada por un vector—. Tengan en cuenta que debe existir un parámetro que indique el extremo de la doble cola en que debe realizarse la inserción.
- 12.9. Realizar un algoritmo que cuente el número de nodos de una lista circular que tiene una cabecera.
- 12.10. Diseñar un algoritmo que inserte un nodo al final de una lista circular.

13

ESTRUCTURA DE DATOS NO LINEALES (ÁRBOLES Y GRAFOS)

ANÁLISIS DE ALGORITMOS

)

ESTRUCTURAS DE DATOS

S.81

Índice E

CONTENIDO

- 13.1. Introducción.
- 13.2. Árboles.
- 13.3. Árbol binario.
- 13.4. Árbol binario de búsqueda.
- 13.5. Grafos.

ACTIVIDADES DE PROGRAMACIÓN RESUELTA.

REVISIÓN DEL CAPÍTULO.

Conceptos clave.

Resumen.

EJERCICIOS.

ej. 1

ej. 2

ej. 3

Las estructuras dinámicas lineales —listas enlazadas, pilas y colas— tienen grandes ventajas de flexibilidad sobre las representaciones contiguas; sin embargo, tienen un punto débil: son listas secuenciales, es decir, están dispuestas de modo que es necesario moverse a través de ellas una posición cada vez (cada elemento tiene un siguiente elemento). Esta linealidad es típica de cadenas, de elementos que pertenecen a una sola dimensión: campos en un registro, entradas en una pila, entradas en una cola y de nodos en una lista enlazada simple. En este capítulo se tratarán las estructuras de datos no lineales que resuelven los problemas que plantean las listas lineales y en las que cada elemento puede tener diferentes «siguentes» elementos, que introducen el concepto de estructuras de bifurcación. Estos tipos de datos se llaman **árboles**.

Asimismo este capítulo introduce a una estructura matemática importante que tiene aplicaciones en ciencias tan diversas como la sociología, química, física, geografía y electrónica. Estas estructuras se denominan **grafos**.

vale al

la

la (mos)

13.1. INTRODUCCIÓN

Las estructuras de datos que han sido examinadas hasta ahora en este libro son lineales. A cada elemento le correspondía siempre un «siguiente» elemento. La linealidad es típica de cadenas, de elementos de arrays o listas, de campos en registros, entradas en pilas o colas y nodos en listas enlazadas.

En este capítulo se examinarán las estructuras de datos *no lineales*. En estas estructuras cada elemento puede tener diferentes «siguientes» elementos, que introduce el concepto de estructuras de bifurcación.

Las estructuras de datos no lineales son *árboles* y *grafos*. A estas estructuras se les denomina también *estructuras multienlazadas*.

13.2. ÁRBOLES

El árbol es una estructura de datos fundamental en informática, muy utilizada en todos sus campos, porque se adapta a la representación natural de informaciones homogéneas organizadas y de una gran comodidad y rapidez de manipulación. Esta estructura se encuentra en todos los dominios (campos) de la informática, desde la pura *algorítmica* (métodos de clasificación y búsqueda...) a la *compilación* (árboles sintácticos para representar las expresiones o producciones posibles de un lenguaje) o incluso los dominios de la inteligencia artificial (árboles de juegos, árboles de decisiones, de resolución, etc.).

Las estructuras tipo árbol se usan principalmente para representar datos con una relación jerárquica entre sus elementos, como son árboles genealógicos, tablas, etc.

Un árbol A es un conjunto finito de uno o más nodos, tales que:

1. Existe un nodo especial denominado RAIZ(v_1) del árbol.
2. Los nodos restantes (v_2, v_3, \dots, v_n) se dividen en $m \geq 0$ conjuntos disjuntos denominados A_1, A_2, \dots, A_m , cada uno de los cuales es, a su vez, un árbol. Estos árboles se llaman *subárboles* del RAIZ.

La definición de árbol implica una estructura recursiva. Esto es, la definición del árbol se refiere a otros árboles. Un árbol con ningún nodo es un *árbol nulo*; no tiene raíz.

La Figura 13.1 muestra un árbol en el que hemos rotulado cada nodo con una letra dentro de un círculo. Esta es una notación típica para dibujar árboles.

Los tres subárboles del raíz A son B, C y D, respectivamente. B es la raíz de un árbol con un subárbol E. Este subárbol no tiene subárbol conectado. El árbol C tiene dos subárboles, F y G.

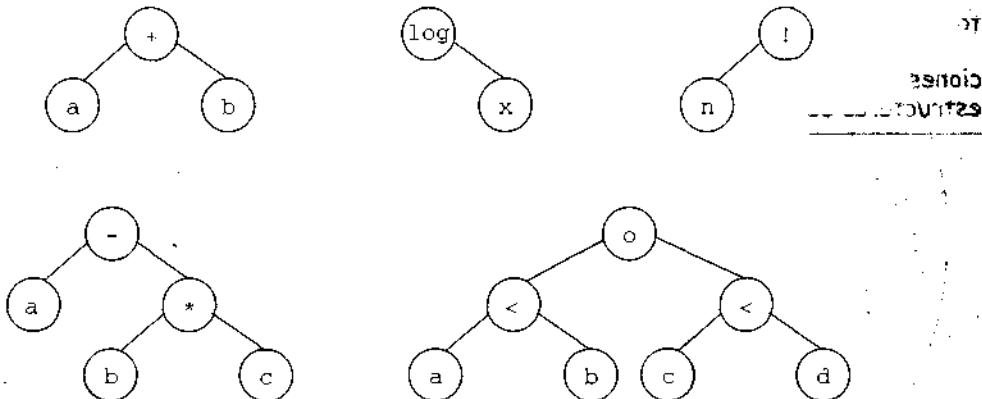


Figura 13.1. Árbol.

13.2.1. Terminología y representación de un árbol general

La representación y terminología de los árboles se realiza con las típicas notaciones de las relaciones familiares en los árboles genealógicos: padre, hijo, hermano, ascendente, descendiente, etc. Sea el árbol general de la Figura 13.2.

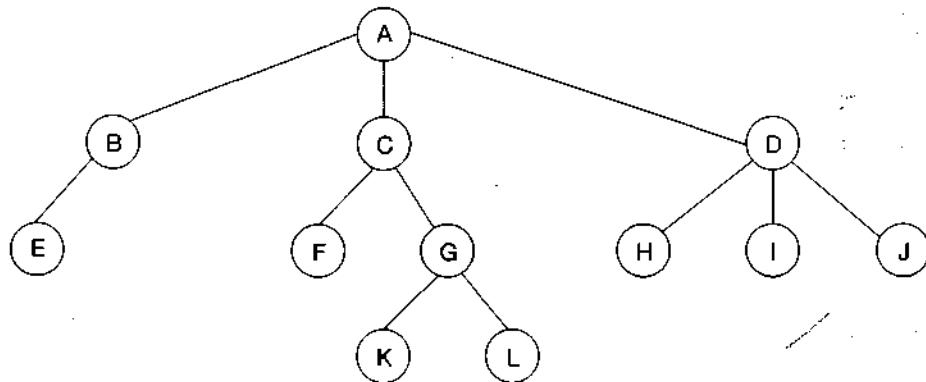


Figura 13.2. Árbol general.

Las definiciones a tener en cuenta son:

- **Raíz** del árbol. Todos los árboles que no están vacíos tienen un único nodo raíz. Todos los demás elementos o nodos se derivan o descienden de él. El nodo raíz no tiene *padre*, es decir, no es el hijo de ningún elemento.
- **Nodo**, son los vértices o elementos del árbol.
- **Nodo terminal u hoja (leaf node)** es aquel nodo que no contiene ningún subárbol (los nodos terminales u hojas del árbol de la Figura 13.1 son E, F, K, L, H y J).
- A cada nodo que no es hoja se asocia uno o varios subárboles llamados *descendientes (offspring)* o *hijos*. De igual forma, cada nodo tiene asociado un antecesor o *ascendiente* llamado *padre*.
- Los nodos de un mismo parente se llaman *hermanos*.
- Los nodos con uno o dos subárboles —no son hojas ni raíz— se llaman *nodos interiores o internos*.
- Una colección de dos o más árboles se llama *bosque (forest)*.
- Todos los nodos tienen un sólo parente —excepto el *raíz*— que no tiene parente.
- Se denomina *camino* el enlace entre dos nodos consecutivos y *rama* es un camino que termina en una hoja.
- Cada nodo tiene asociado un número de *nivel* que se determina por la longitud del camino desde el *raíz* al nodo específico. Por ejemplo, en el árbol de la Figura 13.1.

Nivel 0	A
Nivel 1	B, C, D
Nivel 2	E, F, G, H, I, J
Nivel 3	K, L

- La *altura* o *profundidad* de un árbol es el número máximo de nodos de una rama. Equivale al nivel más alto de los nodos más uno. El *peso* de un árbol es el número de nodos terminales. La *altura* y el *peso* del árbol de la Figura 13.1 son 4 y 7, respectivamente.

Las representaciones gráficas de los árboles —además de las ya expuestas— pueden ser las mostradas en la Figura 13.3.

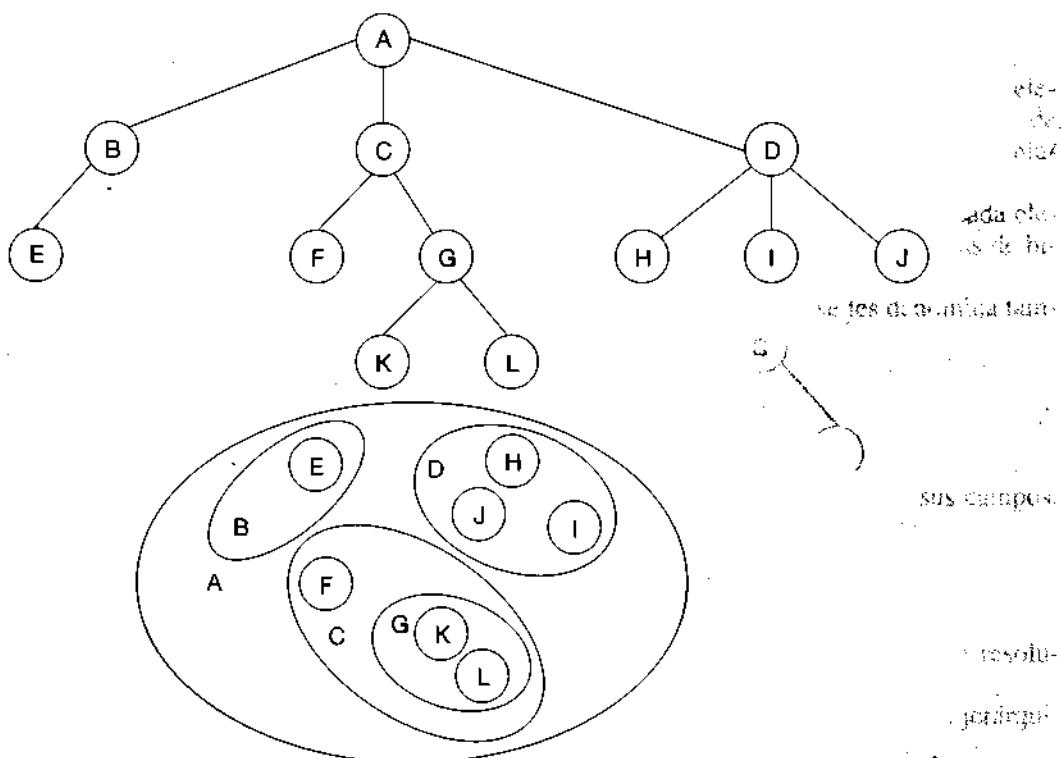


Figura 13.3. Representaciones de árboles.

13.3. ÁRBOL BINARIO

Existe un tipo de árbol denominado *árbol binario* que puede ser implementado fácilmente en una computadora.

Un *árbol binario* es un conjunto finito de cero o más nodos, tales que:

- Existe un nodo denominado raíz del árbol.
- Cada nodo puede tener 0, 1 o 2 subárboles, conocidos como *subárbol izquierdo* y *subárbol derecho*.

La Figura 13.4 representa diferentes tipos de árboles binarios:

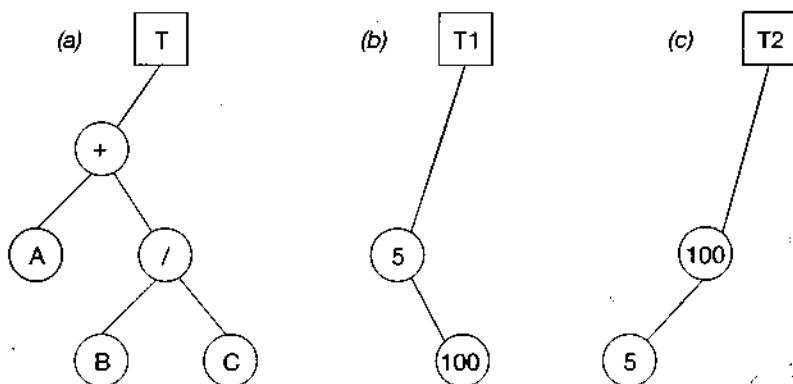


Figura 13.4. Ejemplos de árboles binarios: (a) expresión árbol a + b/c; (b) y (c) dos árboles diferentes con valores enteros.

13.3.1. Terminología de los árboles binarios

Dos árboles binarios se dice que son *similares* si tienen la misma estructura, y son *equivalentes* si son similares y contienen la misma información (Figura 13.5).

Un árbol binario está *equilibrado* si las alturas de los dos subárboles de cada nodo del árbol se diferencian en una unidad como máximo.

$$\text{altura}(\text{subárbol izquierdo}) - \text{altura}(\text{subárbol derecho}) \leq 1$$

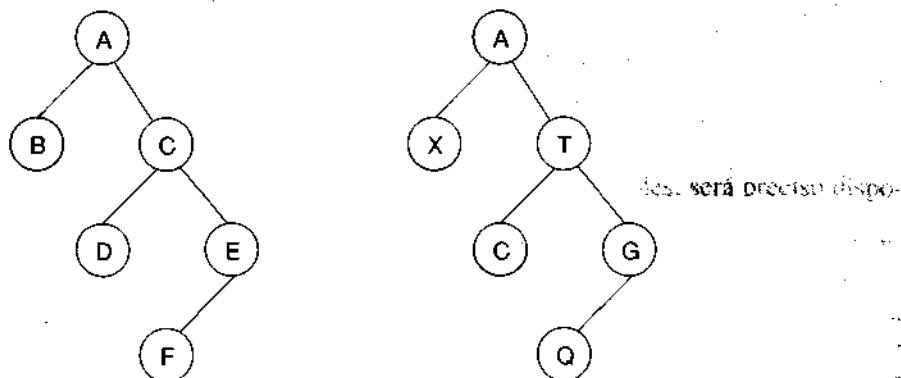


Figura 13.5. Árboles binarios: (a) similares, (b) equivalentes.

El procesamiento de árboles binarios equilibrados es más sencillo que los árboles no equilibrados. En la Figura 13.6 se muestran dos árboles binarios de diferentes alturas y en la Figura 13.7, árboles equilibrados y sin equilibrar.

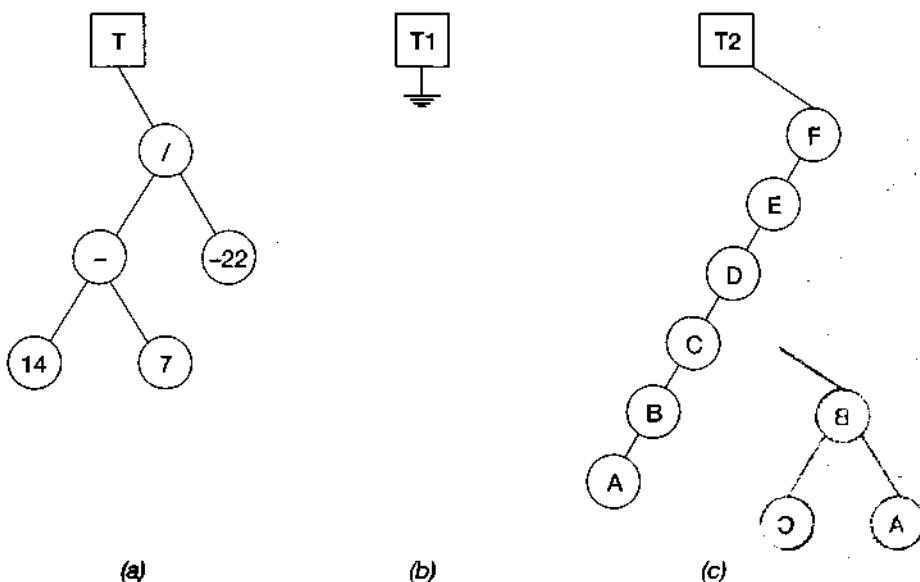


Figura 13.6. Árboles binarios de diferentes alturas: (a) altura 3, (b) árbol vacío, altura 0, (c) altura 6.

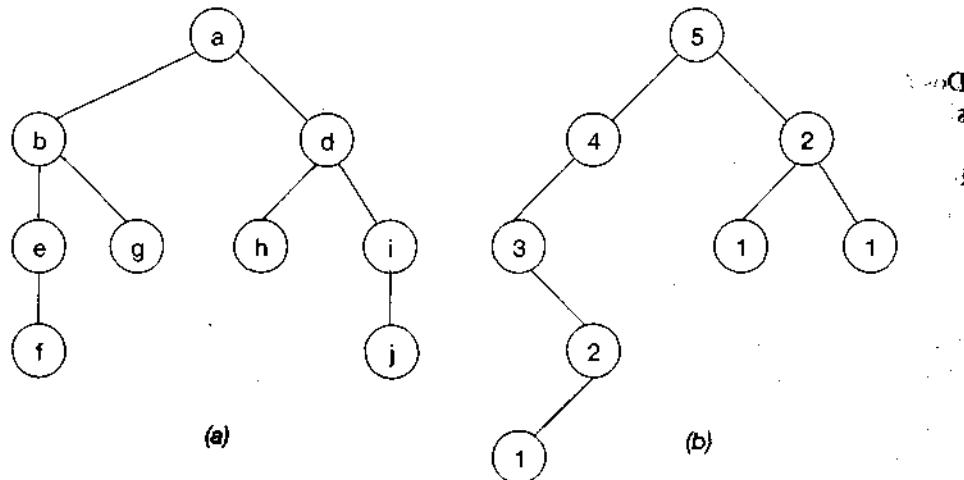


Figura 13.7. Árboles binarios: (a) equilibrados, (b) no equilibrados.

13.3.2. Árboles binarios completos

Un árbol binario se llama *completo* si todos sus nodos tienen exactamente dos subárboles, excepto los nodos de los niveles más bajos de dos. Un árbol binario completo, tal que todos los niveles están llenos, se llama *árbol binario lleno*.

En la Figura 13.8 se ilustran ambos tipos de árboles.

Un árbol binario T de nivel h puede tener como máximo $2^h - 1$ nodos.

La altura de un árbol binario lleno de n nodos es $\log_2(n + 1)$. A la inversa, el *número máximo de nodos* de un árbol binario de altura h será $2^h - 1$. En la Figura 13.9 se muestra la relación matemática que liga los nodos de un árbol.

Por último, se denomina **árbol degenerado** un árbol en el que todos sus nodos tienen solamente un subárbol, excepto el último.

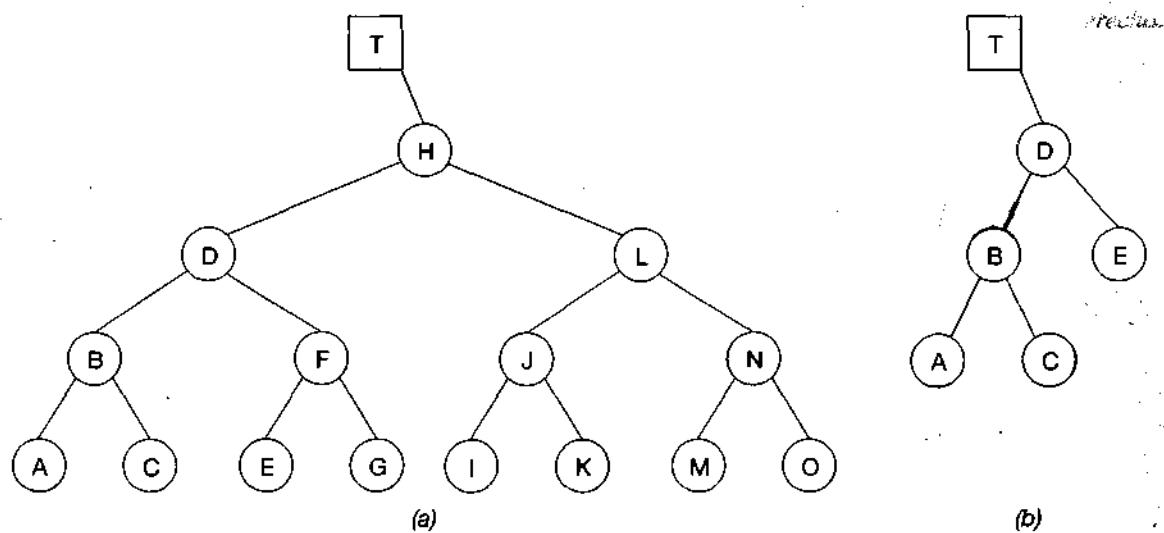


Figura 13.8. (a) árbol binario lleno de altura 4, (b) árbol binario completo de altura 3.

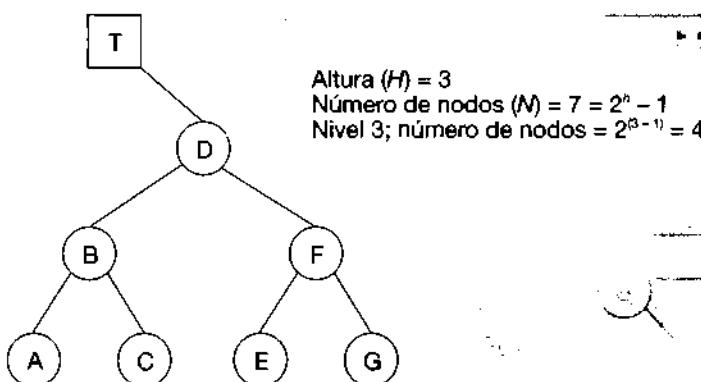


Figura 13.9. Relaciones matemáticas de un árbol binario.

13.3.3. Conversión de un árbol general en árbol binario

Dado que los árboles binarios es la estructura fundamental en la teoría de árboles, será preciso disponer de algún mecanismo que permita la conversión de un árbol general en un árbol binario.

Los árboles binarios son más fáciles de programar que los árboles generales. En éstos es imprescindible deducir cuántas ramas o caminos se desprenden de un nodo en un momento dado. Por ello, y dado que de los árboles binarios siempre se cuelgan como máximo dos subárboles, su programación será más sencilla.

Afortunadamente existe una técnica para convertir un árbol general a formato de árbol binario. Supongamos que se tiene el árbol A y se quiere convertir en un árbol binario B. El algoritmo de conversión tiene tres pasos fáciles:

1. La raíz de B es la raíz de A.
2.
 - a) Enlazar al nodo raíz con el camino que conecta el nodo más a la izquierda (su hijo).
 - b) Enlazar este nodo con los restantes descendientes del nodo raíz en un camino, con lo que se forma el nivel 1.
 - c) A continuación, repetir los pasos a) y b) con los nodos del nivel 2, enlazando siempre en un mismo camino todos los hermanos —descendientes del mismo nodo—. Repetir estos pasos hasta llegar al nivel más alto.
3. Girar el diagrama resultante 45° para diferenciar entre los subárboles izquierdo y derecho.

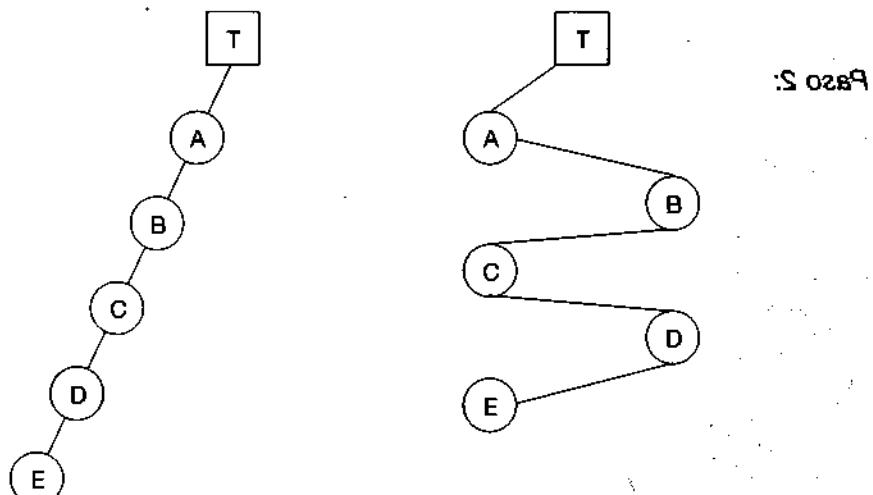
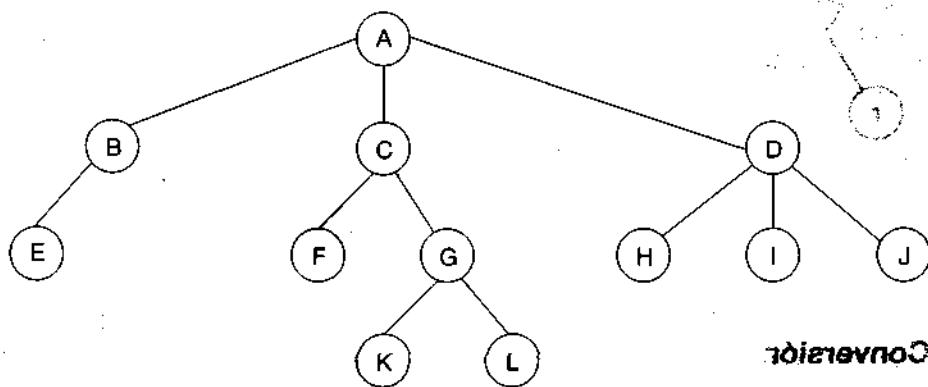


Figura 13.10. Árboles degenerados.

Ejemplo 13.1

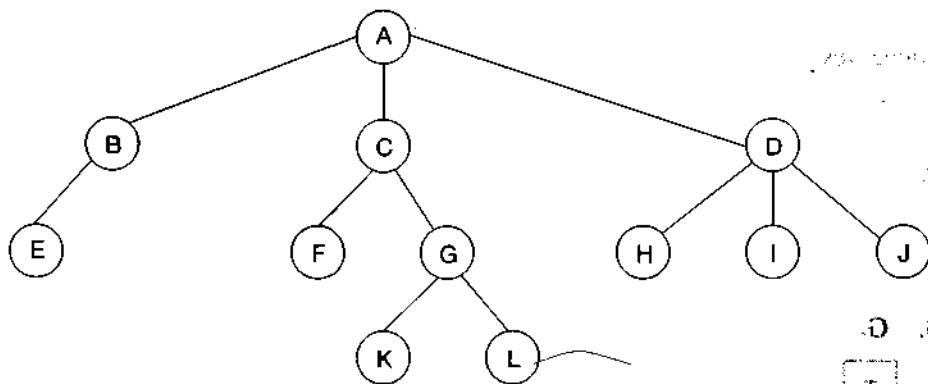
Convertir el árbol general T en un árbol binario.



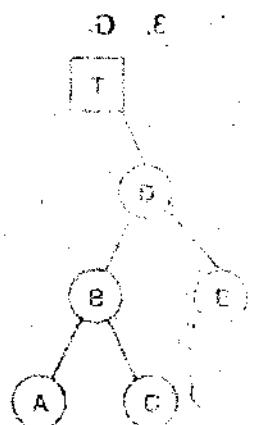
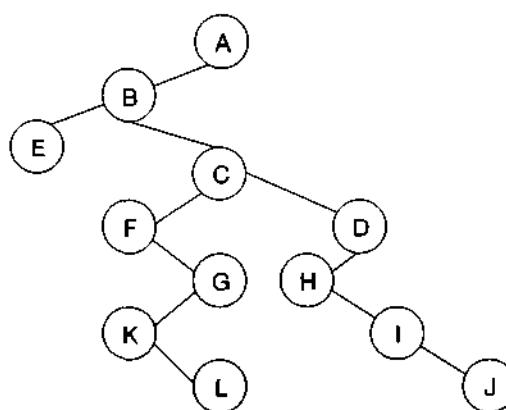
13.3.3. Conversión

Siguiendo los pasos del algoritmo.

Paso 1:



Paso 2:



Paso 3:

Obsérvese que no existe camino entre E y F, debido a que no son descendientes del árbol original, ya que ellos tienen diferentes padres B y C.

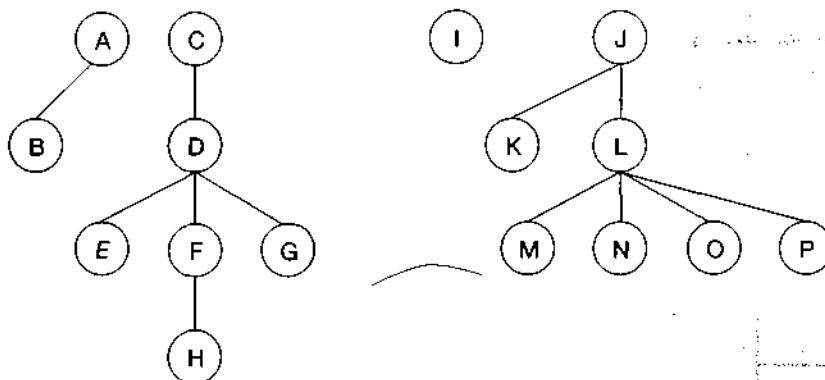
En el árbol binario resultante los punteros izquierdo son siempre de un nodo padre a su primer hijo (más a la izquierda) en el árbol general original. Los punteros derechos son siempre desde un nodo de sus descendientes en el árbol original.

Ejemplo 13.2

El algoritmo de conversión puede ser utilizado para convertir un bosque de árboles generales a un solo árbol binario.

El bosque siguiente puede ser representado por un árbol binario.

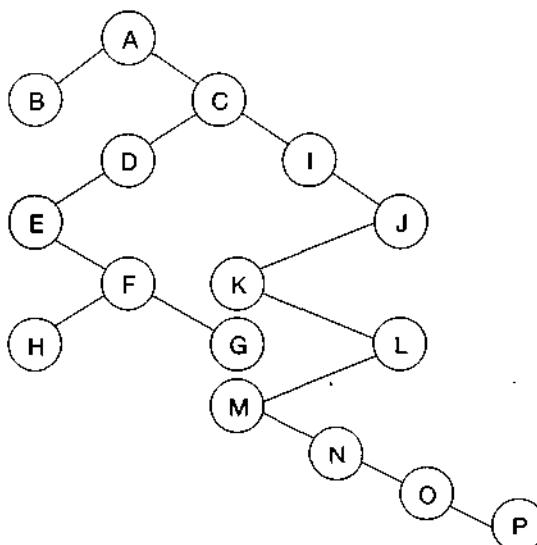
Bosque de árboles:



Solución

Paso 1:

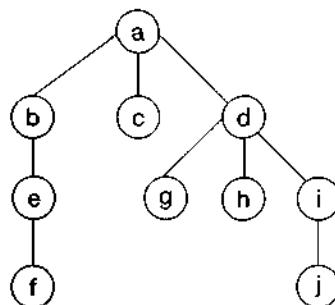
Árbol binario equivalente



Paso 3:

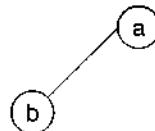
Ejemplo 13.3

Convertir el árbol general en árbol binario.

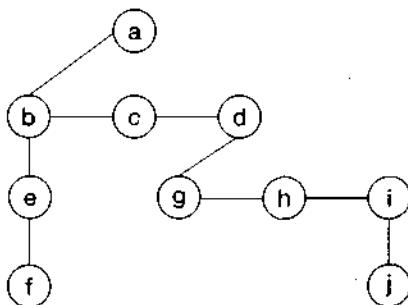


Solución

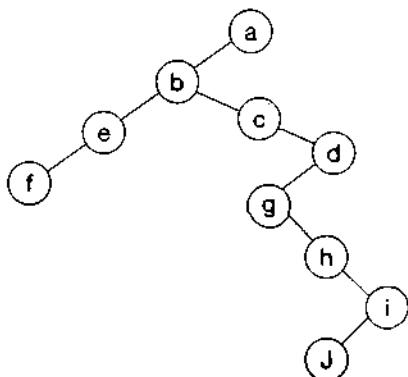
Paso 1:



Paso 2:



Paso 3:



13.3.4. Representación de los árboles binarios

Los árboles binarios pueden ser representados de dos modos diferentes:

- Mediante punteros (lenguajes Pascal y C).
- Mediante arrays o listas enlazadas.
- Vinculando nodos, objetos con miembros que referencian otros objetos del mismo tipo.

13.3.4.1. Representación por punteros

Cada nodo de un árbol será un registro que contiene al menos tres campos:

- Un campo de datos con un tipo de datos.
- Un puntero al nodo del subárbol izquierdo (que puede ser **nulo-nil**).
- Un puntero al nodo del subárbol derecho (que puede ser **nulo-nil**).

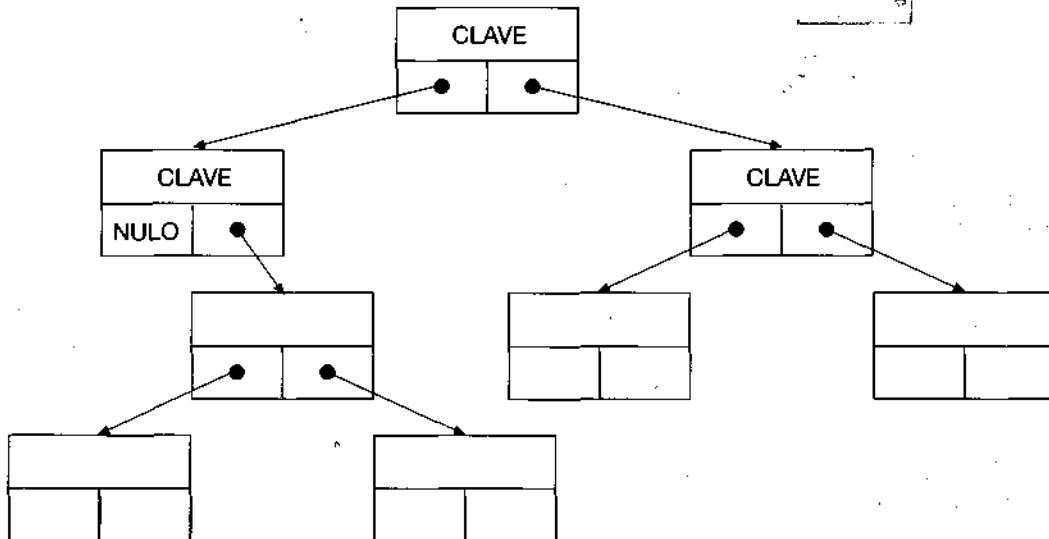
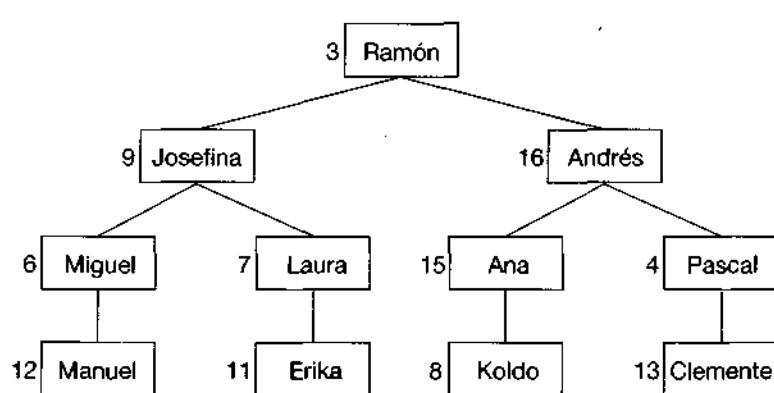


Figura 13.11. Representación de un árbol con punteros.



En lenguaje algorítmico se tendrá:

```

tipo nodo_arbol
  puntero_a nodo_arbol: punt
  registro : nodo_arbol
    <tipo_elemento> : elemento
    punt: subiz, subder
fin_registro

```

13.3.4.2. Representación por listas enlazadas

Mediante una lista enlazada se puede siempre representar el árbol binario de la Figura 13.12.

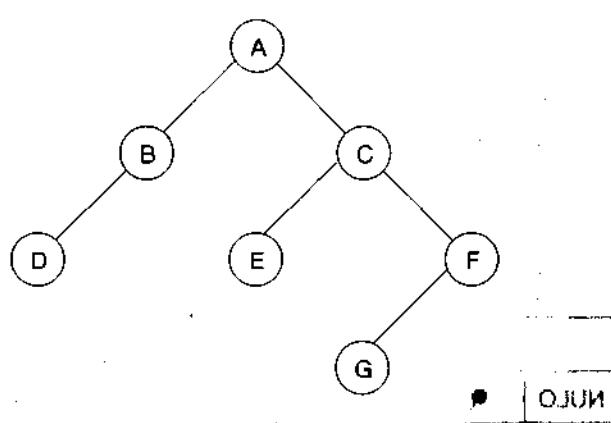


Figura 13.12. Árbol binario.

Nodo del árbol: campo 1 INFO (nodo)
campo 2 IZQ (nodo)
campo 3 DER (nodo)



El árbol binario representado como una lista enlazada se representa en la Figura 13.13.

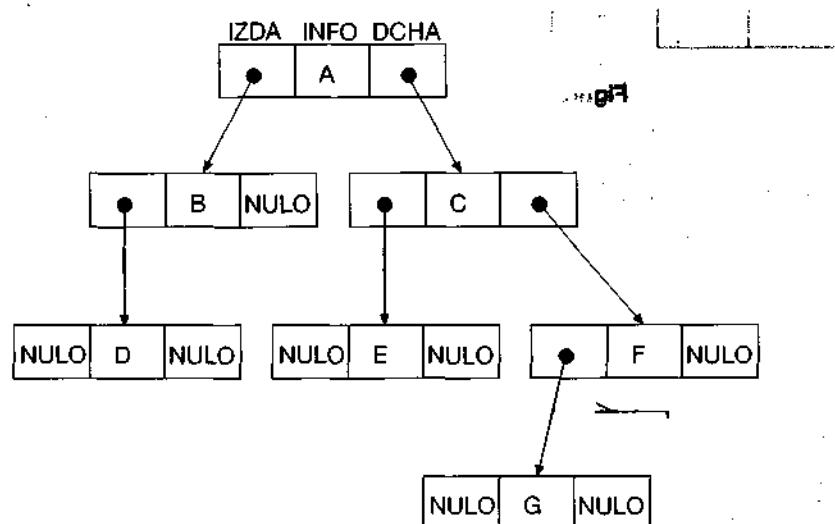


Figura 13.13. Árbol binario como lista enlazada.

13.3.4.3. Representación por arrays

Existen diferentes métodos; uno de los más fáciles es mediante tres arrays lineales paralelos que contienen el campo de información y los dos punteros de ambos subárboles. Así, por ejemplo, el nodo raíz RAMÓN tendrá dos punteros IZQ: (9) —JOSEFINA— y DER: (16) —ANDRÉS—, mientras que el nodo PASCAL, al no tener descendientes, sus punteros se consideran cero (IZQ: 0, DER: 0).

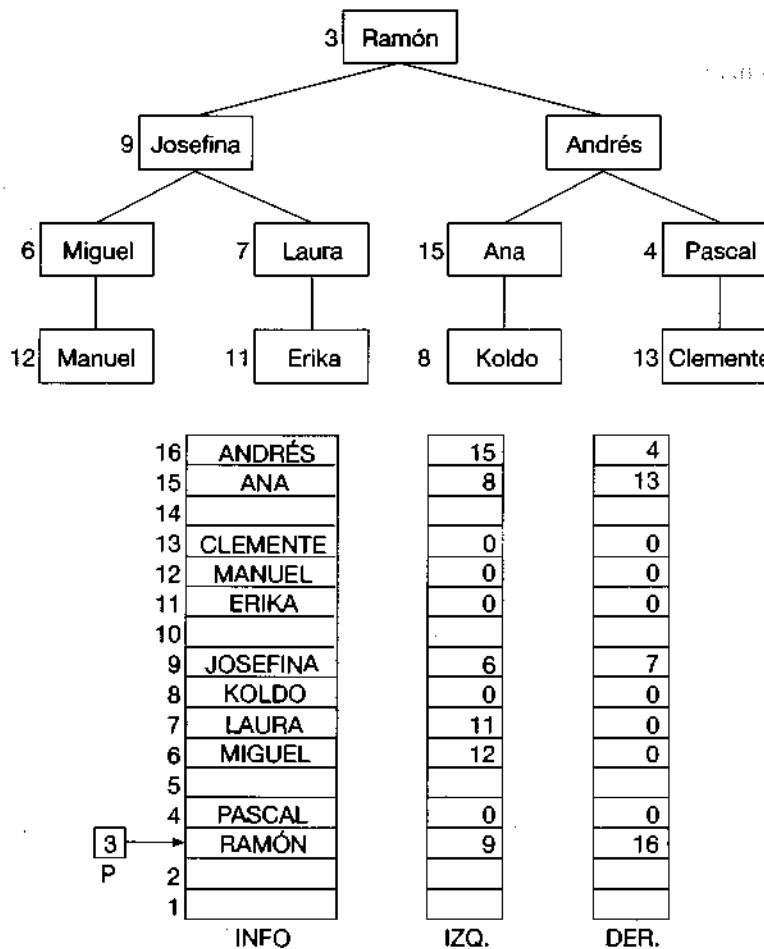
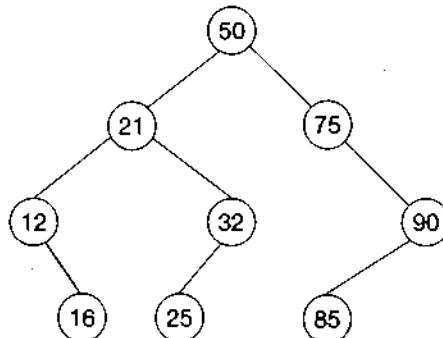


Figura 13.14. Árbol binario como arrays.

Otro método resulta más sencillo —un array lineal—. Para ello se selecciona un array lineal ARBOL.



El algoritmo de transformación es:

1. La raíz del árbol se guarda en ARBOL [1].
2. **si** un nodo n está en ARBOL[i] **entonces**
su hijo izquierdo se pone en ARBOL[2*i]
y su hijo derecho en ARBOL[2*i + 1]
si un subárbol está vacío, se le da el valor NULO.

Este sistema requiere más posiciones de memoria que nodos tiene el árbol. Así, la transformación necesitará un array con 2^{h+2} elementos si el árbol tiene una profundidad h . En nuestro caso, como la profundidad es 3, requerirá 32 posiciones (2^5), aunque si no se incluyen las entradas nulas de los nodos terminales, veremos cómo sólo necesita catorce posiciones.

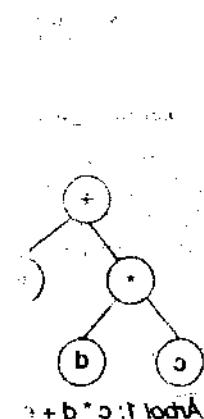
Árbol

1	50
2	21
3	75
4	12
5	32
6	0
7	90
8	0
9	16
10	25
11	
12	
13	
14	85
15	
16	
17	
18	

M St

Un tercer método, muy similar al primero, sería la representación mediante un array de registros.

	P	3	INFO	IZQ.	DER
1					
2					
3			RAMÓN	9	16
4			PASCAL	0	0
5					
6			MIGUEL	12	0
7			LAURA	11	0
8			KOLDÓ	0	0
9			JOSEFINA	6	7
10					
11			ERIKA	0	0
12			MANUEL	0	0
13			CLEMENTE	0	0
14					
15			ANA	8	13
16			ANDRÉS	15	4



13.3.5. Recorrido de un árbol binario

Se denomina *recorrido de un árbol* el proceso que permite acceder una sola vez a cada uno de los nodos del árbol. Cuando un árbol se recorre, el conjunto completo de nodos se examina.

Existen muchos modos para recorrer un árbol binario. Por ejemplo, existen seis diferentes recorridos generales en un árbol binario, simétricos dos a dos.

Los algoritmos de recorrido de un árbol binario presentan tres tipos de actividades comunes:

- *Visitar* el nodo raíz.
- *Recorrer* el subárbol izquierdo.
- *Recorrer* el subárbol derecho.

Estas tres acciones repartidas en diferentes órdenes proporcionan los diferentes recorridos del árbol. Los más frecuentes tienen siempre en común recorrer primero el subárbol izquierdo y luego el subárbol derecho. Los algoritmos anteriores se llaman *pre-orden*, *post-orden*, *in-orden* y su nombre refleja el momento en que se visita el nodo raíz. En el *in-orden* el raíz está en el medio del recorrido, en el *pre-orden* el raíz está el primero y en el *post-orden* el raíz está el último:

Recorrido pre-orden

1. Visitar el raíz.
2. Recorrer el subárbol izquierdo en pre-orden.
3. Recorrer el subárbol derecho en pre-orden.

Recorrido in-orden

1. Recorrer el subárbol izquierdo en in-orden.
2. Visitar el raíz.
3. Recorrer el subárbol derecho en in-orden.

Recorrido post-orden

1. Recorrer el subárbol izquierdo en post-orden.
2. Recorrer el subárbol derecho en post-orden.
3. Visitar el raíz.

Obsérvese que todas estas definiciones tienen naturaleza recursiva.

En la Figura 13.15 se muestran los recorridos de diferentes árboles binarios.

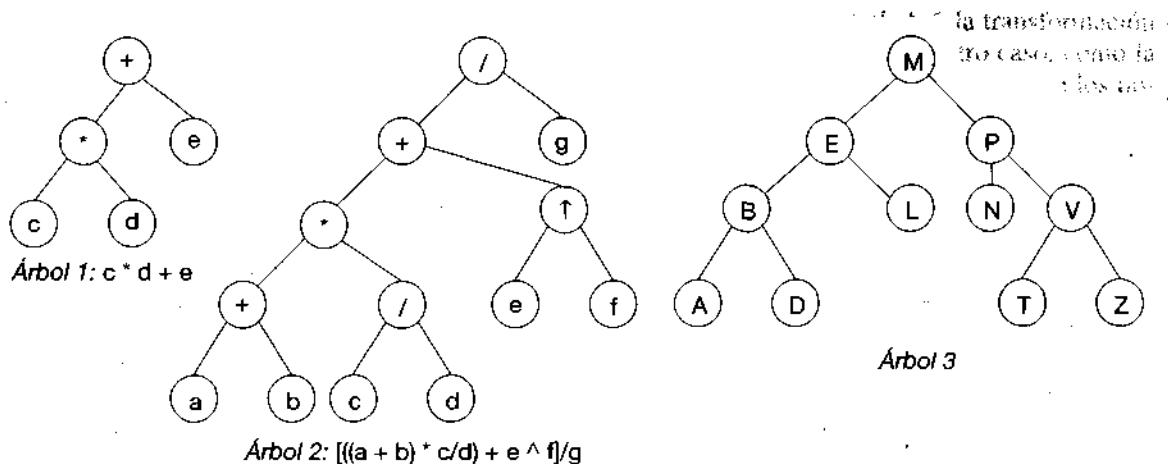


Figura 13.15. Recorrido de árboles binarios.

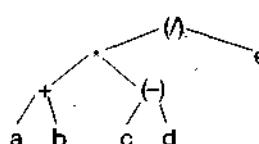
Árbol 1	<i>Pre-orden</i>	+ * c d e
	<i>In-orden</i>	c * d + e
	<i>Post-orden</i>	c d * e +

Árbol 2	<i>Pre-orden</i>	/ + * + a b / c d ^ e f g
	<i>In-orden</i>	a + b * c / d + e ^ f / g
	<i>Post-orden</i>	a b + c d / * e f ^ + g /

Árbol 3	<i>Pre-orden</i>	mebadlpnvzt
	<i>In-orden</i>	abdelmnptvz
	<i>Post-orden</i>	adblentzvpm

Ejemplo 13.4

Calcular los recorridos del árbol binario.

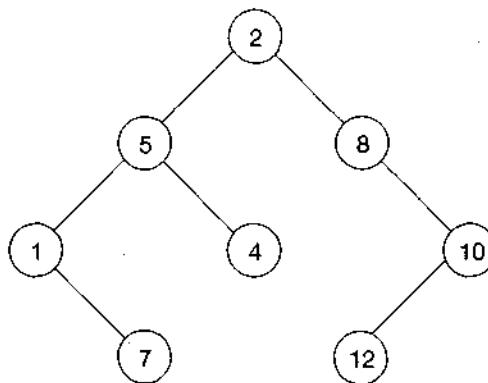


Solución

<i>recorrido pre-orden</i>	/ * + ab - cde
<i>recorrido in-orden</i>	a + b * c - d/e
<i>recorrido post-orden</i>	ab + cd - * e/

Ejemplo 13.5

Realizar los recorridos del árbol binario.

**Solución**

	2	5	1	7	4	8	10	12
recorrido pre-orden	2	5	1	7	4	8	10	12
recorrido in-orden	1	7	5	4	2	8	12	10
recorrido post-orden	7	1	4	5	12	10	8	2

13.4. ÁRBOL BINARIO DE BÚSQUEDA

Recordará del Capítulo 10, «Ordenación, búsqueda e intercalación», que para localizar un elemento en un array se podía realizar una búsqueda lineal; sin embargo, si el array era grande, una búsqueda lineal era ineficaz por su lentitud, especialmente si el elemento no estaba en el array, ya que requería la lectura completa del array. Se ganaba tiempo si se clasificaba el array y se utilizaba una búsqueda binaria. Sin embargo, en un proceso de arrays las inserciones y eliminaciones son continuas, por lo que esto se hará complejo en cualquier método.

En los casos de gran número de operaciones sobre arrays o listas, lo que se necesita es una estructura donde los elementos puedan ser eficazmente localizados, insertados o borrados. Una solución a este problema es una variante del árbol binario que se conoce como *árbol binario de búsqueda* o *árbol binario clasificado* (*binary search tree*).

El árbol binario de búsqueda se construirá teniendo en cuenta las siguientes premisas:

- El primer elemento se utiliza para crear el nodo raíz.
- Los valores del árbol deben ser tales que pueda existir un orden (entero, real, lógico o carácter e incluso definido por el usuario si implica un orden).
- En cualquier nodo todos los valores del subárbol izquierdo son menor o igual al valor del nodo. De modo similar, todos los valores del subárbol derecho deben ser mayores que los valores del nodo.

Si estas condiciones se mantienen, es sencillo probar que el recorrido *in-orden* del árbol produce los valores clasificados por orden. Así, por ejemplo, en la Figura 13.16 se muestra un árbol binario.

Los tres recorridos del árbol son:

pre-orden	P	F	B	H	G	S	R	Y	T	W	Z
in-orden	B	F	G	H	P	R	S	T	Y	W	Z
post-orden	B	G	H	F	R	T	W	Z	Y	S	P

Ejemplo 13.5

Realizar los recorridos

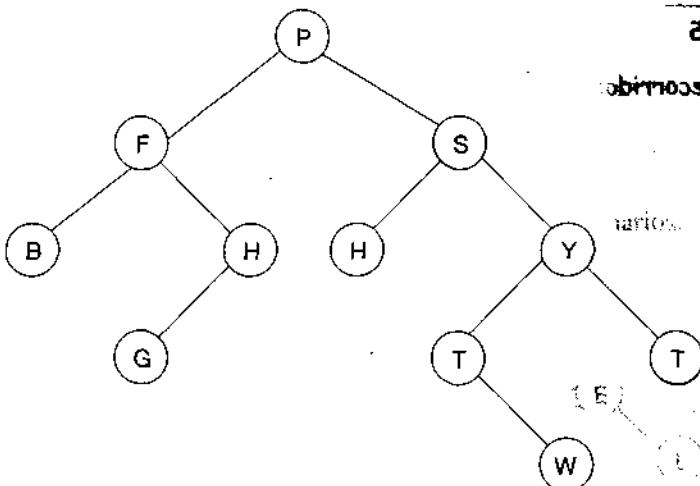


Figura 13.16. Árbol binario.

En esencia, un árbol binario contiene una clave en cada nodo que satisface las tres condiciones anteriores.

Un árbol con las propiedades anteriores se denomina *árbol binario de búsqueda*.

Ejemplo 13.6

Supongamos se dispone de un array que contiene los siguientes caracteres:

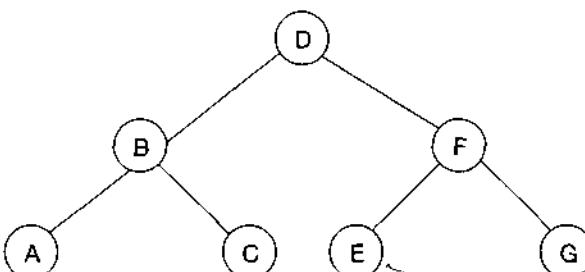
D F E B A C G

Construir un árbol binario de búsqueda.

Los pasos para la construcción del algoritmo son:

1. Nodo raíz del árbol: D.
2. El siguiente elemento se convierte en el descendente derecho, dado que F alfabéticamente es mayor que D.
3. A continuación, se compara E con el raíz. Dado que E es mayor que D, pasará a ser un hijo de F y como E < F será el hijo izquierdo.
4. El siguiente elemento B se compara con el raíz D y como B < D y es el primer elemento que cumple esta condición, B será el hijo izquierdo de D.
5. Se repiten los pasos hasta el último elemento.

El árbol binario de búsqueda resultante sería:



Ejemplo 13.7

Construir el árbol binario de búsqueda correspondiente a la lista de números.

4 19 -7 49 100 0 22 12

El primer valor, como ya se ha comentado, es la raíz del árbol: es decir, 4. El siguiente valor, 19, se compara con 4; como es más grande se lleva al subárbol derecho de 4. El siguiente valor, -7, se compara con el raíz y es menor que su valor, 4; por tanto, se mueve al subárbol izquierdo. La Figura 13.17 muestra los sucesivos pasos.

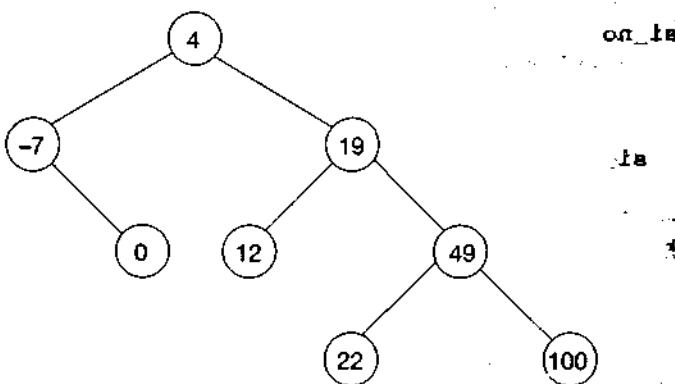
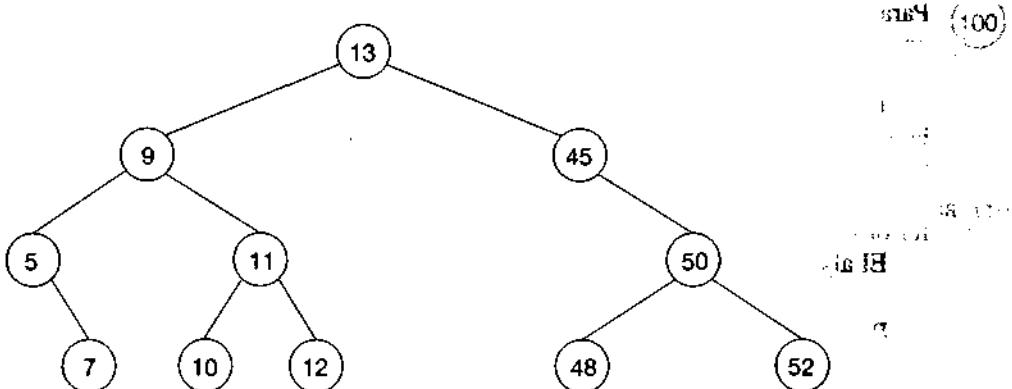


Figura 13.17. Construcción de un árbol binario.

13.4.1. Búsqueda de un elemento

La búsqueda en un árbol binario ordenado es dicotómica, ya que a cada examen de un nodo se elimina aquel de los subárboles que no contiene el valor buscado (valores todos inferiores o todos superiores).



El algoritmo de búsqueda del elemento —clave x — se realiza comparándolo con la clave del raíz del árbol. Si no es el mismo, se pasa al subárbol izquierdo o derecho, según el resultado de la comparación, y se repite la búsqueda en ese subárbol. La terminación del procedimiento se producirá cuando:

- Se encuentra la clave.
- No se encuentra la clave; se continúa hasta encontrar un subárbol vacío.

```

procedimiento buscar (E punt: RAIZ;
                      E <tipo_elemento>: elemento;
                      S punt: ACTUAL, ANTERIOR)
var
    lógico: encontrado
inicio
    encontrado ← falso
    anterior ← nulo
    actual ← raiz
mientras No encontrado Y (actual<>nulo) hacer
    si actual→.elemento = elemento entonces
        encontrado ← verdad
    si_no
        anterior ← actual
        si actual→.elemento > elemento entonces
            actual ← actual→.izdo
        si_no
            actual ← actual→.dcho
        fin_si
    fin_si
fin_mientras
si No encontrado entonces
    escribir('no existe', elemento)
si_no
    escribir( elemento, 'existe')
fin_si
fin_procedimiento
//< tipo_elemento> en este algoritmo es un tipo de dato SIMPLE

```

13.4.2. Insertar un elemento

Para insertar un elemento en el árbol A se ha de comprobar, en primer lugar, que el elemento no se encuentra en el árbol, ya que su caso no precisa ser insertado. Si el elemento no existe, la inserción se realiza en un nodo en el que al menos uno de los dos punteros IZQ o DER tenga valor **nulo**.

Para realizar la condición anterior se desciende en el árbol a partir del nodo raíz, dirigiéndose de izquierda a derecha de un nodo, según que el valor a insertar sea inferior o superior al valor del campo clave INFO de este nodo. Cuando se alcanza un nodo del árbol en que no se puede continuar, el nuevo elemento se engancha a la izquierda o derecha de este nudo en función de que su valor sea inferior o superior al del nodo alcanzado.

El algoritmo de inserción del elemento x es:

```

procedimiento insertar (E/S punt: raiz;
                      E <tipo_elemento> : elemento)
var
    punt : nuevo,
          actual,
          anterior
inicio
    buscar (raiz, elemento, actual, anterior)
    si ACTUAL<> NULO entonces
        escribir ('elemento duplicado')

```

```

    si_no
        reservar (nuevo)
        nuevo->.elemento ← elemento
        nuevo->.izdo ← nulo
        nuevo->.dcho ← nulo
        si anterior = nulo entonces
            raiz ← nuevo
        si_no
            si anterior->.elemento > elemento entonces
                anterior->.izdo ← nuevo
            si_no
                anterior->.dcho ← nuevo
            fin_si
        fin_si
    fin_procedimiento
    // <tipo_elemento> es un tipo SIMPLE

```

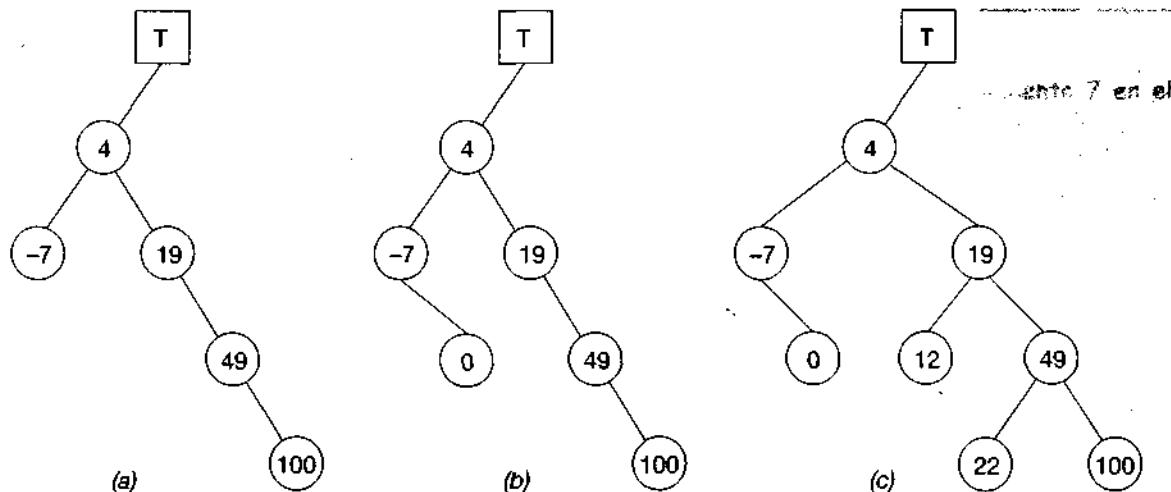
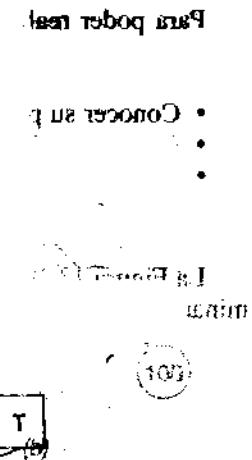


Figura 13.18. Inserciones en un árbol de búsqueda binaria: (a) insertar 100, (b) insertar (0), (c) insertar 22 y 12.

Para insertar el valor x en el árbol binario ordenado se necesitará llamar al subprograma insertar.

13.4.3. Eliminación de un elemento

La eliminación de un elemento debe conservar el orden de los elementos del árbol. Se consideran diferentes casos, según la posición del elemento o nodo en el árbol:

- Si el elemento es una hoja, se suprime simplemente.
- Si el elemento no tiene más que un descendiente, se sustituye entonces por ese descendiente.
- Si el elemento tiene dos descendientes, se sustituye por el elemento inmediato inferior situado lo más a la derecha posible de su subárbol izquierdo.

Para poder realizar estas acciones será preciso conocer la siguiente información del nodo a eliminar:

- Conocer su posición en el árbol.
- Conocer la dirección de su padre.
- Conocer si el nodo a eliminar tiene hijos, si son 1 o 2 hijos, y en el caso de que sólo sea uno, si es hijo derecho o izquierdo.

La Figura 13.19 muestra los tres posibles casos de eliminación de un nodo: (a) eliminar C, (b) eliminar F, (c) eliminar B.

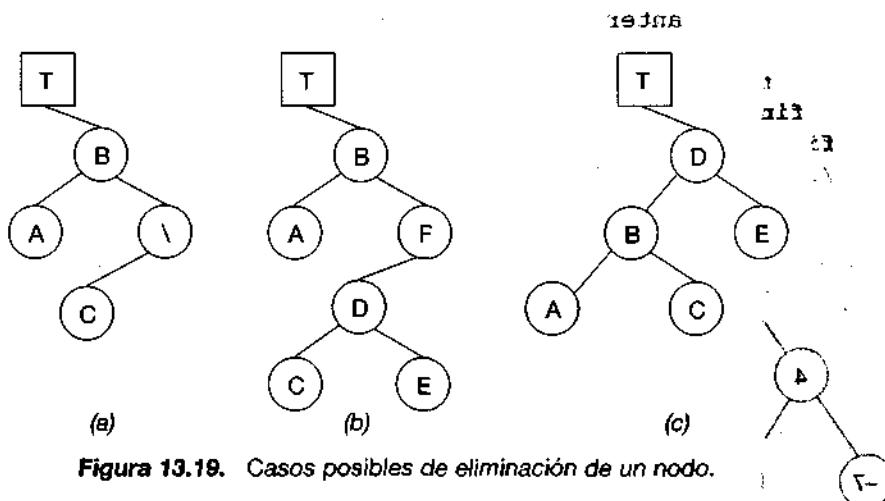


Figura 13.19. Casos posibles de eliminación de un nodo.

En la Figura 13.20 se muestra el caso de eliminación de un nodo con un subárbol en un gráfico comparativo antes y después de la eliminación.

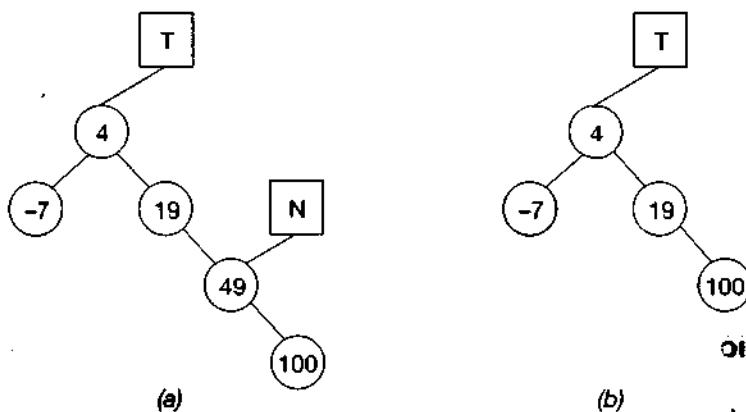


Figura 13.20. Eliminación de un nodo con un subárbol.

En la Figura 13.21 se muestra el caso de la eliminación de un nodo (27) que tiene dos subárboles no nulos. En este caso se busca el nodo sucesor cuyo campo de información le siga en orden ascendente, es decir, 42, se intercambia entonces con el elemento que se desea borrar, 27.

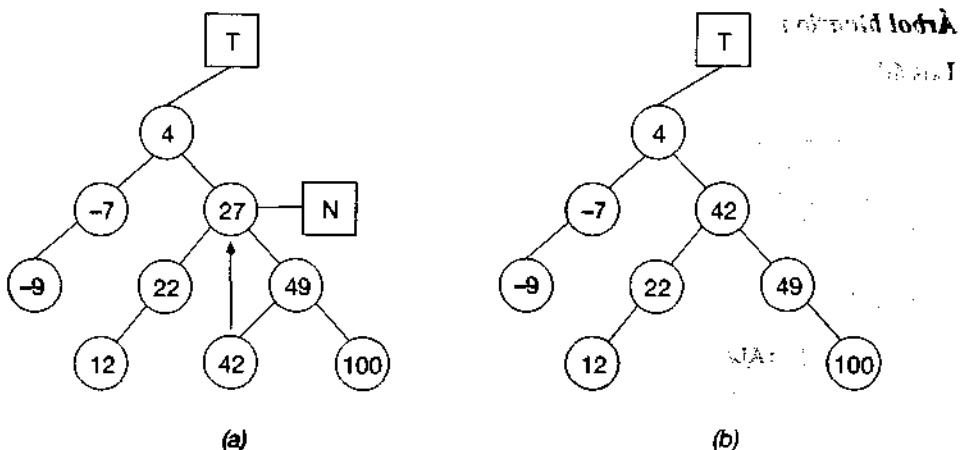
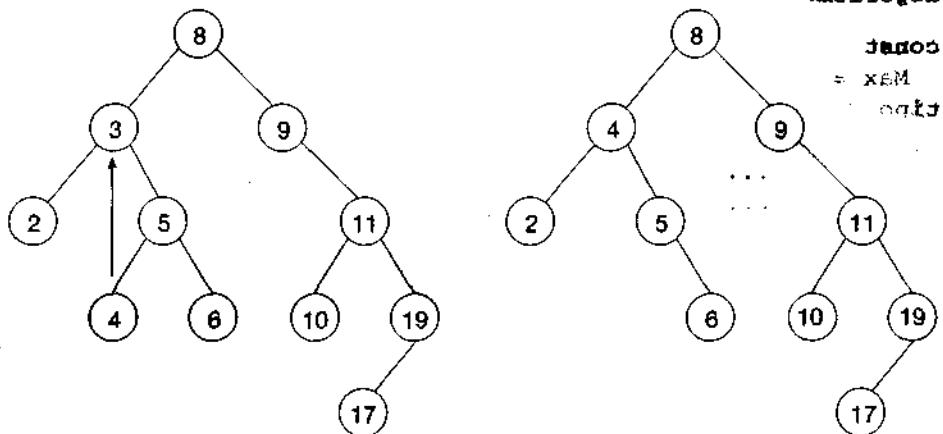


Figura 13.21. Eliminación de un nodo con dos subárboles no nulos.

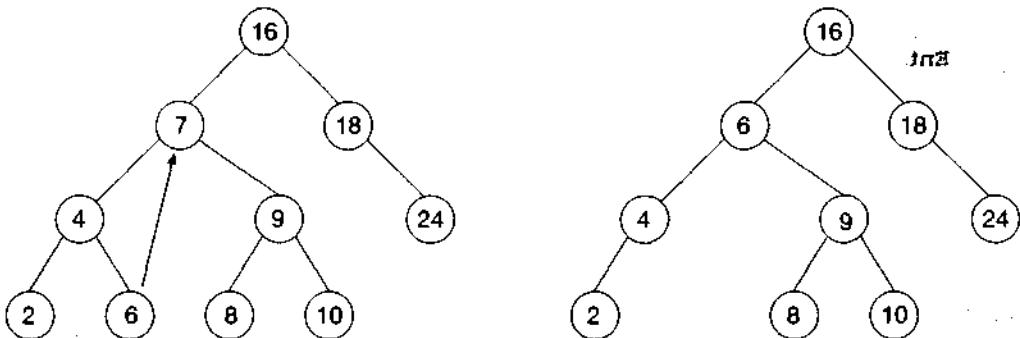
Ejemplo 13.8

Deducir los árboles resultantes de eliminar el elemento 3 en el árbol A y el elemento 7 en el árbol B.

Árbol A

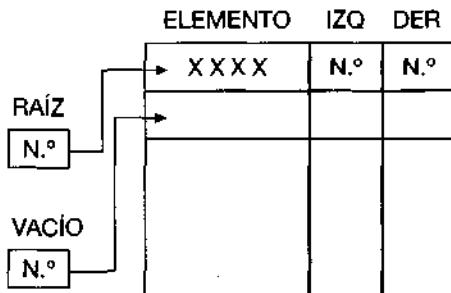


Arbeit B



Árbol binario mediante arrays

Los árboles deberán ser tratados como estructuras dinámicas. No obstante, si el lenguaje no tiene punteros podremos simularlos mediante arrays.



IZDO y DCHO serán dos campos numéricos para indicar la posición en que están los hijos izquierdo y derecho. El valor 0 indicaría que no tiene hijo.

Trataremos el array como una lista ENLAZADA y necesitaremos una LISTA DE VACIOS y una variable VACIO que apunte al primer elemento de la lista de vacíos. Para almacenar la lista de vacíos es indiferente que utilicemos el campo Izdo o Dcho.

Ejemplo 13.9

```

algoritmo arbol_binario_mediante_arrays
  const
    Max = <expresión>
  tipo
    registro: TipoElemento
      ... : ...
      ... : ...
    fin_registro
    registro: TipoNodo
      TipoElemento : Elemento
      Entero       : Izdo, Dcho
    fin_registro
    array[1..Max] de TipoNodo : Arr
  var
    Arr          : a
    Entero       : opción
    TipoElemento : elemento
    Entero       : raiz
    Entero       : vacio

  inicio
    iniciar(a,raiz,vacio)
    repetir
      menu
      escribir ('OPCIÓN: ')
    repetir
      leer (opción)
  
```

```

hasta_que (opcion >= 0) Y (opcion <= 3)
según_sea opcion hacer
 1 :
    listado (a,raiz)
    escribir ('INTRODUZCA NUEVO ELEMENTO: ')
    proc_leer (elemento)
    altas (a, elemento, raiz, vacio)
    listado (a,raiz)
    pausa
 2 :
    listado (a,raiz)
    escribir ('INTRODUZCA ELEMENTO A DAR DE BAJA: ')
    proc_leer (elemento)
    bajas (a, elemento, raiz, vacio)
    listado (a,raiz)
    pausa
 3:
    listado (a,raiz)
    pausa
fin_según
hasta_que opcion = 0
fin

procedimiento pausa
var
  cadena : c
inicio
  escribir('PULSE RETURN PARA CONTINUAR')
  leer(c)
fin_procedimiento

procedimiento menu
inicio
  escribir ('1.- ALTAS')
  escribir ('2.- BAJAS')
  escribir ('3.- LISTADO')
  escribir ('0.- FIN')
fin_procedimiento

procedimiento iniciar(s Arr: a;  S Entero: raiz, vacio)
var
  Entero: i
inicio
  raiz ← 0
  vacio ← 1
  desde I ← 1 hasta Max-1 hacer
    a[i].dcho ← i+1
  fin_desde
  a[Max].dcho ← 0
fin_procedimiento

lógico función ArbolVacio(E Entero: raiz)
inicio
  si raiz=0 entonces
    devolver(verdad)

```

```

    si_no
        devolver(falso)
    fin_si
fin_función

lógico función ArbolLleno( E Entero: vacio)
inicio
    si vacio=0 entonces
        devolver(verdad)
    si_no
        devolver(falso)
    fin_si
fin_función

procedimiento inorden(E/S Arr: a;   E Entero: raiz)
inicio
    si raiz <> 0 entonces
        inorden(a,a[raiz].Izdo)
        proc_escribir(a[raiz].elemento)
        inorden(a,a[raiz].Dcho)
    fin_si
fin_procedimiento

procedimiento preorden(E/S Arr: A;   E Entero: raiz)
inicio
    si raiz <> 0 entonces
        proc_escribir(a[raiz].elemento)
        preorden(a,a[raiz].Izdo)
        preorden(a,a[raiz].Dcho)
    fin_si
fin_procedimiento

procedimiento postorden(E/S Arr: A;   E Entero: raiz)
inicio
    si raiz <> 0 entonces
        postorden(a,a[raiz].Izdo)
        postorden(a,a[raiz].Dcho)
        proc_escribir(a[raiz].elemento)
    fin_si
fin_procedimiento

procedimiento buscar(E/S Arr: A; E entero: raiz;
                     E TipoElemento: elemento;
                     S entero: act, ant)
var
    logico: encontrado
inicio
    Encontrado ← falso
    act ← raiz
    ant ← 0
    mientras no encontrado y (act<>0) hacer
        si igual(elemento, a[act].elemento) entonces
            encontrado ← verdad
        si_no
            ant ← act
            si mayor(a[act].elemento, elemento) entonces
                act ← a[act].Izdo
            fin_si
        fin_si
    fin_mientras
fin_procedimiento

```

```

    si_no
        act ← a[act].Dcho
    fin_si
    fin_si
    fin_mientras
fin_procedimiento

procedimiento altas(E/S Arr: A; E TipoElemento: elemento;
                     E/S entero: raiz, vacio)
var
    entero: act, ant, auxi
inicio
    si vacio <> 0 entonces
        buscar(a, raiz, elemento, act, ant)
        si act <> 0 entonces
            escribir('ESE ELEMENTO YA EXISTE')
        si_no
            auxi ← vacio
            vacio ← a[auxi].Dcho
            a[auxi].elemento ← elemento
            a[auxi].Izdo ← 0
            a[auxi].Dcho ← 0
            si ant = 0 entonces
                raiz ← auxi
            si_no
                si mayor(a[ant].elemento, elemento) entonces
                    a[ant].Izdo ← auxi
                si_no
                    a[ant].Dcho ← auxi
                fin_si
            fin_si
        fin_si
    fin_si
fin_procedimiento

procedimiento bajas(E/S Arr: A; E TipoElemento: elemento;
                     E/S entero: raiz, vacio)
var
    entero: act, ant, auxi
inicio
    buscar(a, raiz, elemento, act, ant)
    si act = 0 entonces
        escribir('ESE ELEMENTO NO EXISTE')
    si_no
        si (a[act].Izdo = 0) Y (a[act].Dcho = 0) entonces
            si ant = 0 entonces
                raiz ← 0
            si_no
                si a[ant].Izdo = act entonces
                    a[ant].Izdo ← 0
                si_no
                    a[ant].Dcho ← 0
                fin_si
            fin_si
        fin_si
    fin_si

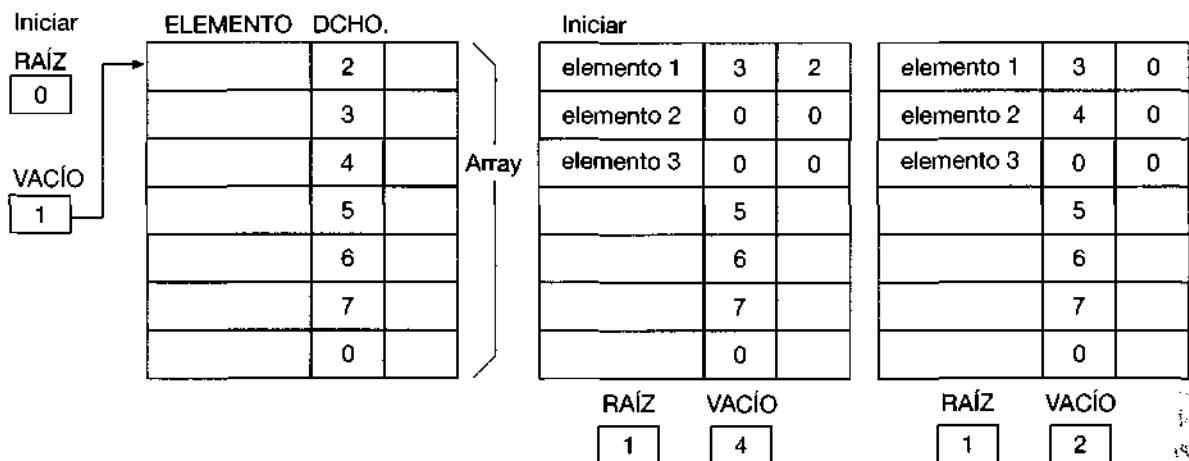
```

```

    si_no
        si (a[act].Izdo <> 0) Y (a[act].Dcho <> 0) entonces
            ant ← act
            auxi ← a[act].Izdo
            mientras a[auxi].Dcho <> 0 hacer
                ant ← auxi
                auxi ← a[auxi].Dcho
            fin_mientras
            a[act].Elemento ← a[auxi].Elemento
            si ant = act entonces
                a[ant].Izdo ← a[auxi].Izdo
            si_no
                a[ant].Dcho ← a[auxi].Izdo
            fin_si
            act ← auxi
        si_no
            si a[act].Dcho <> 0 entonces
                si ant = 0 entonces
                    raiz ← a[act].Dcho
                si_no
                    si a[ant].Izdo = act entonces
                        a[ant].Izdo ← a[act].Dcho
                    si_no
                        a[ant].Dcho ← a[act].Dcho
                    fin_si
                fin_si
            si_no
                si ant = 0 entonces
                    raiz ← a[act].Izdo
                si_no
                    si a[ant].Dcho = act entonces
                        a[ant].Dcho ← a[act].Izdo
                    si_no
                        a[ant].Izdo ← a[act].Izdo
                    fin_si
                fin_si
            fin_si
        fin_si
        a[act].Dcho ← vacio
        vacio ← act
    fin_si
fin_procedimiento

procedimiento listado (E Arr: a;   E Entero: raiz)
inicio
    escribir ('INORDEN: ')
    inorder (a, raiz)
    escribir ('PREORDEN: ')
    preorden (a, raiz)
    escribir ('POSTORDEN: ')
    postorden (a, raiz)
fin_procedimiento

```



13.5. GRAFOS

Los grafos son otra estructura de datos no lineal y que tiene gran número de aplicaciones. El estudio del análisis de grafos ha interesado a los matemáticos durante siglos y representa una parte importante de la teoría combinatoria en matemáticas. Aunque la teoría de grafos es compleja y amplia, en esta sección se realizará una introducción a la teoría de grafos y a los algoritmos que permiten su solución por computadora.

Los árboles binarios representan estructuras jerárquicas con limitaciones de dos subárboles por cada nodo. Si se eliminan las restricciones de que cada nodo puede apuntar a dos nodos —como máximo— y que cada nodo puede estar apuntado por otro nodo —como máximo— nos encontramos con un grafo.

Ejemplos de grafos en la vida real los tenemos en la red de carreteras de un estado o región, la red de enlaces ferroviarios o aéreos nacionales, etc.

En una red de carreteras los nudos de la red representan los *vértices* del grafo y las carreteras de unión de dos ciudades los *arcos*, de modo que a cada arco se asocia una información tal como la distancia, el consumo en gasolina por automóvil, etc.

Los grafos nos pueden ayudar a resolver problemas como éste. Supongamos que ciertas carreteras del norte del Estado han sido bloqueadas por una reciente tormenta de nieve. ¿Cómo podemos saber si todas las ciudades de ese Estado se pueden alcanzar por carretera desde la capital o si existen ciudades aisladas? Evidentemente existe la solución del estudio de un mapa de carreteras; sin embargo, si existen muchas ciudades, la obtención de la solución puede ser ardua y costosa en tiempo. Una computadora y un algoritmo adecuado de grafos solucionarán fácilmente el problema.

13.5.1. Terminología de grafos

Formalmente un *grafo* es un conjunto de puntos —una estructura de datos— y un conjunto de líneas, cada una de las cuales une un punto a otro. Los puntos se llaman *nodos* o *vértices* del grafo y las líneas se llaman *aristas* o *arcos* (*edges*).

Se representan el conjunto de vértices de un grafo dado G por V_G y el conjunto de arcos por A_G . Por ejemplo, en el grafo G de la Figura 13.23:

$$V_G = \{a, b, c, d\}$$

$$A_G = \{1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8\}$$

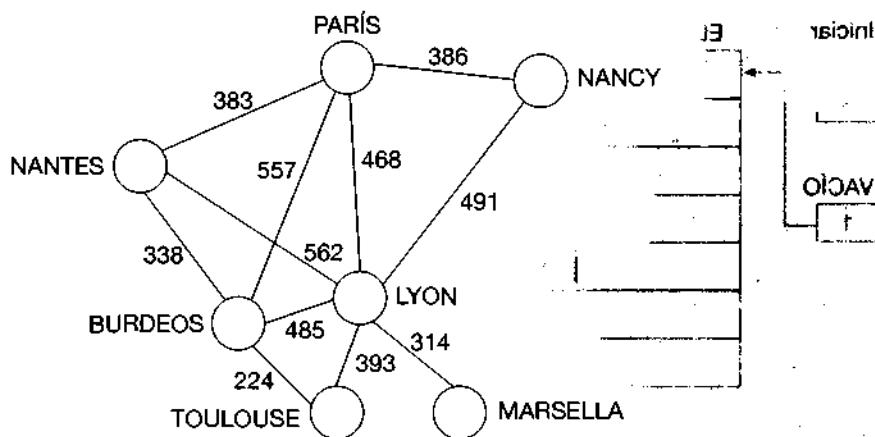


Figura 13.22. Grafo de una red de carreteras.

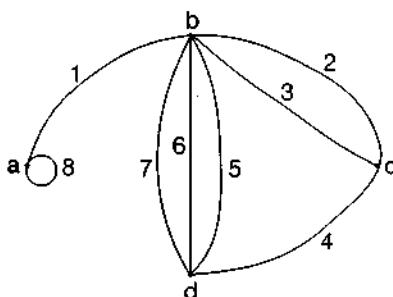


Figura 13.23. Grafo G.

El número de elementos de V_G se llama *orden* del grafo. Un *grafo nulo* es un grafo de orden cero. Una arista se representa por los vértices que conecta. La arista 3 conecta los vértices b y c, y se representa por $V(b, c)$. Algunos vértices pueden conectar un nodo consigo mismo; por ejemplo, la arista 8 tiene el formato $V(a, a)$. Estas aristas se denominan *bucles* o *lazos*.

Un grafo G se denomina *sencillo* si se cumplen las siguientes condiciones:

- No tiene lazos, no existe un arco en A_G de la forma (V, V) , donde está en V_G .
- No existe más que un arco para unir dos nodos, es decir, no existe más que un arco (V_1, V_2) para cualquier par de vértices V_1, V_2 .

En la Figura 13.24 se representa un grafo sencillo.

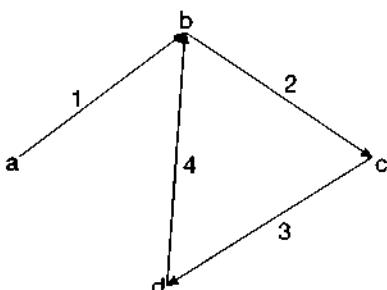


Figura 13.24. Grafo sencillo.

Un grafo que no es sencillo se denomina *grafo múltiple*.

Un *camino* es una secuencia de uno o más arcos que conectan dos nodos. Representaremos por $C(V_i, V_j)$ un camino que conecta los vértices V_i y V_j .

La *longitud* de un camino es el número de arcos que comprende. En el grafo de la Figura 13.24 existen los siguientes caminos entre los nodos b y d .

$$C(b, d) = (b, c) \quad (c, d)$$

longitud = 2

$$C(b, d) = (b, c) \quad (c, b) \quad (b, c) \quad (c, d)$$

longitud = 4

$$C(b, d) = (b, d)$$

longitud = 1

$$C(b, d) = (b, d) \quad (c, b) \quad (b, d)$$

longitud = 3

Dos vértices se dice que son *adyacentes* si hay un arco que los une. Así, V_i y V_j son adyacentes si existe un camino que los une. Esta definición es muy general y normalmente se particulariza; si existe un camino desde A a B , decimos que A es *adyacente a B* y B es *adyacente desde A*. Así, en el grafo de la Figura 13.25, Las Vegas es adyacente a Nueva York, pero Nueva York no es adyacente a Las Vegas.

Se consideran dos tipos de grafos:

Dirigidos los vértices apuntan unos a otros; los arcos están dirigidos o tienen dirección.

No-dirigidos los vértices están relacionados, pero no se apuntan unos a otros; la dirección no es importante.

En la Figura 13.25 el grafo es dirigido, dado que la dirección es importante; así, existe un vuelo entre Las Vegas y Nueva York, pero no en sentido contrario.

grafo conectado existe siempre un camino que une dos vértices cualesquiera,

grafo desconectado existen vértices que no están unidos por un camino.

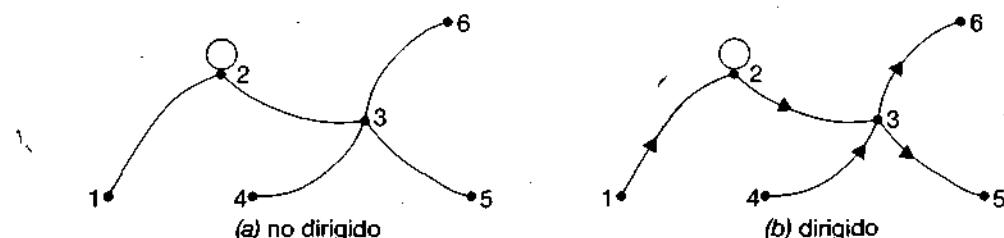


Figura 13.25. Grafo: (a) no dirigido, (b) dirigido.

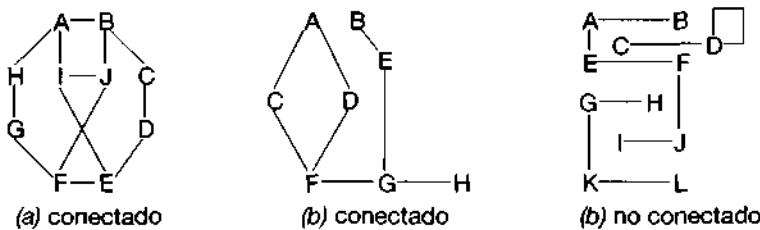


Figura 13.26. Grafos conectados y no conectados.

Otros tipos de grafos de gran interés se muestran en la Figura 13.27. Un *grafo completo* es aquel en que cada vértice está conectado con todos y cada uno de los restantes nodos. Si existen n vértices,

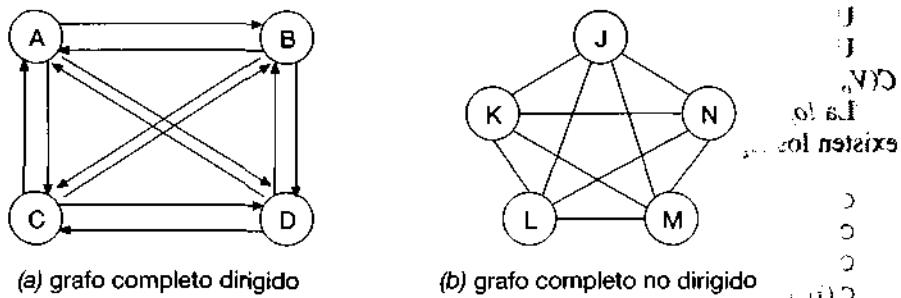


Figura 13.27. Grafos completos.

habrá $n(n - 1)$ aristas en un grafo completo y dirigido, y $n(n - 1)/2$ aristas en un grafo no dirigido completo.

Un *grafo ponderado o con peso* es aquel en el que cada arista tiene un valor. Los grafos con peso suelen ser muy importantes, ya que pueden representar situaciones de gran interés; por ejemplo, los vértices pueden ser ciudades y las aristas distancias o precios del pasaje de ferrocarril o avión entre ambas ciudades. Eso nos puede permitir calcular cuál es el recorrido más económico entre dos ciudades, sumando los importes de los billetes de las ciudades existentes en el camino y así poder tomar una decisión acertada respecto al viaje e incluso estudiar el posible cambio de medio de transporte: avión o automóvil, si éstos resultan más baratos.

La solución de encontrar el camino más corto, el de menor precio o más económico entre dos vértices de un grafo, es un algoritmo importante en la teoría de grafos. (El *algoritmo de Dijkstra* es un algoritmo tipo para la solución de dichos problemas.)

13.5.2. Representación de grafos

Existen dos técnicas estándar para representar un grafo G : la *matriz de adyacencia* (mediante arrays) y la *lista de adyacencia* (mediante punteros/listas enlazadas).

13.5.2.1. Matriz de adyacencia

La matriz de adyacencia M es un array de dos dimensiones que representa las conexiones entre pares de vértices. Sea un grafo G con un conjunto de nodos V_G y un conjunto de aristas A_G . Supongamos que el grafo es de orden N , donde $N \geq 1$. La matriz de adyacencia M se representa por un array $N \times N$, donde:

$$M(i, j) = \begin{cases} 1 & \text{si existe una arista } (V_i, V_j) \text{ en } A_G, V_i \text{ es adyacente a } V_j \\ 0, & \text{en caso contrario} \end{cases}$$

Las columnas y las filas de la matriz representan los vértices del grafo. Si existe una arista desde i a j (esto es, el vértice i es adyacente a j), el costo o peso de la arista de i a j se introduce; si no existe la arista, se introduce un 0; lógicamente, los elementos de la diagonal principal son todos ceros, ya que el costo de la arista i a i es 0.

Si G es un grafo no dirigido, la matriz es simétrica $M(i, j) = M(j, i)$. La matriz de adyacencia del grafo de la Figura 13.25 se indica en la Figura 13.28.

<i>i</i>	<i>j</i>	1	2	3	4	5	6
1		0	1	0	0	0	0
2		1	0	1	0	0	0
3		0	1	0	1	1	1
4		0	0	1	0	0	0
5		0	0	1	0	0	0
6		0	0	1	0	0	0

Figura 13.28. Matriz de adyacencia.

Si el grafo fuese dirigido, su matriz resultante sería:

<i>i</i>	<i>j</i>	1	2	3	4	5	6
1		0	1	0	0	0	0
2		0	0	1	0	0	0
3		0	0	0	0	1	1
4		0	0	1	0	0	0
5		0	0	0	0	0	0
6		0	0	0	0	0	0

Ejemplo 13.10

Deducir la matriz de adyacencia del grafo siguiente:

La matriz de adyacencia resultante de este grafo, cuyos vértices representan ciudades y los pesos de las aristas, los precios de pasajes de avión en dólares es

	SF	LA	LV	KC	NY
SF		1000			
LA	1000		390	2000	
LV		390		3000	2500
KC		2000	3000		
NY	1500			350	

Ejemplo 13.11

Sea un grafo con aristas ponderadas. Los vértices representan ciudades y las aristas las rutas utilizadas por los camiones de una empresa de transporte de mercancías. Cada arista está rotulada con la distancia entre las parejas de ciudades enlazadas directamente. En este caso utilizaremos una matriz triangular.

Nota

Obsérvese como consecuencia de este ejemplo que las aristas ponderadas tienen una gran aplicación.

- En transporte comúnmente representan distancias, precios de billetes, tiempos.
- En hidráulica, capacidades. Por ejemplo, el caudal de un oleoducto entre diferentes ciudades litros/segundo.

13.5.2.2. Lista de adyacencia

El segundo método utilizado para representar grafos es útil cuando un grafo tiene muchos vértices y pocas aristas; es la *lista de adyacencia*. En esta representación se utiliza una lista enlazada por cada vértice v del grafo que tenga vértices adyacentes *desde él*.

El grafo completo incluye dos partes: un directorio y un conjunto de listas enlazadas. Hay una entrada en el directorio por cada nodo del grafo. La entrada en el directorio del nodo i apunta a una lista enlazada que representa los nodos que son conectados al nodo i . Cada registro de la lista enlazada tiene dos campos: uno es un identificador de nodo, otro es un enlace al siguiente elemento de la lista; la lista enlazada representa arcos.

Una lista de adyacencia del grafo de la Figura 13.25 se da en la Figura 13.29.

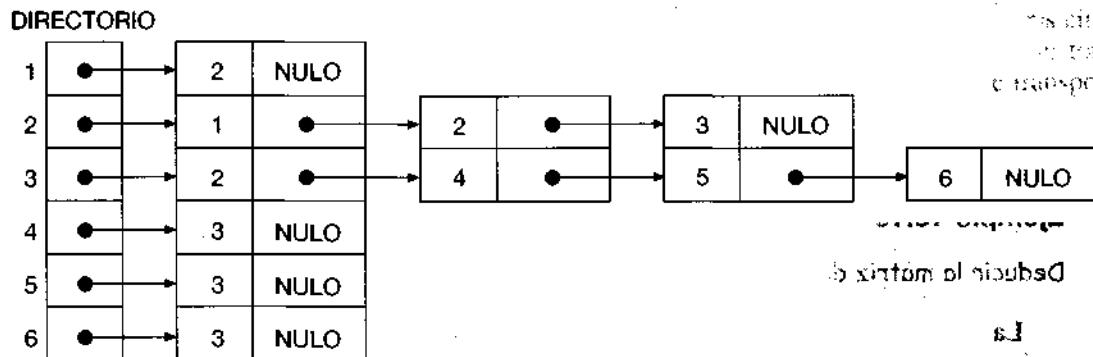


Figura 13.29. Lista de adyacencia.

Un grafo no dirigido de orden N con A arcos requiere N entradas en el directorio y $2 * A$ entradas de listas enlazadas, excepto si existen bucles que reducen el número de listas enlazadas en 1.

Un grafo dirigido de orden N con A arcos requiere N entradas en el directorio y A entradas de listas enlazadas.

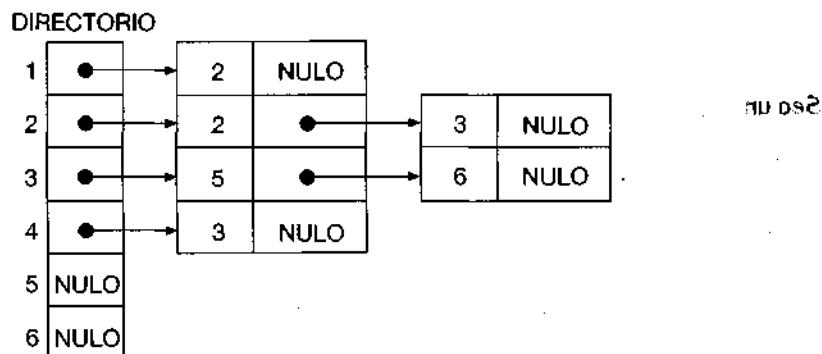
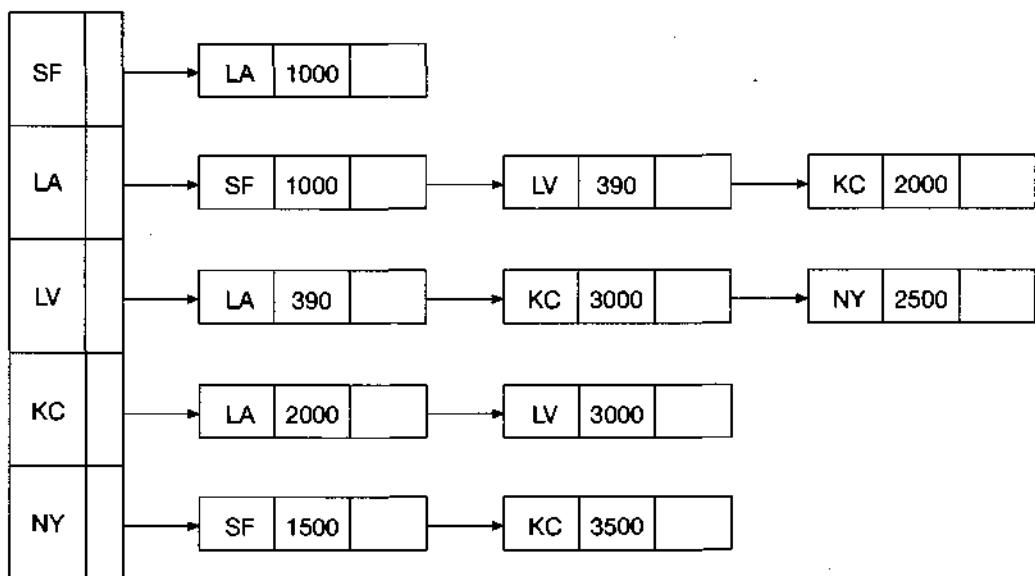


Figura 13.30.

Ejemplo 13.12

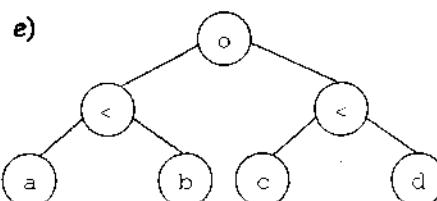
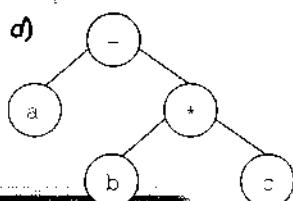
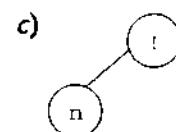
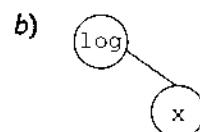
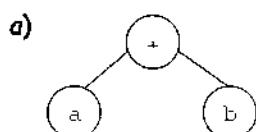
La lista de adyacencia del grafo del Ejemplo 13.10 es



- La elección de la representación depende del algoritmo particular que se vaya a implementar y si el grafo es «disperso» o «denso». Un grafo disperso es uno en el que el número de vértices N es mucho mayor que el número de arcos. En un grafo denso el número de arcos se acerca al máximo.

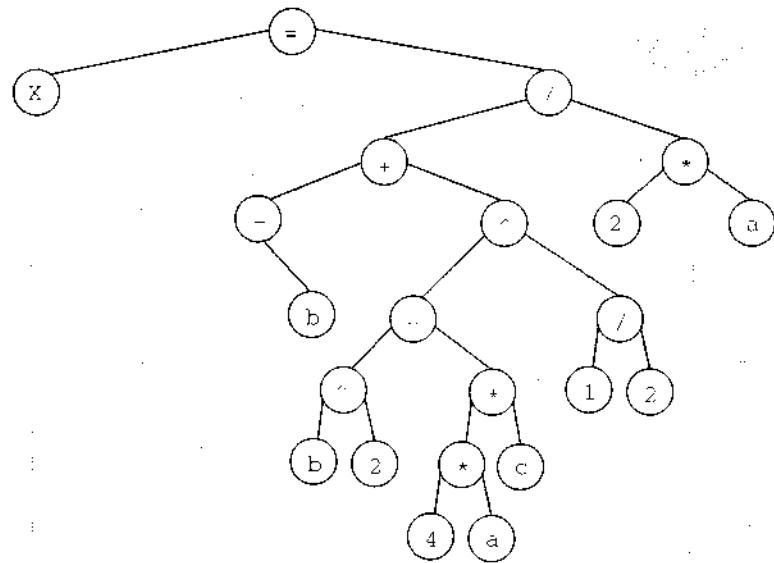
ACTIVIDADES DE PROGRAMACIÓN RESUELTAS

- 13.1. Deducir las fórmulas de las expresiones representadas por los siguientes árboles de expresión.



- a) $a + b$
 b) $\log x$
 c) $n!$
 d) $a - (b * c)$
 e) $(a < b) \circ (c < d)$

13.2. Deducir la fórmula que representa el siguiente árbol expresión.



$$x \leftarrow (-b + (b^2 - 4 * a * c)^{1/2}) / (2 * a)$$

es decir, las raíces solución de la ecuación cuadrática o de segundo grado:

$$ax^2 + bx + c = 0.$$

13.3. Teniendo en cuenta que nuestro lenguaje de programación no maneja estructuras dinámicas de datos, escribir un procedimiento que inserte un nuevo nodo en un árbol binario en el lugar correspondiente según su valor. Escribir otro procedimiento que permita conocer el número de nodos de un árbol binario. Utilizar ambos procedimientos desde un algoritmo que cree el árbol y nos informe sobre su número de nodos.

Análisis del problema

El procedimiento de inserción será análogo al de altas que aparece en el ejercicio 13.1. Para conocer el número de nodos del árbol se realiza su recorrido, por uno cualquiera de los métodos ya comentados —inorden, preorden, postorden— y se irán contando.

El programa principal comenzará con un proceso de inicialización, a continuación utilizará una estructura repetitiva que permita la inserción de número indeterminado de nodos en el árbol y, por último, llamará al procedimiento para contarlos.

Al no especificarse en el enunciado el tipo de información que se almacena en los registros del árbol, ésta se tratará de forma genérica, recurriendo a procedimientos y funciones auxiliares no desarrollados que permitan manipularla, como, por ejemplo, `leerelemento(elemento)`, `escribirelemento(elemento)`, `distinto(elemento, '0')`

Diseño del algoritmo

```
algoritmo ejercicio_13_3
const
    Máx = ...
tipo
    registro: tipoelemento
        ... : ...
        ... : ...
fin_registro
registro: tiponodo
    tipoelemento : elemento
    entero       : izdo, dcho
fin_registro
array[1..Máx] de tiponodo: arr
var
    arr          : a
    tipoelemento : elemento
    entero       : raíz, vacío
inicio
    iniciar(a,raíz,vacío)
    escribir ('Introduzca nuevo elemento: ')
    si no árbollleno(vacío) entonces
        leerelemento (elemento)
    fin_si
    mientras distinto(elemento,'0') y no árbollleno(vacío) hacer
        altas (a, elemento, raíz, vacío)
        si no árbollleno(vacío) entonces
            escribir ('Introduzca nuevo elemento: ')
            leerelemento (elemento)
        fin_si
    fin_mientras
    listado (a, raíz)
fin

procedimiento iniciar(s arr: a ; s entero: raíz, vacío)
var
    entero: i
inicio
    raíz ← 0
    vacío ← 1
    desde i ← 1 hasta máx-1 hacer
        a[i].dcho ← i+1
    fin_desde
    a[máx].dcho ← 0
fin_procedimiento

lógico función árbollleno(E entero: vacío)
inicio
    si vacío = 0 entonces
        devolver(verdad)
```

```

    si_no
        devolver(falso)
    fin_si
fin_función

procedimiento inorden(E arr: a ; E entero: raíz ; E/S entero: cont)
inicio
    si raíz <> 0 entonces
        inorden(a, a[raíz].izdo, cont)
        cont ← cont + 1
        escribirelemento(a[raíz].elemento)
        // Además de contar los nodos visualiza la
        // información almacenada en ellos
        inorden(a, a[raíz].dcho, cont)
    fin_si
fin_procedimiento

procedimiento buscar(E arr: a ; E tipoelemento:elemento;
                      S entero: act, ant)
var
    lógico: encontrado
inicio
    encontrado ← falso
    act ← raíz
    ant ← 0
    mientras no encontrado y (act <> 0) hacer
        si igual(elemento, a[act].elemento) entonces
            encontrado ← verdad
        si_no
            ant ← act
            si mayor(a[act].elemento, elemento) entonces
                act ← a[act].izdo
            si_no
                act ← a[act].dcho
            fin_si
        fin_si
    fin_mientras
fin_procedimiento

procedimiento altas(E/S arr: a; E tipoelemento: elemento;
                      E/S entero: raíz, vacío).
var
    entero: act, ant, auxi
inicio
    si no árbolleno(vacío) entonces
        buscar(a, elemento, act, ant)
        si act <> 0 entonces
            escribir('Ese elemento ya existe')
        si_no
            auxi ← vacío
            vacío ← a[auxi].dcho

```

```

a[auxi].elemento = elemento
a[auxi].izdo ← 0
a[auxi].dcho ← 0
si ant = 0 entonces
    raíz ← auxi
si_no
    si mayor(a[ant].elemento, elemento) entonces
        a[ant].izdo ← auxi
    si_no
        a[ant].dcho ← auxi
    fin_si
    fin_si
fin_si
fin_si
fin_procedimiento

procedimiento listado (E arr: a; E entero: raíz)
var
    entero: cont
inicio
    escribir ('inorden: ')
    cont ← 0
    inorden (a, raíz, cont)
    escribir('El número de nodos es ', cont)
fin_procedimiento

```

- 13.4. Escribir un procedimiento que nos permita contar las hojas de un árbol mediante estructuras dinámicas.

Análisis del problema

Recorrer el árbol, contando, únicamente, los nodos que no tienen hijos.

Diseño del algoritmo

```

procedimiento contarhojas(E/S punt: raíz; E/S entero: cont)
inicio
    si raíz <> nulo entonces
        si (raíz→.izdo = nulo) y (raíz→.dcho = nulo) entonces
            cont ← cont+1
        fin_si
        contarhojas(raíz→.izdo, cont)
        contarhojas(raíz→.dcho, -cont)
    fin_si
fin_procedimiento

```

- 13.5. Diseñar una función que permita comprobar si son iguales dos árboles cuyos nodos tienen la siguiente estructura:

```

tipo
    puntero_a nodo: punt
    registro : nodo

```

```

    entero : elemento
    punt   : izdo, dcho
fin_registro

```

Análisis del problema

Se trata de una función recursiva que compara nodo a nodo la información almacenada en ambos árboles. Las condiciones de salida del proceso recursivo serán:

- Que se termine de recorrer uno de los dos árboles.
- Que terminen de recorrerse ambos.
- Que encontremos diferente información en los nodos comparados.

Si los árboles terminaron de recorrerse simultáneamente es que ambos tienen el mismo número de nodos y nunca ha sido diferente la información comparada; por tanto, la función devolverá verdad; en cualquier otro caso la función devolverá falso.

Diseño del algoritmo

```

lógico función iguales(E punt: raíz1, raíz2)
inicio
    si raíz1 = nulo entonces
        si raíz2 = nulo entonces
            devolver(verdad)
        fin_si
    si_no
        si raíz2 = nulo entonces
            devolver(falso)
        si_no
            si raíz1→.elemento <> raíz2→.elemento entonces
                devolver(falso)
            si_no
                devolver(iguales(raíz1→.izdo, raíz2→.izdo)
                        y iguales(raíz1→.dcho, raíz2→.dcho))
            fin_si
        fin_si
    fin_si
fin_función

```

REVISIÓN DEL CAPÍTULO

Conceptos clave

- Árbol.
- Árbol binario de búsqueda.
- Enorden.
- Grafo dirigido.
- Hoja.
- Matriz de adyacencia.
- Nodo.
- Preorden.
- Raíz.
- Recorrido de un árbol.
- Árbol binario.
- Dígrafo.

- Grafo.
- Grafo no dirigido.
- Lista de adyacencia.
- Nivel.

- Postorden.
- Profundidad.
- Rama.
- Subárbol.

Resumen

Las estructuras de datos dinámicas árboles y grafos son muy potentes para la resolución de problemas complejos de tipo gráfico, jerárquico o en red.

La estructura árbol más utilizada normalmente es el **árbol binario**. Un árbol binario es un árbol en el que cada nodo tiene como máximo dos hijos, llamados subárbol izquierdo y subárbol derecho.

En un árbol binario, cada elemento tiene cero, uno o dos hijos. El nodo raíz no tiene un padre pero sí cada elemento restante. Cuando un elemento y tiene un parente x , x es un antecesor o antecedente del elemento y .

La altura de un árbol binario es el número de ramas entre el raíz y la hoja más lejana más 1. Si el árbol A es vacío. El nivel o profundidad de un elemento es un concepto similar al de altura.

Un árbol binario no vacío está equilibrado totalmente si sus subárboles izquierdo y derecho tienen la misma altura y ambos son o bien vacíos o totalmente equilibrados.

Los árboles binarios presentan dos tipos característicos: árboles binarios de búsqueda y árboles binarios de expresiones. Los árboles binarios de búsqueda se utilizan fundamentalmente para mantener una colección ordenada de datos y los árboles binarios de expresiones para almacenar expresiones.

Los grafos son otra estructura de datos no lineal y que tiene gran número de aplicaciones. Los árboles binarios representan estructuras jerárquicas con limitaciones de dos subárboles por cada nodo. Si se eliminan

las restricciones de que cada nodo puede apuntar a dos nodos —como máximo— y que cada nodo puede estar apuntado por otro nodo —como máximo— nos encontramos con un grafo. *Ejemplos de grafos* en la vida real los tenemos en la red de carreteras de un estado o región, la red de enlaces ferroviarios o aéreos nacionales, etc.

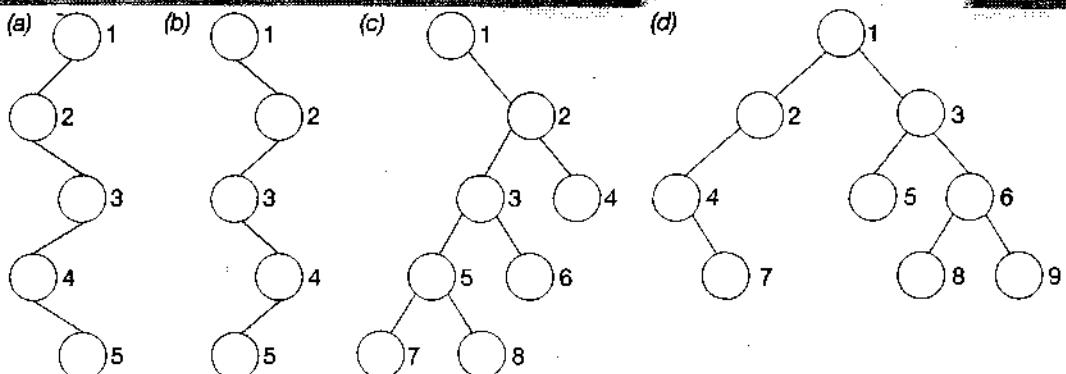
Un grafo G consta de dos conjuntos ($G = \{V, E\}$): un conjunto V de vértices o nodos y un conjunto E de aristas (parejas de vértices distintos) que conectan los vértices. Si las parejas no están ordenadas, G se denomina *grafo no dirigido*; si los pares están ordenados, entonces G se denomina *grafo dirigido*. El término *grafo dirigido* se suele también designar como *dígrafo* y el término *grafo sin calificación* significa *grafo no dirigido*.

Los grafos se pueden implementar de dos formas típicas: *matriz de adyacencia* y *lista de adyacencia*. La elección depende de las necesidades de la aplicación en concreto, ya que cada una de las formas tiene sus ventajas y sus inconvenientes.

El recorrido de un grafo puede ser en analogía con los árboles, recorrido en profundidad y recorrido en anchura. El recorrido en profundidad es aplicable a los grafos dirigidos y a los no dirigidos y es una generalización del recorrido preorden de un árbol. El *recorrido en anchura* también es aplicable a grafos dirigidos y no dirigidos, que generaliza el concepto de recorrido por niveles de un árbol.

EJERCICIOS

- 13.1. Dado un árbol binario de números enteros ordenados, se desea un subalgoritmo que busque un elemento con un proceso recursivo.
- 13.2. Diseñar un subalgoritmo que busque un elemento en un árbol binario de números enteros ordenados, realizado con un proceso repetitivo.
- 13.3. Describir el orden en el que los vectores de los siguientes árboles binarios serán visitados en: a) pre-orden, b) in-orden, c) post-orden.



- 13.4. Dibujar la expresión árbol para cada una de las siguientes expresiones y dar el orden de visita a los nodos en: a) pre-orden, b) in-orden, c) post-orden:

1. $\log n!$
2. $(a - b) - c$
3. $a - (b - c)$
4. $(a < b) \text{ y } (b < c) \text{ y } (c < d)$

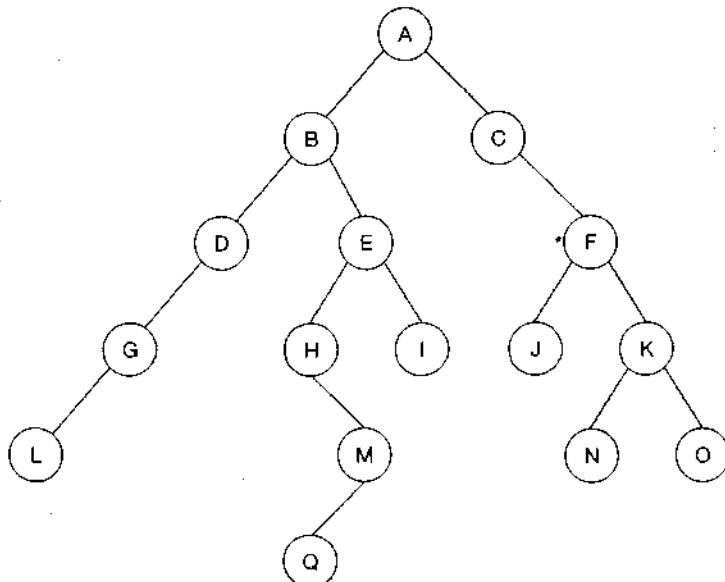
- 13.5. Escribir un subalgoritmo recursivo que liste los nodos de un árbol binario en pre-orden.

- 13.6. Escribir un subalgoritmo que elimine un nodo determinado de un árbol de enteros.

- 13.7. Se dispone de un árbol de números reales desordenados y se desea escribir un subalgoritmo que inserte un nodo en el lugar correspondiente de acuerdo a su valor.

- 13.8. Escribir un subalgoritmo que permita conocer el número de nodos de un árbol binario.

- 13.9. Considerar el árbol binario.



Listar los nodos del árbol en: a) pre-orden, b) in-orden, c) post-orden.

14

RECURSIVIDAD

ib

señal de retroalimentación
de control
de la velocidad

at3

CONTENIDO

- 14.1. La naturaleza de la recursividad.
- 14.2. Recursividad directa e indirecta.
- 14.3. Recursión *versus* iteración.
- 14.4. Recursión infinita.
- 14.5. Resolución de problemas complejos con recursividad.

REVISIÓN DEL CAPÍTULO.

- Conceptos clave.
- Resumen.
- EJERCICIOS.
- PROBLEMAS.

SIVD).

La recursividad (recursión) es aquella propiedad que posee una función por la cual dicha función puede llamarse a sí misma. Se puede utilizar la recursividad como una alternativa a la iteración. Una solución recursiva es normalmente menos eficiente en términos de tiempo de computadora que una solución iterativa debido a las operaciones auxiliares que llevan consigo las llamadas suplementarias a las funciones; sin embargo, en muchas circunstancias el uso de la recursión permite a los programadores especificar soluciones naturales, sencillas, que serían, en caso contrario, difíciles de resolver. Por esta causa, la recursión es una herramienta poderosa e importante en la resolución de problemas y en la programación.

14.1. LA NATURALEZA DE LA RECURSIVIDAD¹

Los programas examinados hasta ahora, generalmente estructurados, se componen de una serie de funciones que llaman unas a otras de modo disciplinado. En algunos problemas es útil disponer de funciones que se llamen a sí mismos. Un *subprograma recursivo* es un subprograma que se llama a sí mismo ya sea directa o indirectamente. La recursividad es un tópico importante examinado frecuentemente en cursos de programación y de introducción a las ciencias de la computación.

En este libro se dará una importancia especial a las ideas conceptuales que soportan la recursividad. En matemáticas existen numerosas funciones que tienen carácter recursivo; de igual modo numerosas circunstancias y situaciones de la vida ordinaria tienen carácter recursivo.

Hasta el momento casi siempre se han visto subprogramas que llaman a otros subprogramas distintos. Así, si se dispone de dos procedimientos proc1 y proc2, la organización de un programa tal y como se suele haber visto hasta este momento podría adoptar una forma similar a esta:

```
procedimiento proc1(...)  

inicio  

    ...  

fin_procedimiento  

procedimiento proc2(...)  

inicio  

    ...  

    proc1(...)           // llamada a proc1  

    ...  

fin_procedimiento
```

Cuando diseñan programas recursivos se tendría esta situación:

```
procedimiento proc1(...)  

inicio  

    ...  

    proc1(...);  

    ...  

fin_procedimiento
```

o bien esta otra:

```
procedimiento proc1(...)  

inicio  

    ...  

    proc2(...)           // llamada a proc2  

    ...  

fin_procedimiento  

procedimiento proc2(...)  

inicio  

    ...  

    proc1(...)           // llamada a Proc1  

    ...  

fin_procedimiento
```

¹ Las palabras inglesas «recursives» y «recursion» no han sido aceptadas todavía por el Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española. La última edición (22.^a, Madrid, 2001) editada conjuntamente por todas las Academias de la Lengua de España, Latinoamérica y Estados Unidos, recoge sólo los términos sinónimos siguientes en sus acepciones *Mat* (Matemáticas): *recurrencia*, «propiedad de aquellas secuencias en las que cualquier término se puede calcular conociendo los precedentes», y *recurrente*, «Dicho de un proceso: que se repite».

Ejemplo 14.1

El factorial de un entero negativo n , escrito $n!$ (y pronunciado n factorial), es el producto

$$n! = n \cdot (n - 1) \cdot (n - 2) \cdot \dots$$

en el cual

$$\begin{aligned} 0! &= 1 \\ 1! &= 1 \\ 2! &= 2 \cdot 1 = 2 \cdot 1! \\ 3! &= 3 \cdot 2 \cdot 1 = 3 \cdot 2! \\ 4! &= 4 \cdot 3 \cdot 2 \cdot 1 \dots = 4 \cdot 3! \\ \dots & \end{aligned}$$

así:

$$5! = 5 \cdot 4 \cdot 3 \cdot 2 \cdot 1 = 5 \cdot 4! = 120$$

de modo que una definición recursiva de la función factorial n es:

$$n! = n \cdot (n - 1)! \quad \text{para } n > 1$$

El factorial de un entero n , mayor o igual a 0, se puede calcular de modo *iterativo* (no recursivo), teniendo presente la definición de $n!$ del modo siguiente:

$$\begin{array}{ll} n! = 1 & \text{si } n = 0 \\ n! = n \cdot (n - 1)! & \text{si } n > 0 \end{array}$$

El algoritmo que resuelve la solución iterativa de un entero n , mayor o igual que 0, se puede calcular utilizando un bucle *for*:

```
var
  real: contador, factorial
inicio
  ...
  factorial ← 1;
  desde contador ← n hasta 1 decremento 1
    factorial ← factorial * contador
  fin_desde
fin
```

En el caso de implementar una función se requerirá una sentencia de retorno que devuelva el valor del factorial, tal como

```
devolver(factorial)
```

El algoritmo que resuelve la función de modo *recursivo* ha de tener presente una condición de salida. Así, en el caso del cálculo de $6!$, la definición es $6! = 6 \times 5!$ y $5!$ de acuerdo a la definición es $5 \times 4!$ Este proceso continúa hasta que $1! = 1 \times 0!$ por definición. El método de definición de una función en términos de sí misma se llama en matemáticas una definición **inductiva** y conduce naturalmente a una implementación recursiva. El caso base de $0! = 1$ es esencial dado que se detiene, potencialmente, una cadena de llamadas recursivas. Este caso base o condición de salida deben fijarse en cada caso de una solución recursiva. El algoritmo que resuelve $n!$ de modo recursivo se apoya en la definición siguiente:

$$\begin{array}{ll} n! = 1 & \text{si } n = 0 \\ n! = n \cdot (n - 1) \cdot (n - 2) \cdot \dots \cdot & \text{si } n > 0 \end{array}$$

en consecuencia, el algoritmo mencionado que calcula el factorial será:

```

si (n = 0) entonces
    fac ← 1
si_no
    contador = n - 1
    fac ← n * fac(contador)
fin_si

```

Otro pseudocódigo que resuelve la función factorial es:

```

si n = 1 entonces
    fac ← n
si_no
    fac ← n*fac(n - 1)
fin_si

```

Así una función recursiva de factorial es:

```

entero función factorial(E entero: n)
    inicio
        si (n = 1) entonces
            devolver (1)
        si_no
            devolver (n * factorial(n - 1))
        fin_si
    fin_función

```

NOTA

Dado que el valor de un factorial de un número entero aumenta considerablemente a medida que aumenta el valor de n , es conveniente en el diseño del algoritmo definir el tipo de dato a devolver por la función como un valor real, al objeto de no tener problema de desbordamiento cuando traduzca a un código fuente en un lenguaje de programación.

Ejemplo 14.2

Deducir la definición recursiva del producto de números naturales.

El producto $a * b$ donde a y b son enteros positivos tiene dos soluciones.

Solución iterativa

$$a * b = \underbrace{a + a + a + \dots + a}_{b \text{ veces}}$$

Solución recursiva

$$\begin{array}{ll} a * b = & \text{si } b = 1 \\ a * b = a * (b - 1) + a & \text{si } b > 1 \end{array}$$

Así, por ejemplo, $7 * 3$ será:

$$7 * 3 = 7 * 2 + 7 = 7 * 1 + 7 + 7 = 7 + 7 + 7 = 21$$

Ejemplo 14.3

Definir la naturaleza de la serie de Fibonacci: 0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, ...

Se observa en esta serie que comienza con 0 y 1, y tiene la propiedad de que cada elemento es la suma de los dos elementos anteriores, por ejemplo:

$$\begin{aligned}0 + 1 &= 1 \\1 + 1 &= 2 \\2 + 1 &= 3 \\3 + 2 &= 5 \\5 + 3 &= 8 \\\dots\end{aligned}$$

Entonces se puede decir que:

$$\begin{aligned}\text{fibonacci}(0) &= 0 \\ \text{fibonacci}(1) &= 1 \\\dots \\ \text{fibonacci}(n) &= \text{fibonacci}(n - 1) + \text{fibonacci}(n - 2)\end{aligned}$$

y la definición recursiva será:

$$\begin{aligned}\text{fibonacci}(n) &= n \quad \text{si } n = 0 \quad \text{o } n = 1 \\ \text{fibonacci}(n) &= \text{fibonacci}(n - 1) + \text{fibonacci}(n - 2) \quad \text{si } n > 2\end{aligned}$$

Obsérvese que la definición recursiva de los números de fibonacci es diferente de las definiciones recursivas del factorial de un número y del producto de dos números. Así, por ejemplo, simplificando el nombre de la función por fib

$$\text{fib}(6) = \text{fib}(5) + \text{fib}(4)$$

o lo que es igual, fib(6) ha de aplicarse en modo recursivo dos veces, y así sucesivamente. Las funciones iterativa y recursiva implementadas en Java son

```
public class Fibonacci
{
    //Fibonacci iterativo
    public static long fibonacci(int n)
    {
        long f = 0, fsig = 1;
        for (int i = 0; i < n; i++)
        {
            long aux = fsig;
            fsig += f;
            f = aux;
        }
        return(f);
    }

    //Fibonacci recursivo
    public static long fibonacciR(int n)
    {
```

```

    // si n es menor que 0 devuelve -1 como señal de error
    if (n < 0)
        return -1;
    // especificar else no es necesario, ya que
    // cuando se ejecuta return se retorna a la sentencia llamadora
    // y la siguiente instrucción ya no se ejecuta
    if (n == 0)
        return(0);
    else
        if (n == 1)
            return(1);
        else
            return(fibonaccir(n-1)+fibonaccir(n-2));
    }

public static void main(String[] args)
{
    System.out.println("Fibonacci_iterativo("+8+")=="+fibonaccii(8));
    System.out.println("Fibonacci_recursivo("+8+")=="+fibonaccii(8));
}
}

```

$I = I + 0$
 $S = I + I$
 $S = I + S$
 $S = S + S$
 $S = S + S$

14.2. RECURSIVIDAD DIRECTA E INDIRECTA

En **recursión directa** el código del subprograma recursivo F contiene una sentencia que invoca a F, mientras que en **recursión indirecta** el subprograma F invoca al subprograma G que invoca a su vez al subprograma P, y así sucesivamente hasta que se invoca de nuevo al subprograma F.

Si una función, procedimiento o método se invoca a sí misma, el proceso se denomina **recursión directa**; si una función, procedimiento o método puede invocar a una segunda función, procedimiento o método que a su vez invoca a la primera, este proceso se conoce como **recursión indirecta o mutua**.

Un requisito para que un algoritmo recursivo sea correcto es que no genere una secuencia infinita de llamadas sobre sí mismo. Cualquier algoritmo que genere una secuencia de este tipo no puede terminar nunca. En consecuencia, la definición recursiva debe incluir un **componente base** (*condición de salida*) en el que $f(n)$ se defina directamente (es decir, no recursivamente) para uno o más valores de n .

Debe existir una «forma de salir» de la secuencia de llamadas recursivas. Así en la función $f(n) = n!$ para n entero

$$f(n) = \begin{cases} 1 & n \leq 1 \\ n \cdot f(n-1) & n > 1 \end{cases}$$

la condición de salida o base es $f(n) = 1$ para $n \leq 1$.

En el caso de la serie de Fibonacci

$$F_0 = 0, F_1 = 1, F_n = F_{n-1} + F_{n-2} \text{ para } n > 1$$

$F_0 = 0$ y $F_1 = 1$ constituyen el componente base o condiciones de salida y $F_n = F_{n-1} + F_{n-2}$ es el componente recursivo.

C++ permite escribir funciones recursivas. Una función recursiva correcta debe incluir un componente base o condición de salida.

Problema 14.1

Escribir una función recursiva en C++ que calcule el factorial de un número n y un programa que maneje dicha función.

Recordemos que

$$\begin{array}{ll} n! = 1 & \text{si } n = 0 \\ n! = n \cdot (n - 1) & \text{si } n \geq 1 \end{array}$$

La función recursiva que calcula $n!$

```
int Factorial (int n)
{
    // cálculo de n!
    if (n <= 1)
        return 1;
    return n * Factorial(n - 1);
}
```

En el algoritmo anterior se ha considerado que el valor resultante es de tipo entero; sin embargo, observe la secuencia de valores de la función factorial.

n	$n!$
0	1
1	1
2	2
3	6
4	24
5	120
6	720
7	5040
8	40320
9	362880
10	3628800

Como se puede ver, los valores crecen muy rápidamente, y para $n = 8$ ya sobrepasa el valor normal del mayor entero manejado en computadoras de 16 bits (32767). Por consiguiente, será preciso cambiar el tipo de dato devuelto que ha de ser float, double, unsigned int, long, etc. En consecuencia, el programa fac.cpp que calcula el factorial de un número puede ser:

```
// Programa fac.cpp
#include <iostream.h>

// en C++ las funciones han de ser declaradas
// o definidas antes de su uso

double Factorial (int n);

int main()
```

```

{
    // declaración
    int num;

    // escribir ('Por favor introduzca un número: ')
    cout << "Por favor introduzca un número: ";
    // leer(num)
    cin >> num;

    // escribir (num, ' != ', Factorial(num); NL)
    // NL significa salto de línea
    cout << num << " != " << Factorial(num) << endl;
    // devolver éxito, es decir ejecución válida
    return 0;
}

// definición de la función Factorial
// el paso de parámetros de tipo simple por defecto es por valor

double Factorial (int n)
{
    if (n <=1)
        return (1);
    else
        return (n * Factorial(n - 1));
    // en C++ los paréntesis en la sentencia return son opcionales
}

```

Una variante de este programa podría ser el cálculo del factorial correspondiente a los números naturales 0 a 10. Para ello bastaría sustituir la función main anterior por una función tal como ésta e incluyendo una llamada al archivo #include <iomanip.h>.

```

// Programa principal

// la especificación del tipo de dato devuelto por main es opcional
int main()
{
    int i;
    for (i = 0; i<=10; i++)
        cout << setw(2) << i << " != " << Factorial(i) << endl;
    // setw da formato a la salida y establece la anchura del
    // campo a 2
    return 0;
}

```

Problema 14.2

Escribir una función de Fibonacci de modo recursivo y un programa que manipule dicha función, de modo que calcule el valor del elemento de acuerdo a la posición ocupada en la serie.

NOTA

El código fuente de este programa se ha escrito en lenguaje C++.

```
// Función de Fibonacci: fibo.cpp
#include <iostream.h>

long fibonacci (long n);

main()
{
    long resultado, num;

    cout << "Introduzca un entero : ";
    cin >> num;
    resultado = fibonacci (num);
    cout << "El valor de Fibonacci(" << num << ") = " << resultado << endl;
    return 0;
}

// definición recursiva de la función de fibonacci
long fibonacci(long n)
{
    if ((n == 0) || (n == 1))
        return n;
    // no es necesaria la especificación de else, pero se puede poner
    return fibonacci(n - 1) + fibonacci (n - 2);
}
```

La salida resultante de la ejecución del programa anterior:

```
Introduzca un entero : 2
El valor de Fibonacci (2) = 1

Introduzca un entero : 20
El valor de Fibonacci (20) = 832040
```

14.2.1. Recursividad indirecta

14-

La recursividad indirecta se produce cuando un subprograma llama a otro, que eventualmente terminará llamando de nuevo al primero. El programa ALFABETO.CPP visualiza el alfabeto utilizando recursión mutua o indirecta.

NOTA

El código fuente de este programa también se ha escrito en lenguaje C++.

```
// Listado ALFABETO.CPP
#include <iostream.h>
#include <stdio.h>
```

```

// A y B equivalen a procedimientos
void A(int c);
void B(int c);

main()
{
    A('Z');
    cout << endl;
    return 0;
}

void A(int c)
{
    if (c > 'A')
        B(c);
    putchar(c);
}

void B(int c)
{
    A(--c);
}

```

El programa principal llama a la función recursiva A() con el argumento 'Z' (la última letra del alfabeto). La función A examina su parámetro *c*. Si *c* está en orden alfabético después que 'A', la función llama a B(), que inmediatamente llama a A(), pasándole un parámetro predecesor de *c*. Esta acción hace que A() vuelva a examinar *c*, y nuevamente una llamada a B(), hasta que *c* sea igual a 'A'. En este momento, la recursión termina ejecutando putchar() veintiséis veces y visualizando el alfabeto, carácter a carácter.

14.2.2. Condición de terminación de la recursión

Cuando se implementa un subprograma recursivo será preciso considerar una condición de terminación, ya que en caso contrario el subprograma continuaría indefinidamente llamándose a sí mismo y llegaría un momento en que la memoria se podría agotar. En consecuencia, sería necesario establecer en cualquier subprograma recursivo la condición de parada que termine las llamadas recursivas y evitar indefinidamente las llamadas. Así, por ejemplo, en el caso de la función factorial, definida anteriormente, la condición de salida puede ser cuando el número sea 1 o 0, ya que en ambos casos el factorial es 1.

```

real función factorial(E entero: n)
inicio
    si(n = 1) o (n = 0) entonces
        devolver (1)
    si_no
        devolver (n * factorial (n - 1))
    fin_si
fin_función

```

14.3. RECURSIÓN VERSUS ITERACIÓN

En las secciones anteriores se han estudiado varias funciones que se pueden implementar fácilmente o bien de modo recursivo o bien de modo iterativo. En esta sección compararemos los dos enfoques y

examinaremos las razones por las que el programador puede elegir un enfoque u otro según la situación específica.

Tanto la iteración como la recursión se basan en una estructura de control: *la iteración utiliza una estructura repetitiva y la recursión utiliza una estructura de selección*. La iteración y la recursión implican ambas repetición: la iteración utiliza explícitamente una estructura repetitiva mientras que la recursión consigue la repetición mediante llamadas repetidas. La iteración y recursión implican cada una un test de terminación (*condición de salida*). La iteración termina cuando la condición del bucle no se cumple mientras que la recursión termina cuando se reconoce un caso base o la condición de salida se alcanza.

La recursión tiene muchas desventajas. Se invoca repetidamente al mecanismo de recursividad y en consecuencia se necesita tiempo suplementario para realizar las mencionadas llamadas.

Esta característica puede resultar cara en tiempo de procesador y espacio de memoria. Cada llamada de una función recursiva produce que otra copia de la función (realmente sólo las variables de función) sea creada; esto puede consumir memoria considerable. Por el contrario, la iteración se produce dentro de una función, de modo que las operaciones suplementarias de las llamadas a la función y asignación de memoria adicional son omitidas.

En consecuencia, ¿cuáles son las razones para elegir la recursión? La razón fundamental es que existen numerosos problemas complejos que poseen naturaleza recursiva y, en consecuencia, son más fáciles de implementar con algoritmos de este tipo. Sin embargo, en condiciones críticas de tiempo y de memoria, es decir, cuando el consumo de tiempo y memoria sean decisivos o concluyentes para la resolución del problema, la solución a elegir debe ser, normalmente, la iterativa.

Cualquier problema que se puede resolver recursivamente se puede resolver también iterativamente (no recursivamente). Un enfoque recursivo se elige normalmente con preferencia a un enfoque iterativo cuando el enfoque recursivo es más natural para la resolución del problema y produce un programa más fácil de comprender y depurar. Otra razón para elegir una solución recursiva es que una solución iterativa puede no ser clara ni evidente.

Consejo de programación

Se ha de evitar utilizar recursividad en situaciones de rendimiento crítico o exigencia de altas prestaciones en tiempo y memoria, ya que las llamadas recursivas emplean tiempo y consumen memoria adicional.

Consejo de carácter general: Si una solución de un problema se puede expresar iterativa o recursivamente con igual facilidad, es preferible la solución iterativa, ya que se ejecuta más rápidamente (no existen llamadas adicionales a funciones que consumen tiempo de proceso) y utiliza menos memoria (la pila necesaria para almacenar las sucesivas llamadas necesarias en la recursión). Hay veces, sin embargo, que, pese a todo, es preferible la solución recursiva.

Ejemplo 14.4

La función factorial de un número ya expuesta anteriormente ofrece un ejemplo claro de comparación entre funciones definidas de modo iterativo o modo recursivo y, a continuación, se muestra su implementación en C#.

El factorial $n!$, de un número n era

$$\begin{aligned} 0! &= 1 \\ n! &= n * (n - 1) \text{ para } n > 0 \end{aligned}$$

Solución recursiva

```
// código en C#
public class Prueba1
{
    // factorial recursivo
    // Precondición    n está definido y n >= 0
    // Postcondición   ninguna
    // Devuelve        n!
    public static long factorial(int n)
    {
        if (n < 0)
            return -1;
        if (n == 0)
            return 1;
        else
            return n * factorial(n - 1);
    }

    public static void Main()
    {
        // escribir(factorial(4))
        System.Console.WriteLine(factorial(4));
    }
}
```

Solución iterativa

```
// código en C#
public class Prueba2
{
    // factorial iterativo
    // Precondición    n está definido y n >= 0
    // Postcondición   ninguna
    // Devuelve        n!
    public static long factorial(int n)
    {
        if (n < 0)
            return -1;
        long fact = 1;
        while (n > 0)
        {
            fact = fact * n;
            n = n - 1;
        }
        return fact;
    }

    public static void Main()
    {
        // escribir(factorial(4))
        System.Console.WriteLine(factorial(4));
    }
}
```

Directrices en la toma de decisión iteración/recursión

1. Considérese una solución recursiva sólo cuando una solución iterativa *sencilla* no sea posible.
2. Utilícese una solución recursiva sólo cuando la ejecución y eficiencia de la memoria de la solución esté dentro de límites aceptables considerando las limitaciones del sistema.
3. Si son posibles las dos soluciones, iterativa y recursiva, la solución recursiva siempre requerirá más tiempo y espacio debido a las llamadas adicionales que se realizan.
4. En ciertos problemas, la recursión conduce naturalmente a soluciones que son mucho más fáciles de leer y comprender que su correspondiente iterativa. En estos casos los beneficios obtenidos con la claridad de la solución suelen compensar el corte extra (en tiempo y memoria) de la ejecución de un programa recursivo.

14.4. RECUSIÓN INFINITA

La iteración y la recursión pueden producirse infinitamente. Un bucle infinito ocurre si la prueba o test de continuación de bucle nunca se vuelve falsa; una recursión infinita ocurre si la etapa de recursión no reduce el problema en cada ocasión de modo que converja sobre el caso base o condición de salida.

En realidad la **recursión infinita** significa que cada llamada recursiva produce otra llamada recursiva y ésta a su vez otra llamada recursiva y así para siempre. En la práctica dicho código se ejecutará hasta que la computadora agota la memoria disponible y se produzca una terminación anormal del programa.

El flujo de control de un algoritmo recursivo requiere tres condiciones para una terminación normal:

- Un test para detener (o continuar) la recursión (*condición de salida* o *caso base*).
- Una llamada recursiva (para continuar la recursión).
- Un caso final para terminar la recursión.

Ejemplo 14.5

Se desea calcular la suma de los primeros N enteros positivos.

La función no recursiva que realiza la tarea solicitada es:

```
entero función CalculoSuma (E entero N)
var
    entero: suma, i
inicio
    suma ← 0
    desde i ← 1 hasta N hacer
        suma ← suma + i
    fin_desde
    devolver (suma)
fin_función
```

La función CalculoSuma implementada recursivamente requiere la definición previa de la suma de los primeros N enteros matemáticamente en forma recursiva, tal como se muestra a continuación:

$$\text{suma}(N) = \begin{cases} 1 & \text{si } N = 1 \\ N + \text{suma}(N-1) & \text{en caso contrario} \end{cases}$$

La definición anterior significa que si N es 1, entonces la función $\text{suma}(N)$ toma el valor 1. En caso contrario, significa que la función $\text{suma}(N)$ toma el valor resultante de la suma de N y el resultado de $\text{suma}(N-1)$. Por ejemplo, la función $\text{suma}(4)$ se evalúa tal como se muestra en la Figura 14.1.

El pseudocódigo fuente de la función recursiva suma es:

```
entero función suma(E entro: n)
inicio
    // test para parar o continuar (condición de salida)
    si (n = 1) entonces
        devolver (1)
        //caso final - se detiene la recursión
    si_no
        devolver(n + suma (n - 1))
        //caso recursivo
        //la recursión continúa con una llamada recursiva
    fin_si
fin_función
```

RECUSIÓN A.A.

y el código fuente en Turbo Pascal es:

```
program Sumas;
function CalculoSuma (N: integer): integer;
var
```

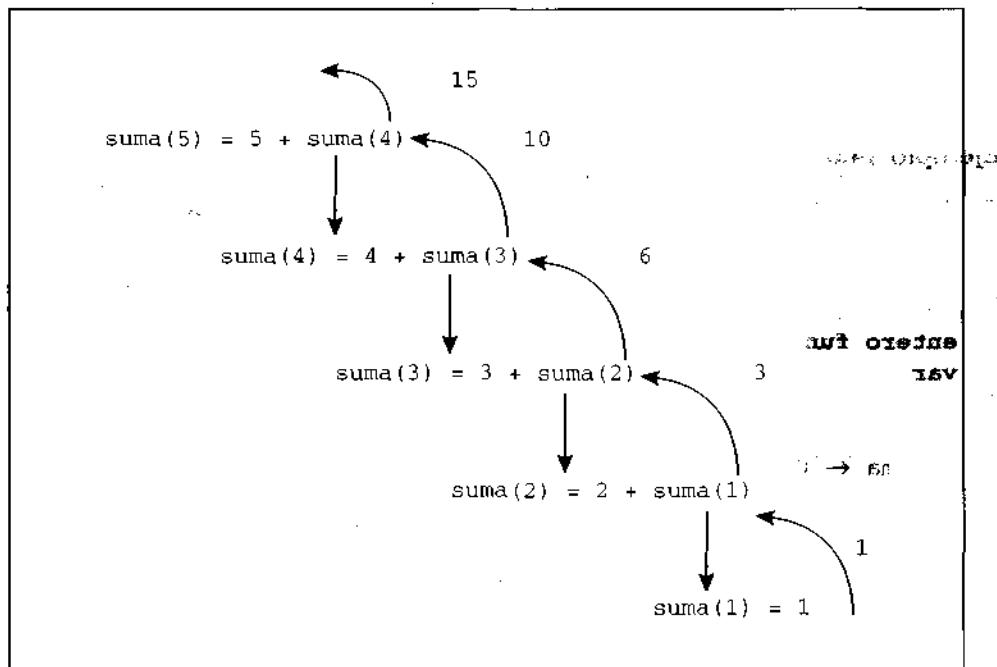


Figura 14.1. Secuencia de llamadas recursivas que evalúan la función $\text{suma}(N)$ (en el ejemplo $\text{suma}(4)$).

```

    suma, i: integer;
begin
  suma := 0;
  for i:= 1 to N do
    suma := suma + i;
  CalculoSuma := suma
end;

function suma(n: integer): integer;
begin
  { test para parar o continuar (condición de salida)}
  if n = 1 then
    suma := 1
  { caso final - se detiene la recursión}
  { la recursión continúa con una llamada recursiva }
end;
begin
  writeln('Suma recursiva ', suma(4))
  writeln('Suma iterativa ', CalculoSuma(4))
end

```

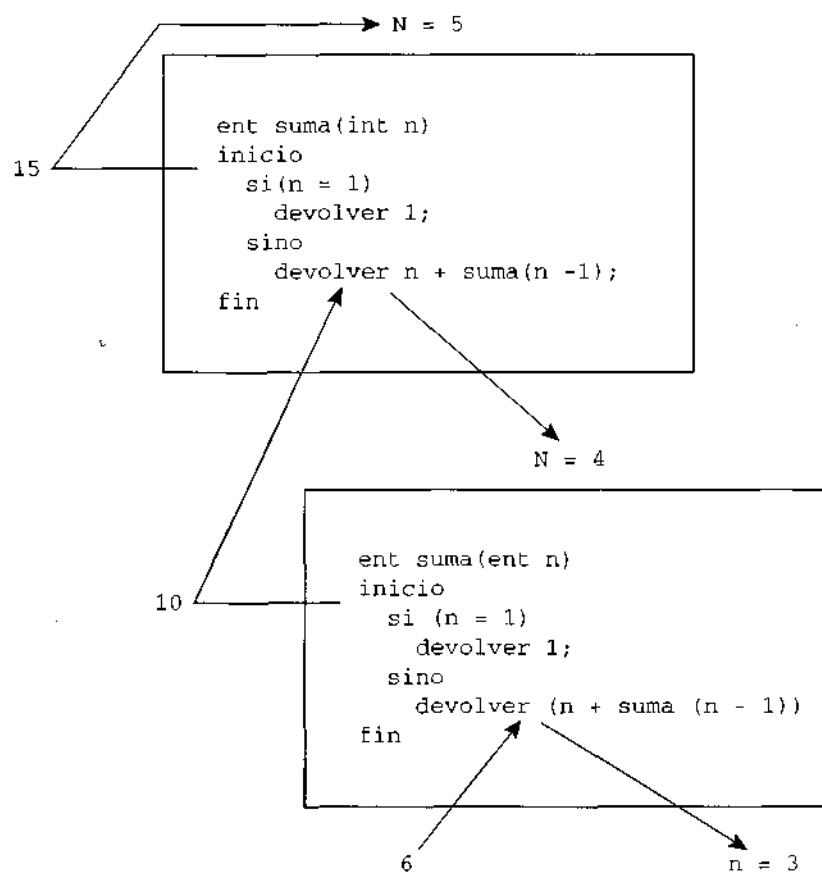


Figura 14.2. Flujo de control de la función suma recursiva.

Cuando se realizan llamadas recursivas se han de pasar argumentos diferentes de los parámetros de entrada; así, en el ejemplo de la función suma, el argumento que se pasa en la función recursiva es $n - 1$ y el parámetro es n . La Figura 14.2 de la página anterior, muestra el flujo de control de la función suma de modo recursivo.

Problema 14.2

Deducir cuál es la condición de salida de la función `mcd()` que calcula el mayor divisor común de dos números enteros $b1$ y $b2$ (el `mcd`, máximo común divisor, es el entero mayor que divide a ambos números) y un programa que la manipule.

El `mcd` de los enteros $b1$ y $b2$ se define como el entero mayor que divide a ambos números. El `mcd` no está definido si $b1$ y $b2$ son cero. Los valores negativos de $b1$ y $b2$ se sustituyen por su valores absolutos. Supongamos dos números 6 y 124; el procedimiento clásico de obtención del `mcd` es la realización de divisiones sucesivas, se comienza dividiendo ambos números (124 entre 6) si el resto no es 0, se divide el número menor por el resto y así sucesivamente hasta que el resto sea 0.

$$\begin{array}{r} 124 \mid 6 \\ 04 \quad 20 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 6 \mid 4 \\ 2 \quad 1 \end{array} \quad \begin{array}{r} 2 \mid 1 \\ 0 \quad 2 \end{array}$$

$(mcd = 2)$

	20	1	2
124	6	4	2
4	2	0	
			$mcd = 2$

En el caso de 124 y 6, el `mcd` es 2. Suponga ahora que los números son $b1=18$ y $b2=45$

$$\begin{array}{r} 18 \mid 45 \\ 18 \quad 0 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 45 \mid 18 \\ 09 \quad 2 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 18 \mid 9 \\ 0 \quad 2 \end{array} \quad (mcd = 9)$$

El `mcd` de 18 y 45 es 9. En consecuencia, la condición de salida es que el resto sea cero. Por tanto:

1. Si $b2$ es cero, la solución es $b1$.
2. Si $b2$ no es cero, la solución es $mcd(b2, b1 \bmod b2)$.

El código fuente de la función es:

```
entero función mcd(ENTERO: b1, b2)
  inicio
    si (b2 <> 0) entonces // condición de salida
      devolver (mcd (b2, b1 mod b2))
    si_no
      devolver (b1)
    fin_si
  fin_función
```

Un programa en C++ que gestiona la función mcd es mcd.cpp.

```
#include <iostream.h>

// Programa mcd.cpp, escrito en lenguaje C++
int mcd(int n, int m);

void main()
{
    // datos locales
    int m, n;

    cout << "Introduzca dos enteros positivos : ";
    cin >> m >> n;
    cout << endl;
    cout << "El máximo común divisor es : " << mcd(m, n) << endl;
}

// Función recursiva mcd
int mcd(int n, int m)
// devuelve el máximo común divisor de m y n
{
    if (m != 0)           // condición de salida
        return mcd(m, n % m);
    else
        return n;
} // final de mcd
```

Al ejecutarse el programa se produce la siguiente salida:

```
Introduzca dos enteros positivos : 6 40
El máximo común divisor es : 2
```

El código de la función recursiva en Turbo Pascal es

```
function mcd (n, m: integer): integer;
begin
    if m <> 0 then
        mcd := mcd(m, n mod m)
    else
        mcd := n
end;
```

14.5. RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS COMPLEJOS CON RECURSIVIDAD

Muchos problemas de computadora tienen una formulación simple y elegante que se traduce directamente a código recursivo. En esta sección se describen una serie de ejemplos que incluyen problemas clásicos resueltos mediante recursividad. Entre ellos se destacan problemas matemáticos, las Torres de Hanoi, método de búsqueda binaria, ordenación rápida, árboles de expresión, etc. Explicamos con detalle algunos de ellos.

14.5.1. Torres de Hanoi

DRX

Este juego (un algoritmo clásico) tiene sus orígenes en la cultura oriental y en una leyenda sobre el Templo de Brahma. El problema en cuestión supone la existencia de 3 varillas o postes en los que se alojaban discos, cada disco es ligeramente inferior en diámetro al que está justo debajo de él, y pretende determinar los movimientos necesarios para trasladar los discos de una varilla a otra cumpliendo las siguientes reglas:

- En cada movimiento sólo puede intervenir un disco.
- Nunca puede quedar un disco sobre otro de menor tamaño.

La Figura 14.3 ilustra el problema. Los cuatro discos situados en la varilla I se desean trasladar a la varilla F conservando la condición de que cada disco sea ligeramente inferior en diámetro al que tiene situado debajo de él.

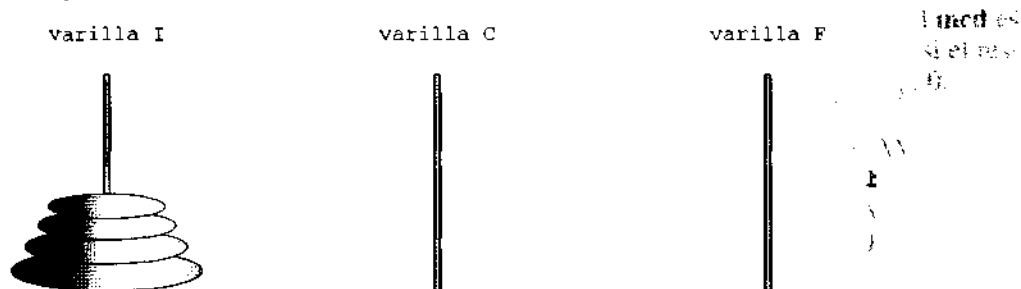


Figura 14.3.

Este problema es claramente recursivo, pues mover cuatro discos de la varilla I a la F consiste en trasladar los tres discos superiores de la varilla origen a otra considerada como auxiliar (C). Figuras 14.3 y 14.4,

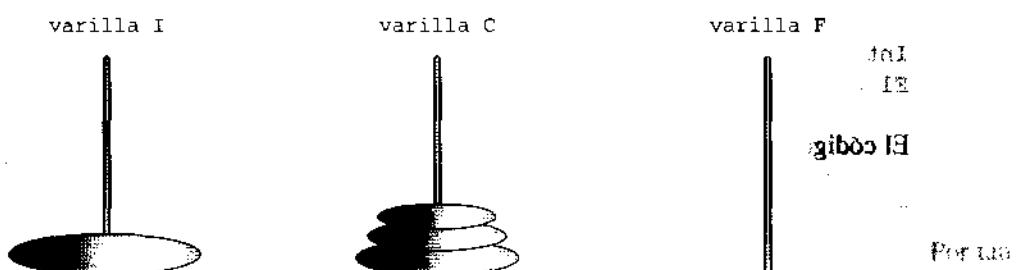


Figura 14.4.

trasladar el disco más grande de la varilla origen al destino (de I a F). Figuras 14.4 (antes) y 14.5 (después).

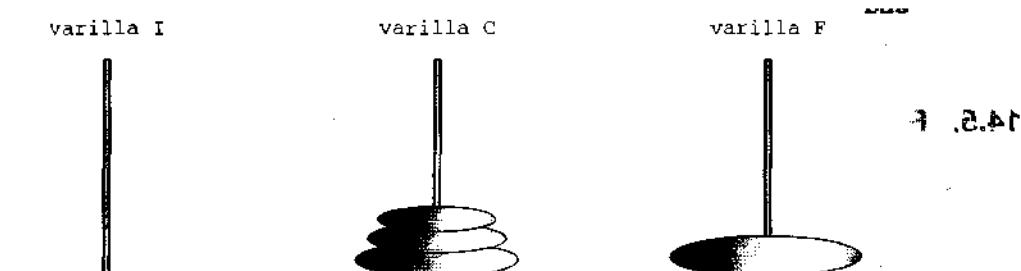


Figura 14.5.

y pasar los tres de la varilla auxiliar al destino. Figura 14.5 (antes) y 14.6 (después).

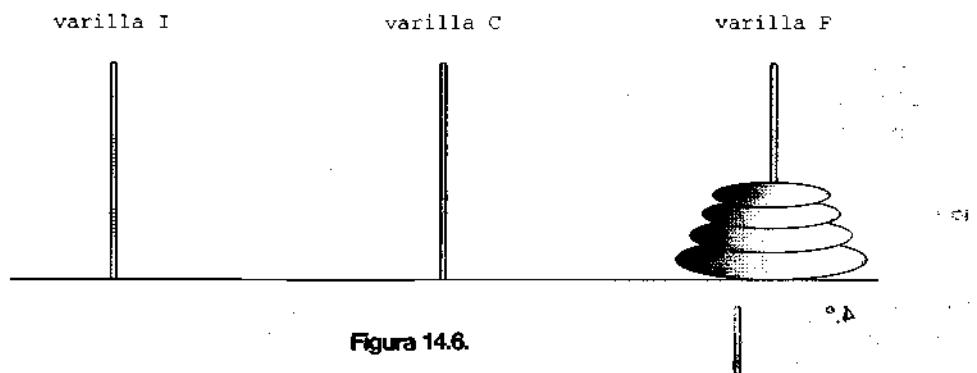
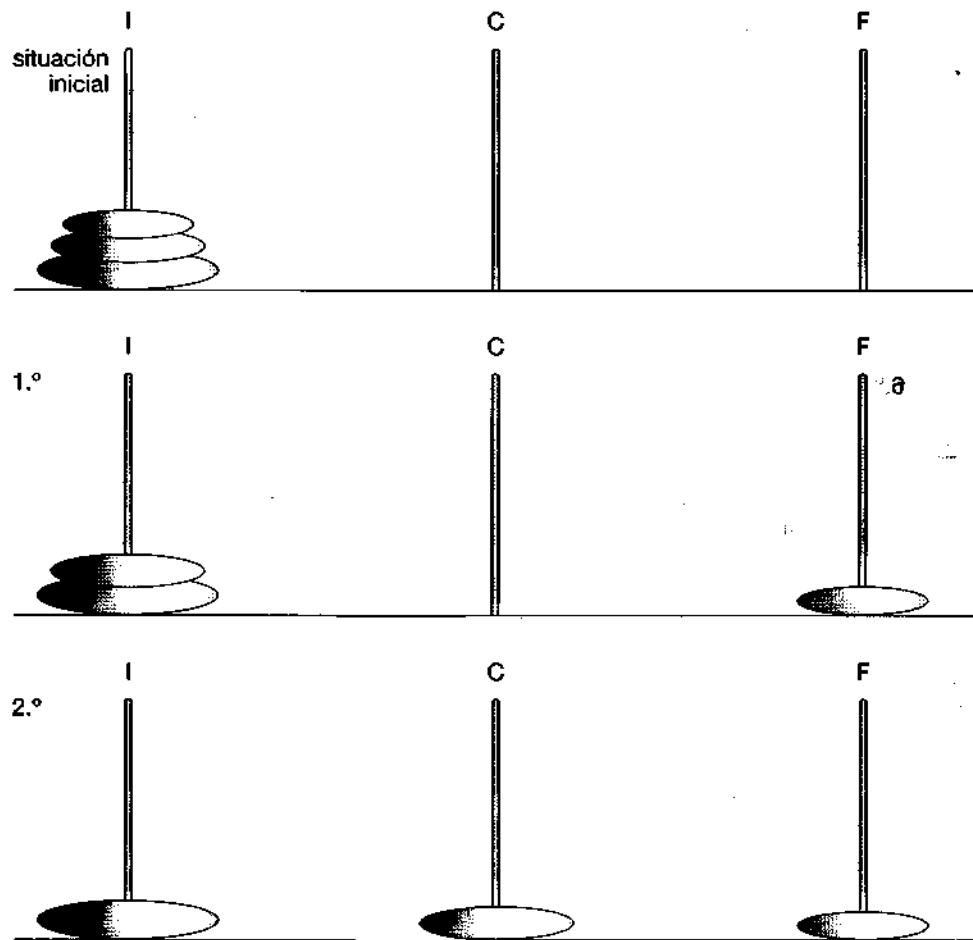
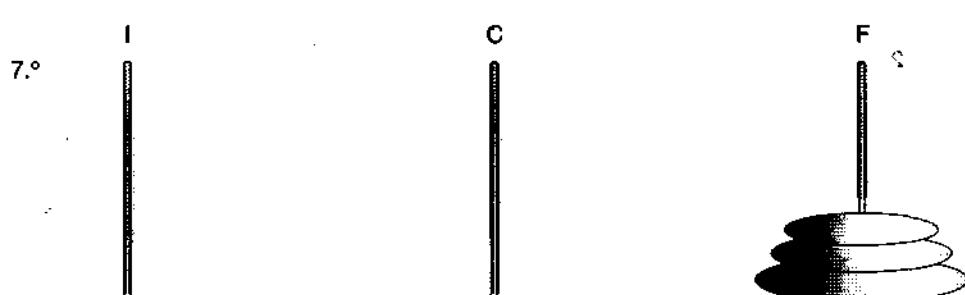
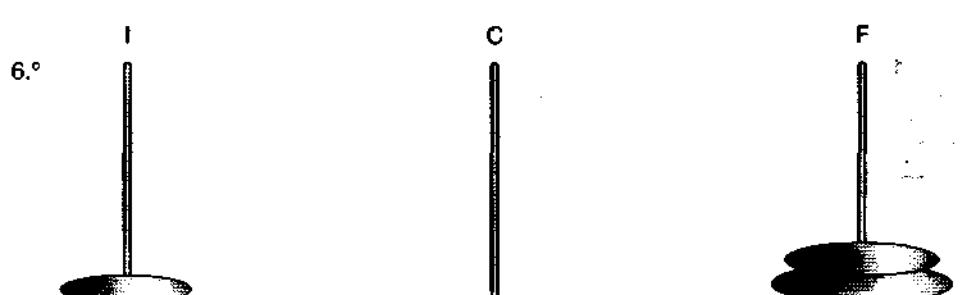
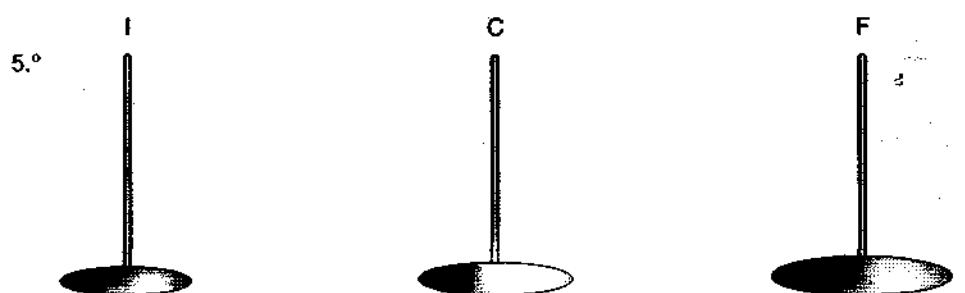
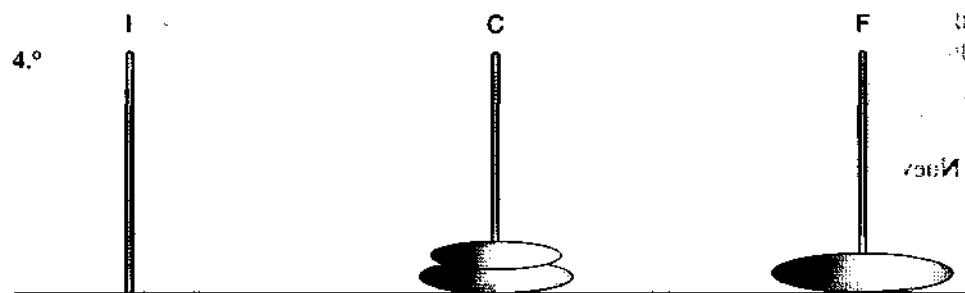
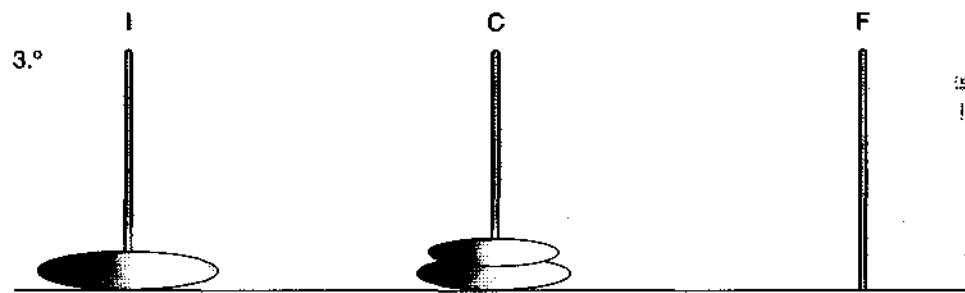


Figura 14.6.

Nuevamente se observa que mover los tres discos superiores de un origen a un destino requiere mover dos de origen a auxiliar, uno de origen a destino y dos de auxiliar a destino. Por último, trasladar dos discos de origen a destino implica trasladar uno de origen a auxiliar, otro de origen a destino y completar la operación pasando el de la varilla auxiliar a destino.

Los movimientos que se realizarían detallados gráficamente para el caso de $N = 3$, son





Diseño del algoritmo

M & m

El algoritmo se escribe generalizando para n discos y tres varillas. La función de Hanoi declara las varillas o postes como objetos cadena. En la lista de parámetros, el orden de las variables o varillas es:

varinicial varcentral varfinal

lo que implica que se están moviendo discos desde la varilla inicial a la final utilizando la varilla central como auxiliar para almacenar los discos. Si $n = 1$ se tiene la condición de parada, ya que se puede manejar moviendo el único disco desde la varilla inicial a la varilla final. El algoritmo sería el siguiente:

1. **Si n es 1**
 - 1.1 Mover el disco 1 de varinicial a varfinal
2. **Si_no**
 - 1.2 Mover $n - 1$ discos desde varinicial hasta la varilla auxiliar utilizando varfinal
 - 1.3 Mover el disco n desde varilla inicial varinicial a varfinal
 - 1.4 Mover $n - 1$ discos desde la varilla auxiliar o central a varfinal utilizando la varilla inicial.

Es decir, si n es 1, se alcanza la condición de salida o terminación del algoritmo. Si n es mayor que 1, las etapas recursivas 1.2, 1.3 y 1.4 son tres subproblemas más pequeños, que aproximan a la condición de salida.

Las Figuras 14.7, 14.8 y 14.9 muestran el algoritmo anterior:

Etapa 1: Mover $n - 1$ discos desde varilla inicial (I).

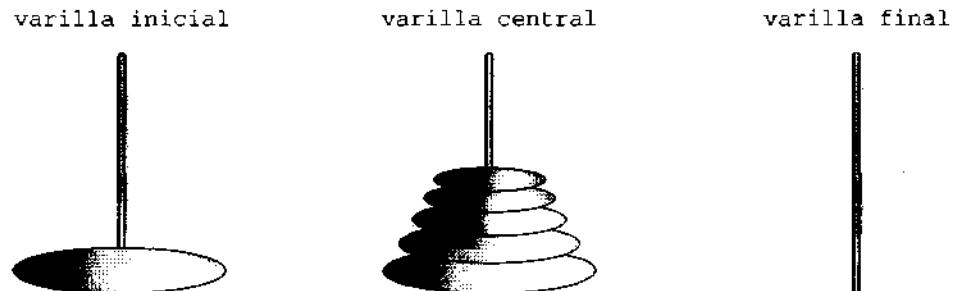


Figura 14.7.

Etapa 2: Mover un disco desde I a F.

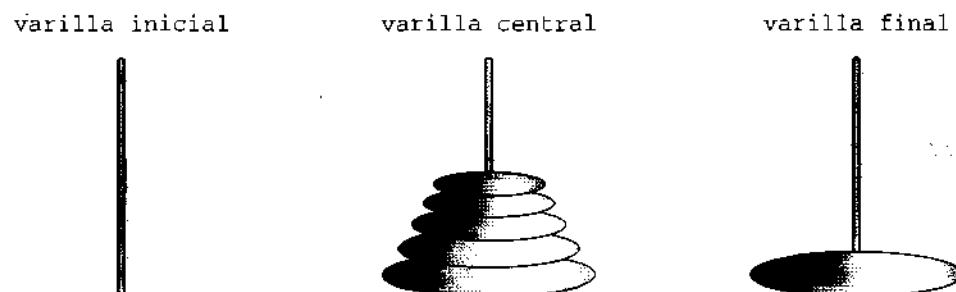


Figura 14.8.

Etapa 3: Mover $n - 1$ discos desde varilla central (C).

Diseño de

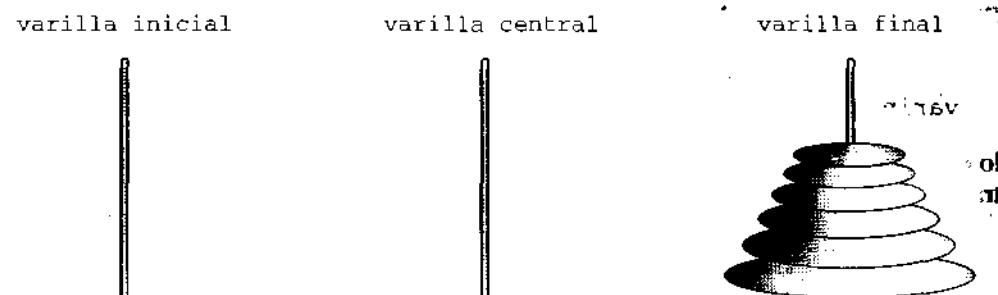


Figura 14.0.

La primera etapa en el algoritmo mueve $n - 1$ discos desde la varilla inicial a la varilla central utilizando la varilla final. Por consiguiente, el orden de parámetros en la llamada a la función recursiva es *varinicial*, *varfinal* y *varcentral*.

```
// utilizar varfinal como almacenamiento auxiliar
Hanoi(n - 1, varinicial, varfinal, varcentral);
```

La segunda etapa move simplemente el disco mayor desde el punto de vista inicial a la varilla final:

```
cout << "mover" << varinicial << "a" << varfinal << endl;
```

La tercera etapa del algoritmo move $n - 1$ discos desde la página central a la varilla final utilizando *varinicial* para almacenamiento temporal. Por consiguiente, el orden de parámetros en la llamada a la función recursiva es: *varcentral*, *varinicial* y *varfinal*.

```
// utilizar varinicial como almacenamiento auxiliar
Hanoi(n - 1, varcentral, varinicial, varfinal);
```

Implementación de las Torres de Hanoi en C++

La implementación del algoritmo se apoya en los nombres de las tres varillas o alambres "inicial", "central" y "final" que se pasan como parámetros a la función. El programa comienza solicitando al usuario que introduzca el número de discos N . Se llama a la función recursiva *Hanoi* para obtener un listado de los movimientos que transferirán los N discos desde la varilla "inicial" a la varilla "final". El algoritmo requiere $2^N - 1$ movimientos. Para el caso de 10 discos, el juego requerirá 1.023 movimientos. En el caso de prueba para $N = 3$, el número de movimientos es $2^3 - 1 = 7$.

```
// archivo Torres.cpp
// función recursiva Torres de Hanoi

void Hanoi(char varinicial, char varfinal, char varcentral, int n)
{
    if (n == 1)
        cout << "Mover disco 1 de varilla" << varinicial << "a varilla"
            << varfinal << endl;
}
```

```

else
{
    Hanoi(varinicial, varcentral, varfinal, (n - 1);
    cout << "Mover disco" << n << "desde varilla" << varinicial <<
        "a torre" << varfinal << endl;
    Hanoi(varcentral, varfinal, varinicial, n - 1);
}
}

```

Una ejecución de la función para el caso de mover tres discos desde las varillas A a C tomando la varilla B como varilla central o auxiliar, se puede seguir con la siguiente sentencia:

```
Hanoi ('A', 'C', 'B', 3);
```

que resuelve el problema de tres discos desde A a C. La salida generada sería:

```

Mover disco 1 de varilla A a varilla C
Mover disco 2 de varilla A a varilla B
Mover disco 1 de varilla C a varilla B
Mover disco 3 de varilla A a varilla C
Mover disco 1 de varilla B a varilla A
Mover disco 2 de varilla B a varilla C
Mover disco 1 de varilla A a varilla C

```

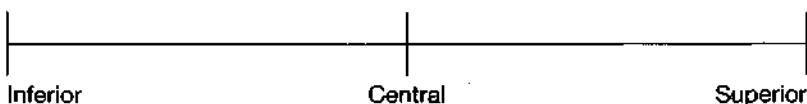
Consideraciones de eficiencia en las Torres de Hanoi

Es de destacar que la función Hanoi resolverá el problema de las Torres de Hanoi para cualquier número de discos. El problema de tres discos se resuelve en un total de $7 (2^3 - 1)$ llamadas a la función Hanoi mediante 7 movimientos de disco. El problema de cinco discos se resuelve con 31 ($2^5 - 1$) llamadas y 31 movimientos. En general, como ya se ha expresado anteriormente, el número de movimientos requeridos para resolver el problema de n discos es $2^n - 1$. Cada llamada a la función requiere la asignación e inicialización de un área local de datos en la memoria, por lo que el tiempo de computadora se incrementa exponencialmente con el tamaño del problema. Por estas razones, la ejecución del programa con un valor de n mayor que 10 requiere gran cantidad de prudencia para evitar desbordamientos de memoria y ralentización de tiempo.

14.5.2. Búsqueda binaria recursiva

Recordemos que la búsqueda binaria era aquel método de búsqueda de una clave especificada dentro de una lista o array ordenado de n elementos que realizaba una exploración de la lista hasta que se encontraba o no la coincidencia con la clave especificada. El algoritmo de búsqueda binaria se puede describir recursivamente.

Supóngase que se tiene una lista ordenada A con un límite inferior y un límite superior. Dada una clave (valor buscado) se comienza la búsqueda en la posición central de la lista (índice central).

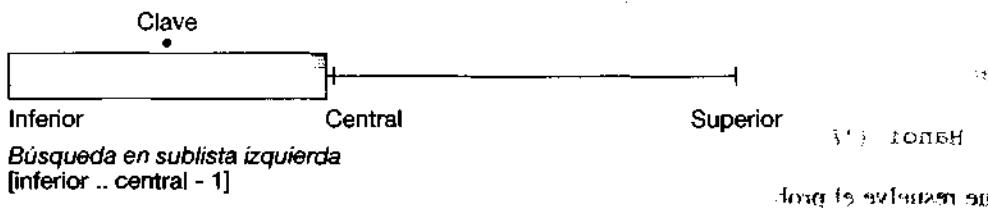


Central = (inferior + superior)div 2

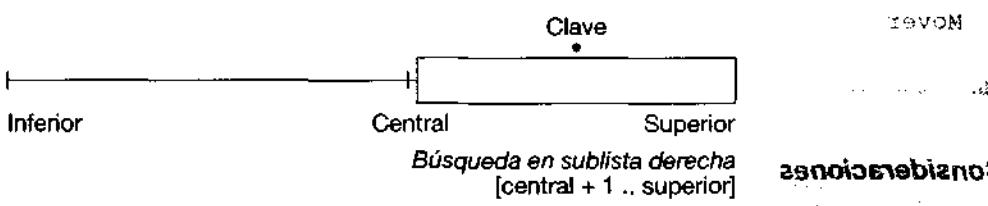
Comparar A[central] y clave

Si se produce coincidencia (se encuentra la clave), se tiene la condición de terminación que permite detener la búsqueda y devolver el índice central. Si no se produce la coincidencia (no se encuentra la clave), dado que la lista está ordenada, se centra la búsqueda en la «sublista inferior» (a la izquierda de la posición central) o en la «sublista derecha» (a la derecha de la posición central).

- Si clave < A[central], el valor buscado sólo puede estar en la mitad izquierda de la lista con elementos en el rango inferior a central - 1.



- Si clave > A[central], el valor buscado sólo puede entrar en la mitad derecha de la lista con elementos en el rango de índices, Central + 1 a Superior.



- El proceso recursivo continúa la búsqueda en sublistas más y más pequeñas. La búsqueda termina o con éxito (*aparece la clave buscada*) o sin éxito (*no aparece la clave buscada*), situación que ocurrirá cuando el límite superior de la lista sea más pequeño que el límite inferior. La condición Inferior > Superior será la condición de salida o terminación y el algoritmo devuelve el índice - 1.

En notación matemática y algorítmica se podría representar la búsqueda binaria de la siguiente forma:

```
BusquedaBR(inferior, superior, clave) // BR, binaria recursiva
```

```
= { devolver no encontrada
      si inferior > superior
    devolver central
      si elemento[central] == clave
    devolver BusquedaBR(central + 1, superior, clave)
      si elemento[central] < clave
    devolver BusquedaBR(inferior, central - 1, clave)
      si elemento[central] > clave
```

en donde central es el punto central entre inferior y superior. Su codificación en Java podría ser:

```

public class Bbin
{
    private int busquedaBinaria(int[] a, int iz, int de, int c)
    {
        int central;

        if (de < iz)
            return(-1);
        else
        {
            central = (iz + de)/2;
            if (c < a[central])
                return(busquedaBinaria(a, central + 1, de, c)));
            else
                if (a[central] < c)
                    return(busquedaBinaria(a, central + 1, de, c));
                else
                    return(central);
        }
    }

    public int búsquedaB(int[] a, int c)
    {
        // los arrays en Java comienzan con el subíndice 0
        // a.length se encuentra predefinido y devuelve
        // la longitud del array
        return(busquedaBinaria(a, 0, a.length - 1, c));
    }
}

```

14.5.3. Ordenación rápida (QuickSort)

El algoritmo conocido como *quicksort* (ordenación rápida) recibe su nombre de su autor, Tony Hoare. La idea del algoritmo es simple, se basa en la división en particiones de la lista a ordenar. El método es, posiblemente, el más pequeño de código, más rápido, más elegante y más interesante y eficiente de los algoritmos conocidos de ordenación.

El método se basa en dividir los *n* elementos de la lista a ordenar en tres partes o particiones: una partición *izquierda*, una partición *central* que sólo contiene un elemento denominado *pivote* o elemento de partición y una partición *derecha*. La partición o división se hace de tal forma que todos los elementos de la primera sublistas (partición izquierda) son menores que todos los elementos de la segunda sublistas (partición derecha). Las dos sublistas se ordenan entonces independientemente.

La lista se divide en particiones (sublistas) eligiendo uno de los elementos de la lista y se utiliza como *pivote* o *elemento de partición*. Si se elige una lista cualquiera con los elementos en orden aleatorio, se puede elegir cualquier elemento de la lista como pivote; por ejemplo, el primer elemento de la lista. Si la lista tiene algún orden parcial, que se conoce, se puede tomar otra decisión para el pivote. Idealmente, el pivote se debe elegir de modo que se divida la lista exactamente por la mitad, de acuerdo al tamaño relativo de las claves. Por ejemplo, si se tiene una lista de enteros de 1 a 10, 5 o 6 serían pivotes ideales, mientras que 1 o 10 serían elecciones «pobres» de pivotes.

Una vez que el pivote ha sido elegido, se utiliza para ordenar el resto de la lista en dos sublistas: una tiene todas las claves menores que el pivote y la otra en la que todos los elementos (claves) son mayores que o iguales que el pivote (o al revés). Estas dos listas parciales se ordenan recursivamente

utilizando el mismo algoritmo; es decir, se llama sucesivamente al propio algoritmo *quicksort*. La lista final ordenada se consigue concatenando la primera sublistas, el pivote y la segunda lista, en ese orden, en una única lista. La primera etapa de *quicksort* es la división o «particionado» recursivo de la lista hasta que todas las sublistas constan de sólo un elemento.

Ejemplo 14.6

1. lista inicial pivot elegido	2 96 18 38 12 45 10 55 81 43 39									
<hr/>										
2 10 18 38 12 39						96 55 81 43 45				
<= pivot						>= pivot				
pivot						pivot				
2. Lista inicial	13 81 92 43 65 31 57 26 75 0									
<hr/>										
0 13 92 43 65 31						57 26 75 81				
<= pivot						>= pivot				
pivot										

Ejemplo 14.7 (Pivote: primer elemento de la lista)

1. Lista original	5 2 1 8 3 7 9
--------------------------	---

pivote elegido	5
-----------------------	---

sublista izquierda1 (elementos menores que 5)	2 1 3
---	-----------------

sublista derecha1 (elementos mayores o iguales a 5)	8 7 9
---	-----------------

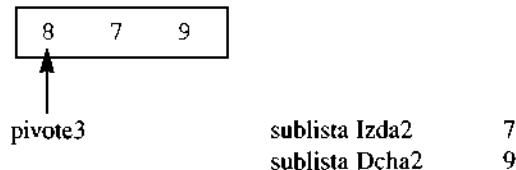
2. Sublista Izda1	2 1 3
--------------------------	-----------------

↑
pivot2

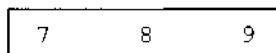
sublista Izda2 1
sublista Dcha2 3

Sublista Izda1 Izda pivot2 Dcha

1 2 3

3. Sublista Dcha1**Sublista Dcha1**

Izda pivot3 Dcha

**4. Lista ordenada final****Sublista izquierda**

1 2 3

Pivote

5

Sublista derecha

7 8 9

El algoritmo *quicksort* requiere una estrategia de partición y la selección idónea del pivote. Las etapas fundamentales del algoritmo dependen del pivote elegido, aunque la estrategia de partición suele ser similar. La primera etapa en el algoritmo de partición es obtener el elemento pivote; una vez que se ha seleccionado se ha de buscar el sistema para situar en la sublista izquierda todos los elementos menores o iguales que el pivote y en la sublista derecha todos los elementos mayores que el pivote y dejar el pivote como separador de ambas sublistas.

Ejemplo 14.8

Lista: 8 1 4 9 6 3 5 2 7 0

Etapa 1:

En esta etapa se efectúa la selección del pivote. Lo primero que se hace es calcular la posición central y si el primer elemento es mayor que el central se intercambian,

Lista: 6 1 4 9 8 3 5 2 7 0

si el primer elemento es mayor que el último, se intercambian

Lista: 0 1 4 9 8 3 5 2 7 6

si el central es mayor que el último, se intercambian.

Lista: 0 1 4 9 6 3 5 2 7 8

Se toma ahora el central como pivote y se intercambia con el elemento extremo.

Pivote 6

Lista: 0 1 4 9 8 3 5 2 7 6

Etapa 2:

La etapa 2 requiere mover todos los elementos menores al pivote, entre el primero y el penúltimo, a la parte izquierda del array y los elementos mayores a la parte derecha.

0 1 4 9 8 3 5 2 7 6

Para ello se recorre la lista de izquierda a derecha utilizando un contador i que se inicializa en la posición más baja (Inferior) buscando un elemento menor al pivote. También se recorre la lista de derecha a izquierda buscando un elemento menor. Para hacer esto se utilizará un contador j inicializado en la posición más alta. Superior-1.

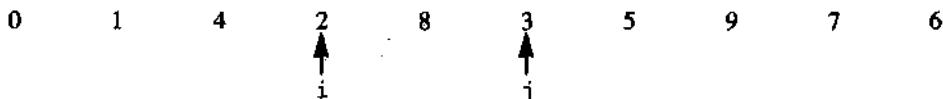
El contador i se detiene en el elemento 9 (mayor que el pivote) y el contador j se detiene en el elemento 2 (menor que el pivote).



Ahora se intercambian 9 y 2 para que estos dos elementos se sitúen correctamente en cada sublistas.



A medida que el algoritmo continúa, i se detiene en el elemento mayor, 8, y j se detiene en el menor, 5.



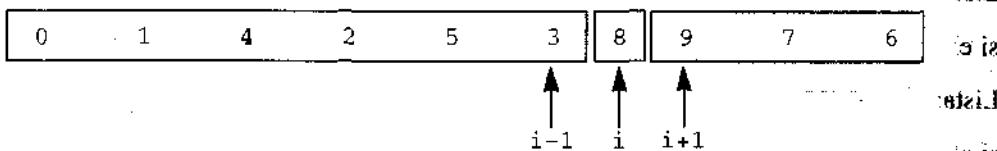
Se intercambian los elementos mientras que i y j no se cruzan, por tanto se intercambian 8 y 5.



Continúa la exploración.



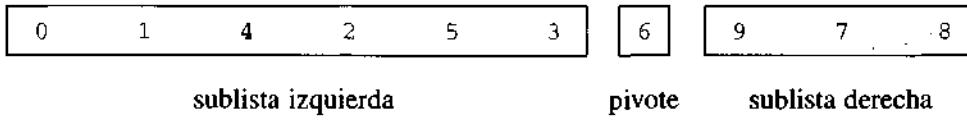
En esta posición los contadores i y j se encuentran sobre el mismo elemento del array y en este caso se detiene la búsqueda y no se realiza ningún intercambio, ya que el elemento al que accede el contador j está ya correctamente situado. Las dos sublistas ya han sido creadas (la lista original se ha dividido en dos particiones).



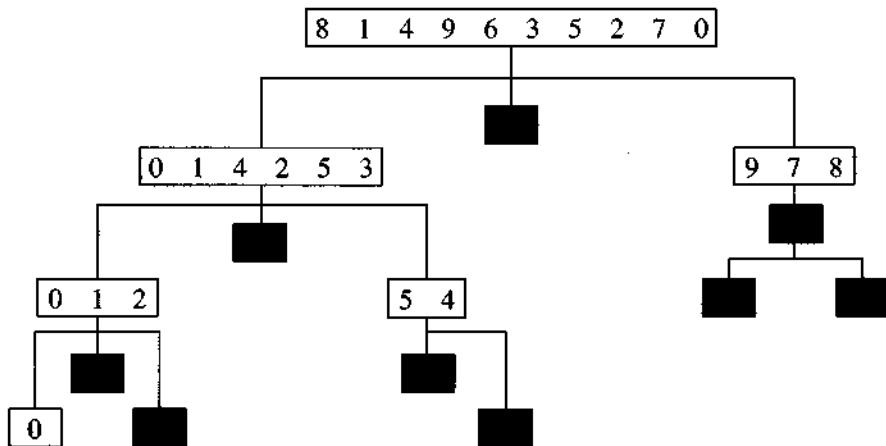
Ahora ya lo único que se necesita es intercambiar el elemento que está en la posición i con el elemento pivote.

Etapa 3:

Intercambiar el elemento de la posición i con el pivote, de modo que se tendrá la secuencia prevista inicialmente:



Resumiendo el proceso general sería:



14.5.3.1. Algoritmo quicksort

El primer problema a resolver en el diseño del algoritmo de *quicksort* es seleccionar el pivote. Aunque la posición del pivote, en principio puede ser cualquiera, una de las decisiones más ponderadas es aquella que considera el pivote como el elemento central o próximo al central de la lista. La Figura 14.10 muestra las operaciones del algoritmo para ordenar la lista de elementos enteros L.

```
// algoritmo quicksort
// ordenar a[0:n-1]

Seleccionar un elemento de a[0:n-1] como elemento central
(este elemento es el pivote)
Dividir los elementos restantes en particiones izquierda y derecha,
de modo que ningún elemento de la izquierda tenga una clave valor
mayor que el pivote y que ningún elemento a la derecha tiene una
clave más pequeña que la del pivote.
Ordenar la partición izquierda utilizando quicksort recursivamente.
Ordenar la partición derecha utilizando quicksort recursivamente.
```

14.5.4. Ordenación MERGESORT

La idea básica de este método de ordenación es la mezcla (*merge*) de listas ya ordenadas. El algoritmo puede considerarse que aplica la técnica «divide y vence», el proceso es simple: si se ordena la primera mitad de la lista, se ordena la segunda mitad de la lista y una vez ordenadas se mezclan, la mezcla da lugar a una lista de elementos ordenada. A su vez, la ordenación de la sublista mitad sigue los mismos pasos, ordenar la primera mitad, ordenar la segunda mitad y mezclar. La sucesiva división de la lista actual en dos hace que el problema (número de elementos) cada vez sea más pequeño; así hasta que la lista actual tenga un elemento y, por tanto, se considera ordenada, es el caso base y a partir de dos sublistas de un número mínimo de elementos se mezclan, dando cada vez lugar a listas ordenadas de cada vez más elementos hasta alcanzar la lista total.

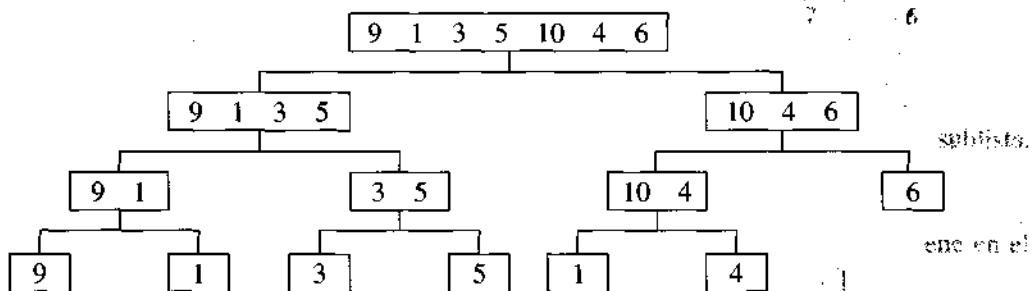
Es decir, que el método consiste, pues, en dividir el vector por su posición central en dos partes y tratar análogamente cada una de ellas hasta que consten de un único elemento. Hay que tener en cuenta que un vector con un único elemento siempre se encuentra ordenado. A la salida de los procesos recursivos las partes ordenadas (subvectores) se mezclan de forma que resultan otras, de mayor longitud, también ordenadas.

Ejemplo 14.9

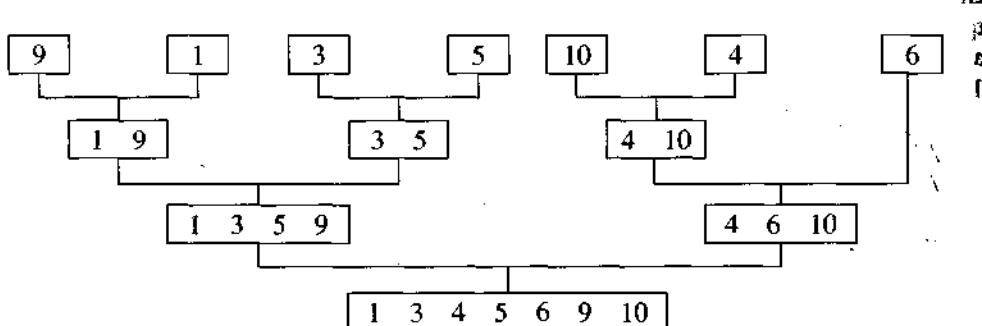
Seguir la estrategia del algoritmo «mergesort» para ordenar la lista:

9 1 3 5 10 4 6

Se representa el proceso con las siguientes figuras en las que aparecen las divisiones.



La mezcla comienza con las sublistas de un solo elemento, que dan lugar a otra sublista del doble de elementos ordenados. El proceso continúa hasta que se construye un única lista ordenada. A continuación se muestra la creación de las sublistas ordenadas:

**14.5.4.1. Algoritmo mergesort en JAVA**

Este algoritmo de ordenación se diseña fácilmente con ayuda de las llamadas recursivas para dividir las listas en dos mitades; posteriormente se invoca al método de mezcla de dos listas ordenadas. La delimitación de las dos listas se puede hacer con tres índices: primero, central y último, que apuntan a los elementos del array significados por los identificadores. Así, si se tiene una lista de 10 elementos los valores de los índices:

primero = 0; ultimo = 9; central = (primero+ultimo)/2 = 4

La primera sublista comprende los elementos $a_0 \dots a_4$ y la segunda los elementos siguientes $a_{4+1} \dots a_9$. Los pasos del algoritmo mergesort para el array a :

```

procedimiento mergesort(E/S arr: a, E entero: primero, ultimo)
  inicio
    Si primero < ultimo entonces
      central ← (primero+ultimo) div 2
      mergesort(a, primero, central)
      // ordena primera mitad de la lista
      mergesort(a, central+1, ultimo)
      // ordena segunda mitad de la lista
  
```

```

mezcla(a, primero, central, ultimo)
{fusiona las dos sublistas ordenadas, delimitadas por
 los extremos}
fin_si
fin_procedimiento

```

La codificación en Java consta del método mergesort () y del método auxiliar mezcla ().

```

public class PruebaMS
{
    public void mergesort(double[] a, int primero, int ultimo)
    {
        int central;
        if (primero<ultimo)
        {
            central = (primero+ultimo)/2;
            // división entera puesto que los operandos son enteros
            mergesort(a, primero, central);
            mergesort(a, central+1, ultimo);
            mezcla(a, primero, central, ultimo);
        }
    }

    private void mezcla(double[] a, int izda, int medio, int drcha)
    {
        double [] tmp = new double[a.length];
        int x, y, z;

        x = z = izda;
        y = medio+1;
        // bucle para la mezcla, utiliza tmp[] como array auxiliar
        while (x<=medio&& y<=drcha)
        {
            if (a[x]<=a[y])
                tmp[z++] = a[x++];
            else
                tmp[z++] = a[y++];
        }
        // bucle para mover elementos que quedan de sublistas
        while (x<=medio)
            tmp[z++] = a[x++];
        while (y<=drcha)
            tmp[z++] = a[y++];

        // Copia de elementos de tmp[] al array a[]
        System.arraycopy(tmp, izda, a, izda, drcha-izda+1);
    }

    public static void main(String[] args)
    {
        PruebaMS up=new PruebaMS();
        double[] a = {9,1,3,5,10,4,6};
        up.mergesort(a, 0, a.length-1);
        for (int i = 0; i < a.length; i++)
            System.out.println(a[i]);
    }
}

```

REVISIÓN DEL CAPÍTULO

Conceptos clave

- Concepto de recursividad.
- Clases de recursividad: directa e indirecta
- Requisitos de un algoritmo recursivo.
- Iteración versus recursión.

Resumen

Un subprograma se dice que es recursivo si tiene una o más sentencias que son llamadas así mismo. La recursividad puede ser directa e indirecta, la recursividad indirecta ocurre cuando el subprograma —método, procedimiento o función— $f()$ llama a $p()$ y éste a su vez llama a $f()$. La recursividad es una alternativa a la iteración en la resolución de algunos problemas matemáticos. Los aspectos más importantes a tener en cuenta en el diseño y construcción de métodos recursivos son los siguientes:

- Un algoritmo recursivo correspondiente con un método normalmente contiene dos tipos de casos: uno o más casos que incluyen al menos una llamada recursiva y uno o más casos de terminación o parada del problema en los que éste se soluciona sin ninguna llamada recursiva sino con una sentencia simple. De otro modo, un método recursivo debe tener dos partes: una parte de terminación en la que se deja de hacer llamadas, es el caso base, y una llamada recursiva con sus propios parámetros.
- Muchos problemas tienen naturaleza recursiva y la solución más fácil es mediante un método recursivo. De igual modo, aquellos problemas que no entrañen una solución recursiva se deberán seguirse resolviendo mediante algoritmos iterativos.
- Todo algoritmo recursivo puede ser transformado en otro de tipo iterativo, pero para ello a veces se necesita utilizar pilas donde almacenar los cálculos parciales.
- Los métodos con llamadas recursivas utilizan memoria extra en las llamadas; existe un límite en las llamadas, que depende de la memoria de la computadora. En caso de superar este límite ocurre un error de overflow.
- Cuando se codifica un método recursivo se debe comprobar siempre que tiene una condición de terminación; es decir, que no se producirá una recursión infinita. Durante el aprendizaje de la recursividad es usual que se produzca ese error.

- Eficiencia en cuanto al tiempo de ejecución
- Notación O .
- Complejidad de los métodos de ordenación.

• Para asegurarse de que el diseño de un método recursivo es correcto se deben cumplir las siguientes tres condiciones:

1. No existe recursión infinita. Una llamada recursiva puede conducir a otra llamada recursiva y ésta conducir a otra, y así sucesivamente; pero cada llamada debe de aproximarse más a la condición de terminación.
 2. Para la condición de terminación, el método devuelve el valor correcto para ese caso.
 3. En los casos que implican llamadas recursivas: si cada uno de los métodos devuelve un valor correcto, entonces el valor final devuelto por el método es el valor correcto.
- Una de las técnicas más utilizadas en la resolución de problemas es la denominada «divide y vence». La implementación de estos algoritmos se puede realizar con métodos recursivos.
 - Para evaluar la eficiencia en cuanto a tiempo de ejecución de un algoritmo se debe obtener una función, $T(n)$, que devuelva el número de sentencias a ejecutar según la cantidad de datos de entrada. Lo que interesa en realidad es la tasa de crecimiento; es decir, cómo aumentan las sentencias a ejecutar y, por tanto, el tiempo, al aumentar el número de datos.
 - El tiempo que tarda un algoritmo en ejecutarse puede depender también de la entrada específica. Por ejemplo, el tiempo consumido por un método de ordenación puede depender del orden en el que se encuentren inicialmente los datos. Por tanto, la evaluación del tiempo podrá hacerse considerando el peor caso, el mejor caso o el caso medio.
 - El tiempo de ejecución de un programa se expresa utilizando la notación O . Así, cuando se dice que un algoritmo es « O de $g(n)$ » quiere decir que, para n suficientemente grande, la función $g(n)$ puede actuar como límite supe-

rior lo más bajo posible de la función que representa el tiempo $T(n)$ consumido por el algoritmo. Es decir, que $g(n)$ es una función más sencilla, que se aproxima a la original cuando el número de datos es grande.

- La complejidad de los distintos métodos de ordenación estudiados hasta el momento

hace aconsejable el empleo del método *QuickSort* cuando se trabaje con grandes volúmenes de datos. Otros métodos recomendables por su complejidad son *MergeSort* y *Shell*. Los siguientes métodos: Burbuja, Selección e Inserción sólo interesan cuando el número de elementos a ordenar es pequeño.

EJERCICIOS

- 14.1. La suma de una serie de números consecutivos de 1 se puede definir recursivamente como:

$$\begin{aligned}\text{suma}(1) &= 1 \\ \text{suma}(n) &= n + \text{suma}(n-1)\end{aligned}$$

Escribir la función recursiva que acepte n como un argumento y calcule la suma de los números de 1 a n .

- 14.2. El valor de x^n se puede definir recursivamente como:

$$\begin{aligned}x^0 &= 1 \\ x^n &= x * x^{n-1}\end{aligned}$$

Escribir una función recursiva que calcule y devuelva el valor de x^n .

- 14.3. Reescribir la función escrita en el Ejercicio 14.2 de modo que se utilice un algoritmo repetitivo para calcular el valor de x^n .

- 14.4. Convierta la siguiente función iterativa en una recursiva. La función calcula un valor aproximado de e , la base de los logaritmos naturales, sumando las series

$$1 + 1/1! + 1/2! + \dots + 1/n!$$

hasta que los términos adicionales no afecten a la aproximación

```
real función loge()
  var
    // Datos locales
    real: enl, delta, fact
    entero: n
  inicio
    enl ← 1.0
    fact ← 1.0
    delta ← 1.0
  hacer
    enl ← delta
    n ← n + 1
    fact ← fact * n
    delta ← 1.0 / fact
  mientras (enl <> enl + delta)
    devolver (enl)
  fin_función
```

- 14.5. Explique por qué la siguiente función puede producir un valor incorrecto cuando se ejecute:

```
real función factorial (E real: n)
inicio
    si (n = 0 o n = 1) entonces
        devolver(1)
    si_no
        devolver (n * factorial (n-1))
    fin_si
fin_función
```

- 14.6. Proporcionar funciones recursivas que representen los siguientes conceptos:

- El producto de dos números naturales.
- El conjunto de permutaciones de una lista de números.

- 14.7. Suponer que la función G está definida recursivamente de la siguiente forma:

$$G(x, y) = \begin{cases} 1 & \text{si } x \leq y \\ G(x - y + 1) & \text{si } y < x \end{cases}$$

siendo x, y enteros positivos. Encontrar el valor de: a) $G(8,6)$; b) $G(100, 10)$.

- 14.8. Escribir una función recursiva que calcule la función de Ackermann definida de la siguiente forma:

$$\begin{aligned} A(m, n) &= n + 1 && \text{si } m = 0 \\ A(m, n) &= A(m - 1, 1) && \text{si } n = 0 \\ A(m, n) &= A(m - 1, A(m, n - 1)) && \text{si } m > 0, \text{ y } n > 0 \end{aligned}$$

- 14.9. El elemento mayor de un array entero de n -elementos se puede calcular recursivamente. Definir la función:

entero función max(E entero: x, y)

que devuelve el mayor de dos enteros x e y . Definir la función

entero función maxarray(E arr: a, E entero: n)

que utiliza recursión para devolver el elemento mayor de a

Condición de parada: $n == 1$

Incremento recursivo: $\text{maxarray} = \text{max}(\text{max}(a[0] \dots a[n-2]), a[n-1])$

- 14.10. Escribir una función recursiva

entero función mcd(E entero: a, b)

que calcule el mayor divisor común de enteros estrictamente positivos a y b .

PROBLEMAS

- 14.1. La expresión matemática $C(m, n)$ en el mundo de la teoría combinatoria de los números representa el número de combinaciones de m elementos tomados de n en n elementos

$$C(m, n) = \frac{m!}{n!(m-n)!}$$

Escribir y probar una función que calcule $C(m, n)$ donde $n!$ es el factorial de n .

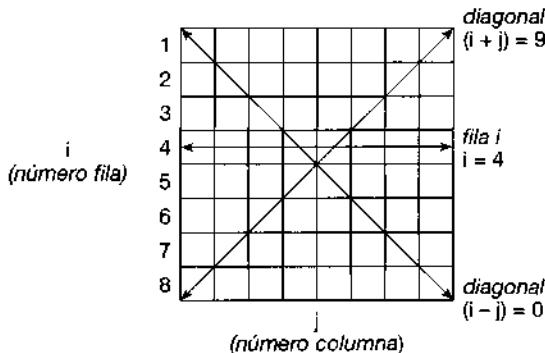
- 14.2. Un palíndromo es una palabra que se escribe exactamente igual leído en un sentido o en otro. Palabras tales como *level*, *deed*, *ala*, etc., son ejemplos de palíndromos. Escribir una función recursiva que devuelva un valor de 1 (verdadero), si una palabra pasada como argumento es un palíndromo y devuelve 0 (falso) en caso contrario.

- 14.3. Escribir una función recursiva que lista todos los subconjuntos de dos letras para un conjunto dado de letras:

$$[A, C, E, K] \rightarrow [A, C], [A, E], [A, K], [C, E], [C, K], [E, K]$$

- 14.4. El problema de las OCHO REINAS es un famoso problema relativo al ajedrez que tiene por objetivo situar ocho reinas en un tablero de ajedrez, de modo que ninguna reina sea capaz de atacar a cualquier otra reina. Una reina se puede mover en cualquier número de casillas (cuadrados) verticalmente, horizontalmente o a través de diagonales en el tablero (un cuadrículado de 8 por 8). Escribir un programa que contenga una rutina recursiva que resuelva el problema de las Ocho Reinas.

Sugerencia. Propuesta de numeración de casillas del tablero.



- 14.5. La suma de los primeros n números enteros responde a la fórmula:

$$1 + 2 + 3 + \dots + n = n(n + 1)/2$$

Inicializar el array A que contiene los primeros 50 enteros. La media de estos elementos del array es entonces $51/2 = 25.5$. Comprobar la solución aplicando la función recursiva media (float a[], int n)).

- 14.6. Desarrollar una función recursiva que cuente el número de números binarios de n -dígitos que no tengan dos 1 en una fila. (*Sugerencia:* El número comienza con un 0 o un 1. Si comienza con 0, el número de posibilidades se determina por los restantes $n - 1$ dígitos. Si comienza con 1, ¿cuál debe ser el siguiente?)

- 14.7. Leer un número entero positivo $n < 10$. Calcular el desarrollo del polinomio $(x + 1)^n$. Imprimir cada potencia x^2 en la forma $x^{**}i$.

Sugerencia:

$$(x + 1)^n = C_{n,n}x^n + C_{n,n-1}x^{n-1} + C_{n,n-2}x^{n-2} + \dots + C_{n,2}x^2 + C_{n,1}x^1 + C_{n,0}x^0$$

donde $C_{n,n}$ y $C_{n,0}$ son 1 para cualquier valor de n .

La relación de recurrencia de los coeficientes binomiales es:

$$C(n, 0) = 1$$

$$C(n, n) = 1$$

$$C(n, k) = C(n - 1, k - 1) + C(n - 1, k)$$

Estos coeficientes constituyen el famoso Triángulo de Pascal y será preciso definir la función que genera el triángulo

```
1  
1   1  
1   2   1  
1   3   3   1  
1   4   6   4   1  
...
```

- 14.8. Escribir un programa en el que el usuario introduzca 10 enteros positivos y calcule e imprima su factorial.

P A R T E III

PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

CONCEPTOS FUNDAMENTALES DE ORIENTACIÓN A OBJETOS

.610187

q el

CONTENIDO

- | | |
|---|---|
| 15.1. ¿Qué es programación orientada a objetos? | 15.8. Ligadura dinámica. |
| 15.2. Un mundo de objetos. | 15.9. Objetos compuestos. |
| 15.3. Comunicaciones entre objetos: los mensajes. | 15.10. Reutilización con orientación a objetos. |
| 15.4. Estructura interna de un objeto. | 15.11. Polimorfismo. |
| 15.5. Clases. | 15.12. Terminología de orientación a objetos. |
| 15.6. Herencia. | REVISIÓN DEL CAPÍTULO. |
| 15.7. Sobrecarga. | Conceptos clave. |
| | Resumen. |
| | EJERCICIOS. |

INTRODUCCIÓN

La programación orientada a objetos es un importante conjunto de técnicas que pueden utilizarse para hacer el desarrollo de programas más eficiente, a la par que mejora la fiabilidad de los programas de computadora. En la programación orientada a objetos los objetos son los elementos principales de construcción. Sin embargo, la simple comprensión de lo que es un objeto, o bien el uso de objetos en un programa, no significa que se está programando en un modo orientado a objetos. Lo que cuenta es el sistema en el cual los objetos se interconectan y comunican entre sí.

Este texto se limita al campo de la programación, pero es también posible hablar de sistemas de administración de bases de datos orientadas a objetos, sistemas operativos orientados a objetos, interfaces de usuarios orientadas a objetos, etc.

En este capítulo se introduce el concepto de *herencia* y se muestra cómo crear *clases derivadas*. La herencia hace posible crear jerarquías de clases relacionadas y reduce la cantidad de código redundante en componentes de clases. El soporte de la herencia es una de las propiedades que diferencia los lenguajes orientados a objetos de los lenguajes basados en objetos y lenguajes estructurados.

La herencia es la propiedad que permite definir nuevas clases usando como base a clases ya existentes. La nueva clase (*clase derivada*) hereda los atributos y comportamiento que son específicos de ella. La herencia es una herramienta poderosa que proporciona un marco adecuado para producir software fiable, comprensible, bajo coste, adaptable y reutilizable.

15.1. ¿QUÉ ES PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS?

Grady Booch, autor del método *Booch* de diseño orientado a objetos muy popular en la década de los noventa, creador de la empresa Racional —fabricante de la herramienta Rose para ingeniería de software orientada a objetos— e impulsor del lenguaje unificado de modelado **UML**, define la *programación orientada a objetos (POO)* como

«un método de implementación en el que los programas se organizan como colecciones cooperativas de objetos, cada uno de los cuales representan una instancia de alguna clase, y cuyas clases son todas miembros de una jerarquía de clases unidas mediante relaciones de herencia»¹.

Existen tres importantes partes en la definición: la programación orientada a objetos 1) utiliza *objetos*, no algoritmos, como bloques de construcción lógicos (*jerarquía de objetos*); 2) cada objeto es una instancia de una *clase*, y 3) las clases se relacionan unas con otras por medio de relaciones de herencia.

Un programa puede parecer orientado a objetos, pero si cualquiera de estos elementos no existe, no es un programa orientado a objetos. Específicamente, la programación sin herencia es distinta de la programación orientada a objetos; se denomina *programación con tipos abstractos de datos o programación basada en objetos*.

El concepto de objeto, al igual que los tipos abstractos de datos o tipos definidos por el usuario, es una colección de elementos de datos, junto con las funciones asociadas para operar sobre esos datos. Sin embargo, la potencia real de los objetos reside en el modo en que los objetos pueden definir otros objetos. Este proceso, ya comentado, se denomina *herencia* y es el mecanismo que ayuda a construir programas que se modifican fácilmente y se adaptan a aplicaciones diferentes.

Los conceptos fundamentales de programación son: *objetos, clases, herencia, mensajes y polimorfismo*.

Los programas orientados a objetos constan de objetos. Los objetos de un programa se comunican con cada uno de los restantes pasando mensajes.

15.1.1. El objeto

La idea fundamental en los lenguajes orientados a objetos es combinar en una sola unidad *datos y funciones que operan sobre esos datos*. Tal unidad se denomina *objeto*. Por consiguiente, dentro de los objetos residen los datos de los lenguajes de programación tradicionales, tales como números, *arrays*, cadenas y registros, así como funciones o subrutinas que operan sobre ellos.

Las funciones dentro del objeto (*funciones miembro* en C++, *métodos* en Object Pascal, Java y C#) son el único medio de acceder a los datos privados de un objeto. Si se desea leer un elemento datos de un objeto se llama a la función miembro del objeto. Se lee el elemento y se devuelve el valor. No se puede acceder a los datos directamente. Los datos están ocultos, y eso asegura que no se pueden modificar accidentalmente por funciones externas al objeto.

Los datos y las funciones (procedimientos en Object Pascal) asociados se dicen que están *encapsulados* en una única entidad o módulo. La *encapsulación* de datos y ocultación de datos son términos importantes en la descripción de lenguajes orientados a objetos.

Si se desea modificar los datos de un objeto, se conoce exactamente cuáles son las funciones que interactúan con el mismo. Ninguna otra función puede acceder a los datos. Esta característica simplifica la escritura, depuración y mantenimiento del programa.

¹ Booch, Grady: *Análisis y diseño orientado a objetos con aplicaciones*, 2.^a edición, Addison-Wesley/Díaz de Santos, 1995.

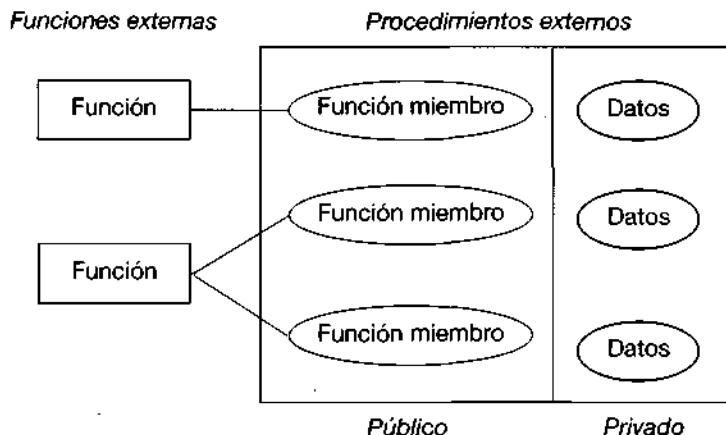


Figura 15.1. El modelo objeto.

15.1.2. Ejemplos de objetos

¿Qué clase de cosas pueden ser objetos en un programa orientado a objetos? La respuesta está sólo limitada a su imaginación. Algunos ejemplos típicos pueden ser:

- *Objetos físicos:*
 - Aviones en un sistema de control de tráfico aéreo.
 - Automóviles en un sistema de control de tráfico terrestre.
 - Casas.
- *Elementos de interfaces gráficas de usuarios de computadoras:*
 - Ventanas.
 - Menús.
 - Objetos gráficos (cuadrados, triángulos, etc.)
 - Teclados, impresoras, unidades de disco.
 - Cuadros de diálogo.
 - Ratones, teléfonos celulares.
- *Animales:*
 - Animales vertebrados.
 - Animales invertebrados.
 - Pescados.
- *Tipos de datos definidos por el usuario:*
 - Datos complejos.
 - Puntos de un sistema de coordenadas.
- *Alimentos:*
 - Carnes.
 - Frutas.
 - Pescados.
 - Verduras.
 - Pasteles.

Un objeto es una entidad que contiene los atributos que describen el estado de un objeto del mundo real y las acciones que se asocian con el objeto del mundo real. Se designa por un nombre o identificador del objeto. Dentro del contexto de un lenguaje orientado a objetos (LOO), un objeto encapsula datos y las funciones (*métodos*) que manejan esos datos. La notación gráfica de un objeto varía de unas metodologías a otras.

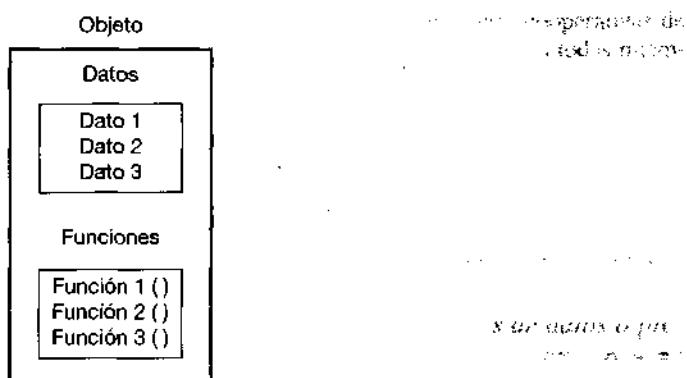


Figura 15.2. Notación gráfica de un objeto.

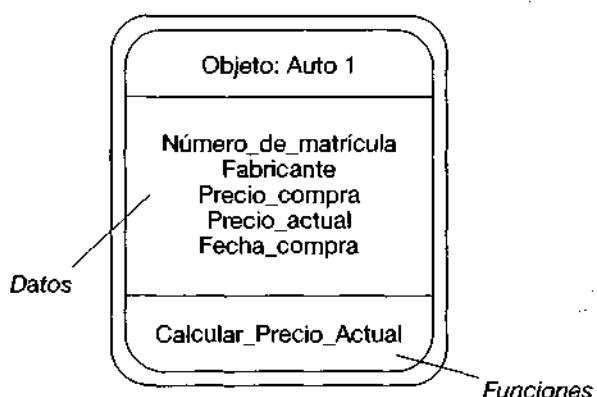


Figura 15.3. El objeto Auto1.

Atributos: Datos o variables que caracterizan el estado de un objeto.

Métodos: Procedimientos o acciones que cambian el estado de un objeto.

Consideremos una ilustración de un auto vendido por un distribuidor de automóviles (coches o carros). El identificador del objeto es Auto1. Los atributos asociados pueden ser: número_de_matrícula, fabricante, precio_compra, precio_actual, fecha_compra... y una operación asociada al objeto puede ser Calcular_precio_actual. El objeto Auto se muestra en la Figura 15.3.

El objeto retiene cierta información y conoce cómo realizar ciertas operaciones. La encapsulación de operaciones e información es muy importante. Los métodos de un objeto sólo pueden manipular directamente datos asociados con ese objeto. Dicha encapsulación es la propiedad que permite incluir en una sola entidad (el módulo u objeto) la *información* (los datos o atributos) y las *operaciones* (los métodos o funciones) que operan sobre esa información.

Los objetos tienen un interfaz público y una representación privada que permiten ocultar la información que se deseé al exterior.

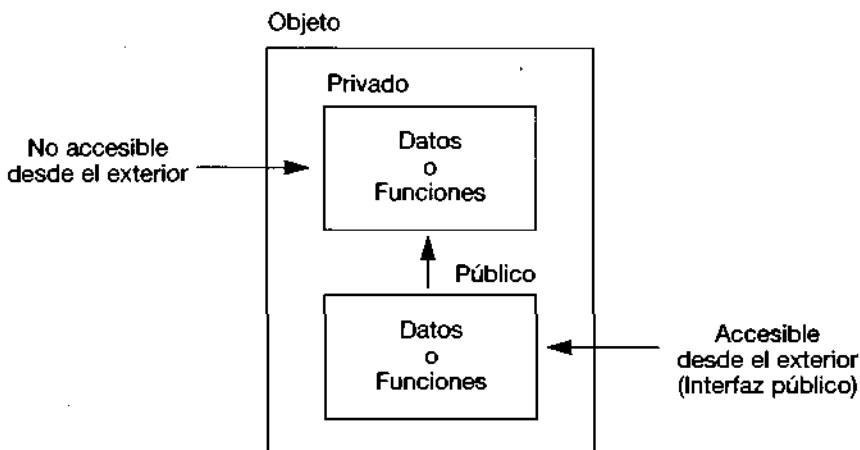


Figura 15.4. Estado de un objeto (secciones pública y privada).

15.1.3. Métodos y mensajes

Un programa orientado a objetos consiste en un número de objetos que se comunican unos con otros llamando a funciones miembro. Las *funciones miembro* (en C++) se denominan *métodos* en otros lenguajes orientados a objetos (tales como Smalltalk, Object Pascal, Java y C#).

Los procedimientos y funciones, denominados *métodos* o *funciones miembro*, residen en el objeto y determinan cómo actúan los objetos cuando reciben un mensaje. Un *mensaje* es la acción que hace un objeto. Un método es el procedimiento o función que se invoca para actuar sobre un objeto y especifica *cómo* se ejecuta un mensaje.

El conjunto de mensajes a los cuales puede responder un objeto se denomina *protocolo* del objeto. Por ejemplo, el protocolo de un ícono puede constar de mensajes invocados por el clic de un botón del ratón cuando el usuario localiza un puntero sobre un ícono.

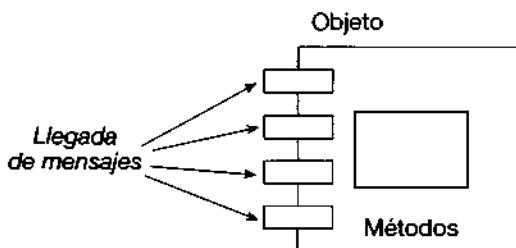


Figura 15.5. Métodos y mensajes de un objeto.

Al igual que en las cajas negras, la estructura interna de un objeto está oculta a los usuarios y programadores. Los mensajes que recibe el objeto son los únicos conductos que conectan el objeto con el mundo externo. Los datos de un objeto están disponibles para ser manipulados sólo por los métodos del propio objeto.

Cuando se ejecuta un programa orientado a objetos ocurren tres sucesos. Primero, los objetos se crean a medida que se necesitan. Segundo, los mensajes se mueven de un objeto a otro (o desde el usuario a un objeto) a medida que el programa procesa información internamente o responde a la entrada del usuario. Tercero, cuando los objetos ya no son necesarios, se borran y se libera la memoria. La Figura 15.6 representa un diagrama orientado a objetos y los mensajes de comunicación entre ellos.

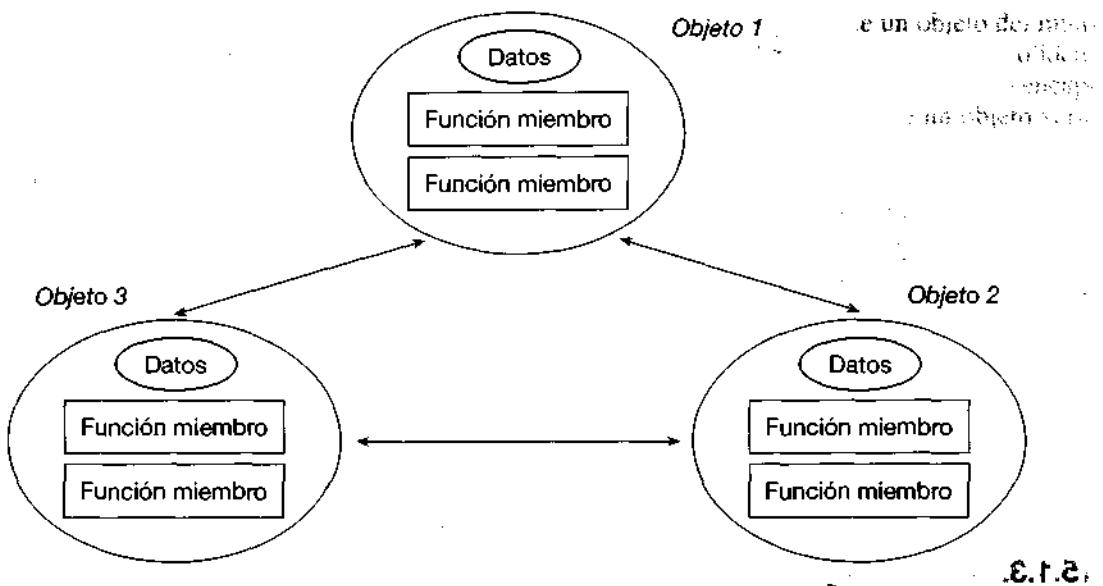


Figura 15.6. Diagrama orientado a objetos.

15.1.4. Clases

Una *clase* es la descripción de un conjunto de objetos; consta de métodos y datos que resumen características comunes de un conjunto de objetos. Se pueden definir muchos objetos de la misma clase. Dicho de otro modo, una clase es la declaración de un tipo objeto.

Las clases son similares a los tipos de datos y equivalen a modelos o plantillas que describen cómo se construyen ciertos tipos de objetos. Cada vez que se construye un objeto a partir de una clase estamos creando lo que se llama *una instancia* de esa clase. Por consiguiente, los objetos no son más que instancias de una clase. *Una instancia es una variable de tipo objeto*. En general, instancia de una clase y objeto son términos intercambiables.

En POO:

Un objeto es una instancia de una clase. Los objetos son mienbros de una clase.

Cada vez que se construye un objeto de una clase se crea una *instancia* de esa clase. Los objetos se crean cuando un mensaje de petición de creación se recibe por la clase.

- Una clase es una colección de objetos similares.
- Serrat, Joaquín Sabina, Juanes, Shakira y Carlos Vives son objetos de una clase, "cantante_latino"; es decir, personas específicas con nombres específicos son objetos de esa clase, si poseen ciertas características.

15.2. UN MUNDO DE OBJETOS

Una de las ventajas ineludibles de la orientación a objetos es la posibilidad de reflejar sucesos del mundo real mediante tipos abstractos de datos extensibles a objetos. Así pues, supongamos el fenómeno corriente de la conducción de una bicicleta, un automóvil, una motocicleta o un avión: usted conoce

que esos vehículos comparten muchas características, mientras que difieren en otras. Por ejemplo, cualquier vehículo puede ser conducido: aunque los mecanismos de conducción difieren de unos a otros, se puede generalizar el fenómeno de la conducción. En esta consideración, enfrentados con un nuevo tipo de vehículo (por ejemplo, una nave espacial), se puede suponer que existe algún medio para conducirla. Se puede decir que *vehículo* es un tipo base y *nave espacial* es un tipo derivado de ella.

En consecuencia, se puede crear un tipo base que representa el comportamiento y características comunes a los tipos derivados de este tipo base.

Un objeto es en realidad una clase especial de variable de un nuevo tipo que algún programador ha creado. Los tipos objetos definidos por el usuario se comportan como tipos incorporados que tienen datos internos y operaciones externas. Por ejemplo, un número en coma flotante tiene un exponente, mantisa y bit de signo y conoce cómo sumarse a sí mismo con otro número de coma flotante.

Los tipos objeto definidos por el usuario contienen datos definidos por el usuario (*características*) y operaciones (*comportamiento*). Las operaciones definidas por el usuario se denominan *métodos*. Para llamar a uno de estos métodos se hace una petición al objeto: esta acción se conoce como «enviar un mensaje al objeto». Por ejemplo, para detener un objeto automóvil se envía un mensaje de *parada* («stop»). Obsérvese que esta operación se basa en la noción de encapsulación (encapsulamiento): se indica al objeto lo que ha de hacer, pero los detalles de cómo funciona se han encapsulado (ocultado).

15.2.1. Definición de objetos²

Un *objeto* (desde el punto de vista formal se debería hablar de *clase*), como ya se ha comentado, es una abstracción de cosas (entidades) del mundo real, tales que:

- Todas las cosas del mundo real dentro de un conjunto —denominadas *instancias*— tienen las mismas características.
- Todas las instancias siguen las mismas reglas.

Cada objeto consta de:

- Estado (*atributos*).
- Operaciones o comportamiento (métodos invocados por mensajes).

Desde el punto de vista informático, los objetos son *tipos abstractos de datos* (tipos que encapsulan datos y funciones que operan sobre esos datos).

Algunos ejemplos típicos de objetos:

- *Número racional*.

Estado (valor actual).

Operaciones (sumar, multiplicar, asignar...).

- *Vehículo*.

Estado (velocidad, posición, precio...).

Operaciones (acelerar, frenar, parar...).

- *Conjunto*.

Estado (elementos).

Operaciones (añadir, quitar, visualizar...).

² Cuando se habla de modo genérico, en realidad se debería hablar de CLASES, dado que la clase en el tipo de dato y objeto es sólo una instancia, ejemplar o caso de la clase. Aquí mantenemos el término objeto por conservar la rigurosidad de la definición «orientado a objetos», aunque en realidad la definición desde el punto de vista técnico sería la clase.

- Avión.
- Estado (fabricante, modelo, matrícula, número de pasajeros...).
- Operaciones (aterrizar, despegar, navegar...).

15.2.2. Identificación de objetos

El primer problema que se nos plantea al analizar un problema que se desea implementar mediante un programa orientado a objetos es *identificar los objetos*, es decir, ¿qué cosas son objetos?; ¿cómo deducimos los objetos dentro del dominio de la definición del problema?

La identificación de objetos se obtiene examinando la descripción del problema (análisis gramatical somero del enunciado o descripción) y localizando los nombres o cláusulas nominales. Normalmente, estos nombres y sus sinónimos se suelen escribir en una tabla de la que luego deduciremos los objetos reales.

Los objetos, según Shlaer, Mellor y Coad/Yourdon, pueden caer dentro de las siguientes categorías:

- *Cosas tangibles* (avión, reactor nuclear, fuente de alimentación, televisor, libro automóvil).
- *Roles o papeles* jugados o representados por personas (gerente, cliente, empleado, médico, paciente, ingeniero).
- *Organizaciones* (empresa, división, equipo...).
- *Incidentes* (representa un suceso —evento— u ocurrencia, tales como vuelo, accidente, suceso, llamada a un servicio de asistencia técnica...).
- *Interacciones* (implican generalmente una transacción o contrato y relacionan dos o más objetos del modelo: compras —comprador, vendedor, artículo—, matrimonio —esposo, esposa, fecha de boda—).
- *Especificaciones* (muestran aplicaciones de inventario o fabricación: refrigerador, nevera...).
- *Lugares* (sala de embarque, muelle de carga...).

Una vez identificados los objetos, será preciso identificar los atributos y las operaciones que actúan sobre ellos.

Los *atributos* describen la abstracción de características individuales que poseen todos los objetos.

AVIÓN	EMPLEADO
Matrícula	Nombre
Licencia del piloto	Número de identificación
Nombre del avión	Salario
Capacidad de carga	Dirección
Número de pasajeros	Nombre del departamento

Las *operaciones* cambian el objeto —su comportamiento— de alguna forma, es decir, cambian valores de uno o más atributos contenidos en el objeto. Aunque existen gran número de operaciones que se pueden realizar sobre un objeto, generalmente se dividen en tres grandes grupos³:

³ Pressman, Roger: *Ingeniería del software. Un enfoque práctico*, 3.^a edición, McGraw-Hill, 1993 (la 4.^a edición ha sido publicada por McGraw-Hill en 1997 y la 5.^a edición en el año 2001, ambas ediciones traducidas por profesores de la Universidad Pontificia de Salamanca en el campus de Madrid, bajo la dirección y coordinación del autor de esta obra).

- Operaciones que *manipulan* los datos de alguna forma específica (añadir, borrar, cambiar formato...).
- Operaciones que realizan un *cálculo o proceso*.
- Operaciones que comprueban (*monitorizan*) un objeto frente a la ocurrencia de algún suceso de control.

La identificación de las operaciones se realiza haciendo un nuevo análisis gramatical de la descripción del problema y buscando y aislando los verbos del texto.

15.2.3. Duración de los objetos

Los objetos son entidades que existen en el tiempo; por ello deben ser creados o instanciados (normalmente a través de otros objetos). Esta operación se hace a través de operaciones especiales llamadas *constructores* o *inicializadores*, que se ejecutarán implícitamente por el compilador o explícitamente por el *programador* mediante invocación a los citados constructores.

15.2.4. Objetos frente a clases. Representación gráfica (notación de Ege)

Los objetos y las clases se comparan a *variables* y *tipos* en lenguajes de programación convencional. Una variable es una instancia de un tipo, al igual que un objeto es una instancia de una clase; sin embargo, una clase es más expresiva que un tipo. Expresa la estructura y todos los procedimientos y funciones que se pueden aplicar a una de sus instancias.

En un lenguaje estructurado, un tipo *integer*, por ejemplo, define la estructura de una variable entera, por ejemplo, una secuencia de 16 bits y los procedimientos y funciones que se pueden realizar sobre enteros. De acuerdo a nuestra definición de «clase», el tipo *integer* será una clase. Sin embargo, en estos lenguajes de programación no es posible agrupar nuevos tipos y sus correspondientes nuevas funciones y procedimientos en una única unidad. En un lenguaje orientado a objetos una clase proporciona este servicio. Además de los términos objetos y clases, existen otros términos en orientación a objetos. Las variables o campos que se declaran dentro de una clase se denominan *datos miembro* o *variables de instancia*. Las funciones que se declaran dentro de una clase se denominan *función miembro* o *método*. Las funciones y campos *miembro* se conocen como *características miembro*, o simplemente, *miembros*. A veces se invierten las palabras, y la *función miembro* se conoce como *miembro función* y los campos se denominan *miembros dato*.

Es útil ilustrar objetos y clases con diagramas⁴. La Figura 15.7 muestra el esquema general de un diagrama objeto. Un objeto se dibuja como una caja. La caja se etiqueta con el nombre del objeto y representa el límite o frontera entre el interior y el exterior de un objeto.

Un campo se dibuja por una caja rectangular, una función por un hexágono largo. Los campos y funciones se etiquetan con sus nombres. Si una caja rectangular contiene algo, entonces se representa el valor del campo para el objeto dibujado. Los campos y funciones *miembro* en el interior de la caja están ocultos al exterior, que significa estar *encapsulados*. El acceso a las características de los miembros (campos y funciones) es posible a través del interfaz del objeto. En una clase en C++, el interfaz se construye a partir de todas las características que se listan después de la palabra reservada *public*; puede ser funciones y campos.

La Figura 15.8 muestra el diagrama objeto del objeto "hola mundo". Se llama *Saludo1* y permite acceder a su estado interno a través de las funciones *miembro público* *cambiar* y *anunciar*. El campo *miembro privado* contiene el valor *Esto es saludo1*.

⁴ Las notaciones de clases y objetos utilizada en esta sección se deben a Raimund K. Ege, que las dio a conocer en su libro *Programming in an Object-Oriented Environment*, Academic Press (AP), 1992.

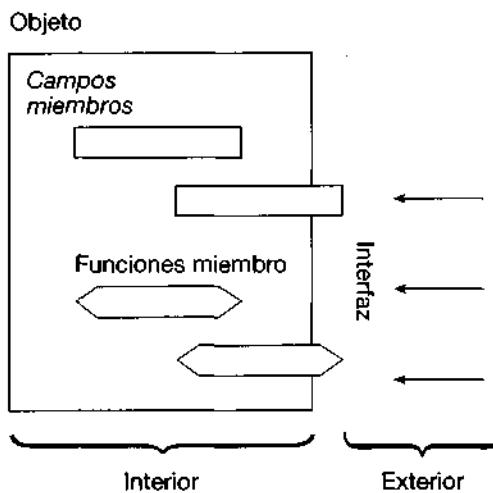


Figura 15.7. Diagrama de un objeto.

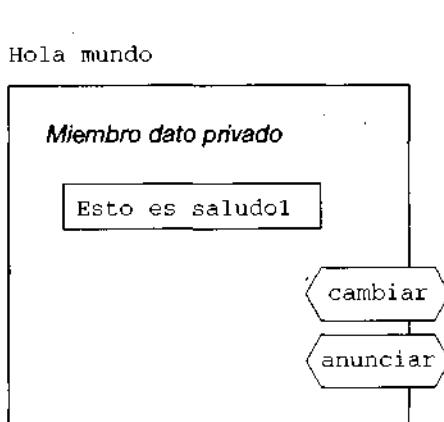


Figura 15.8. El objeto saludo1.

¿Cuál es la diferencia entre clase y objeto?

Un objeto es un simple elemento, no importa lo complejo que pueda ser. Una clase, por el contrario, describe una familia de elementos similares. En la práctica, una clase es como un esquema o plantilla que se utiliza para definir o crear objetos.

A partir de una clase se puede definir un número determinado de objetos. Cada uno de estos objetos generalmente tendrá un estado particular propio (una pluma estilográfica puede estar llena, otra puede estar medio llena y otra totalmente vacía) y otras características (como su color), aunque comparten algunas operaciones comunes (como «escribir» o «llenar su depósito de tinta»). Los objetos tienen las siguientes características:

- Se agrupan en tipos llamados *clases*.
- Tienen *datos internos* que definen su estado actual.
- Soportan *ocultación de datos*.
- Pueden *heredar* propiedades de otros objetos.
- Pueden comunicarse con otros objetos pasando *mensajes*.
- Tienen *métodos* que definen su *comportamiento*.

La Figura 15.9 muestra el diseño general de diagramas que representan a una clase y a objetos pertenecientes a ella.

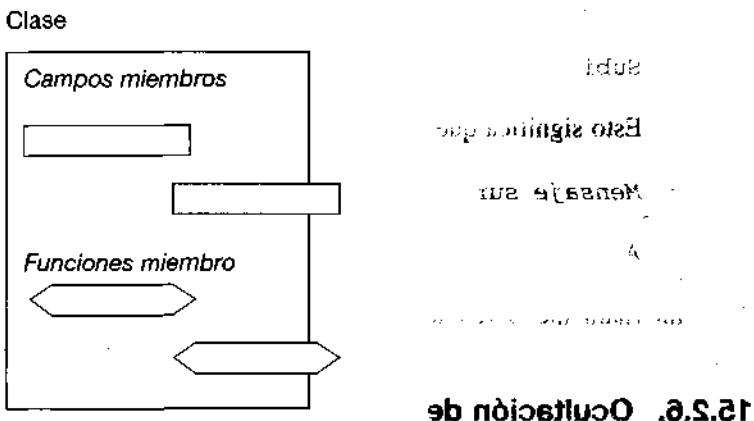


Figura 15.9. Diagrama de una clase.

Una clase es un tipo definido que determina las estructuras de datos y operaciones asociadas con ese tipo. Las clases son como plantillas que describen cómo están construidos ciertos tipos de objetos. Cada vez que se construye un objeto de una clase estamos creando lo que se llama una *instancia* (modelo o ejemplar) de una clase y la operación correspondiente se llama *instanciación* (creación de instancias). Por consiguiente, los objetos no son más que instancias de clases. En general, los términos objeto e instancia de una clase se pueden utilizar indistintamente.

- Un objeto es una instancia de una clase.
- Una clase puede tener muchas instancias y cada una es un objeto independiente.
- Una clase es una plantilla que se utiliza para describir uno o más objetos de un mismo tipo.

15.2.5. Datos internos

Una propiedad importante de los objetos es que almacenan información de su *estado* en forma de datos internos. El estado de un objeto es simplemente el conjunto de valores de todas las variables contenidas dentro del objeto en un instante dado. A veces se denominan a las variables que representan a los objetos *variables de estado*. Así, por ejemplo, si tuviésemos una clase ventana en C++:

```
class ventana {
    int posx, posy;
    int tipo_ventana;
    int tipo_borde;
    int color_ventana;
public:
    void move_hor (int dir, int ang);
    void move_ver (int dir, int ang);
    void subir (int f);
    ...
};
```

Las variables de estado pueden ser las coordenadas actuales de la ventana y sus atributos de color actuales.

En muchos casos, las variables de estado se utilizan sólo indirectamente. Así, en el caso del ejemplo de la ventana, suponga que una orden (mandato) típica a la ventana es:

Subir 5 filas

Esto significa que la ventana se moverá hacia arriba una cantidad dada por 5 filas y 6 columnas.

Mensaje subir (5)

Afortunadamente, no necesita tener que guardar la posición actual de la ventana, ya que el objeto hace esa operación por usted. La posición actual se almacena en una variable de estado que mantiene internamente la ventana.

15.2.6. Ocultación de datos

Con el fin de mantener las características de caja negra de POO se debe considerar cómo se accede a un objeto en el diseño del mismo. Normalmente es una buena práctica restringir el acceso a las variables estado de un objeto y a otra información interna que se utiliza para definir el objeto. Cuando se utiliza un objeto no necesitamos conocer todos los detalles de la implementación. Esta práctica de limitación del acceso a cierta información interna se llama *ocultación de datos*.

En el ejemplo anterior de ventana, el usuario no necesita saber cómo se implementa la ventana; sólo cómo se utiliza. Los detalles internos de la implementación pueden y deben ser ocultados. Considerando este enfoque, somos libres de cambiar el diseño de la ventana (bien para mejorar su eficiencia o bien para obtener su trabajo en un hardware diferente), sin tener que cambiar el código que la utiliza.

C++, Java y C#, soportan las características de ocultación de datos con las palabras reservadas **public**, **private** y **protected**.

15.3. COMUNICACIONES ENTRE OBJETOS: LOS MENSAJES

Ya se ha mencionado en secciones anteriores que los objetos realizan acciones cuando ellos reciben mensajes. El mensaje es esencialmente una orden que se envía a un objeto para indicarle que realice alguna acción. Esta técnica de enviar mensajes a objetos se denomina *paso de mensajes*. Los objetos se comunican entre sí enviando mensajes, al igual que sucede con las personas. Los mensajes tienen una contrapartida denominada métodos. Mensajes y métodos son dos caras de la misma moneda. Los *métodos* son los procedimientos que se invocan cuando un objeto recibe un *mensaje*. En terminología de programación tradicional, un mensaje es una *llamada a una función*. Los mensajes juegan un papel crítico en POO. Sin ellos los objetos que se definen no se podrán comunicar entre sí. Como ejemplo, consideramos enviar un mensaje tal como *subir 5 líneas* el objeto ventana definido anteriormente. El aspecto importante no es cómo se implementa un mensaje, sino cómo se utiliza.

Consideremos de nuevo nuestro objeto ventana. Supongamos que deseamos cambiar su tamaño, de modo que le enviamos el mensaje

```
ventana1.reducir_der(3)      // reducir 3 columnas por la derecha
```

Observe que no le indicamos a la ventana cómo cambiar su tamaño, la ventana maneja la operación por sí misma. De hecho, se puede enviar el mismo mensaje a diferentes clases de ventanas y esperar a que cada una realice la misma acción.

Los mensajes pueden venir de otros objetos o desde fuentes externas, tales como un ratón o un teclado.

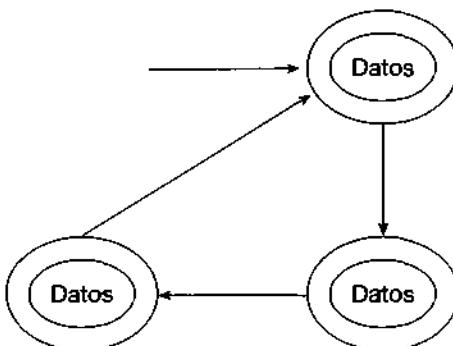


Figura 15.10. Mensajes entre objetos.

Una aplicación Windows es un buen ejemplo de cómo se emplean los mensajes para comunicarse entre objetos. El usuario pulsa un botón para enviar (remitir, despachar) mensajes a otros objetos que realizan una función específica. Si se pulsa el botón Exit, se envía un mensaje al objeto responsable de cerrar la aplicación. Si el mensaje es válido, se invoca el método interno. Entonces se cierra la aplicación.

15.3.1. Mensajes

A los objetos sólo se puede acceder a través de su interfaz público. ¿Cómo se permite el acceso a un objeto? Un objeto accede a otro objeto enviándole un mensaje; en estos casos se dice que el objeto se ha activado.

Un *mensaje* es una petición de un objeto a otro objeto al que le solicita ejecutar uno de sus métodos. Por convenio, el objeto que envía la petición se denomina *emisor* y el objeto que recibe la petición se denomina *receptor*.

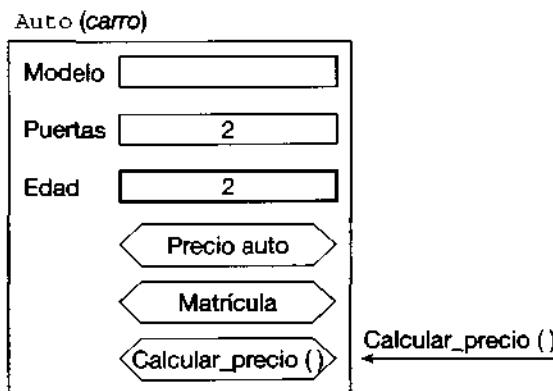


Figura 15.11. Envío de un mensaje.

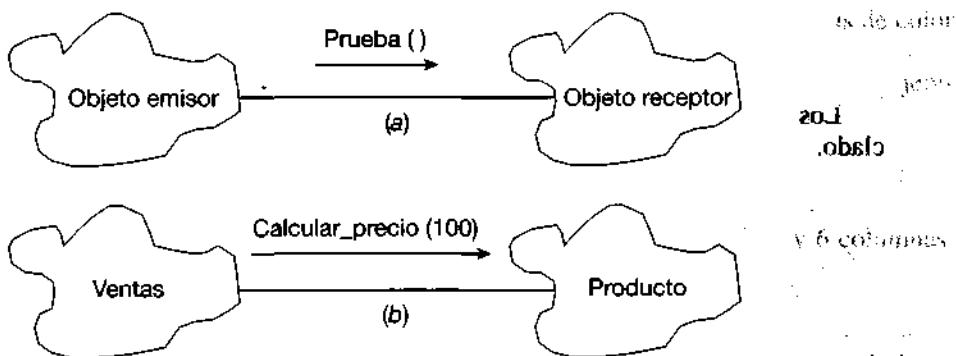


Figura 15.12. Objetos emisor y receptor de un mensaje.

Estructuralmente, un mensaje consta de tres partes:

- *Identidad del receptor.*
- *El método que se ha de ejecutar.*
- *Información especial necesaria para realizar el método invocado (argumentos o parámetros requeridos).*

Cuando un objeto está inactivo (durmiente) y recibe un mensaje se hace activo. El mensaje enviado por otros objetos o fuentes tiene asociado un método que se activará cuando el receptor recibe dicho mensaje. La petición no especifica *cómo* se realiza la operación. Tal información se oculta siempre al emisor.

El conjunto de mensajes a los que responde un objeto se denomina *comportamiento* del objeto. No todos los mensajes de un objeto responden; es preciso que pertenezcan al interfaz accesible.

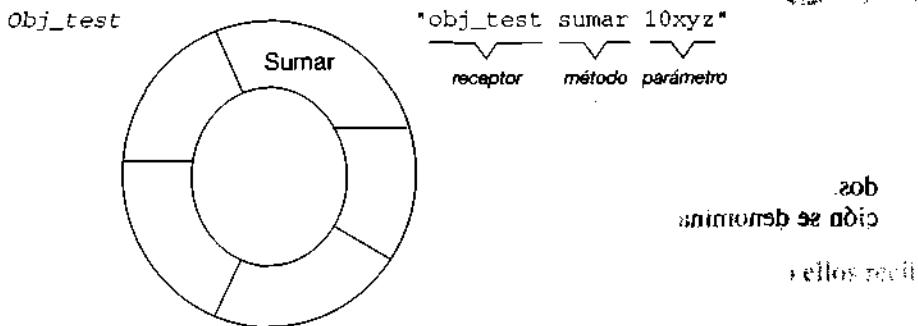


Figura 15.13. Estructura de un mensaje.

Nombre de un mensaje

Un mensaje incluye el nombre de una operación y cualquier argumento requerido por esa operación. Con frecuencia es útil referirse a una operación por su nombre, sin considerar sus argumentos.

Métodos

Cuando un objeto recibe un mensaje se realiza la operación solicitada ejecutando un método. Un *método* es el algoritmo ejecutado en respuesta a la recepción de un mensaje cuyo nombre se corresponde con el nombre del método.

La secuencia actual de acontecimientos es que el emisor envía su mensaje; el receptor ejecuta el método apropiado, consumiendo los parámetros; a continuación, el receptor devuelve algún tipo de respuesta al emisor para reconocer el mensaje y devolver cualquier información que se haya solicitado.

El receptor responde a un mensaje.

15.3.2. Paso de mensajes

Los objetos se comunican entre sí a través del uso de mensajes. El interfaz del mensaje se define en un interfaz claro entre el objeto y el resto de su entorno.

Esencialmente, el protocolo de un mensaje implica dos partes: el emisor y el receptor. Cuando un objeto emisor envía un mensaje a un objeto receptor, tiene que especificar lo siguiente:

1. Un receptor.
2. Un nombre de mensaje.
3. Argumentos o parámetros (si se necesita).

En primer lugar, un objeto receptor que ha de recibir el mensaje que se ha especificado. Los objetos no especificados por el emisor no responderán. El receptor trata de concordar el nombre del mensaje con los mensajes que él entiende. Si el mensaje no se entiende, el objeto receptor no se activará. Si el mensaje se entiende por el objeto receptor, éste aceptará y responderá al mensaje invocando el método asociado.

Los parámetros o argumentos pueden ser:

1. Datos utilizados por el método invocado.
2. Un mensaje, propiamente dicho.

La estructura de un mensaje puede ser:

Enviar <Objeto A>.<Método1 (parámetro1, ..., parámetroN)>

El ejemplo siguiente muestra algunos mensajes que se pueden enviar al objeto Coche1. El primero de éstos invoca al método Precio_Coche y no tiene argumentos, mientras que el segundo, Fijar_Precio, envía los parámetros 3500000, y Poner_en_blanco no tiene argumentos.

Ejemplo 15.1

enviar Auto1.Precio_Auto()	envía a Auto1 el mensaje Precio_Auto
enviar Auto1.Fijar_precio(3500000)	envía a Auto1 el mensaje Fijar_precio con el parámetro 3500000
enviar Auto1.Poner_en_blanco()	envía a Auto1 el mensaje Poner_en_blanco

15.4. ESTRUCTURA INTERNA DE UN OBJETO

La estructura interna de un objeto consta de dos componentes básicos:

- Atributos.
- Métodos (operaciones o servicios).

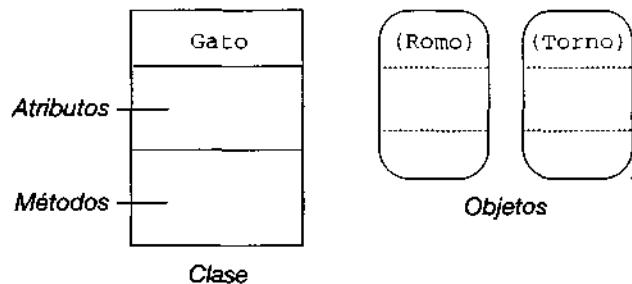


Figura 15.14. Notación gráfica OMT de una clase y de un objeto.

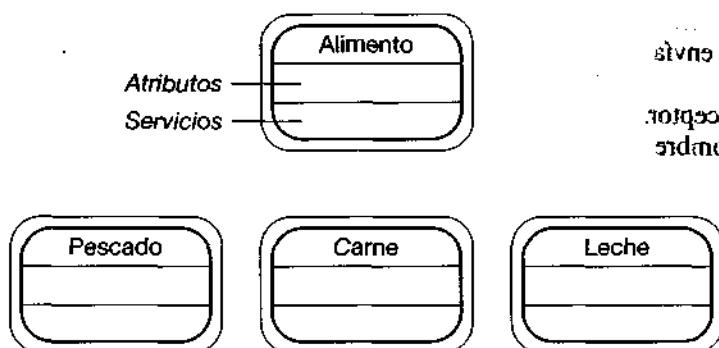


Figura 15.15. Objetos en notación Coad/Yourdon.

15.4.1. Atributos

Los **atributos** describen el estado del objeto. Un atributo consta de dos partes: un nombre de atributo y un valor de atributo.

Los objetos simples pueden constar de tipos primitivos, tales como enteros, carácter, boolean, reales, o tipos simples definidos por el usuario. Los objetos complejos pueden constar de pilas, conjuntos, listas, arrays, etc., incluso estructuras recursivas de alguno o todos los elementos.

Los constructores se utilizan para construir estos objetos complejos a partir de otros objetos complejos.

15.4.2. Métodos

Los **métodos** (operaciones o servicios) describen el *comportamiento* asociado a un objeto. Representan las acciones que pueden realizarse por un objeto o sobre un objeto. La ejecución de un método puede conducir a cambiar el estado del objeto o dato local del objeto.

Cada método tiene un nombre y un cuerpo que realiza la acción o comportamiento asociado con el nombre del método. En un LOO, el cuerpo de un método consta de un bloque de código procedimental que ejecuta la acción requerida. Todos los métodos que alteran o acceden a los datos de un objeto se definen dentro del objeto. Un objeto puede modificar directamente o acceder a los datos de otros objetos.

Un método dentro de un objeto se activa por un mensaje que se envía por otro objeto al objeto que contiene el método. De modo alternativo, se puede llamar por otro método en el mismo objeto por un mensaje local enviado de un método a otro dentro del objeto.

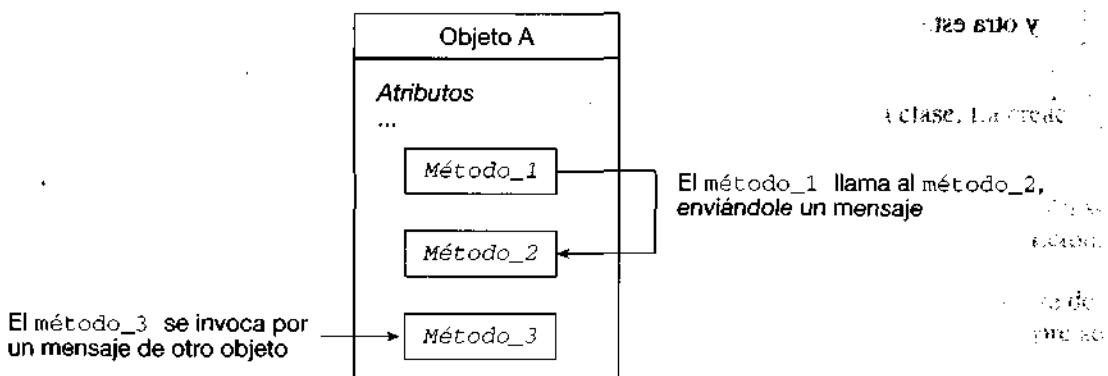


Figura 15.16. Invocación de un método.

```
real función Calculo_precio()
inicio
    devolver (Precio_coste_calculo_depreciacion (Edad));
fin función
```

15.5. CLASES

La clase es la construcción del lenguaje utilizada más frecuentemente para definir los tipos abstractos de datos en lenguajes de programación orientados a objetos. Una de las primeras veces que se utilizó el concepto de clase fue en Simula (Dahl y Nygaard, 1966; Dhal, Myhrhang y Nigaard, 1970)⁵ como entidad que declara conjuntos de objetos similares. En Simula, las clases se utilizaron principalmente como plantillas para crear objetos de una misma estructura. Los atributos de un objeto pueden ser tipos base, tales como enteros, reales y booleanos; o bien pueden ser arrays, procedimientos o instancias de otras clases.

Generalmente, una clase se puede definir como una descripción abstracta de un grupo de objetos, cada uno de los cuales se diferencia por un *estado* específico y es capaz de realizar una serie de *operaciones*. Por ejemplo, una pluma estilográfica es un objeto que tiene un estado (llena de tinta o vacía) que puede realizar algunas operaciones (por ejemplo, escribir, poner/quitar el capuchón, llenar si está vacía).

En programación, una clase es una estructura que contiene datos y procedimientos (o funciones) que son capaces de operar sobre esos datos. Una clase pluma estilográfica puede tener, por ejemplo, una variable que indica si está llena o vacía; otra variable puede contener la cantidad de tinta cargada realmente. La clase contendrá algunas funciones que operan o utilizan esas variables. Dentro de un programa, las clases tienen dos propósitos principales: definir abstracciones y favorecer la modularidad.

¿Cuál es la diferencia entre una clase y un objeto, con independencia de su complejidad? Una clase verdaderamente describe una familia de elementos similares. En realidad, una clase es una plantilla para un tipo particular de objetos. Si se tienen muchos objetos del mismo tipo, sólo se tienen que definir las características generales de ese tipo una vez, en lugar de en cada objeto.

A partir de una clase se puede definir un número de objetos. Cada uno de estos objetos tendrá, generalmente, un estado peculiar propio (una pluma puede estar rellenada, otra puede estar medio-vacía

⁵ Lamentablemente en agosto del 2002, durante la escritura del primer borrador de este capítulo, la prensa mundial se hizo eco del fallecimiento de Krysten Nygard, el inventor de Simula, a los 75 años. Este investigador noruego no sólo está considerado como uno de los padres de la programación orientada a objetos, sino también como uno de los padres de Internet, dado que sus trabajos de simulación contribuyeron y alentaron la creación de la Red Internet tal y como hoy se la conoce. Sirva esta breve nota necrológica como pequeño y sincero homenaje a su obra.

y otra estar totalmente vacía) y otras características (como su color), aunque compartirán operaciones comunes (como «escribir», «llenar», «poner el capuchón», etc).

En resumen, un objeto es una instancia de una clase.

15.5.1. Una comparación con tablas de datos

Una *clase* se puede considerar como la extensión de un registro. Aquellas personas familiarizadas con sistemas de bases de datos pueden asociar clase e instancias con tablas y registros, respectivamente. Al igual que una clase, una tabla define los nombres y los tipos de datos de la información que contenga. Del mismo modo que una instancia, un registro de esa tabla proporciona los valores específicos para una entrada particular. La principal diferencia, a nivel conceptual, es que las clases contienen métodos, además de las definiciones de datos.

Una clase es una caja negra o módulo en la que está permitido conocer *lo que hace* la clase, pero no *cómo* lo hace.

Una clase será un *módulo* y un *tipo*. Como módulo la clase encapsula los recursos que ofrece a otras clases (sus clientes). Como *tipo* describe un conjunto de *objetos* o *instancias* que existen en tiempo de ejecución.

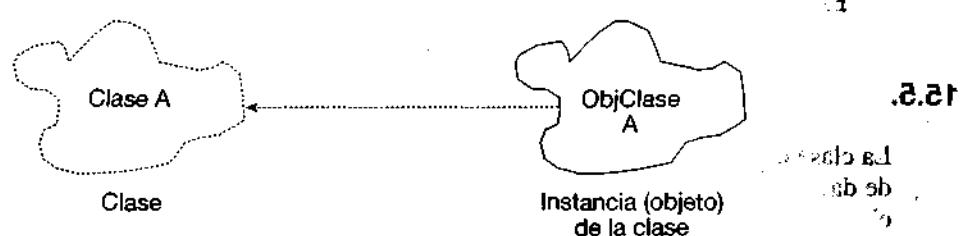


Figura 15.17. Una clase y una instancia (objeto) de la clase (notación Booch).

Instancias como registros

Servicio	Horas	Frecuencia	Descuento
S2020	4,5	6	10
S1010	8	2	20
S4040	5	3	15

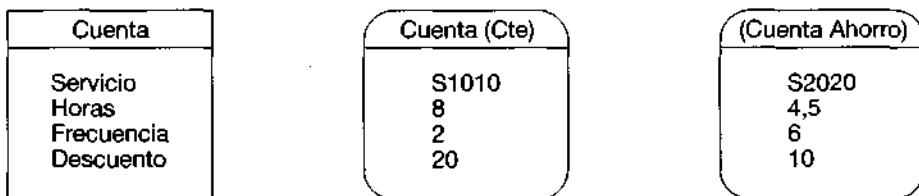


Figura 15.18. Clase Cuenta e instancias de una clase (notación OMT).

Los objetos ocupan espacio en memoria, y en consecuencia existen en el tiempo, y deberán *crear-*se o *instanciarse*. Por la misma razón, se debe liberar el espacio en memoria ocupado por los objetos. Dos operaciones comunes típicas en cualquier clase son:

- **Constructor:** una operación que crea un objeto y/o inicializa su estado.
- **Destructor:** una operación que libera el estado de un objeto y/o destruye el propio objeto.

Los constructores y destructores se declaran como parte de la definición de una clase. La creación se suele hacer a través de operaciones especiales cuyo nombre suele ser el mismo que el de la clase a la cual sirven; estas operaciones se aplicarán implícitamente o se deberán llamar explícitamente por otros objetos tal como sucede en lenguajes como C++ o Java. Cuando se desea crear una nueva instancia de una clase, se llama a un método de la propia clase para realizar el proceso de construcción. Los métodos constructores se definen como métodos de la clase.

De modo similar, los métodos empleados para destruir objetos y liberar la memoria ocupada se denominan **destructores** y se suelen también definir dentro de la clase (en el caso de C++ al nombre se le antepone el carácter tilde : nombreDestructor)

Un objeto es una *instancia* (ejemplar, caso u ocurrencia) de una clase.

15.6. HERENCIA

La encapsulación es una característica muy potente, y junto con la ocultación de la información, representan el concepto avanzado de objeto, que adquiere su mayor relevancia cuando encapsula e integra datos, más las operaciones que manipulan los datos en dicha entidad. Sin embargo, la orientación a objetos se caracteriza, además de por las propiedades anteriores, por incorporar la característica de **herencia**, propiedad que permite a los objetos ser construidos a partir de otros objetos. Dicho de otro modo, la capacidad de un objeto para utilizar las estructuras de datos y los métodos previstos en antepasados o ascendientes. El objetivo final es la **reutilización** (*reusability*)⁶, es decir, reutilizar código anteriormente ya desarrollado.

La herencia se apoya en el significado de ese concepto en la vida diaria. Así, las clases básicas o fundamentales se dividen en subclases. Los animales se dividen en mamíferos, anfibios, insectos, pájaros, peces, etc. La clase vehículo se divide en subclase automóvil, motocicleta, camión, autobús, etc. El principio en que se basa la división de clases es la jerarquía compartiendo características comunes. Así, todos los vehículos citados tienen un motor y ruedas, que son características comunes; si bien los camiones tienen una caja para transportar mercancías, mientras que las motocicletas tienen un manillar en lugar de un volante.

La herencia supone una *clase base* y una *jerarquía de clases* que contienen las *clases derivadas* de la clase base. Las clases derivadas pueden heredar el código y los datos de su clase base, añadiendo su propio código especial y datos a ellas, incluso cambiar aquellos elementos de la clase base que necesita sean diferentes.

No se debe confundir las relaciones de los objetos con las clases, con las relaciones de una clase base con sus clases derivadas. Los objetos existentes en la memoria de la computadora expresan las características exactas de su clase que sirve como un módulo o plantilla. Las clases derivadas heredan características de su clase base, pero añaden otras características propias nuevas.

Una clase *hereda* sus características (datos y funciones) de otra clase.

⁶ Este término también se suele traducir por *reusabilidad*, aunque no es un término aceptado por el Diccionario de la Real Academia Española. La última edición del DRAE (22.^a edición, Madrid, 2001) incorpora los términos *reutilizar*, *reutilización* y *reutilizable* pero no acepta *reusar*, *reusable* ni *reusabilidad*. Mantenemos el término «*reusable*» en la obra por su gran difusión en la jerga informática.

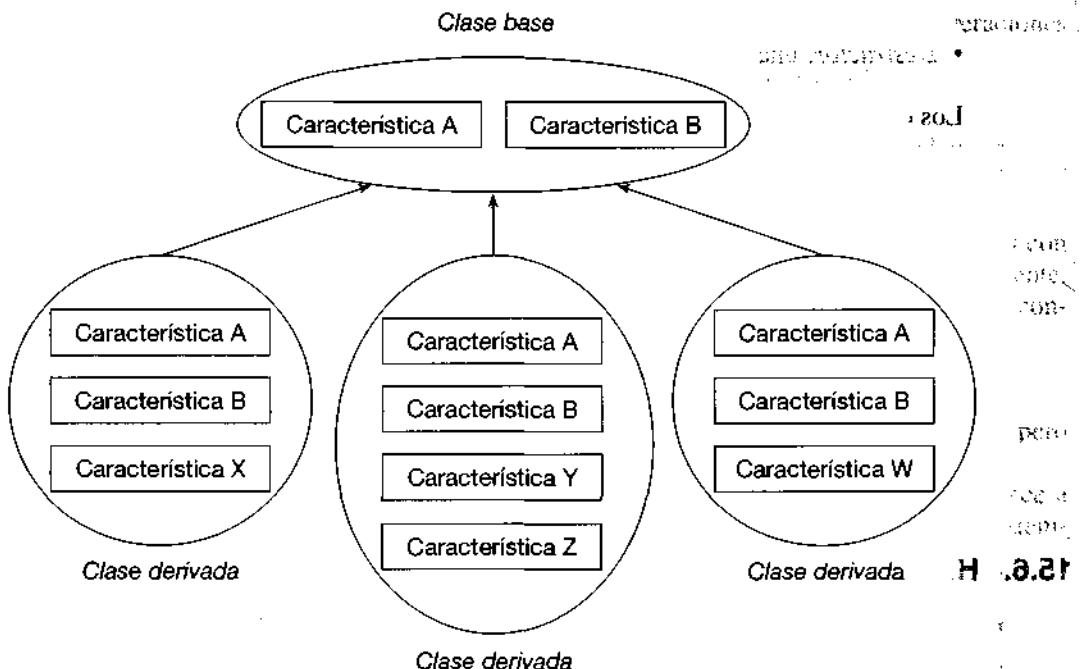


Figura 15.19. Jerarquía de clases.

Así, se puede decir que una clase de objetos es un conjunto de objetos que comparten características y comportamientos comunes. Estas características y comportamientos se definen en una clase base. Las clases derivadas se crean en un proceso de definición de nuevos tipos y reutilización del código anteriormente desarrollado en la definición de sus clases base. Este proceso se denomina *programación por herencia*. Las clases que heredan propiedades de una clase base pueden a su vez servir como definiciones base de otras clases. Las jerarquías de clases se organizan en forma de árbol.

Como ejemplo, considérese la jerarquía de herencia mostrada en la Figura 15.20. Las clases de objeto mamífero, pájaro e insecto se definen como *subclases* de animal; la clase de objeto persona, como una subclase de mamífero, y hombre y mujer son subclases de persona. Las definiciones de clases de esta jerarquía se pueden definir con esta sintaxis.

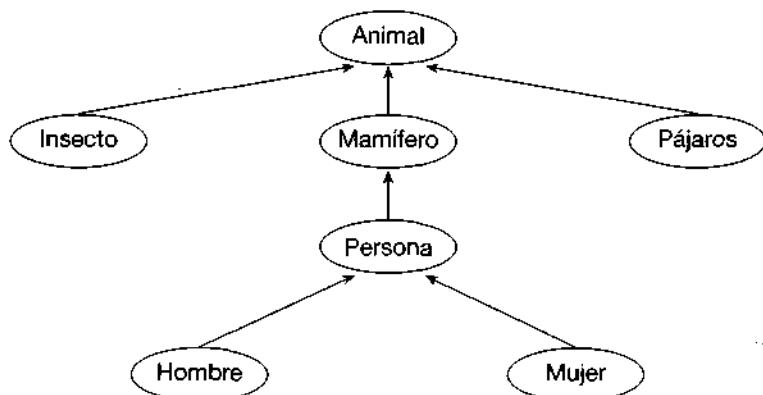


Figura 15.20. Jerarquía de herencia.

```

clase criatura

// atributos
cadena : tipo
real : peso
tipoHabitat : habitat

// operaciones
constructor criatura()
inicio
...
fin_constructor

método predadores(criatura: predador)
inicio
...
fin_método

entero función esperanza_vida()
inicio
...
fin_función
...

fin_clase //fin criatura

clase mamífero hereda_de criatura

// atributos o propiedades
real: periodo_gestacion

// operaciones
...

fin_clase //fin mamífero

clase persona hereda_de mamífero

// propiedades
cadena : apellidos, nombre
fecha : fecha_nacimiento
// fecha es un tipo de dato compuesto que suele venir
// predefinido en los lenguajes orientados a objetos modernos
pais : origen
...
//operaciones
...

fin_clase //fin persona

clase hombre hereda_de persona

//atributos
mujer: esposa
...
//operaciones
...

```

```

fin_clase //fin hombre.

clase mujer hereda_de persona

//propiedades
    hombre: esposo
    cadena: nombre
    ...
    ...

//operaciones
    ...

fin_clase // fin mujer

```

La herencia es un mecanismo potente para tratar con la evolución natural de un sistema y con modificación incremental [Meyer, 1988]. Existen dos tipos diferentes de herencia: *simple* y *múltiple*.

15.6.1. Tipos de herencia

Existen dos mecanismos de herencia utilizados comúnmente en programación orientada a objetos: *herencia simple* y *herencia múltiple*.

Herencia simple es aquel tipo de herencia en la cual un objeto (*clase*) puede tener sólo un ascendiente, o dicho de otro modo, una subclase puede heredar datos y métodos de una única clase, así como añadir o quitar comportamientos de la clase base. **Herencia múltiple** es aquel tipo de herencia en la cual una clase puede tener más de un ascendiente inmediato, o lo que es igual, adquirir datos y métodos de más de una clase. **Object Pascal**, **Smalltalk**, **Java** y **C#**, sólo admiten herencia simple, mientras que **Eiffel** y **C++** admite herencia simple y múltiple.

La Figura 15.21 representa los gráficos de herencia simple y herencia múltiple de la clase *Figura* y *Persona*, respectivamente.

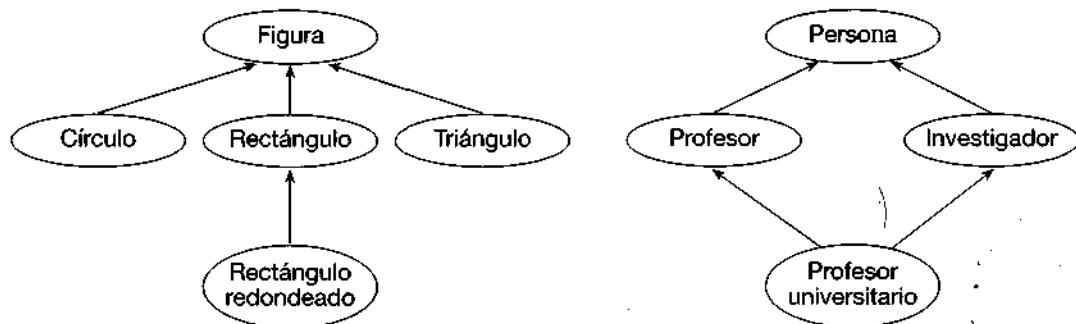


Figura 15.21. Tipos de herencia.

A primera vista se puede suponer que la herencia múltiple es mejor que la herencia simple; sin embargo, como ahora comentaremos, no siempre será así. En general, prácticamente todo lo que se puede hacer con herencia múltiple se puede hacer con herencia simple, aunque a veces resulta más difícil. Una dificultad surge con la herencia múltiple cuando se combinan diferentes tipos de objetos, cada uno de los cuales define métodos o campos iguales. Supongamos dos tipos de objetos pertenecientes a las clases *Gráficos* y *Sonidos*, y se crea un nuevo objeto denominado *Multimedia* a partir de ellos. *Gráficos* tiene tres campos datos: *tamaño*, *color* y *mapasDeBits*, y los méto-

dos dibujar, cargar, almacenar y escala; Sonidos tiene dos campos dato, duración, voz y tono, y los métodos reproducir, cargar, escala y almacenar. Así, para un objeto Multimedia, el método escala significa poner el sonido en diferentes tonalidades, o bien aumentar/reducir el tamaño de la escala del gráfico.

Naturalmente, el problema que se produce es la ambigüedad, y se tendrá que resolver con una operación de prioridad que el correspondiente lenguaje deberá soportar y entender en cada caso.

En realidad, ni la herencia simple ni la herencia múltiple son perfectas en todos los casos, y ambas pueden requerir un poco más de código extra que represente bien las diferencias en el modo de trabajo.

15.6.2. Herencia simple (*herencia jerárquica*)

En esta jerarquía cada clase tiene como máximo una sola superclase. La herencia simple permite que una clase herede las propiedades de su superclase en una cadena jerárquica.

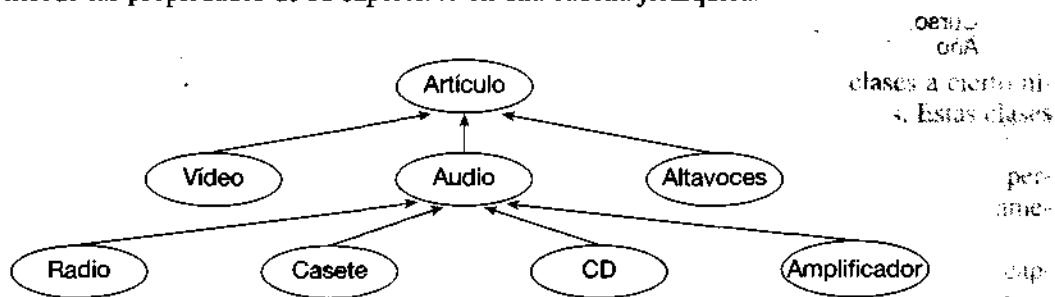


Figura 15.22. Herencia simple.

15.6.3. Herencia múltiple (*herencia en malla*)

Una malla o retícula consta de clases, cada una de las cuales puede tener una o más superclases inmediatas. Una herencia múltiple es aquella en la que cada clase puede heredar métodos y variables de cualquier número de superclases.

En la Figura 15.23 la clase C tiene dos superclases, A y D. Por consiguiente, la clase C hereda las propiedades de las clases A y D. Evidentemente, esta acción puede producir un conflicto de nombres, donde la clase C hereda las mismas propiedades de A y D.

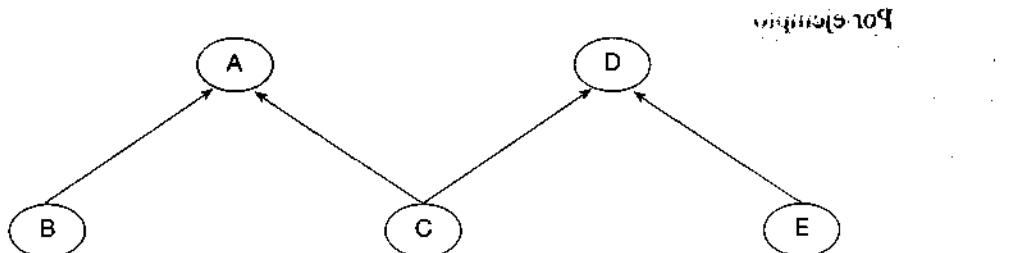


Figura 15.23. Herencia múltiple.

Herencia selectiva

La herencia selectiva es la herencia en que algunas propiedades de las superclases se heredan selectivamente por parte de la clase heredada. Por ejemplo, la clase B puede heredar algunas propiedades de la superclase A, mientras que la clase C puede heredar selectivamente algunas propiedades de la superclase A y algunas de la superclase D.

Herencia múltiple

Problemas

1. La propiedad referida sólo está en una de las subclases padre.
2. La propiedad concreta existe en más de una superclase.

Caso 1. No hay problemas.

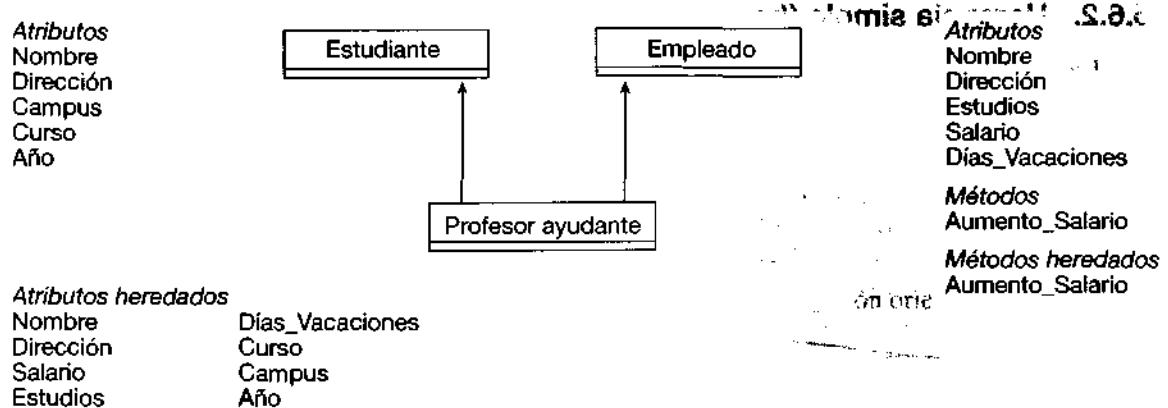


Figura 15.24. Herencia de atributos y métodos.

Caso 2. Existen diferentes tipos de conflictos que pueden ocurrir:

- Conflictos de nombres.
- Conflictos de valores.
- Conflictos por defecto.
- Conflictos por dominio.
- Conflictos por restricciones.

Por ejemplo

Conflictos de nombres

Nombre

Nombre_estudiante

Nombre_empleado

Valores

Atributos con igual nombre, tienen valores en cada clase.

Universidad con diversos campus.

Reglas de resolución de conflictos

1. Una lista de precedencia de clases.
2. Una precedencia especificada por el usuario para herencia, como en Smalltalk.
3. Lista de precedencia del usuario, y si no sucede así, la lista de precedencia de las clases por profundidad.

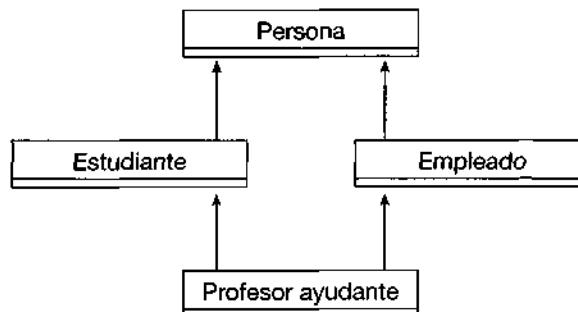


Figura 15.25. Clase derivada por herencia múltiple.

15.6.4. Clases abstractas

Con frecuencia, cuando se diseña un modelo orientado a objetos es útil introducir clases a cierto nivel que pueden no existir en la realidad pero que son construcciones conceptuales útiles. Estas clases se conocen como *clases abstractas*.

Una clase abstracta normalmente ocupa una posición adecuada en la jerarquía de clases que le permite actuar como un depósito de métodos y atributos compartidos para las subclases de nivel inmediatamente inferior.

Las clases abstractas no tienen instancias directamente. Se utilizan para agrupar otras clases y capturar información que es común al grupo. Sin embargo, las subclases de clases abstractas que corresponden a objetos del mundo real pueden tener instancias.

Una clase abstracta es AUTO_TRANSPORTE_PASAJEROS. Una subclase es SEAT, que puede tener instancias directamente, por ejemplo, Auto1 y Auto2.

Una clase abstracta es una clase que sirve como clase base común, pero no tendrá instancias.

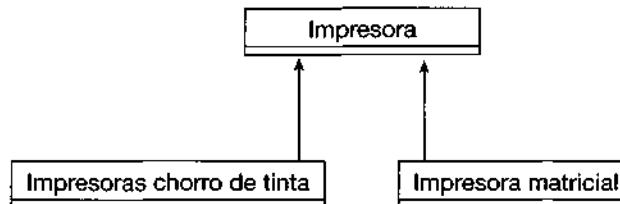


Figura 15.26. La clase abstracta impresora.

Las clases derivadas de una clase base se conocen como *clases concretas*, que ya pueden instanciarse (es decir, pueden tener *instancias*).

15.6.5. Anulación/sustitución

Como se ha comentado anteriormente, los atributos y métodos definidos en la superclase se heredan por las subclases. Sin embargo, si la propiedad se define nuevamente en la subclase, aunque se haya definido anteriormente a nivel de superclase, entonces la definición realizada en la subclase es la uti-

lizada en esa subclase. Entonces se dice que anulan las correspondientes propiedades de la superclase. Esta propiedad se denomina **anulación** o **sustitución** (*overriding*).

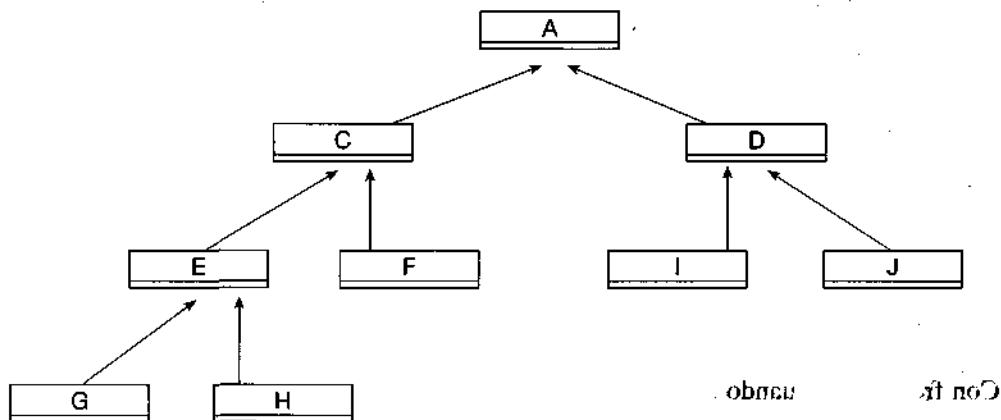


Figura 15.27. Anulación de atributos y métodos en clases derivadas.

Supongamos que ciertos atributos y métodos definidos en la clase A se redefinen en la clase C. Las clases E, F, G y H heredan estos atributos y métodos. La cuestión que se produce es si estas clases heredan las definiciones dadas en la clase A o las dadas en la clase C. El convenio adoptado es que una vez que un atributo o método se redefine en un nivel de clases específico, entonces cualquier hijo de esa clase, o sus hijos en cualquier profundidad, utilizan este método o atributo redefinido. Por consiguiente, las clases E, F, G y H utilizarán la redefinición dada en la clase C, en lugar de la definición dada en la clase A.

15.7. SOBRECARGA

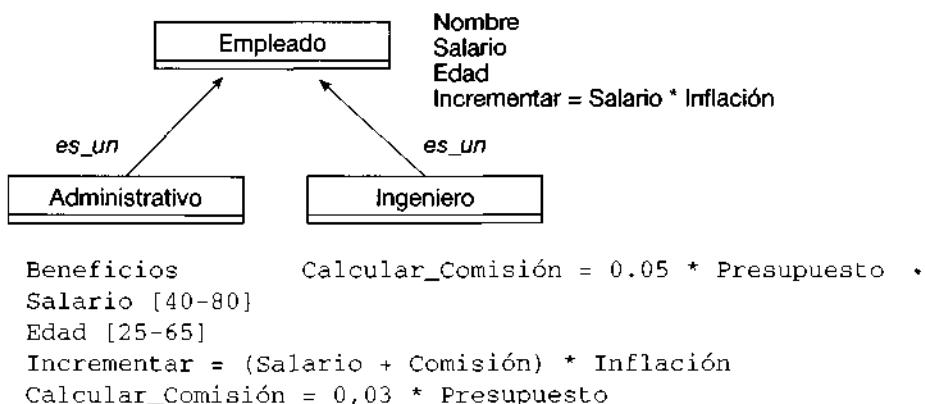
La sobrecarga es una propiedad que describe una característica adecuada que utiliza el mismo nombre de operación para representar operaciones similares que se comportan de modo diferente cuando se aplican a clases diferentes. Por consiguiente, los nombres de las operaciones se pueden sobreclar-gar, esto es, las operaciones se definen en clases diferentes y pueden tener nombres idénticos, aunque su código programado puede diferir.

Si los nombres de una operación se utilizan para nuevas definiciones en clases de una jerarquía, la operación a nivel inferior se dice que anula la operación a un nivel más alto.

Un ejemplo se muestra en la Figura 15.28, en la que la operación Incrementar está sobreclar-gada en la clase Empleado y la subclase Administrativo. Dado que Administrativo es una subclase de Empleado, la operación Incrementar, definida en el nivel Administrativo, anula la operación correspondiente al nivel Empleado. En Ingeniero la operación Incrementar se hereda de Empleado. Por otra parte, la sobreclar-ga puede estar situada entre dos clases que no están relacionadas jerárquicamente. Por ejemplo, Cálculo_Comisión está sobreclar-gada en Administrativo y en Ingeniero. Cuando un mensaje Calcular_Comisión se envía al objeto Ingeniero, la operación correspondiente asociada con Ingeniero se activa.

Actualmente la sobreclar-ga se aplica sólo a operaciones. Aunque es posible extender la propiedad a atributos y relaciones específicas del modelo propuesto.

La sobreclar-ga no es una propiedad específica de los lenguajes orientados a objetos. Lenguajes tales como C y Pascal soportan operaciones sobreclar-gadas, aunque no tienen el campo de aplicación tan grande. Algunos ejemplos son los operadores aritméticos, operaciones de E/S y operadores de asignación de valores.

**Figura 15.28.** Sobre carga.

En la mayoría de los lenguajes los operadores aritméticos «+», «-» y «*» se utilizan para sumar, restar o multiplicar números enteros o reales. Estos operadores funcionan incluso aunque las implementaciones de aritmética entera y real (coma flotante) sean bastante diferentes. El compilador genera código objeto para invocar la implementación apropiada basada en la clase (entero o coma flotante) de los operandos.

Así, por ejemplo, las operaciones de E/S (Entrada/Salida) se utilizan con frecuencia para leer números enteros, caracteres o reales. En Pascal `read(x)` (`leer(x)`, en nuestro pseudocódigo) se puede utilizar, siendo `x` un entero, un carácter o un real. Naturalmente, el código máquina real ejecutado para leer una cadena de caracteres es muy diferente del código máquina para leer enteros. `read(x)` es una operación sobrecargada que soporta tipos diferentes. Otros operadores tales como los de asignación («:=» en Pascal o «=>» en C) son sobrecargados. Los mismos operadores de asignación se utilizan para variables de diferentes tipos.

Los lenguajes de programación convencionales soportan sobre carga para algunas de las operaciones sobre algunos tipos de datos, como enteros, reales y caracteres. Los sistemas orientados a objetos *ahondan un poco más en la sobre carga y la hacen disponible para operaciones sobre cualquier tipo objeto*.

Por ejemplo, en las operaciones binarias se pueden sobre cargar para números complejos, arrays, conjuntos o listas que se hayan definido como tipos estructurados o clases. Así, el operador binario «+» se puede utilizar para sumar las correspondientes partes reales e imaginarias de los números complejos. Si `A1` y `A2` son dos arrays de enteros, se puede definir:

`A ← A1 + A2`

para sumar:

`A[i] ← A1[i] + A2[i] // para todo i`

De modo similar, si `S1` y `S2` son dos conjuntos de objetos, se puede definir:

`S ← S1 + S2`

Y en el caso de Java ocurre que el operador + sirve para concatenar tipos de datos string; es decir si `t1` es un tipo de cadena y `t2` es otro tipo cadena, `t1 + t2` es una cadena que resulta de poner `t1` y a continuación `t2`, es decir, concatenar ambas cadenas en el orden escrito previamente.

15.8. LIGADURA DINÁMICA

es de la superclase

Los lenguajes OO tienen la característica de poder ejecutar ligadura tardía (*dinámica*), al contrario que los lenguajes imperativos, que emplean ligadura temprana (*estática*). Por consiguiente, los tipos de variables, expresiones y funciones se conocen en tiempo de compilación para estos lenguajes imperativos. Esto permite enlazar entre llamadas a procedimientos y los procedimientos utilizados que se establecen cuando se cumple el código. En un sistema OO esto requería el enlace entre mensajes y que los métodos se establecieran en tiempo dinámico.

En el caso de ligadura dinámica o tardía, el tipo se conecta directamente al objeto. Por consiguiente, el enlace entre el mensaje y el método asociado sólo se puede conocer en tiempo de ejecución.

La ligadura estática permite un tiempo de ejecución más rápido que la ligadura dinámica, que necesita resolver estos enlaces en tiempo de ejecución. Sin embargo, en ligadura estática se ha de especificar en tiempo de compilación las operaciones exactas a que responderá una invocación del método o función específica, así como conocer sus tipos.

Por el contrario, en la ligadura dinámica simplemente se especifica un método en un mensaje, y las operaciones reales que realiza este método se determinan en tiempo de ejecución. Esto permite definir funciones o métodos virtuales.

15.8.1. Funciones o métodos virtuales

Tanto en C# como en C++ es posible especificar un método como virtual en la definición de una clase particular. Un método virtual puede ser redefinido en las subclases derivadas y la implementación real del método se determina en tiempo de ejecución. En este caso, por consiguiente, la selección del método se hace en tiempo de compilación, pero el código real del método utilizado se determina utilizando ligadura dinámica o tardía en tiempo de compilación.

Esto permite definir el método de un número de formas diferentes para cada una de las diferentes clases. Consideremos la jerarquía de clases definida en la Figura 15.29.

Aquí el método virtual se define en la clase FIGURA y el código procedural utilizado se define en cada una de las subclases CÍRCULO, CUADRADO, RECTÁNGULO y LÍNEA. Ahora, si un mensaje se envía a una clase específica, se ejecuta el código asociado con ella. Esto contrasta con un enfoque más convencional que requiere definir los procedimientos por defecto, con nombres diferentes, tales como Dibujar_círculo, Dibujar_cuadrado, etc. También se requerirá utilizar una llamada al nombre de la función específica cuando sea necesario.

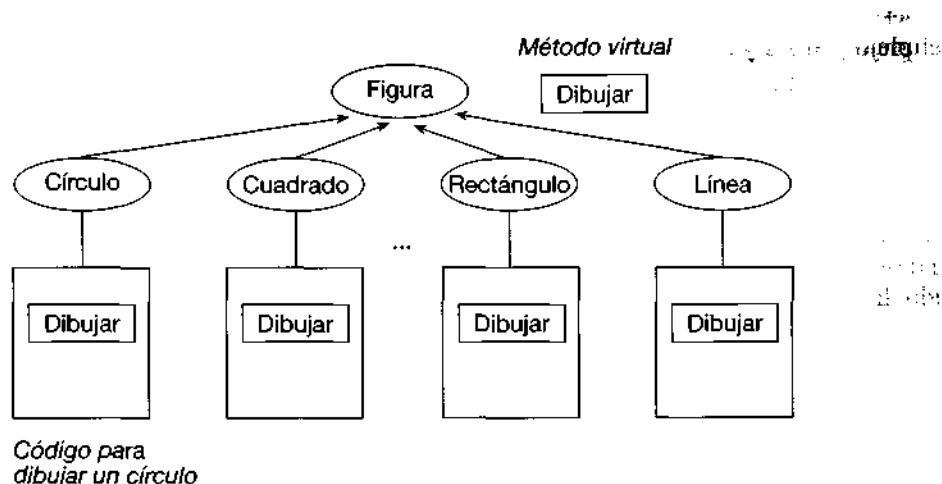


Figura 15.29. Métodos o funciones virtuales.

La capacidad de utilizar funciones virtuales y ejecutar sobrecarga conduce a una característica importante de los sistemas OO, conocida como *polimorfismo*, que esencialmente permite desarrollar sistemas en los que objetos diferentes puedan responder de modo diferente al mismo mensaje. En el caso de un método virtual se puede tener especialización incremental de, o adición incremental a, un método definido anteriormente en la jerarquía (*Más adelante volveremos a tratar este concepto*).

15.9. OBJETOS COMPUUESTOS

Una de las características que hacen a los objetos ser muy potentes es que pueden contener otros objetos. Los objetos que contienen otros objetos se conocen como *objetos compuestos*.

En la mayoría de los sistemas los objetos no «contienen» en el sentido estricto otros objetos, sino que contienen referencias a otros objetos. La referencia almacenada en la variable se llama identificador del objeto (ID del objeto).

Esta característica ofrece dos ventajas importantes:

1. Los objetos «contenidos» pueden cambiar en tamaño y composición, sin afectar al objeto compuesto que los contiene. Esto hace que el mantenimiento de sistemas complejos de objetos anidados sea más sencillo, que sería el caso contrario.
2. Los objetos contenidos están libres para participar en cualquier número de objetos compuestos, en lugar de estar bloqueado en un único objeto compuesto.

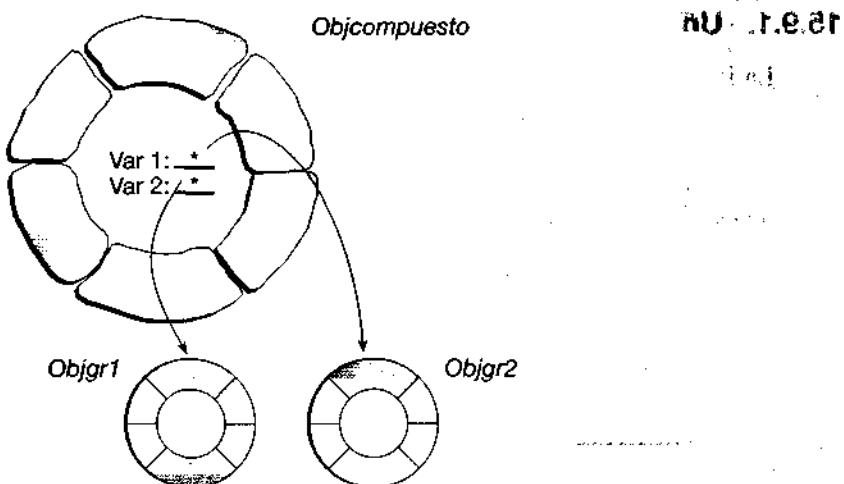
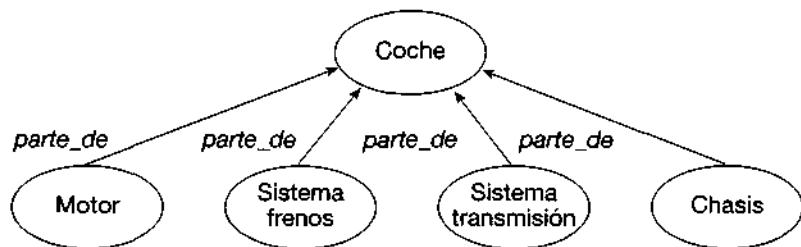


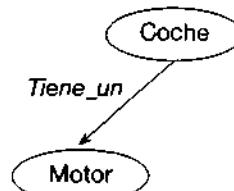
Figura 15.30. Un objeto compuesto.

Un objeto compuesto consta de una colección de dos o más objetos componentes. Los objetos componentes tienen una relación **part-of** (*parte-de*) o **component-of** (*componente-de*) con objeto compuesto. Cuando un objeto compuesto se instancia para producir una instancia del objeto, todos sus objetos componentes se deben instanciar al mismo tiempo. Cada objeto componente puede ser a su vez un objeto compuesto⁷.

⁷ Taylor, David: *Object_oriented Information System*, Wiley, 1992.

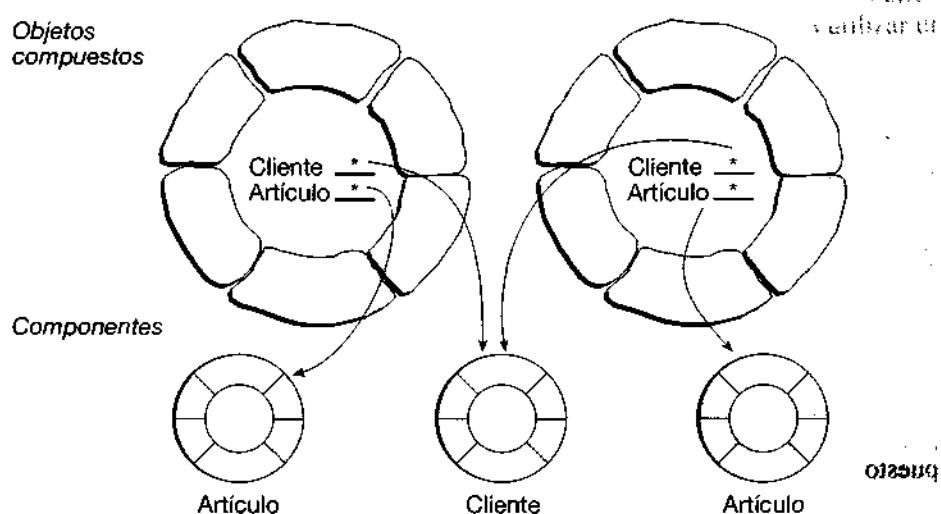
Figura 15.31. Relación de agregación (*parte_de*).

La relación *parte_de* puede representarse también por **has-a** (*tiene_un*), que indica la relación que une al objeto *agregado* o *continente*. En el caso del objeto compuesto COCHE se leerá: COCHE *tiene un* MOTOR, *tiene un* SISTEMA_DE_FRENOS, etc.

Figura 15.32. Relación de agregación (*tiene_un*).

15.9.1. Un ejemplo de objetos compuestos

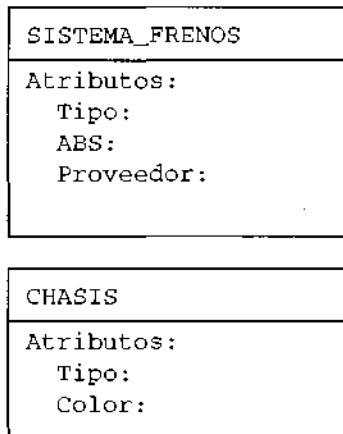
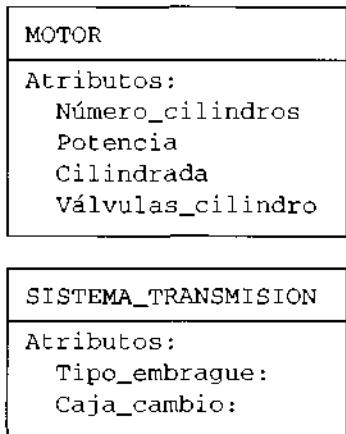
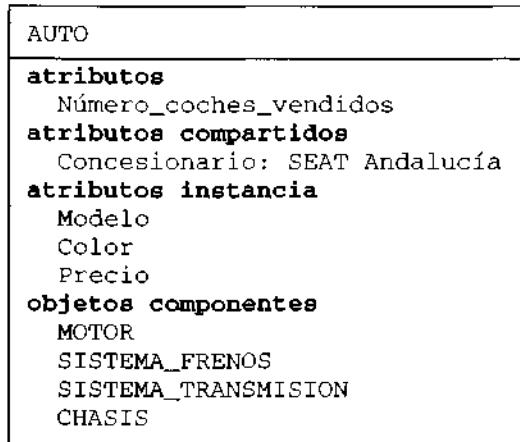
La ilustración siguiente muestra dos objetos que representan órdenes de compra. Sus variables contienen información sobre clientes, artículos comprados y otros datos. En lugar de introducir toda la información directamente en los objetos *orden_compra*, se almacenan referencias a estos objetos componentes en el formato del identificador de objeto (IDO).

Figura 15.33. Objetos compuestos (dos objetos *orden_compra*⁸).

⁸ Este ejemplo está citado en: Taylor, David: *op. cit.*, pág. 45. Asimismo, la notación de objetos empleada por Taylor se ha mantenido en varios ejemplos de nuestra obra, ya que la consideramos una de las más idóneas para reflejar el concepto de

15.9.2. Niveles de profundidad

Los objetos contenidos en objetos compuestos pueden por sí mismos ser objetos compuestos, y este anidamiento puede ir hasta cualquier profundidad. Esto significa que pueden construir estructuras de cualquier complejidad conectando objetos juntos. Esto es importante debido a que normalmente se necesita más de un nivel de modularización para evitar el caos en sistemas a gran escala.



Un objeto compuesto, en general, consta de una colección de dos o más objetos relacionados conocidos como **objetos componentes**. Los objetos componentes tienen una relación una *parte-de* o un *componente-de* con objeto compuesto. Cuando un objeto compuesto se instancia para producir un objeto instancia, todos sus objetos componentes se deben instanciar al mismo tiempo. Cada objeto componente puede, a su vez, ser un objeto compuesto, resultando, por consiguiente, una jerarquía de *componentes-de*.

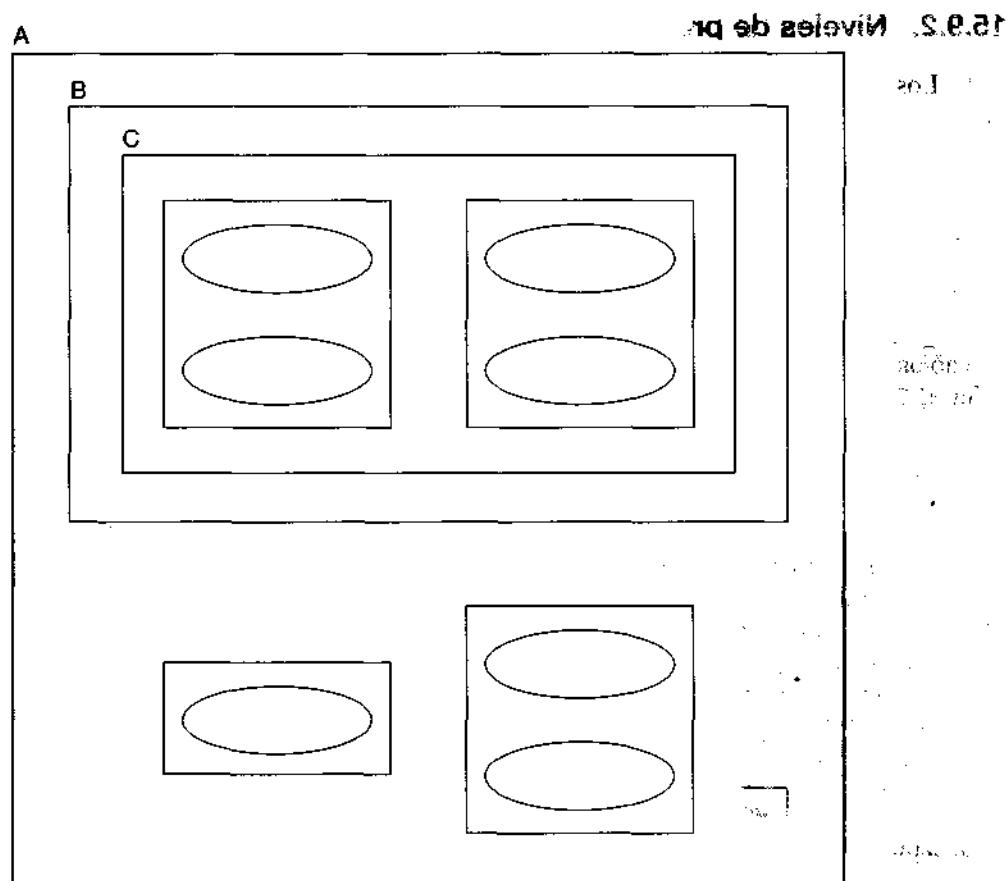


Figura 15.34. Jerarquía de componentes agregados.

Un ejemplo de un objeto compuesto es la clase AUTO. Un coche consta de diversas partes, tales como un motor, un sistema de frenos, un sistema de transmisión y un chasis; se puede considerar como un objeto compuesto que consta de partes diferentes: MOTOR, SISTEMA_FRENOS, SISTEMA_TRANSIMISSION, CHASIS. Estas partes constituyen los objetos componentes del objeto COCHE, de modo que cada uno de estos objetos componentes pueden tener atributos y métodos que los caracterizan.

Las jerarquías *componente-de* (*parte-de*) pueden estar solapadas o anidadas. Una jerarquía de solapamiento consta de objetos que son componentes de más de un objeto padre.

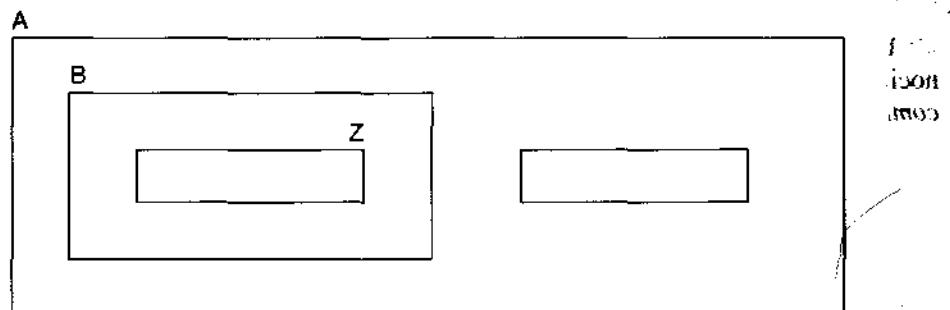


Figura 15.35. Anidamiento de objetos.

Una jerarquía anidada consta de objetos que son componentes de un objeto padre que, a su vez, puede actuar como componente de otro objeto. El objeto Z es un componente del objeto B, y el objeto B es un componente de un objeto complejo más grande, A.

Un ejemplo típico de un objeto compuesto anidado es un archivador. Un archivador contiene cajones, un cajón contiene carpetas y una carpeta contiene documentos. El ejemplo COCHE, citado anteriormente, es también un objeto compuesto anidado.

15.10. REUTILIZACIÓN CON ORIENTACIÓN A OBJETOS

Reutilización o *reutilizabilidad* es la propiedad por la que el software desarrollado puede ser utilizado cuantas veces sea necesario en más de un programa. Así por ejemplo, si se necesita una función que calcule el cuadrado o el cubo de un número, se puede crear la función que realice la tarea que el programa necesita. Con un esfuerzo suplementario se puede crear una función que pueda elevar cualquier número a cualquier potencia. Esta función se debe guardar para poderla utilizar como herramienta de propósito general en cuantas ocasiones sea necesario.

Las ventajas de la reutilización son evidentes. El ahorro de tiempo es, sin duda, una de las ventajas más considerables, y otra la facilidad para intercambiar software desarrollado por diferentes programadores.

En la programación tradicional, las bibliotecas de funciones (casos de FORTRAN o C) evitan que éstas tengan que ser escritas cada vez que se necesita su uso.

Ada y Modula-2 incorporan el tipo de dato *paquete* (*package*) y *módulo* (*module*) que consta de definición de tipos y códigos y que son la base de la reutilización de esos lenguajes.

15.10.1. Objetos y reutilización

La programación orientada a objetos proporciona el marco idóneo para la reutilización de las clases. Los conceptos de encapsulamiento y herencia son las bases que facilitan la reutilización. Un programador puede utilizar una clase existente, y sin modificarla añadirle nuevas características y datos. Esta operación se consigue derivando una clase a partir de la clase base existente. La nueva clase hereda las propiedades de la antigua, pero se pueden añadir nuevas propiedades. Por ejemplo, suponga que se escribe (o compra) una clase menú que crea un sistema de menús (barras de desplazamiento, cuadros de diálogo, botones, etc.); con el tiempo, aunque la clase funciona bien, observa que sería interesante que las leyendas de las opciones de los menús parpadearan o cambiaran de color. Para realizar esta tarea se diseña una clase derivada de menú que añade las nuevas propiedades de parpadeo o cambio de color.

La facilidad para reutilizar clases (y en consecuencia objetos) es una de las propiedades fundamentales que justifican el uso de la programación orientada a objetos. Por esta razón los sistemas y en particular los lenguajes orientados a objetos suelen venir provistos de un conjunto (*biblioteca*) de clases predefinidas, que permite ahorrar tiempo y esfuerzo en el desarrollo de cualquier aplicación. Esta herramienta —la *biblioteca de clases*— es uno de los parámetros fundamentales a tener en cuenta en el momento de evaluar un lenguaje orientado a objetos.

15.11. POLIMORFISMO

Otra propiedad importante de la programación orientada a objetos es el *polimorfismo*. Esta propiedad, en su concepción básica, se encuentra en casi todos los lenguajes de programación. El polimorfismo, en su expresión más simple, es el uso de un nombre o un símbolo —por ejemplo, un operador— para representar o significar más de una acción. Así, en C, Pascal, FORTRAN —entre otros lenguajes— los operadores aritméticos representan un ejemplo de esta característica. El símbolo +, cuando se uti-

liza con enteros, representa un conjunto de instrucciones máquina distinto de cuando los operadores son valores reales de doble precisión. De igual modo, en algunos lenguajes el símbolo + sirve para realizar sumas aritméticas, o bien, para concatenar (unir) cadenas, como son los casos de **FORTRAN** y de **Java** que permiten concatenar cadenas.

La utilización de operadores o funciones de formas diversas, dependiendo de cómo se estén operando, se denomina **polimorfismo** (múltiples formas). Cuando un operador existe en el lenguaje, tal como +, = o * se le asigna la posibilidad de operar sobre un nuevo tipo de dato, se dice que está **sobrecargado**. La **sobrecarga** es una clase de polimorfismo, que también es una característica importante de **POO**. Un uso típico de los operadores aritméticos es la sobrecarga de los mismos para actuar sobre tipos de datos definidos por el usuario (objetos), además de sobre los tipos de datos predefinidos. Supongamos que se tienen tipos de datos que representan las posiciones de puntos en la pantalla de un computador (coordenadas x e y). En un lenguaje orientado a objetos se puede realizar la operación aritmética

el efecto

```
posición1 = origen + posición2
```

donde las variables *posición1*, *posición2* y *origen* representan cada una posiciones de puntos, sobrecargando el operador más (+) para realizar suma de posiciones de puntos (x , y). Además de esta operación de suma se podrían realizar otras operaciones, tales como resta, multiplicación, etc., sobrecargando convenientemente los operadores -, *, etc.

La gran ventaja ofrecida por el polimorfismo y la sobrecarga, en particular, es permitir que los nuevos tipos de datos sean manipulados de forma similar que los tipos de datos predefinidos, logrando así ampliar el lenguaje de programación de una forma más ortogonal.

En un sentido más general, el polimorfismo supone que un mismo mensaje puede producir acciones (resultados) totalmente diferentes cuando se recibe por objetos diferentes. Con polimorfismo un usuario puede enviar un mensaje genérico y dejar los detalles de la implementación exacta para el objeto que recibe el mensaje. El polimorfismo se fortalece con el mecanismo de herencia.

Supongamos un tipo objeto llamado **vehículo** y tipos de objetos llamados **bicicleta**, **automóvil**, **moto** y **embarcación**. Si se envía un mensaje conducir al objeto **vehículo**, cualquier tipo que herede de **vehículo** puede también aceptar ese mensaje. Al igual que sucede en la vida real, el mensaje **conducir** reaccionará de modo diferente en cada objeto, debido a que cada **vehículo** requiere una forma distinta de conducir.

15.12. TERMINOLOGÍA DE ORIENTACIÓN A OBJETOS

Los lenguajes de programación orientados a objetos utilizados en la actualidad son numerosos y aunque la mayoría siguen criterios de terminología universales puede haber algunas diferencias relativas a su consideración de **puros** (**Smalltalk**, **Eiffel**, ...) e **híbridos** (**Object Pascal**, **VB .NET**, **C++**, **Java**, **C#**, ...). La Tabla 15.1 sintetiza la terminología utilizada en los manuales de programación de cada respectivo lenguaje:

Tabla 15.1. Terminología de Orientación a Objetos en diferentes lenguajes de programación

CONCEPTO	Object Pascal	VB. NET	C++	Java	C#	Smalltalk	Eiffel
<i>Objeto</i>	Objeto	Objeto	Objeto	Objeto	Objeto	Objeto	Objeto
<i>Clase</i>	Tipo-Objeto	Clase	Clase	Clase	Clase	Clase	Clase
<i>Método</i>	Método	Método	Función miembro	Método	Método	Método	Rutina
<i>Mensaje</i>	Mensaje	Mensaje	Mensaje	Mensaje	Mensaje	Mensaje	Aplicación
<i>Herencia</i>	Herencia	Herencia	Herencia	Herencia	Herencia	Herencia	Herencia
<i>Superclase</i>		Clase base	Clase base	Superclase	Clase base	Superclase	Ascendiente
<i>Subclase</i>	Descendiente	Clase derivada	Clase derivada	Subclase	Clase derivada	Subclase	Descendiente

REVISIÓN DEL CAPÍTULO

Conceptos clave

- Abstracción.
- ADT.
- Atributos.
- Clase.
- Clase base.
- Clase derivada.
- Comportamiento.
- Comunicación entre objetos.
- Encapsulamiento.
- Estado.
- Función miembro.
- Herencia múltiple.
- Herencia simple.
- Herencia.
- Instancia.
- Ligadura.
- Mensaje.
- Método.
- Objeto.
- Objeto compuesto.
- Operaciones.
- Polimorfismo.
- Reutilización.
- Sobrecarga.
- TDA, TAD.
- Tipo Abstracto de Datos.
- Variable de instancia.

Resumen

El tipo abstracto de datos se implementa a través de clases. Una clase es un conjunto de objetos que constituyen instancias de la clase, cada una de las cuales tienen la misma estructura y comportamiento. Una clase tiene un nombre, una colección de operaciones para manipular sus instancias y una representación. Las operaciones que manipulan las instancias de una clase se llaman *métodos*. El estado o representación de una instancia se almacena en variables de instancia. Estos métodos se invocan mediante el envío de *mensajes* a instancias. El envío de mensajes a objetos (instancias) es similar a la llamada a procedimientos en lenguajes de programación tradicionales.

El mismo nombre de un método se puede sobreponer con diferentes implementaciones; el método *Imprimir* se puede aplicar a enteros, arrays y cadenas de caracteres. La sobrecarga de operaciones permite a los programas ser extendidos de un modo elegante. La sobrecarga permite la ligadura de un mensaje a la implementación de código del mensaje y se hace en tiempo de ejecución. Esta característica se llama ligadura dinámica. El *polimorfismo* permite desarrollar sistemas en los que objetos diferentes

pueden responder de modo diferente al mismo mensaje. La ligadura dinámica, sobrecarga y la herencia permite soportar el polimorfismo en lenguajes de programación orientados a objetos.

Los programas orientados a objetos pueden incluir *objetos compuestos*, que son objetos que contienen otros objetos, anidados o integrados en ellos mismos.

Los principales puntos clave tratados en el capítulo son:

- La programación orientada a objetos incorpora estos seis componentes importantes :
 - Objetos.
 - Clases.
 - Métodos.
 - Mensajes.
 - Herencia.
 - Polimorfismo.
- Un objeto se compone de datos y funciones que operan sobre esos objetos.

- La técnica de situar datos dentro de objetos de modo que no se puede acceder directamente a los datos se llama *ocultación de la información*.
- Una clase es una descripción de un conjunto de objetos. Una instancia es una variable de tipo objeto y un objeto es una instancia de una clase.
- La herencia es la propiedad que permite a un objeto pasar sus propiedades a otro objeto, o dicho de otro modo, un objeto puede heredar de otro objeto.
- Los objetos se comunican entre sí pasando mensajes.
- La clase padre o ascendiente se denomina *clase base* y las clases descendientes, clases derivadas.
- La reutilización de software es una de las propiedades más importantes que presenta la programación orientada a objetos.
- El polimorfismo es la propiedad por la cual un mismo mensaje puede actuar de diferente modo cuando actúa sobre objetos diferentes ligados por la propiedad de la herencia.

EJERCICIOS

15.1. Describa y justifique los objetos que obtiene de cada uno de estos casos:

- a) Los habitantes de Europa y sus direcciones de correo.
- b) Los clientes de un banco que tienen una caja fuerte alquilada.
- c) Las direcciones de correo electrónico de una universidad.
- d) Los empleados de una empresa y sus claves de acceso a sistemas de seguridad.

15.2. ¿Cuáles serían los objetos que han de considerarse en los siguientes sistemas?

- a) Un programa para maquetar una revista.
- b) Un contestador telefónico.
- c) Un sistema de control de ascensores.
- d) Un sistema de suscripción a una revista.

15.3. Definir los siguientes términos:

- | | |
|-------------------------------|----------------------------|
| a) clase. | g) miembro dato. |
| b) objeto. | h) constructor. |
| c) sección de declaración. | i) instancia de una clase. |
| d) sección de implementación. | j) métodos o servicios. |
| e) variable de instancia. | k) sobrecarga. |
| f) función miembro. | l) interfaz. |

- 15.4.** Escribir una declaración de clases para cada una de las siguientes especificaciones. En cada caso incluir un prototipo para un constructor y una función miembro **visualizar** datos que se pueda utilizar para visualizar los valores de los miembros.
- Una clase llamada **Hora** que tenga miembros datos enteros denominados segundos, minutos y horas.
 - Una clase **Complejo** que tenga miembros datos enteros denominados **xcentro** e **ycentro** y un miembro dato en coma flotante llamado **radio**.
 - Una clase denominada **Sistema** que tenga miembros dato de tipo carácter **computadora** impresora y pantalla, cada una capaz de contener 30 caracteres y miembros datos reales denominado **PrecioComputadora**, **PrecioImpresora** y **PrecioPantalla**.
- 15.5.** Deducir los objetos necesarios para diseñar un programa de computadora que permita jugar a diferentes juegos de cartas.
- 15.6.** Determinar los atributos y operaciones que pueden ser de interés para los siguientes objetos, partiendo de la base que van a ser elementos de un almacén de regalos: un libro, un disco, una grabadora de vídeo, una cinta de vídeo, un televisor, una radio, un tostadora de pan, una cadena de música, una calculadora y un teléfono celular (móvil).
- 15.7.** Crear una clase que describa un rectángulo que se pueda visualizar en la pantalla de la computadora, cambiar de tamaño, modificar su color de fondo y los colores de los lados.
- 15.8.** Construir una clase **Fecha** que permita verificar que todos los días hábiles están comprendidos entre 1 y 31, pero considerando todos los meses del año. La clase deberá tener entre sus funciones la posibilidad de calcular la fecha del día siguiente y así mismo decidir si el año en cuestión es o no bisiesto.
- 15.9.** Representar una clase ascensor (elevador) que tenga las funciones usuales de subir, bajar, parar entre niveles (pisos), alarma, sobrecarga y en cada nivel (piso) botones de llamada para subir o bajar.
- 15.10.** Dibujar un diagrama de objetos que represente la estructura de un coche (carro). Indicar las posibles relaciones de asociación, generalización y agregación.
- 15.11.** Dibujar diagramas de objetos que representen la jerarquía de objetos del modelo Figura.
- 15.12.** Construir una clase **Persona** con las funciones miembro y atributos que crea oportunos.
- 15.13.** Construir una clase llamada **Luz** que simule una luz de tráfico. El atributo **color** de la clase debe cambiar de Verde a Amarillo y a Rojo y de nuevo regresar a Verde mediante la función **cambio**. Cuando un objeto **Luz** se crea su color inicial será Rojo.
- 15.14.** Construir una definición de clase que se pueda utilizar para representar un empleado de una compañía. Cada empleado se define por un número entero **ID**, un salario y el número máximo de horas de trabajo por semana. Los servicios que debe proporcionar la clase, al menos deben permitir introducir datos de un nuevo empleado, visualizar los datos existentes de un nuevo empleado y capacidad para procesar las operaciones necesarias para dar de alta y de baja en la seguridad social y en los seguros que tenga contratados la compañía.
- 15.15.** Declarar una clase **Fecha** con los datos fundamentales de un día del año y que al menos tenga un método que permita aceptar dos valores de fechas diferentes y devuelva la fecha más próxima al día actual.

16

DISEÑO DE CLASES Y OBJETOS: Representaciones gráficas en UML

aprendizaje
sistema pa-
tentes otras
el motivo de

CONTENIDO

- | | |
|---|---|
| 16.1. Diseño y representación gráfica de objetos en UML.
16.2. Diseño y representación gráfica de clases en UML.
16.3. Declaración de objetos de clases.
16.4. Constructores.
16.5. Destructores. | 16.6. Implementación de clases en C++.
16.7. Recolección de basura.
REVISIÓN DEL CAPÍTULO.
Conceptos clave.
Resumen.
EJERCICIOS. |
|---|---|

Hasta ahora hemos aprendido el concepto de estructuras, con lo que se ha visto un medio para agrupar datos. También se han examinado funciones que sirven para realizar acciones determinadas a las que se les asigna un nombre. En este capítulo se tratarán las clases, un nuevo tipo de dato cuyas variables serán objetos. Una clase es un tipo de dato que contiene código (funciones) y datos. Una clase permite encapsular todo el código y los datos necesarios para gestionar un tipo específico de un elemento de programa, tal como una ventana en la pantalla, un dispositivo conectado a una computadora, una figura de un programa de dibujo o una tarea realizada por una computadora. En el capítulo se aprenderá a crear (definir y especificar) y utilizar clases individuales y en capítulos posteriores se verá cómo definir y utilizar jerarquías y otras relaciones entre clases.

El paradigma orientado a objetos nació en 1969 de la mano del doctor noruego Kristin Nygaard que intentando escribir un programa de computadora que describiera el movimiento de los barcos a través de un fiordo, descubrió que era muy difícil simular las mareas, los movimientos de los barcos y las formas de la línea de la costa con los métodos de programación existentes en ese momento. Descubrió que los elementos del entorno que trataba de modelar —barcos, mareas y línea de la costa de los fiordos— y las acciones que cada elemento podía ejecutar, constituyan unas relaciones que eran más fáciles de manejar.

Las tecnologías orientadas a objetos han evolucionado mucho pero mantiene la razón de ser del paradigma: combinación de la descripción de los elementos en un entorno de proceso de datos con las acciones ejecutadas por esos elementos. Las clases y los objetos como instancias o ejemplares de ellas, son los elementos clave sobre los que se articula la orientación a objetos.

16.1. DISEÑO Y REPRESENTACIÓN GRÁFICA DE OBJETOS EN UML

Un objeto es la instancia de una clase. El señor Mackoy es un objeto de la clase Persona. Un objeto es simplemente una colección de información relacionada y funcionalidad. Un objeto puede ser algo que tenga una manifestación o correspondencia en el mundo real (tal como un objeto empleado), algo que tenga algún significado virtual (tal como una ventana en la pantalla) o alguna abstracción adecuada dentro de un programa (una lista de trabajos a realizar, por ejemplo). Un objeto es una entidad atómica formada por la unión del estado y del comportamiento. Proporciona una relación de encapsulamiento que asegura una fuerte cohesión interna y un débil acoplamiento con el exterior. Un objeto revela su rol verdadero y la responsabilidad cuando enviando mensajes se convierte en parte de un escenario de comunicaciones. Un objeto contiene su propio estado interno y un comportamiento accesible a otros objetos.

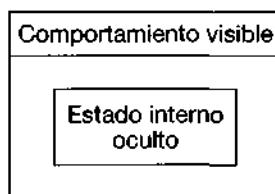


Figura 16.1. Objeto: estado y comportamiento.

El mundo en que vivimos se compone de objetos tangibles de todo tipo. El tamaño de estos objetos es variable, pequeños como un grano de arena a grandes como una montaña o un buque de recreo. Nuestra idea intuitiva de objeto viene directamente relacionada con el concepto de masa, es decir, la propiedad que caracteriza la cantidad de materia dentro de un determinado cuerpo. Sin embargo, es posible definir otros objetos que no tengan ninguna masa, tal como una cuenta corriente, una póliza de seguros, una ecuación matemática o los datos personales de un alumno de una universidad. Estos objetos corresponden a conceptos, en lugar de a entidades físicas.

Se puede ir más lejos y extender la idea de objeto haciendo que pertenezcan a «mundos virtuales» (asociados con la red Internet, por ejemplo) con el objeto de crear comunidades de personas que no estén localizadas en la misma área geográfica. Objetos de software definen una representación abstracta de las entidades del mundo real con el objeto de controlarlo o simularlo. Los objetos software pueden ir desde listas enlazadas, árboles o grafos hasta archivos completos o interfaces gráficas de usuario.

En síntesis, un objeto se compone de datos que describen el objeto y las operaciones que se pueden ejecutar sobre ese objeto. La información almacenada en un objeto empleado, por ejemplo, puede ser información de identificación (nombre, dirección, edad, titulación), información laboral (título del trabajo, salario, antigüedad), etc. Las operaciones realizadas pueden incluir la creación del sueldo del empleado o la promoción de un empleado.

Al igual que los objetos del mundo real que nacen, viven y mueren, los objetos del mundo del software tienen una representación similar conocida como su ciclo de vida.

Nota

Un objeto es algo que encapsula información y comportamiento. Es un término que representa una cosa concreta o del mundo real.

Ejemplos de objetos

- Vuelo 6520 de Iberia (Santo Domingo-Madrid con escala en San Juan de Puerto Rico).
- Casa n.º 31 de la Avenida de Andalucía, en Carchelejo (Jaén).
- Flor Roja en el balcón de la terraza del profesor Mackoy.

En el mundo real, las personas identifican los objetos como cosas que pueden ser percibidas por los cinco sentidos. Los objetos tienen propiedades específicas, tales como posición, tamaño, color, forma, textura, etc., que definen su estado. Los objetos también tienen ciertos comportamientos que los hacen diferentes de otros objetos.

Booch¹ define un *objeto* como «algo que tiene un estado, un comportamiento y una identidad». Supongamos una máquina de una fábrica. El *estado* de la *máquina* puede estar *funcionando/parando* («on/of»), su potencia, velocidad máxima, velocidad actual, temperatura, etc. Su *comportamiento* puede incluir acciones para arrancar y parar la máquina, obtener su temperatura, activar o desactivar otras máquinas, condiciones de señal de error o cambiar la velocidad. Su *identidad* se basa en el hecho de que cada instancia de una máquina es única, tal vez identificada por un número de serie. Las características que se eligen para enfatizar en el estado y el comportamiento se apoyarán en cómo un objeto máquina se utilizará en una aplicación. En un diseño de un programa orientado a objetos se crea una abstracción (un modelo simplificado) de la máquina basado en las propiedades y comportamiento que son útiles en el tiempo.

[Martin/Odell] definen un objeto como «cualquier cosa, real o abstracta, en la que se almacenan datos y aquellos métodos (operaciones) que manipulan los datos». Para realizar esa actividad se añaden a cada objeto de la clase los propios datos y asociados con sus propias funciones miembro que pertenecen a la clase.

Cualquier programa orientado a objetos puede manejar muchos objetos. Por ejemplo, un programa que maneja el inventario de un almacén de ventas al por menor utiliza un objeto de cada producto manipulado en el almacén. El programa manipula los mismos datos de cada objeto, incluyendo el número de producto, descripción del producto, precio, número de artículos del stock y el momento de nuevos pedidos.

Cada objeto conoce también cómo ejecutar acciones con sus propios datos. El objeto producto del programa de inventario, por ejemplo, conoce cómo crearse a sí mismo y establecer los valores iniciales de todos sus datos, cómo modificar sus datos y cómo evaluar si hay artículos suficientes en el *stock* para cumplir una petición de compra. En esencia, la cosa más importante de un objeto es reconocer que consta de datos, y las acciones que pueden ejecutar.

Un objeto de un programa de computadora no es algo que se pueda tocar. Cuando un programa se ejecuta, la mayoría existen en memoria principal. Los objetos se crean por un programa para su uso mientras el programa se está ejecutando. A menos que se guarden los datos de un objeto en un disco, el objeto se pierde cuando el programa termina (este objeto se llama *transitorio* para diferenciarlo del objeto *permanente* que se mantiene después de la terminación del programa).

Un *mensaje* es una instrucción que se envía a un objeto y que cuando se recibe ejecuta sus acciones. Un mensaje incluye un identificador que contiene la acción que ha de ejecutar el objeto junto con los datos que necesita el objeto para realizar su trabajo. Los mensajes, por consiguiente, forman una ventana del objeto al mundo exterior.

El usuario de un objeto se comunica con el objeto mediante su *interfaz*, un conjunto de operaciones definidas por la clase del objeto de modo que sean todas visibles al programa. Una interfaz se puede considerar como una vista simplificada de un objeto. Por ejemplo, un dispositivo electrónico tal como una máquina de fax tiene una interfaz de usuario bien definida; por ejemplo, esa interfaz incluye el mecanismo de avance del papel, botones de marcado, receptor y el botón «enviar». El usuario

¹ Booch, Grady: *Análisis y diseño orientado a objetos con aplicaciones*, Madrid, Díaz de Santos/Addison-Wesley, 1995.

no tiene que conocer cómo está construida la máquina internamente, el protocolo de comunicaciones u otros detalles. De hecho, la apertura de la máquina durante el período de garantía puede anularla.

16.1.1. Representación gráfica en UML

En UML, un objeto se representa por un rectángulo en cuyo interior se escribe el nombre del objeto subrayado. El diagrama de representación tiene tres modelos (Figura 16.2).



Figura 16.2. Representación de un objeto.

El diagrama de la Figura 16.3 representa diferentes clientes de un banco y las cuentas asociadas con cada uno de estos clientes. Las líneas que conectan estos objetos representan los enlaces que existen entre un cliente determinado y sus cuentas. El diagrama muestra también un rectángulo con un doblete en la esquina superior derecha; este diagrama representa un comentario (una nota, un texto de información libre concebida con propósito de clarificación de la figura y de facilitar la comprensión del diagrama); las líneas punteadas implementan la conexión de cualquier elemento del modelo a una nota descriptiva o de comentario.

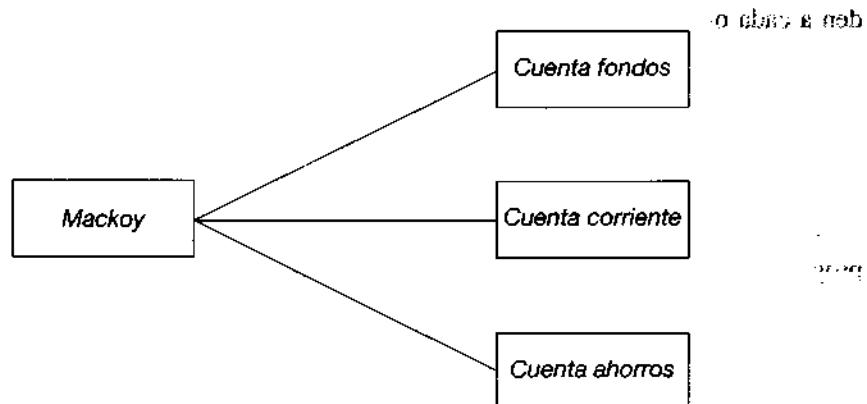


Figura 16.3. Enlaces entre objetos de las clases Cliente y Cuenta.

A veces es difícil encontrar un nombre para cada objeto, por esta razón se suele utilizar con mucha mayor frecuencia un nombre genérico en lugar de un nombre individual. Esta característica permite nombrar los objetos con términos genéricos y evitar abreviaturas de nombres o letras, tal como se hacía antiguamente, a, b o c.

El siguiente diagrama (Figura 16.4) muestra estudiantes y profesores. La ausencia de cualquier texto precedente delante de los dos puntos significa que estamos hablando de tipos de objetos genéricos o anónimos de tipos Estudiante y Profesor.

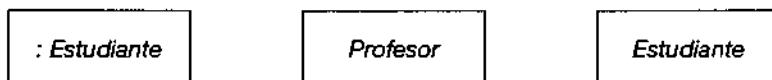


Figura 16.4. Diferentes representaciones de objetos (Ejemplo: Profesor y Estudiante).

16.1.2. Características de los objetos

Todos los objetos tienen tres características o propiedades fundamentales que sirven para definir a un objeto de modo inequívoco: *un estado, un comportamiento y una identidad*.

$$\text{Objeto} = \text{Estado} + \text{Comportamiento} + \text{Identidad}$$

Un objeto debe tener todas o alguna de las propiedades anteriores. Un objeto sin el estado o sin el comportamiento puede existir, pero un objeto siempre tiene una identidad.

Estado

El estado agrupa los valores de todos los **atributos** de un objeto en un momento dado, en donde un atributo es una pieza de información que califica el objeto contenedor. Cada atributo puede tomar un valor dado en un dominio de definición dado. *El estado de un objeto, en un momento dado, se corresponde con una selección determinada de valores a partir de valores posibles de los diversos atributos.* En esencia, un atributo es una propiedad o característica de una clase y describe un rango de valores que la propiedad podrá contener en los objetos de la clase. Una clase podrá contener ninguno o varios atributos.

<i>Un auto</i>
Azul marino
1.800 centímetros cúbicos
Audi A3
150 CV

selección .E.t.o.t

Figura 16.5.

Un atributo se representa con una sola palabra en minúsculas; por otro lado, si el nombre contiene más de una palabra, cada palabra será unida a la anterior y comenzará con una letra mayúscula, a excepción de la primera palabra, que comenzará en minúscula. La lista de atributos se inicia en la segunda banda del ícono de la clase. Todo objeto de la clase tiene un valor específico en cada atributo. El nombre de un objeto se inicia con una letra minúscula y está precedido de dos puntos que a su vez están precedidos del nombre de la clase, y todo el nombre está subrayado.

El nombre miComputadora:Computadora **es** una instancia con nombre (un objeto), pero también es posible tener un objeto o instancia anónima y se representa tal como :Computadora.

Ejemplos de objetos

- Vuelo IB 525.
- La casa en Calle Real 25, Carchelejo (Jaén).
- El coche (carro) amarillo que está aparcado en la calle al lado de mi ventana.

Cada objeto encapsula una información y un comportamiento. El objeto vuelo IB 525, por ejemplo. La fecha de salida es el 16 de agosto de 2002, la hora de salida es 22,30 de la mañana, el número de vuelo es 6170, la compañía de aviación es Iberia, la ciudad de partida es Santo Domingo y la ciudad destino es Madrid con breve escala en San Juan de Puerto Rico. El objeto Vuelo también tiene un comportamiento. Se conocen los procedimientos de cómo añadir un pasajero al vuelo, quitar un pasajero del vuelo o determinar cuándo el vuelo está lleno; es decir, añadir, quitar, está lleno. Aunque los valores de los atributos cambiarán con el tiempo (el vuelo IB 525 tendrá una fecha de salida, el día siguiente, 17 de agosto), los atributos por sí mismo nunca cambiarán. El vuelo 6170 siempre tendrá una fecha de salida, una hora de salida y una ciudad de salida; es decir, sus atributos son fijos.

En UML se pueden representar los tipos y valores de los atributos. Para indicar un tipo, utilice dos puntos (:) para separar el nombre del atributo de su tipo.

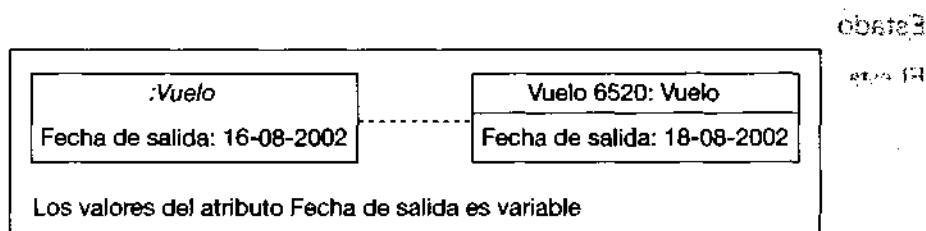


Figura 16.6. Un objeto con atributos, sus tipos así como sus valores predeterminados.

16.1.3. Múltiples instancias de un objeto

En un diagrama de clases se pueden representar múltiples instancias de un objeto mediante iconos múltiples. Por ejemplo, si se necesita representar una lista de vuelos de Iberia para su representación en un diagrama de clases u objetos, en lugar de mostrar cada vuelo como un objeto independiente se puede utilizar un ícono con múltiples instancias para mostrar la lista de vuelos. La notación UML para representar instancias múltiples se representa en la Figura 16.7.

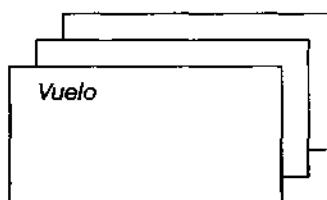


Figura 16.7. Instancias múltiples del objeto Vuelo.

Nota

Los atributos son los trozos de información contenidos en un objeto. Los valores de los atributos pueden cambiar durante la vida del objeto.

16.1.4. Evolución de un objeto

El estado de un objeto evoluciona con el tiempo. Por ejemplo, el objeto Auto tiene los atributos: Marca, Color, Modelo, Capacidad del depósito o tanque de la gasolina, Potencia (en caballos de

vapor). Si el auto comienza un viaje, normalmente se llenará el depósito (el atributo Capacidad puede tomar, por ejemplo, el valor 50 «litros» o 12 galones), el color del auto, en principio no cambiará (azul cielo), la potencia tampoco cambiará (150 Caballos, HP). Es decir, hay atributos cuyo valor va variando, tal como la capacidad (ya que a medida que avance, disminuirá la cantidad que contiene el depósito), pero habrá otros que normalmente no cambiarán, como el color y la potencia del auto, o la marca y el modelo, inclusive el país en donde se ha construido.

El siguiente diagrama (Figura 16.8) representa la evolución de la clase Auto con un comentario explicativo de la disminución de la gasolina del depósito debido a los kilómetros recorridos.

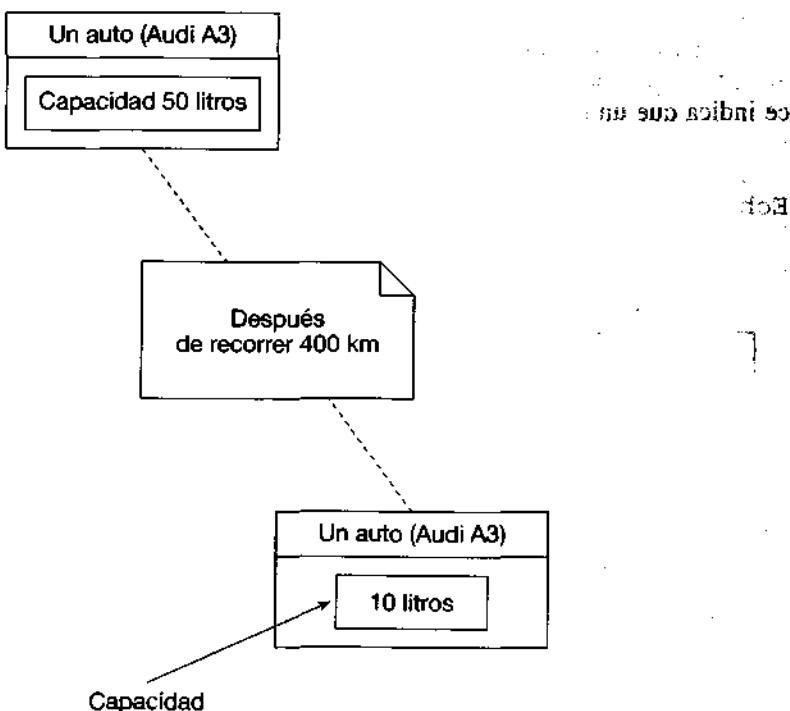


Figura 16.8. Evolución de una clase.

Los objetos de software (objetos) encapsulan una parte del conocimiento del mundo en el que ellos evolucionan.

16.1.5. Comportamiento

El comportamiento es el conjunto de capacidades y aptitudes de un objeto y describe las acciones y reacciones de ese objeto. Cada componente del comportamiento individual de un objeto se denomina **operación**. Una **operación** es algo que la clase puede realizar o que se puede hacer a una clase. Las operaciones de un objeto se disparan (activan) como resultado de un estímulo externo representado en la forma de un mensaje enviado a otro objeto.

En la Figura 16.9, operacion1 y operacion2 se disparan dependiendo del contenido del mensaje.

Las interacciones entre objetos se representan utilizando diagramas en los que los objetos que interactúan se unen a los restantes vía líneas continuas denominadas **enlaces**. La existencia de un enlace

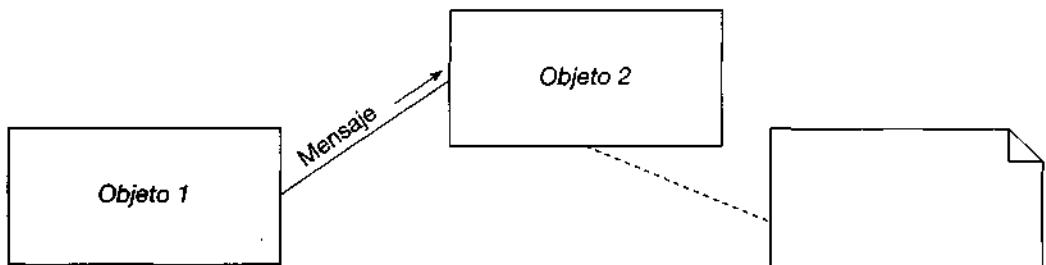


Figura 16.9. Mensaje entre objetos.

indicar un tipo, nube

ce indica que un objeto conoce o ve otro objeto. Los mensajes navegan junto a los enlaces, normalmente en ambas direcciones.

Ejemplo: El objeto A envía un mensaje Almorzar al objeto B y el objeto B envía un mensaje EcharLaSiesta al objeto C. Las operaciones que se realizan mediante la comunicación de mensajes presuponen que el objeto B tiene la capacidad de almorzar y que el objeto C es capaz de irse a echar la siesta.

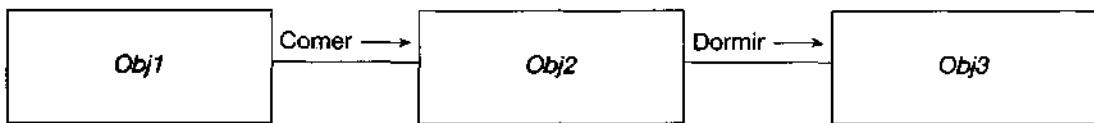


Figura 16.10. Envío de mensajes.

El estado y el comportamiento están enlazados; realmente, el comportamiento en un momento dado depende del estado actual y el estado puede ser modificado por el comportamiento. Sólo es posible aterrizar un avión si está volando, de modo que el comportamiento aterrizar sólo es válido si la información enVuelo es verdadero. Después de aterrizar la información enVuelo se vuelve falsa y la operación aterrizar ya no tiene sentido; en este caso tendría sentido despegar, ya que la información del atributo enVuelo es falsa, cuando el avión está en tierra pendiente de despegar. El diagrama de colaboración de clases ilustra la conexión entre el estado y el comportamiento de los objetos de las clases. En el caso del objeto Vuelo 6520, las operaciones del objeto vuelo pueden ser añadir o quitar un pasajero y chequear para verificar si el vuelo está lleno.

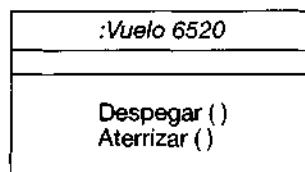


Figura 16.11. Objeto Vuelo 6520.

Definición

El comportamiento de un objeto son el conjunto de sus operaciones.

Regla

De igual modo que el nombre de un atributo, el nombre de una operación se escribe en minúscula si consta de una sola palabra. En caso de constar de más de una palabra, se unen y se inician todas con mayúsculas, excepto la primera. La lista de operaciones se inicia en la tercera banda del icono de la clase y justo debajo de la línea que separa las operaciones de los atributos.

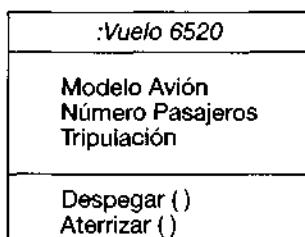


Figura 16.12. Representación gráfica de una clase con estado y comportamiento.

16.1.6. Identidad

La **identidad** es la propiedad que diferencia un objeto de otro objeto similar. En esencia, la identidad de un objeto caracteriza su propia existencia. La identidad hace posible distinguir cualquier objeto sin ambigüedad, e independientemente de su estado. Esto permite, entre otras cosas, la diferenciación de dos objetos que tengan los atributos idénticos.

La identidad no se representa específicamente en la fase de modelado de un problema. Cada objeto tiene implícitamente una identidad. Durante la fase de implementación, la identidad se crea normalmente utilizando un identificador que viene naturalmente del dominio del problema. Nuestros autos tienen un número de placa, nuestros teléfonos celulares tienen un número a donde podemos ser llamados y nosotros mismos podemos ser identificados por el número del pasaporte o el número de la seguridad social. El tipo de identificador, denominado también «clave natural», se puede añadir a los estados del objeto a fin de diferenciarlos. Sin embargo, sólo es un artefacto de implementación, de modo que el concepto de identidad permanece independiente del concepto de estado.

16.1.7. Los mensajes

El mensaje es el fundamento de una relación de comunicación que enlaza dinámicamente los objetos que fueron separados en el proceso de descomposición de un módulo. En la práctica, un **mensaje** es una comunicación entre objetos en los que un objeto (el cliente) solicita al otro objeto (el proveedor o servidor) hacer o ejecutar alguna acción.

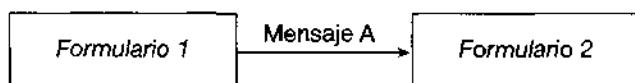


Figura 16.13. Comunicación entre objetos.

También se puede mostrar en UML mediante un diagrama de secuencia (Figura 16.14).

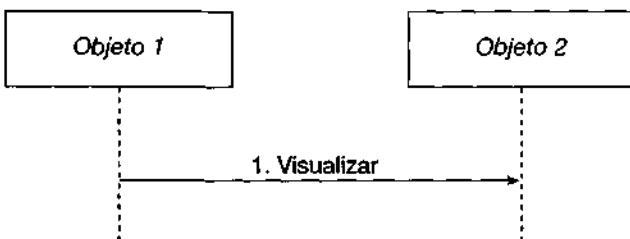


Figura 16.14. Diagrama de secuencia.

El mensaje puede ser reflexivo: un objeto se envía un mensaje a sí mismo:

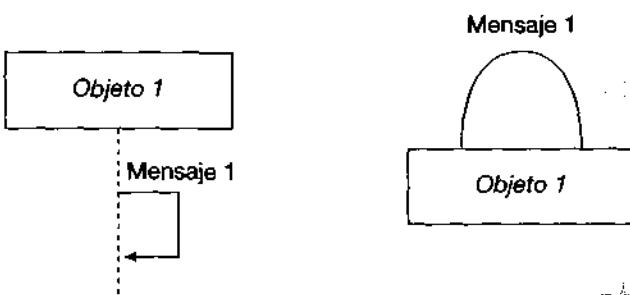


Figura 16.15. Mensaje reflexivo.

La noción de un mensaje es un concepto abstracto que se puede implementar de varias formas, tales como una llamada a una función, un evento o suceso directo, una interrupción, una búsqueda dinámica, etc. En realidad un mensaje combina flujos de control y flujos de datos en una única entidad. Las flechas simples indican el *flujo de control* y las flechas con un pequeño círculo en el origen son *flujos de datos*.



Figura 16.16. Representación gráfica de un mensaje con flujos de control y de datos.

Tipos de mensajes

Existen diferentes categorías de mensajes:

- *Constructores* (crean objetos).
- *Destructores* (destruyen objetos).
- *Selectores* (devuelven todo o parte del estado de un objeto).
- *Modificadores* (cambian todo o parte del estado de un objeto).
- *Iteradores* (visitán el estado de un objeto o el contenido de una estructura de datos que incluyen varios objetos).

Ejemplo

```
clase VueloAvión
    // constructores
    ...
    // destructores
    ...
    // selectores
    ...
    // modificadores
    ...
    // iteradotes
    ...
    // atributos del vuelo
fin_clase
```

16.2. DISEÑO Y REPRESENTACIÓN GRÁFICA DE CLASES EN UML

En términos prácticos, una *clase* es un tipo definido por el usuario. Las clases son los bloques de construcción fundamentales de los programas orientados a objetos. Booch denomina a una clase como «un conjunto de objetos que comparten una estructura y comportamiento comunes».

Una clase contiene la especificación de los datos que describen un objeto junto con la descripción de las acciones que un objeto conoce cómo ha de ejecutar. Estas acciones se conocen como *servicios*, *métodos* o *funciones miembro*. El término *función miembro* se utiliza, específicamente, en C++. Una clase incluye también todos los datos necesarios para describir los objetos creados a partir de la clase. Estos datos se conocen como *atributos* o *variables*. El término *atributo* se utiliza en análisis y diseño orientado a objetos y el término *variable* se suele utilizar en programas orientados a objetos.

El mundo real se compone de un gran número de objetos que interactúan entre sí. Estos objetos, en numerosas ocasiones, resultan muy complejos para poder ser entendidos en su totalidad. Por esta circunstancia se suelen agrupar juntos elementos similares y con características comunes en función de las propiedades más sobresalientes e ignorando aquellas otras propiedades no tan relevantes. Este es el proceso de abstracción ya citado anteriormente.

Este proceso de abstracción suele comenzar con la identificación de características comunes de un conjunto de elementos y prosigue con la descripción concisa de estas características en lo que convencionalmente se ha venido en llamar *clase*.

Una clase describe el dominio de definición de un conjunto de objetos. Cada objeto pertenece a una clase. Las características generales están contenidas dentro de la clase y las características especializadas están contenidas en los objetos. Los objetos software se construyen a partir de las clases vía un proceso conocido como **instanciación**. De este modo un objeto es una **instancia** (ejemplar o caso) de una clase.

Así pues, una clase define la estructura y el comportamiento (datos y código) que serán compartidos por un conjunto de objetos. Cada objeto de una clase dada contiene la estructura (el estado) y el comportamiento definido por la clase y los objetos, como se ha definido anteriormente, suelen conocerse por instancias de una clase. Por consiguiente, una clase es una construcción lógica; un objeto tiene realidad física.

■ Una clase es una entidad que encapsula información y comportamiento.

Cuando se crea una clase, se especificará el código y los datos que constituyen esa clase. De modo general, estos elementos se llaman *miembros* de la clase. De modo específico, los datos definidos en la clase se denominan *variables miembro* o *variables de instancia*. El código que opera sobre los datos se conocen como *métodos miembro* o simplemente *métodos*. En la mayoría de las clases, las variables de instancia son manipuladas o accedidas por los métodos definidos por esa clase. Por consiguiente, son los métodos los que determinan cómo se pueden utilizar los datos de la clase.

Las variables definidas en el interior de una clase se llaman variables de instancia debido a que cada instancia de la clase (es decir, cada objeto de la clase) contiene su propia copia de estas variables. Por consiguiente, los datos de un objeto son independientes y únicos de los datos de otro objeto.

Regla

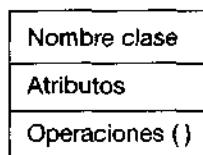
- Los métodos y variables definidos en una clase se denominan *miembros* de la clase.
- En Java las operaciones se denominan *métodos*.
- En C/C++ las operaciones se denominan *funciones*.
- En C# las operaciones se denominan *métodos*, aunque también se admite el término *función*.

Dado que el propósito de una clase es encapsular complejidad, existen mecanismos para ocultar la complejidad de la implementación dentro de la clase. Cada método o variable de una clase se puede señalar como público o privado. La interfaz pública de una clase representa todo lo que los usuarios externos de la clase necesitan conocer o pueden conocer. Los métodos privados y los datos privados sólo pueden ser accedidos por el código que es miembro de la clase. Por consiguiente, cualquier otro código que no es miembro de la clase no puede acceder a un método privado o variable privada. Dado que los miembros privados de una clase sólo pueden ser accedidos por otras partes de su programa a través de los métodos públicos de la clase, se puede asegurar que no sucederá ninguna acción no deseada. Naturalmente, esto significa que la interfaz pública debe ser diseñada cuidadosamente para no exponer innecesariamente a la clase.

16.2.1. Representación gráfica de una clase

95

Cada clase se representa como un rectángulo subdividido en tres compartimentos o bandas. El primer compartimento contiene el nombre de la clase, el segundo contiene los atributos y el último contiene las operaciones. Por defecto, los atributos están ocultos y las operaciones son visibles. Estos compartimentos se pueden omitir para simplificar los diagramas.



Ejemplos

La clase Auto contiene los atributos Color, Motor y VelocidadMáxima. La clase puede agrupar las operaciones Arrancar, Acelerar y Frenar.



el nivel de abstracción que describen es

Figura 16.17. Clase Auto.

Reproductor/Grabador de video

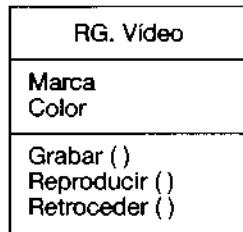


Figura 16.18. Clase RG de video.

Números complejos

Son números complejos aquellos que contienen una parte real y una parte imaginaria. Los elementos esenciales de un número complejo son sus coordenadas y se pueden realizar con ellos numerosas operaciones, tales como sumar, restar, dividir multiplicar, etc.

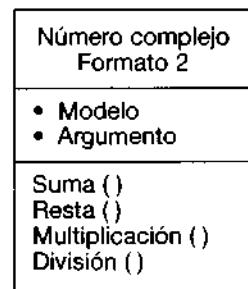


Figura 16.19. Clases Número Complejo.

Aparato de TV

Un aparato de TV es un dispositivo electrónico de complejidad considerable pero que puede utilizar adultos y niños. El aparato de TV ofrece un alto grado de abstracción merced a sus operaciones elementales.

Aparato televisión
Marca
Color
Tamaño
Encender ()
Apagar ()
Cambiar de canal ()

Clase tipo módulo
de las clases. Los métodos se definen en la clase. La clase define la estructura y el comportamiento de los objetos.

Figura 16.20. Clase Aparato de televisión.

Estructuras de datos

Representar los tipos abstractos de datos que manipulan las estructuras dinámicas de datos fundamentales: listas, pilas y colas.

Pila	Cola	Lista
Funda Cima	Cabeza Cola	Frente Final
Apilar () Desapilar () EsVacia ()	Meter () Sacar () Cola Vacía ()	Entrar () Sacar ()

Clases para manejar
estructuras de datos
que tienen una
estructura definida.

Figura 16.21. Clases de estructuras de datos.

16.2.2. Declaración de una clase

La declaración de una clase se divide en dos partes:

- La *especificación* de una clase describe el dominio de la definición y las propiedades de las instancias de esa clase, correspondiendo a la noción de un tipo como se define en los lenguajes de programación convencional.
- La *implementación* de una clase describe cómo se implementa la especificación y contiene los cuerpos de las operaciones y los datos necesarios para que las funciones actúen adecuadamente.

Los lenguajes modulares permiten la compilación independiente de la especificación y de la implementación de modo que es posible validar primero la consistencia de las especificaciones (también llamados interfaces) y a continuación validar la implementación en una etapa posterior. En lenguajes de programación, el concepto de tipo, descripción y módulo se integran en el concepto de clase con mayor o menor extensión.

- En C++, la clase se implementa directamente por una construcción sintáctica que incorpora el concepto de tipo, descripción y módulo. La clase se puede utilizar para obtener un módulo único añadiendo la palabra reservada `static` delante de todas las operaciones.
- En Java, la clase también es la integración de los conceptos de tipo, descripción y módulo. También existe un concepto más general de módulos (el paquete) que puede contener varias clases.

La división entre especificación e implementación juega un papel importante en el nivel de abstracción y, en consecuencia, en el encapsulamiento. Las características más notables se describen en la especificación mientras que los detalles se circunscriben a la implementación.

Especificación de una clase

Antes de que un programa pueda crear objetos de cualquier clase, la clase debe ser *definida*. La definición de una clase significa que se debe dar a la misma un nombre, darle nombre a los elementos que almacenan sus datos y describir las funciones que realizarán las acciones consideradas en los objetos.

Las *definiciones* o *especificaciones* no son código de programa ejecutable. Se utilizan para asignar almacenamiento a los valores de los atributos usados por el programa y reconocer las funciones que utilizará el programa. Normalmente se sitúan en archivos diferentes de los archivos de código ejecutables, utilizando un archivo para cada clase. Se conocen como *archivos de cabecera* que se almacenan con un nombre de archivo con extensión .h en el caso del lenguaje de programación C++.

Formato

```
clase NombreClase
  lista_de_miembros
  fin-clase
```

NombreClase

Nombre definido por el usuario que identifica a la clase (puede incluir letras, números y subrayados como cualquier identificador válido).

lista_de_miembros

Fuucciones y datos miembros de la clase obligatorio al final de la definición.

Ejemplo 16.1

Definición en pseudocódigo de una clase llamada Punto que contiene las coordenadas x e y de un punto en un plano.

```
clase Punto
  //por omisión los atributos también son privados
  var
    privado entero: x, y      //coordenadas

  //por omisión los métodos también son públicos
  público entero función DevolverX()
  //devuelve el valor de x
  inicio
    devolver(x)
  fin función

  público procedimiento FijarX(E entero: cx)
  //establece el valor de x
```

```

    inicio
        x ← cx
    fin procedimiento

público entero función DevolverY()
//devuelve el valor de x
inicio
    devolver(y)
fin función

público procedimiento FijarY(E entero: cy)
//establece el valor de x
inicio
    y ← cy
fin procedimiento
fin_clase

```

La definición de una clase no reserva espacio en memoria. El almacenamiento se asigna cuando se crea un objeto de una clase (*instancia* de una clase). Las palabras reservadas público y privado se llaman especificadores de acceso.

Ejemplo 16.2

La definición en Java de la clase Punto es

```

class Punto
{
    private int x, y;

    public int devolverX()
    {
        return 8x;
    }
    public void fijarX(int cx)
    {
        x = cx;
    }
    public int devolverY()
    {
        return (y);
    }
    public void fijarY(int cy)
    {
        y = cy;
    }
}

public class PruebaPunto
{
    public static void main(String[] args)
    {
}

```

```

Punto p;
p = new Punto();
p.fijarX(4);
p.fijarY(6);
}
}

```

} (continúa en la página siguiente)

16.2.3. Reglas de visibilidad

Las reglas de visibilidad complementan o refinan el concepto de encapsulamiento. Los diferentes niveles de visibilidad dependen del lenguaje de programación con el que se trabaje, pero en general siguen el modelo de C++, aunque los lenguajes de programación Java y C# siguen también estas reglas. Estos niveles de visibilidad son:

- El nivel más fuerte se denomina nivel "privado"; la sección privada de una clase es totalmente opaca y sólo los amigos (término como se conoce en C++) pueden acceder a atributos localizados en la sección privada.
- Es posible aliviar el nivel de ocultamiento situando algunos atributos en la sección "protégida" de la clase. Estos atributos son visibles tanto para amigos como las clases derivadas de la clase servidor. Para las restantes clases permanecen invisibles.
- El nivel más débil se obtiene situando los atributos en la sección pública de la clase, con lo cual se hacen visibles a todas las clases.

Una clase se puede visualizar como en la Figura 16.22.



Figura 16.22. Representación de atributos y operaciones con una clase.

El nivel de visibilidad se puede especificar en la representación gráfica de las clases en UML con los símbolos o caracteres #, + y - que corresponden con los niveles público, protegido y privado, respectivamente.

Reglas de visibilidad
+ Atributo público # Atributo protegido - Atributo privado
+ Operación pública () # Operación protegida () - Operación privada ()

Los atributos privados están contenidos en el interior de la clase ocultos a cualquier otra clase. Ya que los atributos están encapsulados dentro de una clase, se necesitarán definir cuáles son las clases que tienen acceso a visualizar y cambiar los atributos. Esta característica se conoce como *visibilidad de los atributos*. Como ya se ha comentado, existen tres opciones de visibilidad (aunque algunos lenguajes como Java y C# admiten una cuarta opción de visibilidad denominada «paquete» o «implementación»). El significado de cada visibilidad es el siguiente:

- **Público.** El atributo es visible a todas las restantes clases. Cualquier otra clase puede visualizar o modificar el valor del atributo. La notación UML de un atributo público es un signo más (+).
- **Privado.** El atributo no es visible a ninguna otra clase. La notación UML de un atributo privado es un signo menos (-).
- **Protegido.** La clase y cualquiera de sus descendientes tienen acceso a los atributos. La notación UML de un atributo protegido es el carácter «libra» o «almohadilla» (#).

Ejemplo

Representar una clase Empleado

Empleado
- EmpleadoID: entero = 0 # NSS: cadena # Salario: real + Dirección: cadena + Ciudad: cadena + Provincia: cadena + CódigoPostal: cadena
+ Contratar() + Despedir() + Promover() + Degradar() #Trasladar()

Reglas prácticas de visibilidad de atributos y operaciones

En general, se recomienda visibilidad privada o protegida para los atributos.

Ejemplo

Representación de la clase número complejo

Número complejo
- Parte Real - Parte Imaginaria
+ Suma() + Resta() + Multiplicación() + División()

16.2.4. Sintaxis

Una clase se declara utilizando la palabra reservada **clase** del lenguaje UPSAM 2.0 (class en C++, Java, C#)

```

clase <nombre_de_clase>

    //Declaración de atributos
    const
        [privado | público | protegido]
            <tipo_de_dato> : <nombre_atributo> = <valor>
    ...
    var
        [estático] [público | privado | protegido]
            <tipo_de_dato> : <nombre_atributo> = [<valor_inicial>]
    ...

    //Declaraciones de métodos
    constructor <nombre_de_clase> ([<lista_de_parámetros_formales>])
        // Declaración de variables locales
        inicio
        ...
        fin_constructor

    ...
    [estático] [abstracto] [público | privado | protegido]
        <tipo_de_retorno> función <nombre_func>
        ([<lista_de_parámetros_formales>])
        inicio
        ...
        devolver(<resultado>)
        fin_función

    ...
    [estático] [abstracto] [público | privado | protegido]
        procedimiento <nombre_proc> ([<lista_de_parámetros_formales>])
        inicio
        ...
        fin_procedimiento

    destructor <nombre_de_clase> ()
        // Declaración de variables locales
        inicio
        ...
        fin_destructor

    ...
    fin_clase
```

Ejemplo

```

clase Mueble
var
    público real: anchura
    público real: altura
    público real: profundidad
fin_clase

```

Nota

1. En Java la declaración de la clase y la implementación de los métodos se almacenan en el mismo sitio y no se definen por separado.
2. En C++, normalmente, la declaración de la clase y la implementación de los métodos se definen separadamente.

16.3. DECLARACIÓN DE OBJETOS DE CLASES

Una vez que una clase ha sido definida, un programa puede contener una *instancia* de la clase, denominada un *objeto de la clase*. Cuando se crea una clase se está creando un nuevo tipo de dato. Se puede utilizar este tipo para declarar objetos de ese tipo.

Formato

nombre_clase: identificador	s) lociones
-----------------------------	-------------

Ejemplo

Punto: p // Clase Punto, objeto p

En algunos lenguajes de programación se requiere un proceso en dos etapas para la declaración y asignación de un objeto.

1. Se declara una variable del tipo clase. Esta variable no define un objeto; es simplemente una variable que puede referir a un objeto.
2. Se debe adquirir una copia física, real del objeto y se asigna a esa variable utilizando el operador nuevo (en inglés, new). El operador nuevo asigna dinámicamente, es decir, en tiempo de ejecución, memoria para un objeto y devuelve una referencia al mismo. Esta referencia viene a ser una dirección de memoria del objeto asignado por nuevo. Esta referencia se almacena entonces en la variable².

Sintaxis

varClase = nuevo nombreClase()

² En Java, todos los objetos de una clase se deben asignar dinámicamente.

Ejemplo

Declarar una clase Libro y crear un objeto de esa clase.

```

clase Libro
var
    real: anchura
    real: altura
    real: profundidad
constructor Libro (real:a,b,c)
inicio
    anchura ← a
    altura ← b
    profundidad ← c
fin_constructor
fin_clase
...

```

Las dos etapas citadas anteriormente son:

```

Libro: milibro // declara una referencia al objeto
miLibro = nuevo Libro(5, 30, 20) // asigna un objeto Libro

```

Formato de declaración

```
nombre_clase: identificador
```

Así, la definición de un objeto Punto es:

Punto: P

El operador de acceso a un miembro (.) selecciona un miembro individual de un objeto de la clase. Las siguientes sentencias, por ejemplo, crean un punto P, que fija su coordenada x y visualiza su coordenada x.

```

Punto: P
P.FijarX (100);
Escribir "coordenada x es", P.DevolverX()

```

El operador punto se utiliza con los nombres de las funciones miembro para especificar que son miembros de un objeto.

Ejemplo: Clase DiaSemana, contiene una función Visualizar

DiaSemana: Hoy	// Hoy es un objeto
Hoy.Visualizar	// ejecuta la función Visualizar

16.3.1. Acceso a miembros de la clase: encapsulamiento

Un principio fundamental en programación orientada a objetos es la *ocultación de la información*, que significa que determinados datos del interior de una clase no se puede acceder por funciones externas a la clase. El mecanismo principal para ocultar datos es ponerlos en una clase y hacerlos *privados*. A los datos o funciones privados sólo se puede acceder desde dentro de la clase. Por el contrario, los datos o funciones públicos son accesibles desde el exterior de la clase.

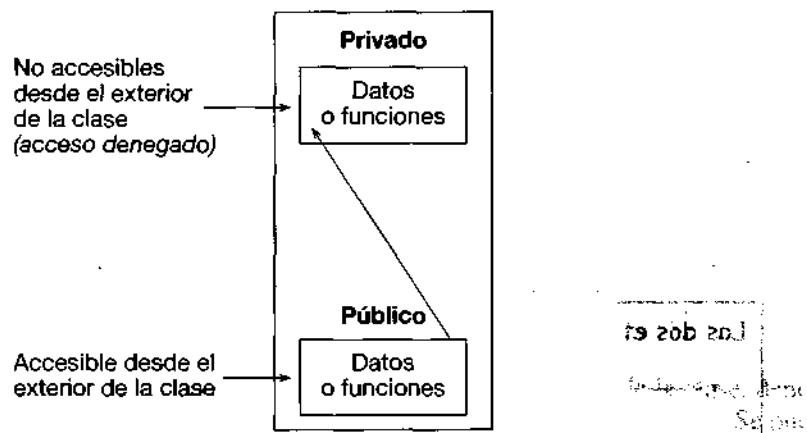


Figura 16.23. Secciones pública y privada de una clase.

Se utilizan tres diferentes *especificadores de acceso* para controlar el acceso a los miembros de la clase. Son `public`, `private` y `protected`. Se utiliza el formato general siguiente en definiciones de la clase.

Formato

```
const
  [privado | público | protegido] <tipo_dato>: nombre=<valor>
var
  [privado | público | protegido][estático] <tipo_dato>: <nombre>
    = <valor_inicial>
  [estático][abstracto] [público | privado | protegido]
    <tipo_de_retorno> función <nombre> ([<parametros>])
  [estático]abstracto [público | privado | protegido]
procedimiento <nombre> ([<parametros>])
```

El especificador `público` define miembros públicos, que son aquellos a los que se puede acceder por cualquier función. A los miembros que siguen al especificador `privado` sólo se puede acceder por funciones miembro de la misma clase o por funciones y clases amigas³. A los miembros que siguen al especificador `protegido` se puede acceder por funciones miembro de la misma clase o de clases derivadas de la misma, así como por amigas. Los miembros `público`, `protegido` y `privado` pueden aparecer en cualquier orden.

La Tabla 16.1 cada «x» indica que el acceso está permitido al tipo del miembro de la clase listado en la columna de la izquierda.

³ Las funciones y clases amigas son propias de C++.

Tabla 16.1. Visibilidad

Tipo de miembro	Miembro de la misma clase	Amiga	Miembro de una clase derivada	Función no miembro
private	x	x		
protected	x	x	x	
public	x	x	x	x

Si se omite el especificador de acceso, el acceso a los atributos se considera privado y a los métodos, público. En la siguiente clase Estudiante, por ejemplo, todos los datos son privados, mientras que las funciones miembro son públicas.

```

clase Estudiante
var
    real: numId
    cadena: nombre
    entero: edad
real función LeerNumId()
inicio
...
fin_función
cadena función LeerNombre()
inicio
...
fin_función
entero función LeerEdad()
inicio
...
fin_función
fin_clase

```

En C++ se establecen secciones públicas y privadas en las clases y el mismo especificador de acceso puede aparecer más de una vez en una definición de una clase, pero —en este caso— no es fácil de leer.

```

class Estudiante{
private:
    long numId;
public:
    long LeerNumId();
private:
    char nombre[40];
    int edad;
public:
    char* LeerNombre();
    int LeerEdad();
};

```

El especificador de acceso se aplica a *todos* los miembros que vienen después de él en la definición de la clase (hasta que se encuentra otro especificador de acceso).

Aunque las secciones públicas y privadas pueden aparecer en cualquier orden, en C++ los programadores suelen seguir algunas reglas en el diseño que citamos a continuación y que usted puede elegir la que considere más eficiente.

1. Poner la sección privada primero, debido a que contiene los atributos (datos).
2. Se pone la sección pública primero, debido a que las funciones miembro y los constructores son la interfaz del usuario de la clase.

La regla 2 presenta realmente la ventaja de que los datos son algo secundario en el uso de la clase y con una clase definida adecuadamente realmente no se suele necesitar nunca ver cómo están declarados los atributos.

En realidad, tal vez el uso más importante de los especificadores de acceso es implementar la ocultación de la información. El principio de ocultación de la información indica que toda la interacción con un objeto se debe restringir a utilizar una interfaz bien definida que permite que los detalles de implementación de los objetos sean ignorados. Por consiguiente, las funciones miembro y los miembros datos de la sección pública forman la interfaz externa del objeto, mientras que los elementos de la sección privada son los aspectos internos del objeto que no necesitan ser accesibles para usar el objeto.

El principio de *encapsulamiento* significa que las estructuras de datos internas utilizadas en la implementación de una clase no pueden ser accesibles directamente al usuario de la clase.

Nota

Los lenguajes C++, Java y C# proporcionan un especificador de acceso, `protected`.

16.3.2. Declaración de métodos

Las clases normalmente constan de dos cosas: variables de instancia y métodos. Existen dos formatos para la declaración de los métodos, dependiendo de que se siga el modelo C++ (*función miembro*) o el modelo Java / C# (*método*).

```
C++: tipo_retorno NombreClase:: nombreFuncion(listaParámetros)
{
    // cuerpo de la función
}
```

```
Java: tipo_retorno NombreClase(listaParámetros) {
    // cuerpo del método
}
```

Los métodos que tienen un tipo de retorno distinto de `void` devuelven un valor a la rutina llamadora utilizando el formato siguiente de la sentencia `return`:

```
return valor;
```

valor es el valor devuelto.

Ejemplo

```
//Pseudocódigo

clase Fecha

var
    público entero: dia, mes, anyo

procedimiento fijarFecha(E entero: d, m, a)
    inicio
        dia ← d
        mes ← m
        anyo ← a
    fin_procedimiento

procedimiento mostrarFecha ()
    inicio
        escribir(dia, '/', mes, '/', anyo)
    fin_procedimiento

fin_clase
```

Notación y asignación de valores a los miembros

La sintaxis estándar para la referencia y asignación de valores a miembros de una clase se utilizan los siguientes formatos:

Formato:

nombre-objeto.nombre-atributo
nombre-objeto.nombre-función(parámetros)

Código Java

```
import java.io.*;

class Fecha
{
    int dia, mes, anyo;

    void fijarFecha(int d, int m, int a)
    {
        dia = d;
        mes = m;
        anyo = a;
    }

    void mostrarFecha ()
    {
```

```

        System.out.println(dia+"/"+mes+"/"+anyo);
    }
}

class PruebaFecha
{
    public static void main (String[] args)
    {
        Fecha f1, f2;
        f1 = new Fecha();
        f2 = new Fecha();

        f1.dia = 15;
        f1.mes = 7;
        f1.anyo = 2002;
        f1.mostrarFecha();

        f2.fijarFecha(20, 8, 2002);
        f2.mostrarFecha();
    }
}

```

El resultado de la ejecución es:

15/7/2002
20/8/2002

A continuación se muestra un código en C++ donde se establecen los atributos como privados y las funciones miembro como públicas. A diferencia de Java, el modo de acceso predeterminado en C++ es private. Otra diferencia con Java es que en C++ las funciones miembro se declaran dentro de la clase pero, aunque puede hacerse dentro, suelen definirse fuera de la clase. En la definición de una función miembro fuera de la clase el nombre de la función ha de escribirse precedido por el nombre de la clase y por el operador binario de resolución de alcance (::).

```

#include <iostream.h>

//Declaración de datos miembro y funciones miembro
class Fecha
{
    int dia, mes, anyo;
public:
    void fijarFecha(int, int, int);
    void mostrarFecha();
};

void Fecha::fijarFecha(int d, int m, int a)
{
    dia = d;
    mes = m;
    anyo = a;
}
void Fecha::mostrarFecha()

```

```

    {
        cout << dia << "/" << mes << "/" << anyo;
    }

//Prueba Fecha
int main()
{
    Fecha f;
    f.fijarFecha(20, 8, 2002);
    cout << "La fecha es "
    f.mostrarFecha();
    cout << endl;
    return 0;
}

```

steve@q

El código en C# sería

```

using System;
class Fecha
{
    int dia, mes, anyo;
    public void fijarFecha(int d, int m, int a)
    {
        dia = d;
        mes = m;
        anyo = a;
    }
    public void mostrarFecha ()
    {
        Console.WriteLine(dia+"/"+mes+"/"+anyo);
    }
}

class PruebaFecha
{
    public static void Main()
    {
        Fecha f;
        f = new Fecha();
        f.fijarFecha(20, 8, 2002);
        f.mostrarFecha();
    }
}

```

Los campos de datos en este último ejemplo también son privados, por lo que, con el código especificado, la sentencia

```
Console.WriteLine(f.dia);
```

daría error.

EJEMPLO 16.3

Los programas anteriores estaban muy simplificados, por lo que el método fijarFecha no depuraba si la fecha establecida era o no correcta. En el siguiente programa (implementado en Turbo Pascal 7.0) el método fijarFecha sólo asigna a los atributos los valores que recibe como parámetro si éstos constituyen una fecha válida. Si la fecha no es válida, los atributos reciben el valor 0. Los objetos en Turbo Pascal deben implementarse en unidades, que constituyen librerías de declaraciones que se compilan por separado del programa principal.

```

unit uobjeto;
interface
  type
    Fecha = object
      function fijarFecha(d, m, a: integer): boolean; {0 numero
      procedure mostrarFecha;
    private
      dia, mes, anyo: integer;
    end;

implementation
  function Fecha.fijarFecha( d, m, a: integer): boolean; {0 numero
  var
    fechavalida, esbisiesto: boolean; {0 nai
  begin
    fechavalida := true;
    esbisiesto := (a mod 4=0) and (a mod 100<>0) or(a mod 400=0);
    if (m < 1) or (m > 12) then
      fechavalida := false
    else
      if d < 1 then
        fechavalida := false
      else
        case m of
          4,6,9,11: if d > 30 then
            fechavalida := false;
          2: if esbisiesto and (d > 29) then
            fechavalida := false
          else
            if not esbisiesto and (d>28) then
              fechavalida := false;
            else
              if d > 31 then
                fechavalida := false
              end;
        if fechavalida then
          begin
            dia := d;
            mes := m;
            anyo := a;
            fijarFecha := true;
          end
        else
      end;
    end;
  end;

```

```

begin
    dia := 0;
    mes := 0;
    anyo := 0;
    fijarFecha := false;
end
end;

procedure Fecha.mostrarFecha;
begin
    writeln(dia, '/', mes, '/', anyo)
end;
end.

program Prueba;
uses uobjeto;
var
    f: Fecha;
begin
    if f.fijarFecha(20, 8, 2002) then
    begin
        Write('La fecha es ');
        f.mostrarFecha
    end
    else
        writeln('Error')
end.

```

16.3.3. Tipos de métodos

Los métodos que pueden aparecer en la definición de una clase se clasifican en función del tipo de operación que representan. Estos métodos tienen una correspondencia con los tipos de mensajes que se pueden enviar entre los objetos de una aplicación, como por otra parte era lógico pensar.

- *Constructores y destructores*, son funciones miembro a las que se llama automáticamente cuando un operador se crea o se destruye.
- *Selectores*, que devuelven los valores de los miembros dato.
- *Modificadores o mutadores*, que permiten a un programa cliente cambiar los contenidos de los miembros dato.
- *Operadores*, que permiten definir operadores estándar para los objetos de las clases.
- *Iteradores*, que procesan colecciones de objetos, tales como arrays y listas.

16.4. CONSTRUCTORES

Un **constructor** es un método que tiene el mismo nombre que la clase y cuyo propósito es inicializar los miembros datos de un nuevo objeto que se ejecuta automáticamente cuando se crea un objeto de una clase. Sintácticamente es similar a un método. Dependiendo del número y tipos de los argumentos proporcionados, una función o método constructor se llama automáticamente cada vez que se crea un objeto. Si no se ha escrito ninguna función constructor en la clase, el compilador proporciona un constructor por defecto. A su rol como inicializador, un constructor puede también añadir otras tareas cuando es llamado.

Un constructor tiene el mismo nombre que la propia clase. Cuando se define un constructor no se puede especificar un valor de retorno, ni incluso nada (`void`); un constructor nunca devuelve un valor. Un constructor puede, sin embargo, tomar cualquier número de parámetros (cero o más).

Reglas

1. El constructor tiene el mismo nombre que la clase.
2. Puede tener cero o más parámetros.
3. No devuelve ningún valor.

Ejemplo 16.4

La clase `Rectangulo` tiene un constructor con cuatro parámetros. El código se muestra en C++.

```
class Rectangulo
{
    private:
        int Izdo;
        int Superior;
        int Dcha;
        int Inferior;
    public
        //Constructor
        Rectangulo(int i, int s, int d, int inf);
        //Definiciones de otras funciones miembro
};
```

Cuando se define un objeto, se pasan los valores de los parámetros al constructor utilizando una sintaxis similar a una llamada normal de la función:

```
Rectangulo Rect(25, 25, 75, 75);
```

Esta definición crea una instancia del objeto `Rectangulo` e invoca al constructor de la clase pasándole los parámetros con valores especificados.

Se puede también pasar los valores de los parámetros al constructor cuando se crea la instancia de una clase utilizando el operador `new`:

```
Rectangulo *Crect = new Rectangulo(25, 25, 75, 75);
```

El operador `new` invoca automáticamente al constructor del objeto que se crea (esta es una ventaja importante de utilizar `new` en lugar de otros métodos de asignación de memoria tales como la función `malloc`).

16.4.1. Constructor por defecto

Un constructor que no tiene parámetros se llama *constructor por defecto*. Un constructor por defecto normalmente inicializa los miembros dato asignándoles valores por defecto.

Ejemplo 16.5

El constructor por defecto inicializa x e y a 0

```
// Clase Punto implementada en C++
class Punto
{
public:
    Punto
    {
        x = 0;
        y = 0;
    }

private
    int x;
    int y;
}
```

Una vez que se ha declarado un constructor, cuando se declara un objeto Punto sus miembros dato se inicializan a 0. Esta es una buena práctica de programación.

Punto P1 // P1.x = 0, P1.y = 0

Si Punto se declara dentro de una función, su constructor se llama tan pronto como la ejecución del programa alcanza la declaración de Punto:

```
void FuncDemoConstructorD()
{
    Punto Pt; // llamada al constructor
    // ...
}
```

Regla

C++ crea automáticamente un constructor por defecto cuando no existen otros constructores. Sin embargo, tal constructor no inicializa los miembros dato de la clase a un valor previsible, de modo que siempre es conveniente al crear su propio constructor por defecto darle la opción de inicializar los miembros dato con valores previsibles.

Precaución

Tenga cuidado con la escritura de la siguiente sentencia:

Punto P();

Aunque parece que se realiza una llamada al constructor por defecto, lo que se hace es declarar una función de nombre P que no tiene parámetros y devuelve un resultado de tipo Punto.

Formato

1. Un constructor debe tener el mismo nombre que la clase a la cual pertenece.
2. No tiene ningún tipo de retorno (ni incluso void).

```
// Programa en Java
import java.io.*;
class Rectangulo
{
    private double longitud, anchura;

    // constructor
    Rectangulo(double l, double a)
    {
        longitud = l;
        anchura = a;
    }
    double perimetro()
    {
        return 2*(longitud+anchura);
    }
}
class PruebaRectangulo
{
    static void main(String[] args)
    {
        Rectangulo r;
        r = new Rectangulo(3.5, 6.5);
        System.out.println(r.perimetro());
    }
}
```

//Código en Turbo Pascal 7.0

```
unit uobjeto2;
interface
  type
    Rectangulo = object
      constructor Rectangulo (l, a: real);
      function perimetro: real;
    private
      longitud, anchura: real;
    end;

  implementation
  { pueden omitirse los parámetros, pues ya están
    especificados en la declaración}
  constructor Rectangulo.Rectangulo;
  begin
    longitud := l;
    anchura := a
  end;
```

```

function Rectangulo.perimetro;
begin
    perimetro := 2*(longitud + anchura)
end;
end.

program PruebaR;
uses uobjeto2;
var
    p: ^Rectangulo;
begin
    {new crea un objeto en el montículo y lo inicializa al
     llevar como segundo parámetro el constructor}
    new (p,rectangulo(3.5, 6.5));
    writeln('El perímetro es ', p^.perimetro:0:2);
end.

```

También es válido crear una instancia del objeto rectángulo sin emplear new e invocar al constructor utilizando una sintaxis similar a la empleada para llamar a un procedimiento.

```

program PruebaR;
uses uobjeto2;
var
    r: Rectangulo;
begin
    r.rectangulo(3.5, 6.5);
    writeln('El perímetro es ', r.perimetro:0:2);
end.

```

La clase Rectangulo en C++

```

class Rectangulo
{
    int longitud;
    int anchura;
public:
    Rectangulo(int l, int a);
    //definiciones de otras funciones miembro
}

```

Cuando en una clase no se declara ningún constructor, el compilador crea un constructor por defecto. El constructor por defecto inicializa todas las variables instancia a cero o por el contrario también se refiere a aquel constructor que no requiere la declaración de ningún parámetro o porque a todos los parámetros se les ha dado un valor por defecto.

Nota

Un constructor es cualquier función que tiene el mismo nombre que su clase. El propósito principal de un constructor es inicializar las variables miembro de un objeto cuando éste se crea. Por consiguiente, un constructor se llama automáticamente cuando se declara un objeto.

En general, una clase puede contener múltiples constructores pero se diferencian entre sí en la lista de parámetros.

Cada constructor se debe declarar sin ningún tipo de dato de retorno (ni incluso void).

16.5. DESTRUCTORES

La contrapartida a un constructor es un destructor. Los destructores son funciones (métodos) que tienen el mismo nombre de la clase al igual que los constructores, pero para distinguirlos sintácticamente se les precede por una tilde (~) o por la palabra reservada `destructor`.

Ejemplo

`~Fecha()`

Al igual que sucede con los constructores, se proporciona un constructor por defecto en el caso de que no se incluya explícitamente en la declaración de la clase. Al contrario que los constructores, sólo puede haber un destructor por clase. Esto se debe a que los destructores no pueden tener argumentos ni devolver valores.

Los destructores se llaman automáticamente siempre que un objeto deje de existir y su objetivo es limpiar cualquier efecto no deseado que haya podido dejar el objeto.

Regla

Una función destructor se llama a la vez que un objeto sale fuera de ámbito (desaparece).

Los destructores deben tener el mismo nombre que su clase pero suelen ir precedidos de una tilde.

Sólo puede haber un destructor por clase.

Un destructor no tiene argumentos ni devuelve ningún valor. Si no se incluye ningún destructor en la clase, el compilador proporciona un destructor por defecto.

Ejemplo 16.5

```
//C++
class Demo
{
    int datos;
public:
    Demo() {datos = 0;}           // constructor
    ~Demo() {}                   // destructor
};
```

Regla

- Los destructores no tienen valor de retorno.
- Tampoco tienen argumentos.

El uso más frecuente de un destructor es liberar memoria que fue asignada por el constructor. Si un destructor no se declara explícitamente, se crea uno vacío automáticamente. Si un objeto tiene ámbito local, su destructor se llama cuando el control pasa fuera de su bloque de definición.

Regla en C++

Si un objeto tiene ámbito de archivo, el destructor se llama cuando termina el programa principal (`main`). Si un objeto se asignó dinámicamente (utilizando `new` y `delete`), el destructor se llama cuando se invoca el operador `delete`.

En C# la memoria se libera automáticamente, a través de un recolector automático de basura (*Garbage Collector*), que llama a los destructores a partir del momento en el que se sabe que un objeto ya no va a ser utilizado. El recolector de basura invoca al destructor, que es el que sabe cómo liberar el recurso, en el momento que considera oportuno. En el bloque de un destructor deben especificarse las instrucciones especiales que deben ser ejecutadas al destruir un objeto de la clase.

Ejemplo 16.6

```
//C#
using System;
class Punto
{
    int x, y;
    public Punto(int cx, int cy) {
        x = cx;
        y = cy;
    }
    ~Punto() {
        Console.WriteLine("Se ha llamado al destructor de Punto");
    }
}
class PruebaDestructores
{
    public static void Main()
    {
        Punto p = new Punto(3,4);
        p = null;
        //la siguiente instrucción fuerza la recolección de basura
        GC.Collect();
        //Hace que el hilo actual espere a que la cola de
        //destructores quede vacía
        GC.WaitForPendingFinalizers();
    }
}
```

Java también tiene recolección automática de basura, siendo el método `finalice` el que se redefine para efectuar operaciones especiales de limpieza.

16.6. IMPLEMENTACIÓN DE CLASES EN C++

El código fuente para la implementación de funciones miembro de una clase es código ejecutable. Se almacena, por consiguiente, en archivos de texto con extensiones `.cp` o `.cpp`. Normalmente se sitúa la implementación de cada clase en un archivo independiente.

Cada implementación de una función tiene la misma estructura general. Obsérvese que una función comienza con una línea de cabecera que contiene, entre otras cosas, el nombre de la función y su cuerpo está acotado entre una pareja de signos llave. Las clases pueden proceder de diferentes fuentes:

- Se pueden declarar e implementar sus propias clases. El código fuente siempre estará disponible.
- Se pueden utilizar clases que hayan sido escritas por otras personas o incluso que se han comprado. En este caso se puede disponer del código fuente o estar limitado a utilizar el código objeto de la implementación.
- Se puede utilizar clases de las bibliotecas del programa que acompañan a su software de desarrollo C++. La implementación de estas clases se proporcionan normalmente como código objeto.

En cualquier forma, se debe disponer de las versiones de texto de las declaraciones de clase para que pueda utilizarlas su compilador.

16.6.1. Archivos de cabecera y de clases

Las declaraciones de clases se almacenan normalmente en sus propios archivos de código fuente, independientes de la implementación de sus funciones miembro. Estos son los *archivos de cabecera* que se almacenan con una extensión .h en el nombre del archivo.

```
// Declaración de una clase almacenada en Demo1.h
clase Demo1

public:
    Demo1();
    void Ejecutar();
fin_clase
```

```
// Declaración de la clase edad almacenada en edad.h
class edad
{
    private:
        int edadHijo, edadPadre, edadMadre;
    public:
        edad();
        void iniciar(int, int, int);
        int obtenerHijo();
        int obtenerPadre();
        int obtenerMafre();
};
```

Figura 16.24. Listado de declaraciones de clases.

El uso de archivos de cabeceras tiene un beneficio muy importante: «Se puede tener disponible la misma declaración de clases a muchos programas sin necesidad de duplicar la declaración». Esta propiedad facilita la reutilización en programas C++.

Para tener acceso a los contenidos de un archivo de cabecera, un archivo que contiene la implementación de las funciones de la clase declaradas en el archivo de cabecera o un archivo que crea objetos de la clase declarada en el archivo de cabecera *incluye* (*include*), o mezcla, el archivo de cabecera utilizando una *directiva de compilador*, que es una instrucción al compilador que se procesa durante la compilación. Las directivas del compilador comienzan con el signo «almohadilla» (#).

La directiva que mezcla el contenido de un archivo de cabecera en un archivo que contiene el código fuente de una función es:

```
#include nombre-archivo
```

Opciones de compilación

La mayoría de los compiladores soporta dos versiones ligeramente diferentes de esta directiva. La primera instruye al compilador a que busque el archivo de cabecera en un directorio de disco que ha sido designado como el depósito de archivos de cabecera.

Ejemplo

```
#include <iostream>
```

utiliza la biblioteca de clases que soporta E/S.

La segunda versión se produce cuando el archivo de cabecera está en un directorio diferente; entonces, se pone el nombre del camino entre dobles comillas.

Ejemplo

```
#include "/mi.cabecera/cliente.h"
```

16.6.2. Clases compuestas

Una *clase compuesta* es aquella clase que contiene miembros dato que son así mismo objetos de clases. Antes de que el cuerpo de un constructor de una clase compuesta, se deben construir los miembros dato individuales en su orden de declaración.

La clase Estudiante contiene miembros dato de tipo Expediente y Dirección:

```
// código en C#
class Expediente
{
    //...
}

class Direccion
{
    //...
}

class Estudiante
{
    string id;
    Expediente exp;
    Direccion dir;
```

```

float notaMedia;

public Estudiante()
{
    PonerId ("");
    PonerNotaMedia(0.0F);
    dir = new Direccion();
    exp = new Expediente();
}

public void PonerId (string v)
{
    id = v;
}

public void PonerNotaMedia(float v)
{
    notaMedia = v;
}

public void Mostrar()
{
}
}

```

Aunque `Estudiante` contiene `Expediente` y `Direccion`, el constructor de `Estudiante` no tiene acceso a los miembros privados o protegidos de `Expediente` o `Direccion`. Cuando un objeto `Estudiante` sale fuera de alcance, se llama a su destructor. Aunque generalmente el orden de las llamadas a destructores a clases compuestas es exactamente el opuesto al orden de llamadas de constructores, en C++ no se tiene control sobre cuándo un destructor va a ser ejecutado, ya que son llamados automáticamente por el recolector de basura.

16.7. RECOLECCIÓN DE BASURA

Como los objetos se asignan dinámicamente, cuando estos objetos se destruyen será necesario verificar que la memoria ocupada por ellos ha quedado liberada para usos posteriores. El procedimiento de liberación es distinto según el tipo de lenguaje utilizado.

En C++ los objetos asignados dinámicamente se deben liberar utilizando un operador `delete`. Por el contrario, Java y C# tienen un enfoque diferente. Manejan la liberación de memoria de modo automático. La técnica que utilizan se denomina recolección de basura (*garbage collection*). Su funcionamiento es el siguiente: cuando no existe ninguna referencia a un objeto, se supone que ese objeto ya no se necesita, y la memoria ocupada por ese objeto puede ser recuperada (liberada). No hay necesidad de destruir objetos explícitamente como hace C++. La recolección de basura sólo ocurre esporádicamente durante la ejecución de su programa. No sucede simplemente porque los objetos dejen de ser utilizados.

16.7.1. El método `finalize ()`

En ocasiones se necesita que un objeto realice alguna acción cuando se destruye. Por ejemplo, un objeto contiene algún recurso no-Java tal como un manejador de archivos o una fuente de caracteres de Windows, entonces puede desear asegurarse que esos recursos se liberan antes de que se destruya el objeto. El mecanismo que utilizan algunos lenguajes, como es el caso de C# y Java, se llama *finalización*. Utilizando este mecanismo se pueden definir acciones específicas que ocurrirán cuando un objeto está a punto de ser liberado por el recolector de basura.

Para añadir un *finalizador* a una clase, basta con definir el método `finalize()` (en Java). Dentro del método `finalize()` se especificarán aquellas acciones que se deben ejecutar antes de que se destruya un objeto. El recolector de basura se ejecuta periódicamente comprobando que aquellos objetos que no están siendo utilizados por ningún estado de ejecución o indirectamente referenciados por otros objetos.

Formato

```
// protegido destructor <nobreclase>()
inicio
fin_destructor
```

La palabra reservada **protegido** (`protected`) es un especificador que previene el acceso al destructor por código definido al exterior de su clase. Si no se especifica, nada es **protegido**.

Importante

En Java `finalize()` sólo se llama antes de la recolección de basura. Si no se llama cuando un objeto sale fuera de ámbito, significa que no se puede conocer cuando —o incluso si— se ejecutará `finalize()`. En consecuencia, es importante que su programa proporcione otros medios de liberar recursos del sistema.

Nota C++/Java

C++ permite definir un destructor para una clase que se llama cuando un objeto sale fuera de ámbito (se destruye).

Java no soporta destructores. La idea aproximada del destructor en Java es el método `finalize()` y sus tareas son realizadas por el subsistema de recolección de basura.

REVISIÓN DEL CAPÍTULO

Conceptos clave

- Clase abstracta.
- Clase base.
- Clase derivada.
- Comunicación entre objetos.
- Constructor.
- Declaración de acceso.
- Destructor.
- Encapsulamiento.
- Función miembro.
- Función virtual.
- Herencia.
- Herencia múltiple.
- Herencia privada.
- Herencia pública.
- Herencia simple.
- Mensaje.
- Método.
- Miembro dato.
- Objeto.
- Ocultación de la información.
- Privada.
- Protegida.
- Pública.
- Relación *es-un*.
- Relación *tiene-un*.

Resumen

Una clase es un conjunto de objetos que constituyen instancias de la clase, cada una de las cuales tienen la misma estructura y comportamiento. Una clase tiene un nombre, una colección de operaciones para manipular sus instancias y una representación. Las operaciones que manipulan las instancias de una clase se llaman *métodos*. El estado o representación de una instancia se almacena en variables de instancia. Estos métodos se invocan mediante el envío de *mensajes* a instancias. El envío de mensajes a objetos (instancias) es similar a la llamada a procedimientos en lenguajes de programación tradicionales.

El mismo nombre de un método se puede sobrecargar con diferentes implementaciones; el método *Imprimir* se puede aplicar a enteros, arrays y cadenas de caracteres. La sobrecarga de operaciones permite a los programas ser extendidos de un modo elegante. La sobrecarga permite la ligadura de un mensaje a la implementación de código del mensaje y se hace en tiempo de ejecución. Esta característica se llama ligadura dinámica.

El *polimorfismo* permite desarrollar sistemas en los que objetos diferentes pueden responder de modo diferente al mismo mensaje. La ligadura dinámica, sobrecarga y la herencia permiten soportar el polimorfismo en lenguajes de programación orientados a objetos.

Los principales puntos clave tratados son:

- La programación orientada a objetos incorpora estos seis componentes importantes:
 - Objetos.
 - Clases.
 - Métodos.
 - Mensajes.
 - Herencia.
 - Polimorfismo.
- Un objeto se compone de datos y funciones que operan sobre esos objetos.
- La técnica de situar datos dentro de objetos de modo que no se puede acceder directamente a los datos se llama *ocultación de la información*.
- Los programas orientados a objetos pueden incluir *objetos compuestos*, que son objetos que contienen otros objetos, anidados o integrados en ellos mismos.
- Una clase es una descripción de un conjunto de objetos. Una instancia es una variable de tipo objeto y un objeto es una instancia de una clase.

- La herencia es la propiedad que permite a un objeto pasar sus propiedades a otro objeto, o dicho de otro modo, un objeto puede heredar de otro objeto.
- Los objetos se comunican entre sí pasando mensajes.
- La clase padre o ascendiente se denomina *clase base* y las clases descendientes, *clases derivadas*.
- La reutilización de software es una de las propiedades más importantes que presenta la programación orientada a objetos.
- El polimorfismo es la propiedad por la cual un mismo mensaje puede actuar de diferente modo cuando actúa sobre objetos diferentes ligados por la propiedad de la herencia.
- Una clase es un tipo de dato definido por el usuario que sirve para representar objetos del mundo real.
- Un objeto de una clase tiene dos componentes —un conjunto de atributos y un conjunto de comportamientos (operaciones)—. Los atributos se llaman *miembros dato* y los comportamientos se llaman *funciones miembro*.

```
clase circulo
var
  público real: x_centro,
  y_centro, radio
público real función Super-
ficie()
inicio
  ...
fin función
fin_clase
```

- Cuando se crea un nuevo tipo de clase, se deben realizar dos etapas fundamentales: determinar los atributos y el comportamiento de los objetos.
 - Un objeto es una instancia de una clase.
- ```
circulo un_circulo
```
- Una declaración de una clase se divide en tres secciones: pública, privada y protegida. La sección pública contiene declaraciones de los atributos y el comportamiento del objeto que son accesibles a los usuarios del objeto. Los constructores se recomiendan su declaración en la sección pública. La sección privada contiene las funciones miembro y los miembros dato que son ocultos o inaccesibles a los usuarios del objeto. Estas funciones miembro y atributos dato son accesibles sólo por la función miembro del objeto.

- El acceso a los miembros de una clase se puede declarar como *privado* (*private*, por defecto), *público* (*public*) o *protegido* (*protected*).

```

clase Circulo
var
 privado real: centro_x,
 centro_y, radio
público real función Super-
fície ()
 inicio
 ...
 devolver (...)

fin_función
público procedimiento Fijar-
Centro (E real: x, y)
 inicio
 ...
 fin_procedimiento
público procedimiento Fijar-
Radio (E real: r)
 inicio
 ...
 fin_procedimiento
público real función Devol-
verRadio ()
 inicio
 ...
 devolver (...)

fin_función
fin_clase

```

Los miembros dato *centro\_x*, *centro\_y* y *radio* son ejemplos de ocultación de datos.

- El procedimiento fundamental de especificar un objeto es:

```

o :C // un objeto
y para especificar un miembro de una clase
radio = 10.0 // Miembro de la
clase

```

El operador de acceso a miembro (el operador punto).

```
c. radio = 10.0;
```

- Un **constructor** es una función miembro con el mismo nombre que su clase. Un constructor no puede devolver un tipo pero puede ser sobrecargado.

```
clase Complejo
...
```

```
constructor Complejo (real:
x,y)
inicio
```

```
...
```

```
fin_constructor
```

- Un **constructor** es una función miembro especial que se invoca cuando se crea un objeto. Se utiliza normalmente para inicializar los atributos de un objeto. Los argumentos por defecto hacen al constructor más flexible y útil.

- El proceso de crear un objeto se llama *instanciación* (creación de instancia).

- Un **destructor** es una función miembro especial que se llama automáticamente siempre que se destruye un objeto de la clase.

```
destructor Complejo ()
Início
```

```
...
```

```
fin_destructor
```

## EJERCICIOS

- 16.1. Consideremos una pila como un tipo abstracto de datos. Se trata de definir una clase que implementa una pila de 100 caracteres mediante un array. Las funciones miembro de la clase deben ser: *meter*, *sacar*, *pilavacia* y *pilallena*.
- 16.2. Escribir la clase *pila* que utilice una lista enlazada en lugar de un array (sugerencia: utilice otra clase para representar los modos de la lista).
- 16.3. Crear una clase llamada *hora* que tenga miembros datos separados de tipo int para horas, minutos y segundos. Un constructor inicializará este dato a 0 y otro lo inicializará a valores fijos. Una función miembro deberá visualizar la hora en formato 11:59:59. Otra función miembro sumará dos objetos de tipo hora pasados como argumentos. Una función principal *main()* crea dos objetos inicializados y uno

que no está inicializado. Sumar los dos valores inicializados y dejar el resultado en el objeto no inicializado. Por último, visualizar el valor resultante.

- 16.4.** Crear una clase llamada empleado que contenga como miembro dato el nombre y el número de empleado y como funciones miembro Leerdatos() y verdatos() que lean los datos del teclado y los visualice en pantalla, respectivamente.

Escribir un programa que utilice la clase, creando un array de tipo empleado y luego llenándolo con datos correspondientes a 50 empleados. Una vez rellenado el arrays, visualizar los datos de todos los empleados.

- 16.5.** Realizar un programa que calcule la distancia media correspondiente a 100 distancias entre ciudades dadas cada una de ellas en kilómetros y metros.

- 16.6.** Se desea realizar una clase vector3d que permita manipular vectores de tres componentes (coordenadas x, y, z) de acuerdo a las siguientes normas:

- Sólo posee una función constructor y es en línea.
- Tiene una función miembro igual que permite saber si dos vectores tienen sus componentes o coordenadas iguales (la declaración de igual se realizará utilizando: a) transmisión por valor; b) transmisión por dirección; c) transmisión por referencia).

- 16.7.** Incluir en la clase vector3d del ejercicio anterior una función miembro denominada normamax que permita obtener la norma mayor de dos vectores. (Nota: La norma de nn vector  $v = x, y, z$  es  $x^2 + y^2 + z^2$  o bien  $x*x + y*y + z*z$ ).

- 16.8.** Diseñar una clase vector3d que permita manipular vectores de 3 componentes (de tipo real) y que contenga una función constructor con valores por defecto (0) y las funciones miembros suma (suma de dos vectores), productoescalar (producto escalar de dos vectores :  $v1 = x1, y1, z1$ ;  $v2 = x2, y2, z2$ ;  $v1 * v2 = x1 * x2 + y1 * y2 + z1 * z2$ ).

- 16.9.** Realizar una clase Complejo que permita la gestión de números complejos (un número complejo = dos números reales double: una parte real + una parte imaginaria). Las operaciones a implementar son las siguientes:

- Una función establecer() permite inicializar un objeto de tipo Complejo a partir de dos componentes double.
- Una función imprimir() realiza la visualización formateada de un Complejo.
- Dos funciones agregar() (sobrecargadas) permiten añadir, respectivamente, un Complejo a otro y añadir dos componentes double a un Complejo.

- 16.10.** Escribir una clase Conjunto que gestione un conjunto de enteros (int) con ayuda de una tabla de tamaño fijo (un conjunto contiene una lista no ordenada de elementos y se caracteriza por el hecho de que cada elemento es único: no se debe encontrar dos veces el mismo valor en la tabla). Las operaciones a implementar son las siguientes:

- La función vacía() vacía el conjunto.
- La función agregar() añade un entero al conjunto.
- La función eliminar() retira un entero del conjunto.
- La función copiar() recopila un conjunto en otro.
- La función es\_miembro() reenvía un valor booleano (lógicos que indica si el conjunto contiene un elemento, un entero dado).
- La función es\_igual() reenvía un valor booleano que indica si un conjunto es igual a otro.
- La función imprimir() realiza la visualización formateada del conjunto.

- 16.11.** Crear una clase lista que realice las siguientes tareas:

- Una lista simple que contenga cero o más elementos de algún tipo específico.
- Crear una lista vacía.

- Añadir elementos a la lista.
  - Determinar si la lista está vacía.
  - Determinar si la lista está llena.
  - Acceder a cada elemento de la lista y realizar alguna acción sobre ella.
- 16.12. Un número complejo tiene dos partes: una parte real y una parte imaginaria; por ejemplo, en  $(4,5 + 3,0i)$ , 4,5 es la parte real y 3,0 es la parte imaginaria. Supongamos que  $a = (A, Bi)$  y  $c = (C, Di)$ . Se desea diseñar una clase **Complejo** que realice las siguientes operaciones:
- Suma:  $a + c = (A + C, (B + D)i)$ .
  - Resta:  $a - c = (A - C, B - D)i$ .
  - Multiplicación:  $a * c = (A * C - B * D, (A * D + B * C)i)$ .
  - Multiplicación:  $x * c = (x * C, x * Di)$ , donde  $x$  es real.
  - Conjugado:  $\sim a = (A, -Bi)$ .
- 16.13. Implementar la clase **Hora**. Cada objeto de esta clase representa una hora específica del día, almacenando las horas, minutos y segundos como enteros. Se ha de incluir un constructor, funciones de acceso, una función **adelantar(int h, int m, int s)** para adelantar la hora actual de un objeto existente, una función **reiniciar(int h, int m, int s)** que reinicializa la hora actual de un objeto existente y una función **imprimir()**.
- 16.14. Implementar una clase **Random** (aleatoria) para generar números pseudoaleatorios.
- 16.15. Implementar una clase **Fecha** con miembros dato para el mes, día y año. Cada objeto de esta clase representa una fecha, que almacena el día, mes y año como enteros. Se debe incluir un constructor por defecto, un constructor de copia, funciones de acceso, una función **reiniciar(int d, int m, int a)** para reiniciar la fecha de un objeto existente, una función **adelantar(int d, int m, int a)** para avanzar a una fecha existente (día, d, mes, m, y año a) y una función **imprimir()**. Utilizar una función de utilidad **normalizar()** que asegure que los miembros dato están en el rango correcto  $1 \leq$  año,  $1 \leq$  mes  $\leq 12$ ,  $1 \leq$  días (Mes), donde días (Mes) es otra función que devuelve el número de días de cada mes.
- 16.16. Ampliar el programa anterior de modo que pueda aceptar años bisiestos. **Nota:** un año es bisiesto si es divisible por 400, o si es divisible por 4 pero no por 100. Por ejemplo, el año 1992 y 2000 son años bisiestos y 1997 y 1900 no son bisiestos.

## LECTURAS RECOMENDADAS

- Booch, G.: *Object-Oriented Analysis and Design with Applications*, Reedwood City, CA (USA): Benjamin-Cummings, 1994.
- Rumbaugh, J.; Blaha, M.; Premerlani, W.; Eddy, F., y Lorensen, W.: *Object-Oriented Modeling and Design*, Englewood Cliffs, NJ (USA), Prentice-Hall, 1991.
- Wirs-Brock, R.; Wilkerson, B., y Wiener, L.: *Designing Object-Oriented Software*, Englewood Cliffs, NJ (USA), Prentice-Hall, 1990.
- Joyanes, Luis: *Programación Orientada a Objetos*, 2.<sup>a</sup> edición, Madrid, McGraw-Hill, 1998.

# RELACIONES: ASOCIACIÓN, GENERALIZACIÓN, HERENCIA

---

## CONTENIDO

- |                                                                                |                                                      |
|--------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------|
| 17.1. Relaciones entre clases.                                                 | 17.8. Ligadura.                                      |
| 17.2. Asociaciones.                                                            | 17.9. Polimorfismo.                                  |
| 17.3. Agregaciones.                                                            | 17.10. Ligadura dinámica frente a ligadura estática. |
| 17.4. Jerarquía de clases: generalización y especialización (relación es-una). | REVISIÓN DEL CAPÍTULO.                               |
| 17.5. Herencia: clases derivadas.                                              | Conceptos clave.                                     |
| 17.6. Tipos de herencia.                                                       | Resumen.                                             |
| 17.7. Herencia múltiple.                                                       | EJERCICIOS.                                          |

---

En este capítulo se introducen los conceptos fundamentales de relaciones entre clases. Las relaciones más importantes soportadas por la mayoría de las metodologías de orientación a objetos y en particular por UML son: asociación, agregación y generalización/especialización. En el capítulo se describen estas relaciones, así como las notaciones gráficas correspondientes en UML.

De modo especial se introduce el concepto de *herencia* como exponente directo de la relación de generalización/especialización y se muestra cómo crear *clases derivadas*. La herencia hace posible crear jerarquías de clases relacionadas y reduce la cantidad de código redundante en componentes de clases. El soporte de la herencia es una de las propiedades que diferencian los lenguajes orientados a objetos de los lenguajes basados en objetos y lenguajes estructurados.

La herencia es la propiedad que permite definir nuevas clases usando como base a clases ya existentes. La nueva clase (*clase derivada*) hereda los atributos y comportamiento que son específicos de ella. La herencia es una herramienta poderosa que proporciona un marco adecuado para producir software fiable, comprensible, bajo coste, adaptable y reutilizable.

---

## 17.1. RELACIONES ENTRE CLASES

Una relación es una conexión semántica entre clases. Permite que una clase conozca sobre los atributos, operaciones y relaciones de otras clases. Las relaciones que se pueden establecer entre clases son: *asociaciones, agregaciones, dependencias, generalizaciones y especializaciones*.

## 17.2. ASOCIACIONES

Una **asociación** es una conexión conceptual o semántica entre clases. Cuando una asociación conecta dos clases, cada clase envía mensajes a la otra en un diagrama de colaboración. *Una asociación es una abstracción de los enlaces que existen entre instancias de objetos*. Los siguientes diagramas muestran objetos enlazados a otros objetos y sus clases correspondientes asociadas. Las asociaciones se representan de igual modo que los enlaces. La diferencia entre un enlace y una asociación se determina de acuerdo al contexto del diagrama.

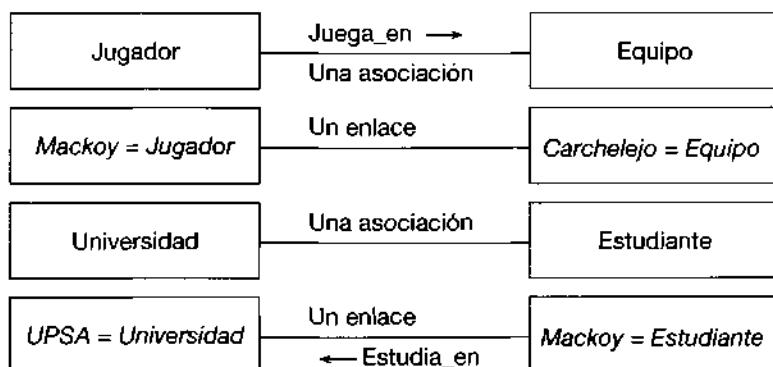


Figura 17.1. Asociación entre clases.

Las asociaciones pueden ser bidireccionales o unidireccionales. En UML las asociaciones bidireccionales se dibujan con flechas en ambos sentidos. Las asociaciones unidireccionales contienen una muestra que muestra la dirección de navegación.

En las asociaciones se pueden representar los roles o papeles que juegan cada clase dentro de las mismas. La Figura 17.2 muestra cómo se representan los roles de las clases. Un nombre de rol puede ser especificado en cualquier lado de la asociación. El siguiente ejemplo ilustra la asociación entre la clase Universidad y la clase Persona. El diagrama especifica que algunas personas actúan como estudiantes y algunas otras personas actúan como profesores. La segunda asociación también lleva un nombre de rol en la clase Universidad para indicar que la universidad actúa como un empresario (empleador) para sus profesores. Los nombres de los roles son especialmente interesantes cuando varias asociaciones conectan dos clases idénticas.

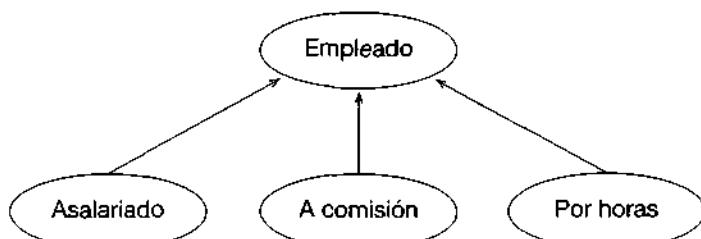


Figura 17.2. Roles en clases.

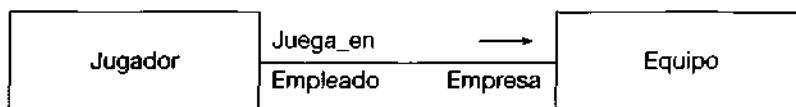


Figura 17.3.

### 17.2.1. Multiplicidad

La multiplicidad representa la cantidad de objetos de una clase que se relacionan con un objeto de la clase asociada. La información de multiplicidad aparece en el diagrama de clases a continuación del rol correspondiente. La Tabla 17.1 resume los valores más típicos de multiplicidad.

Tabla 17.1. Multiplicidad en asociaciones

| Símbolo | Significado                                  |
|---------|----------------------------------------------|
| 1       | Uno y sólo uno                               |
| 0 ... 1 | Cero o uno                                   |
| m ... n | De m a n (enteros naturales)                 |
| *       | De cero a muchos (cualquier entero positivo) |
| 0 ... * | De cero a muchos (cualquier entero positivo) |
| 1 ... * | De uno a muchos (cualquier entero positivo)  |

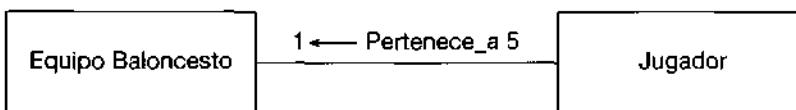


Figura 17.4. La multiplicidad representa el número de objetos de una clase que se pueden relacionar con un objeto de la clase asociada.

### Ejemplo 17.1

Relación de asociación entre Universidad y la clase Persona. La clase Persona puede ser Estudiante y Profesor. Un estudiante normalmente está matriculado en una universidad y un profesor puede impartir clase en una o más universidades.

Las asociaciones pueden ser más complejas que la conexión de clases individuales entre sí. Se pueden conectar varias clases a una sola clase.

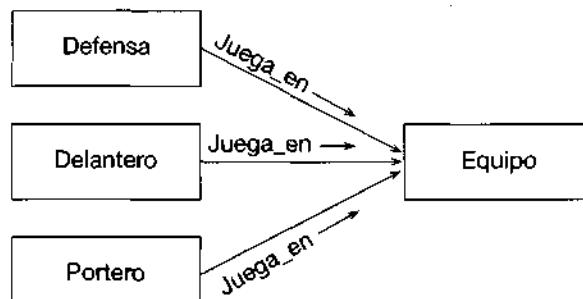


Figura 17.5. Asociación de varias clases a una clase.

### Restricciones

En algunas ocasiones las asociaciones pueden establecer una restricción entre las clases. Las restricciones típicas pueden ser {ordenado} {or}

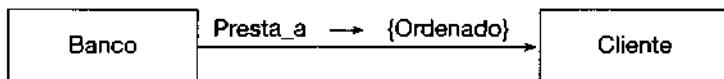


Figura 17.6. Restricciones.

### Asociación cualificada

Cuando la multiplicidad de una asociación es de uno a muchos, se puede reducir esta multiplicidad de uno a uno con una cualificación. El símbolo que representa la cualificación es un pequeño rectángulo adjunto a la clase correspondiente.

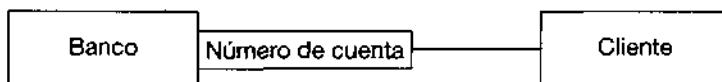


Figura 17.7. Asociación cualificada.

### 17.2.2. Asociaciones reflexivas

A veces, una clase es una asociación consigo misma. Esta situación se puede presentar cuando una clase tiene objetos que pueden jugar diferentes roles.

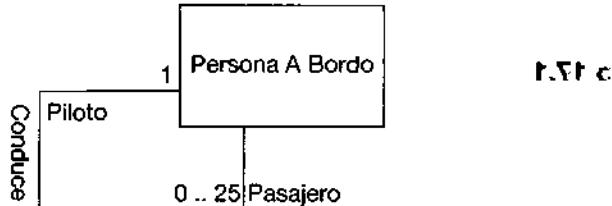


Figura 17.8. Asociación reflexiva.

### 17.3. AGREGACIONES

Una **agregación** es un tipo especial de asociación que expresa un acoplamiento más fuerte entre clases. Una de las clases juega un papel importante dentro de la relación con las otras clases. La agregación permite la representación de relaciones, tales como «maestro y esclavo», «todo y parte de» o «compuesto y componentes». Los componentes y la clase que constituyen son una asociación que conforma un todo.

Las agregaciones representan conexiones bidireccionales y asimétricas. El concepto de agregación desde un punto de vista matemático es una relación que es transitiva, asimétrica y puede ser reflexiva.

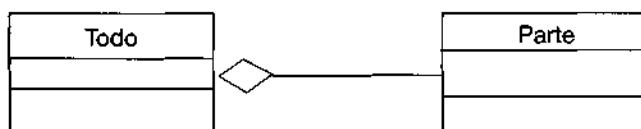


Figura 17.9. Relación de agregación.

### Ejemplo 17.2

Una computadora es un conjunto de elementos que consta de una unidad central, teclado, ratón, monitor, unidad de CD-ROM, módem, ratón, altavoces, escáner, etc.

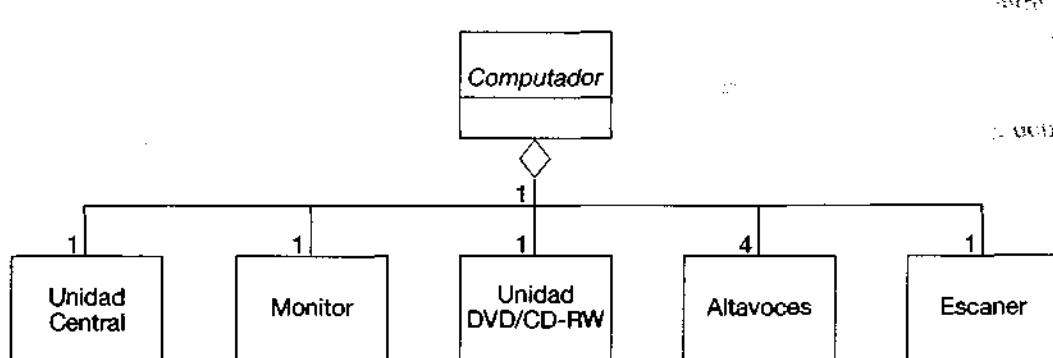


Figura 17.10. Agregación Computador.

### Restricciones en las agregaciones

En ocasiones el conjunto de componentes posibles en una agregación se establece dentro de una relación O. Así, por ejemplo, el menú del día en un restaurante puede constar de: un primer plato (a elegir entre dos platos), un segundo plato y un postre (a elegir entre dos postres). El modelado de este tipo se realiza con la palabra reservada O dentro de llaves con una línea discontinua que conecte las dos líneas que conforman el todo.

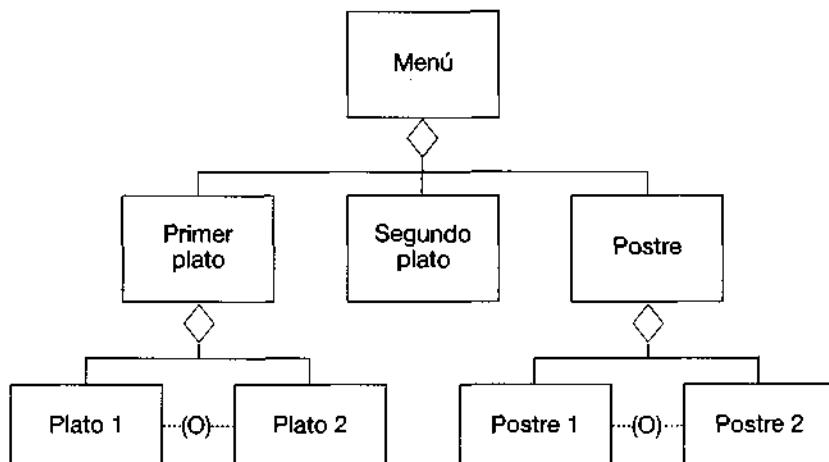


Figura 17.11. Restricciones en las agregaciones.

### 17.3.1. Composición

Una **composición** es un tipo especial de agregación. Cada componente dentro de una composición puede pertenecer tan sólo a un todo. El símbolo de una composición es el mismo que el de una agregación, excepto que el rombo está relleno.

#### Ejemplo

Una mesa para jugar al póker es una composición que consta de una superficie de la mesa y cuatro patas.

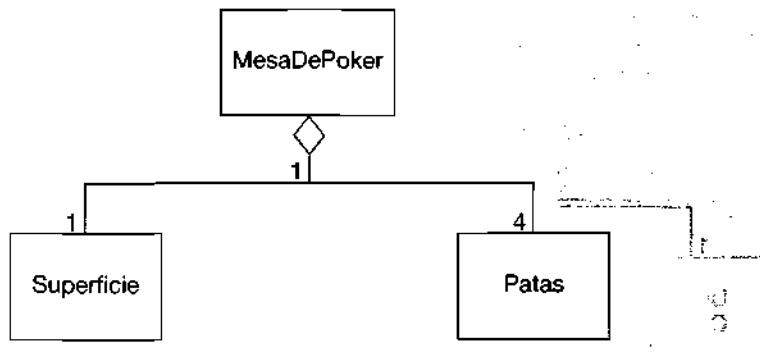


Figura 17.12. Composición.

#### Ejemplo

Un auto tiene un motor que no puede ser parte de otro auto. La eliminación completa del auto supone la eliminación de su motor.

#### Reglas

- Cada objeto es una instancia de una clase.
- Algunas clases —abstractas— no pueden instanciar directamente.
- Cada enlace es una instancia de una asociación.

## 17.4. JERARQUÍA DE CLASES: GENERALIZACIÓN Y ESPECIALIZACIÓN (RELACIÓN ES-UN)

La jerarquía de clases (o clasificaciones) hacen lo posible para gestionar la complejidad ordenando objetos dentro de árboles de clases con niveles crecientes de abstracción. Las jerarquías de clase más conocidas son: **generalización** y **especialización**.

Booch<sup>1</sup>, para mostrar las semejanzas y diferencias entre clases, utiliza las siguientes clases de objetos: flores, margaritas, rosas rojas, rosas amarillas y pétalos. Se puede constatar que:

<sup>1</sup> Booch, Grady: *Object-Oriented Design with Applications*, Benjamin/Cummings, 1991, págs. 96-100.

- Una margarita *es un tipo* (una clase) de flor.
- Una rosa *es un tipo* (diferente) de flor.
- Las rosas rojas y amarillas son *tipos de* rosas.
- Un pétalo *es una parte* de ambos tipos de flores.

Como Booch afirma, las clases y objetos no pueden existir aislados y, en consecuencia, existirán entre ellos relaciones. Las relaciones entre clases pueden indicar alguna forma de compartición, así como algún tipo de conexión semántica. Por ejemplo, las margaritas y las rosas son ambas tipos de flores, significando que ambas tienen pétalos coloreados brillantemente, ambas emiten fragancia, etc. La conexión semántica se materializa en el hecho de que las rosas rojas y las margaritas y las rosas están más estrechamente relacionadas entre sí que lo están los pétalos y las flores.

Las clases se pueden organizar en estructuras jerárquicas. La *herencia* es una relación entre clases donde una clase comparte la estructura o comportamiento, definida en una (*herencia simple*) o más clases (*herencia múltiple*). Se denomina *superclase* a la clase de la cual heredan otras clases. De modo similar, una clase que hereda de una o más clases se denomina *subclase*. Una subclase heredará atributos de una superclase más elevada en el árbol jerárquico. La herencia, por consiguiente, define un «tipo» de jerarquía entre clases, en las que una subclase hereda de una o más superclases.

La Figura 17.13 ilustra una jerarquía de clases Animal con dos subclases que heredan de Animal, Mamíferos y Reptiles.

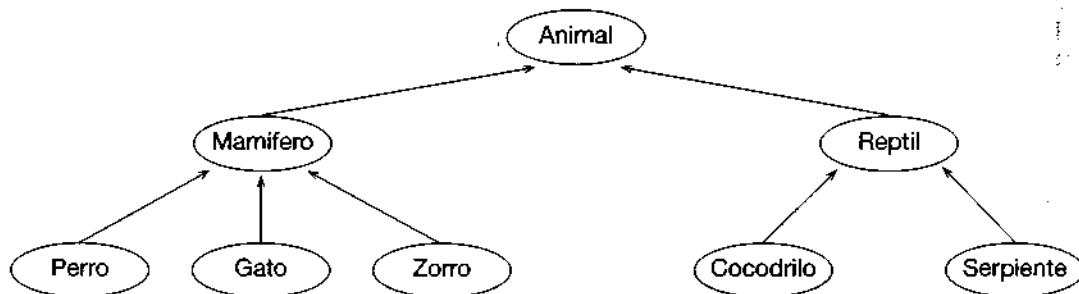


Figura 17.13. Asociación entre clases.

Herencia es la propiedad por la cual instancias de una clase hija (o subclase) puede acceder tanto a datos como a comportamientos (métodos) asociados con una clase padre (o superclase). La herencia siempre es transitiva, de modo que una clase puede heredar características de superclases de nivel superior. Esto es, si la clase perro es una subclase de la clase mamífero y de animal.

Una vez que una jerarquía se ha establecido es fácil extenderla. Para describir un nuevo concepto no es necesario describir todos sus atributos. Basta describir sus diferencias a partir de un concepto de una jerarquía existente. La herencia significa que el comportamiento y los datos asociados con las clases hija son siempre una extensión (esto es, conjunto estrictamente más grande) de las propiedades asociadas con las clases padres. Una subclase debe tener todas las propiedades de la clase padre y otras. El proceso de definir nuevos tipos y reutilizar código anteriormente desarrollado en las definiciones de la clase base se denomina *programación por herencia*. Las clases que heredan propiedades de una clase base pueden, a su vez, servir como clases base de otras clases. Esta jerarquía de tipos normalmente toma la estructura de árbol, conocido como *jerarquía de clases* o *jerarquía de tipos*.

La jerarquía de clases es un mecanismo muy eficiente, ya que se pueden utilizar definiciones de variables y métodos en más de una subclase sin duplicar sus definiciones. Por ejemplo, consideremos un sistema que representa varias clases de vehículos manejados por humanos. Este sistema contendrá una clase genérica de vehículos, con subclases para todos los tipos especializados. La clave vehículo contendrá los métodos y variables que fueran propios de todos los vehículos, es decir, número

de matrícula, número de pasajeros, capacidad del depósito de combustible. La subclase, a su vez, contendrá métodos y variables adicionales que serán específicos a casos individuales.

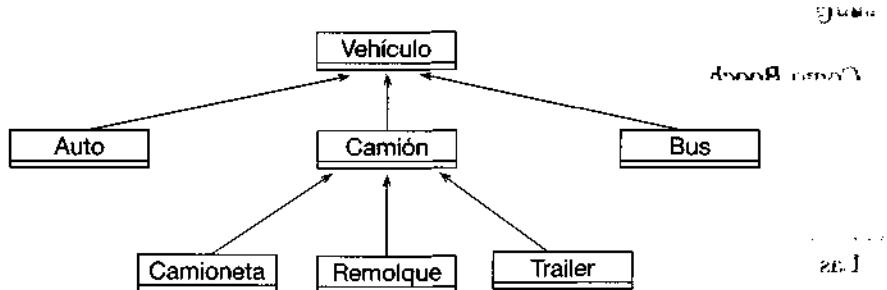


Figura 17.14. Subclases de la clase Vehículo.

La flexibilidad y eficiencia de la herencia no es gratuita; se emplea tiempo en buscar una jerarquía de clases para encontrar un método o variable, de modo que un programa orientado a objetos puede correr más lentamente que su correspondiente convencional. Sin embargo, los diseñadores de lenguajes han desarrollado técnicas para eliminar esta penalización en velocidad en la mayoría de los casos, permitiendo a las clases enlazar directamente con sus métodos y variables heredados, de modo que no se requiera realmente ninguna búsqueda.

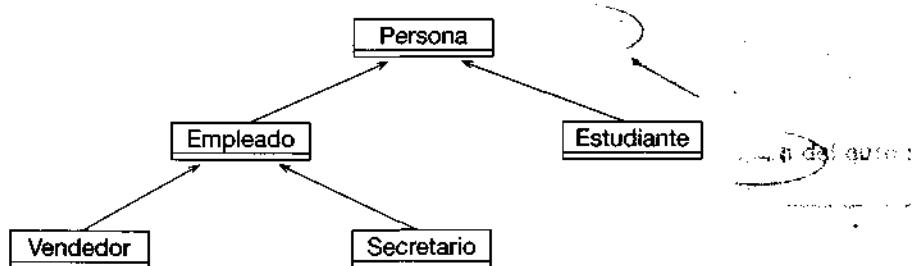


Figura 17.15. Una jerarquía Persona.

#### 17.4.1. Jerarquías de generalización/especialización

Las clases con propiedades comunes se organizan en superclases. Una **superclase** representa una *generalización* de las subclases. De igual modo, una subclase de una clase dada representa una *especialización* de la clase superior (Figura 17.16). La clase derivada *es un tipo* de clase de la clase base o superclase.

Una superclase representa una *generalización* de las subclases. Una subclase de la clase dada representa una *especialización* de la clase ascendente (Figura 17.17).

En la *modelización* o *modelado* orientado a objetos es útil introducir clases en un cierto nivel que puede no existir en la realidad, pero que son construcciones conceptuales útiles. Estas clases se conocen como **clases abstractas** y su propiedad fundamental es que no se pueden crear instancias de ellas. Ejemplos de clases abstractas son VEHICULO DE PASAJEROS y VEHICULO DE MERCANCIAS. Por otra parte, de las subclases de estas clases abstractas, que corresponden a los objetos del mundo real, se pueden crear instancias directamente por sí mismas. Por ejemplo, de BMW se pueden obtener, por ejemplo, dos instancias, Coche1 y Coche2.

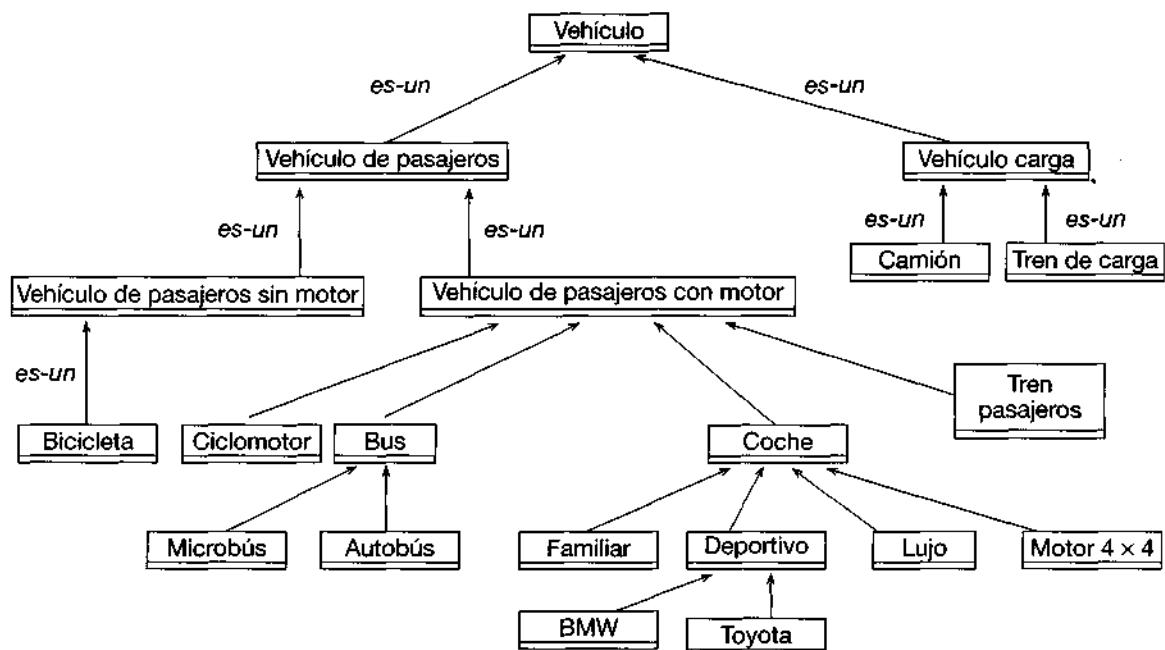


Figura 17.16. Relación de generalización.

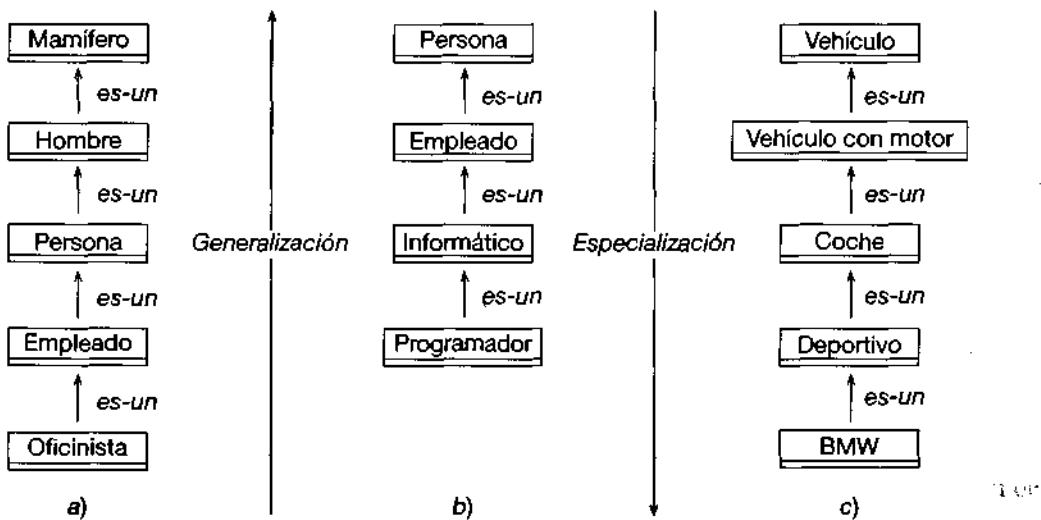


Figura 17.17. Relaciones de jerarquía es-un (is-a): a), c) generalización; b) especialización.

La generalización, en esencia, es una abstracción en que un conjunto de objetos de propiedades similares se representa mediante un objeto genérico. El método usual para construir relaciones entre clases es definir generalizaciones buscando propiedades y funciones de un grupo de tipos de objetos similares, que se agrupan juntos para formar un nuevo tipo genérico. Consideremos el caso de empleados de una compañía que pueden tener propiedades comunes (nombre, número de empleado, dirección, etc.) y funciones comunes (calcular\_nómina), aunque dichos empleados pueden ser muy diferentes en atención a su trabajo: oficinistas, gerentes, programadores, ingenieros, etc. En este caso, lo normal será crear un objeto genérico o superclase empleado, que definirá una clase de empleados individuales. Por ejemplo, ana-

listas, programadores y operadores se pueden generalizar en la clase informático. Un programador determinado (Mortimer) será miembro de las clases programador, informático y empleado; sin embargo, los atributos significativos de este programador variarán de una clase a otra.

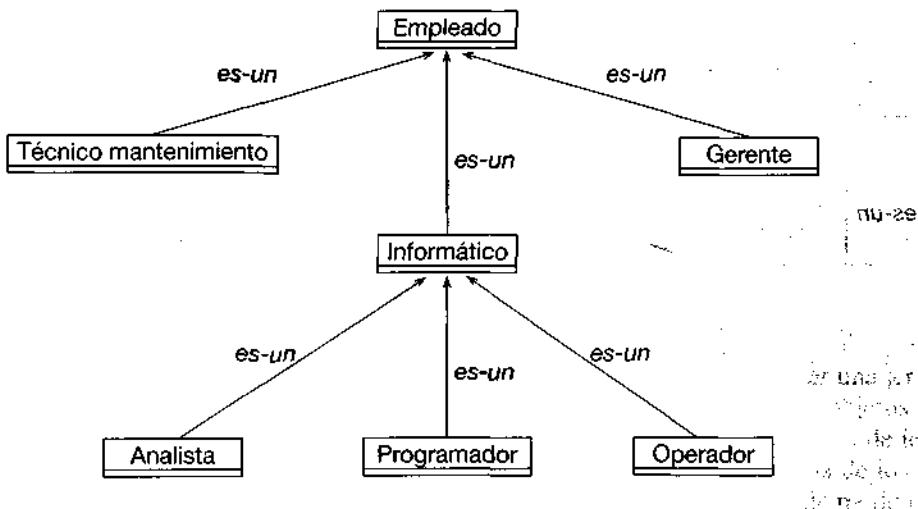


Figura 17.18. Una jerarquía de generalización de empleados.

La jerarquía de generalización/especialización tiene dos características fundamentales y notables. Primero, un tipo objeto no desciende más que de un tipo objeto genérico; segundo, los descendientes inmediatos de cualquier nodo no necesitan ser objetos de clases exclusivas mutuamente. Por ejemplo, los gerentes y los informáticos no tienen por qué ser exclusivos mutuamente, pero pueden ser tratados como dos objetos distintos; es el tipo de relación que se denomina *generalización múltiple*.

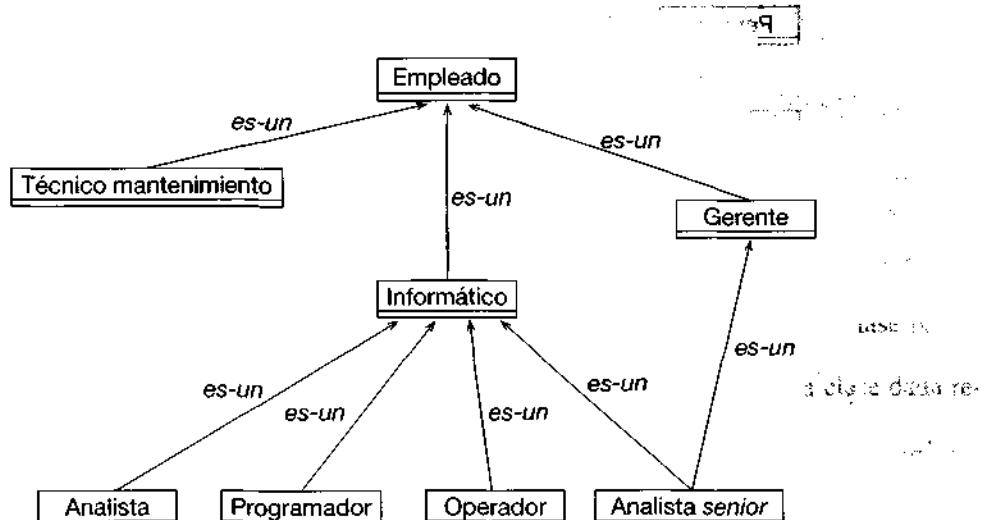


Figura 17.19. Una jerarquía de generalización múltiple.

UML define a la generalización como herencia. De hecho, generalización es el concepto y herencia se considera la implementación del concepto en un lenguaje de programación.

### Síntesis de generalización/especialización [Muller 97]

1. La generalización es una relación de herencia entre dos elementos de un modelo tal como clase. Permite a una clase heredar atributos y operaciones de otra clase. En realidad es la factorización de elementos comunes (atributos operaciones y restricciones) dentro de un conjunto de clases en una clase más general denominada **superclase**. Las clases están ordenadas dentro de una jerarquía; una superclase es una abstracción de sus subclases.
2. La flecha que representa la generalización entre dos clases apunta hacia la clase más general.
3. La especialización permite la captura de las características específicas de un conjunto de objetos que no han sido distinguidos por las clases ya identificadas. Las nuevas características se representan por una nueva clase, que es una subclase de una de las clases existentes. La especialización es una técnica muy eficiente para extender un conjunto de clases de un modo coherente.
4. La generalización y la especialización son dos puntos de vista opuestos del concepto de jerarquía de clasificación: expresan la dirección en que se extiende la jerarquía de clases.
5. Una generalización no lleva ningún nombre específico; siempre significa «es un tipo de», «es un», «es uno de», etc. La generalización sólo pertenece a clases, no se puede instanciar vía enlaces y por consiguiente no soporta el concepto de multiplicidad.
6. La generalización es una relación no reflexiva: una clase no se puede derivar de sí misma.
7. La generalización es una relación asimétrica: si la clase B se deriva de la clase A, entonces la clase A no se puede derivar de la clase B.
8. La generalización es una relación transitiva: si la clase C se deriva de la clase B que a su vez se deriva de la clase A, entonces la clase C se deriva de la clase A.

## 17.5. HERENCIA: CLASES DERIVADAS

Como ya se ha comentado, la herencia es la manifestación más clara de la relación de generalización/especialización y a la vez una de las propiedades más importantes de la orientación a objetos y posiblemente su característica más conocida y sobresaliente. Todos los lenguajes de programación orientados a objetos soportan directamente en su propio lenguaje construcciones que implementan de modo directo la relación entre clases derivadas.

La **herencia** o relación **es-un** es la relación que existe entre dos clases, en la que una clase denominada *derivada* se crea a partir de otra ya existente, denominada *clase base*. Este concepto nace de la necesidad de construir una nueva clase y existe una clase que representa un concepto más general; en este caso la nueva clase puede *heredar* de la clase ya existente. Así, por ejemplo, si existe una clase Figura y se desea crear una clase Triángulo, esta clase Triángulo puede derivarse de Figura ya que tendrá en común con ella un estado y un comportamiento, aunque luego tendrá sus características propias. Triángulo *es-un* tipo de Figura. Otro ejemplo, puede ser Programador que *es-un* tipo de Empleado.

Evidentemente, la clase base y la clase derivada tienen código y datos comunes, de modo que si se crea la clase derivada de modo independiente, se duplicaría mucho de lo que ya se ha escrito para la clase base. C++ soporta el mecanismo de *derivación* que permite crear clases derivadas, de modo

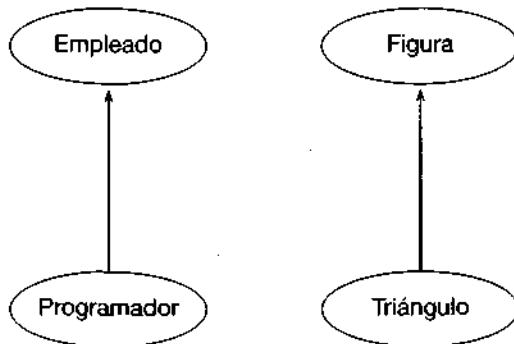


Figura 17.20. Clases derivadas.

que la nueva clase *hereda* todos los miembros datos y las funciones miembro que pertenecen a la clase ya existente.

La declaración de derivación de clases debe incluir el nombre de la clase base de la que se deriva y el especificador de acceso que indica el tipo de herencia (*pública*, *privada* y *protegida*). La primera línea de cada declaración debe incluir el formato siguiente:

```
class nombre_clase hereda_de tipo_herencia nombre_clase_base
```

### Regla

En general, se debe incluir la palabra reservada `public` en la primera línea de la declaración de la clase derivada, y representa herencia pública. Esta palabra reservada produce que todos los miembros que son públicos en la clase base permanecen públicos en la clase derivada.

### Ejemplo 17.3

Declaración de las clases *Programador* y *Triangulo*.

AJO: HERENCIA C++

```

1. clase Programador hereda_de publico Empleado
 // en nuestro pseudocódigo cuando no se especifica nada
 // se interpreta herencia pública, aunque esta no sea así
 // en C++

 // nuevas propiedades
 // sin especificador de acceso se las considera privadas
 ...
 // nuevas operaciones
 // sin especificador de acceso se las considera públicas
 ...
fin_clase

2. clase Triangulo hereda_de protegido Figura
{
 // nuevas propiedades
 ...
}
```

```

 // nuevas operaciones
 ...
fin_clase

3. clase Circulo
 // por omisión los atributos son privados
var
 protegido real: v1
 protegido cadena: clasefigura

 // los parámetros de un constructor siempre son de entrada
 // por lo que no se especifica la forma de paso
 constructor Circulo (cadena: nombre, real: radio)
 inicio
 v1 ← radio
 clasefigura ← nombre
 fin_constructor

 //por omisión los métodos se consideran virtuales y públicos
 real función Area()
 inicio
 devolver (3.1416*v1*v1)
 fin_función
fin_clase

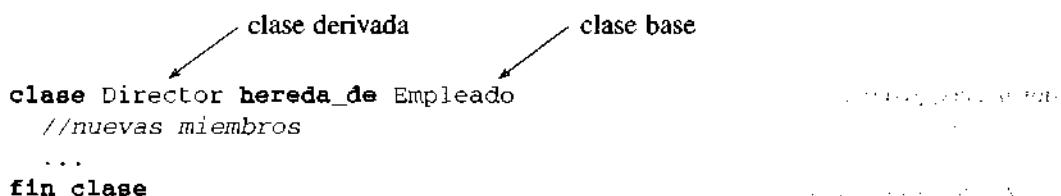
//el tipo de herencia por defecto es público
clase Cilindro hereda_de Circulo
var
 protegido real: v2
 constructor Cilindro (cadena; nombre, real: radio, altura)
 inicio
 super(nombre, radio)
 v2 ← altura
 fin_constructor

 real función Area()
 inicio
 devolver (2*(base.Area()) + 2*PI*v1*v2)
 fin_función
fin_clase

```

Dado que la clase derivada hereda los miembros de la clase base o superclase, que tienen modificadores de accesibilidad, la accesibilidad de los miembros heredados en la clase derivada vendrá dada por la combinación de los modificadores de los miembros en la clase base con el tipo de herencia, tal y como se refleja en la Tabla 17.2.

Una vez que se ha creado una clase derivada, el siguiente paso es añadir los nuevos miembros que se requieren para cumplir las necesidades específicas de la nueva clase.



**Tabla 17.2.** Tipos de herencia considerados en el pseudocódigo y accesos que permiten

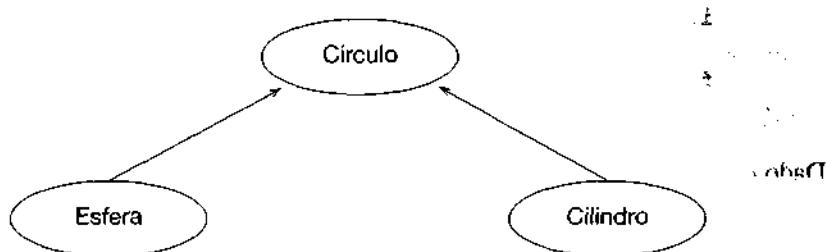
| Tipo de herencia | Acceso a miembro clase base     | Acceso a miembro clase derivada       |
|------------------|---------------------------------|---------------------------------------|
| privado          | privado<br>protegido<br>público | inaccesible<br>privado<br>privado     |
| protegido        | privado<br>protegido<br>público | inaccesible<br>protegido<br>protegido |
| público          | público<br>protegido<br>público | público<br>protegido<br>público       |
| (omitido)        | público<br>protegido<br>público | público<br>protegido<br>público       |

En la definición de la clase Director sólo se especifican los miembros nuevos (funciones y datos). Todas las funciones miembro y los miembros dato de la clase Empleado son heredados automáticamente por la clase Director. Por ejemplo, la función calcular\_salario de Empleado se aplica automáticamente a los directores:

```
Director: d
...
d.calcular_salario(325000)
```

#### Ejemplo 17.4

Considérese una clase Círculo y dos clases derivadas de ella: Esfera y Cilindro.



En C# cuando una clase no se declara dentro de otra (es decir, cuando no se trata de clases anidadas) sólo puede ser public o internal, en ambos casos esto implica que es accesible en el ensamblado o conjunto de módulos en el que se ha compilado, aunque public en realidad indica que es accesible siempre. Si se desea que sea public es necesario especificarlo, cuando no se pone ningún modificador la clase se considera internal. En C# las clases solicitadas en el ejemplo se especificarían así

```
// si se omite el modificador, la clase sería internal y ...
// el programa también funcionaría
```

```

public class Circulo
{
 //en C# los miembros de una clase por defecto son privados
 public const double PI = System.Math.PI; static
 protected double v1;

 //Constructor de Circulo
 public Circulo(double radio)
 {
 v1 = radio;
 }

 public virtual double Area()
 {
 return PI*v1*v1;
 }
}

// hereda_de se representa por :

class Esfera: Circulo
{
 //Constructor de Esfera que invoca al constructor de Circulo
 public Esfera(double radio): base(radio)
 {
 }

 public override double Area()
 {
 return 4 * PI * v1 * v1;
 }
}

class Cilindro: Circulo
{
 protected double v2;
 //Constructor de Cilindro que invoca al constructor de Circulo
 public Cilindro(double radio, double altura): base(radio)
 {
 v2 = altura;
 }

 public override double Area()
 {
 return 2* (base.Area()) + 2*PI*v1*v2;
 }
}

class Prueba
{
 public static void Main()
 {
}

```

```

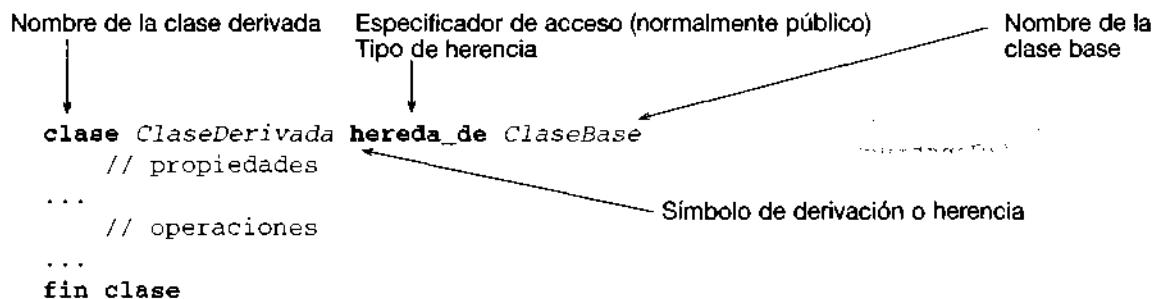
 double radio, altura;
 radio = 5;
 altura = 10;
 Circulo unCirculo = new Circulo(radio);
 Esfera unaEsfera = new Esfera(radio);
 Cilindro unCilindro = new Cilindro(radio, altura);
 System.Console.WriteLine("Areas");
 System.Console.WriteLine("Circulo = {0:N}",unCirculo.Area());
 System.Console.WriteLine("Esfera = {0:N}",unaEsfera.Area());
 System.Console.WriteLine("Cilindro = {0:N}",unCilindro.Area());
 }
}

```

---

### 17.5.1. Declaración de una clase derivada

La sintaxis para la declaración de una clase derivada es:



*Especificador de acceso public* significa que los miembros públicos de la clase base son miembros públicos de la clase derivada.

- *Herencia pública* es aquella en que el especificador de acceso es *public* (*público*).
- *Herencia privada* es aquella en que el especificador de acceso es *private* (*privado*).
- *Herencia protegida* es aquella en que el especificador de acceso es *protected* (*protegido*).

El especificador de acceso que declara el tipo de herencia es opcional (*publica*, *privada* o *protegida*); si se omite el especificador de acceso, se considera por defecto *publica*. La *clase base* (*ClaseBase*) es el nombre de la clase de la que se deriva la nueva clase. La *lista de miembros* consta de datos y funciones miembro:

```

clase nombre_clase hereda_de [especificador_acceso] ClaseBase
// miembros
fin_clase

```

#### Ejercicio 17.1

Representar la jerarquía de clases de publicaciones que se distribuyen en una librería: revistas, libros, etc.

Todas las publicaciones tienen en común una editorial y una fecha de publicación. Las revistas tienen una determinada periodicidad, lo que implica el número de ejemplares que se publican al año y,

por ejemplo, el número de ejemplares que se ponen en circulación controlados oficialmente (por ejemplo, en España la OJD). Los libros, por el contrario, tienen un código de ISBN y el nombre del autor.



Las clases en C++ se especifican así:

```

class Publicacion {
public:
 void NombrarEditor(const char *S);
 void PonerFecha(unsigned long fe);
private:
 Dstring editor;
 unsigned long fecha;
};

class Revista : Publicacion {
public:
 void NumerosPorAnyo(unsigned n);
 void FijarCirculacion(unsigned long n);

private:
 unsigned numerosPorAnyo;
 unsigned long circulacion;
};

class Libro : Publication {
public:
 void PonerISBN(const char *s);
 void PonerAutor(const char *s);

private:
 Dstring ISBN;
 Dstring autor;
};

```

Así en el caso de un objeto Libro, éste contiene miembros dato y funciones heredadas del objeto Publicación, así como ISBN y nombre del autor. En consecuencia, serán posibles las siguientes operaciones:

```

Libro L;
L.NombrarEditor("McGraw-Hill");
L.PonerFecha(990606);

```

B.PonerISBN("84-481-2015-9");  
 B.PonerAutor("Mackoy, José Luis");

Por el contrario, las siguientes operaciones sólo se pueden ejecutar sobre objetos Revista:

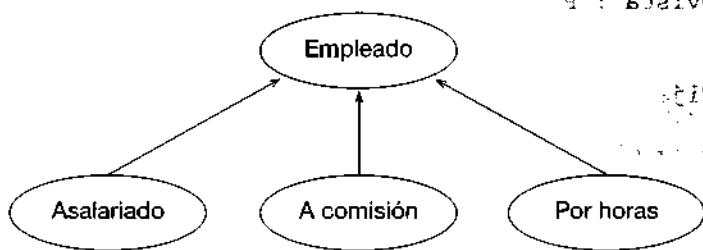
Revista R;  
 R.NumerosPorAnyo(12);  
 R.FijarCirculacion(300000L);

Si no existe la posibilidad de utilizar la herencia, sería necesario hacer una copia del código fuente de una clase, darle un nuevo nombre y añadirle nuevas operaciones y/o miembros dato. Esta situación provocaría una difícil situación de mantenimiento, ya que siempre que se hacen cambios en la clase original, los correspondientes cambios tendrán que hacerse también en cualquier «clase copiada».

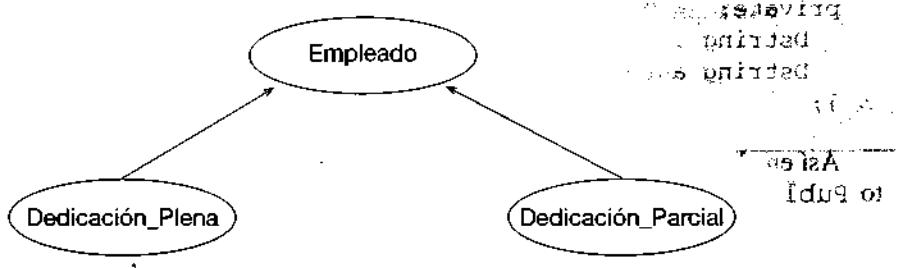
### 17.5.2. Consideraciones de diseño

A veces es difícil decidir cuál es la relación de herencia más óptima entre clases en el diseño de un programa. Consideremos, por ejemplo, el caso de los empleados o trabajadores de una empresa. Existen diferentes tipos de clasificaciones según el criterio de selección (se suele llamar *discriminador*) y pueden ser: modo de pago (sueldo fijo, por horas, a comisión); dedicación a la empresa (plena o parcial) o estado de su relación laboral con la empresa (fijo o temporal).

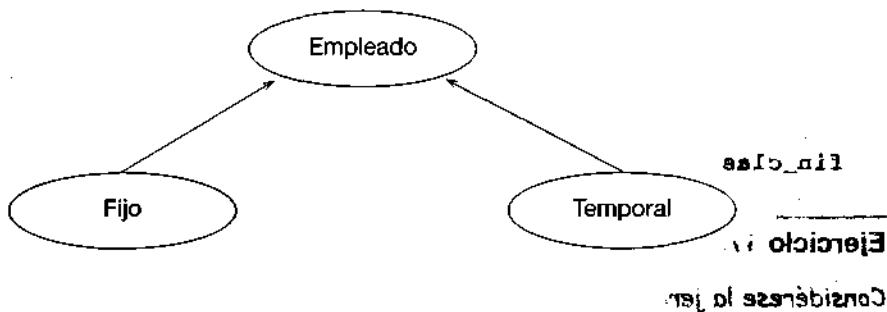
Una vista de los empleados basada en el modo de pago puede dividir a los empleados con salario mensual fijo; empleados con pago por horas de trabajo y empleados a comisión por las ventas realizadas.



Una vista de los empleados basada en el estado de dedicación a la empresa: dedicación plena o dedicación parcial.



Una vista de empleados basada en el estado laboral del empleado con la empresa: fija o temporal.



Una dificultad a la que suele enfrentarse el diseñador es que en los casos anteriores un mismo empleado puede pertenecer a diferentes grupos de trabajadores. Un empleado con dedicación plena puede ser remunerado con un salario mensual. Un empleado con dedicación parcial puede ser remunerado mediante comisiones y un empleado fijo puede ser remunerado por horas. Una pregunta usual es: ¿cuál es la relación de herencia que describe la mayor cantidad de variación en los atributos de las clases y operaciones?, ¿esta relación ha de ser el fundamento del diseño de clases? Evidentemente la respuesta adecuada sólo se podrá dar cuando se tenga presente la aplicación real a desarrollar.

## 17.6. TIPOS DE HERENCIA

En una clase existen secciones públicas, privadas y protegidas. Los elementos públicos son accesibles a todas las funciones; los elementos privados son accesibles sólo a los miembros de la clase en que están definidos y los elementos protegidos pueden ser accedidos por clases derivadas debido a la propiedad de la herencia. En correspondencia con lo anterior, existen tres tipos de herencia: *pública*, *privada* y *protegida*. Normalmente, el tipo de herencia más utilizada es la herencia pública.

Con independencia del tipo de herencia, una clase derivada no puede acceder a variables y funciones privadas de su clase base. Para ocultar los detalles de la clase base y de clases y funciones externas a la jerarquía de clases, una clase base utiliza normalmente elementos protegidos en lugar de elementos privados. Suponiendo herencia pública, los elementos protegidos son accesibles a las funciones miembro de todas las clases derivadas.

### Preacución

En algunos lenguajes, como C#, por defecto, la herencia es privada. Si accidentalmente se olvida la palabra reservada `public`, los elementos de la clase base serán inaccesibles. El tipo de herencia es, por consiguiente, una de las primeras cosas que se debe verificar si un compilador devuelve un mensaje de error que indique que las variables o funciones son inaccesibles.

#### 17.6.1. Herencia pública

En general, *herencia pública* significa que una clase derivada tiene acceso a los elementos públicos y privados de su clase base. Los elementos públicos se heredan como elementos públicos; los elementos protegidos permanecen protegidos. La herencia pública se representa con el especificador `public` en la derivación de clases.

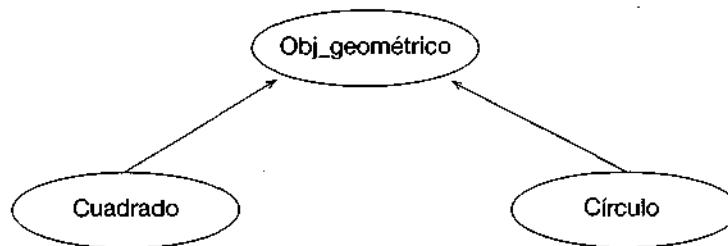
**Formato**

```
Clase ClaseDerivada hereda de pública Clase Base
// miembros
...
fin_clase
```

Resumen

**Ejercicio 17.2. (Código en C++)**

Considérese la jerarquía Obj\_geométrico, Cuadrado y Círculo.

b  
Resumen

La clase Obj\_geom de objetos geométricos se declara como sigue:

```
#include <iostream.h>

class obj_geom {
public:
 Obj_geom(float x=0, float y=0) :xC(x), yC(y) {}
 void imprimircentro() const
 {
 cout << xC << " " << yC << endl;
 }
protected:
 float xC, yC;
};
```

Centro

Un círculo se caracteriza por su centro y su radio. Un cuadrado se puede representar también por su centro y uno de sus cuatro vértices. Declaremos las dos figuras geométricas como clases derivadas.

```
Const float PI = 3.14159265;
class circulo : public obj_geom {
public:
 circulo(float x_C, float y_C, float r) : Obj_geom (x_C, y_C)
 {
 radio = r;
 }
 float area() const {return PI * radio * radio; }
private :
 float radio;
};
class cuadrado :public obj_geom {
public :
```

Herramientas

B  
Resumen

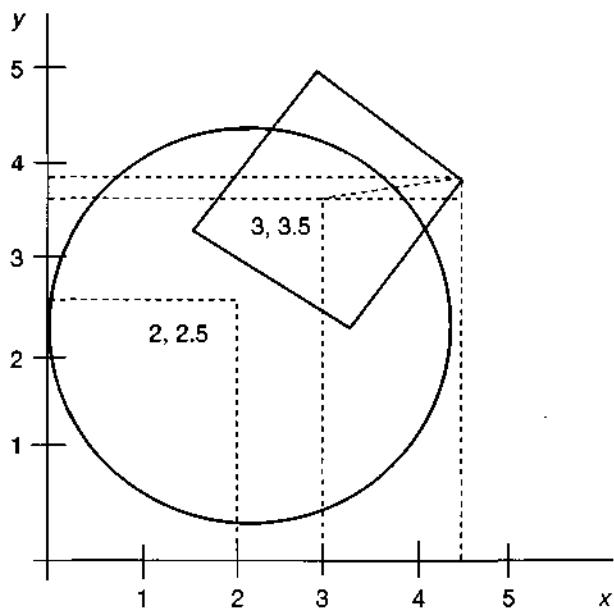


Figura 17.21. Círculo (centro: 2, 2.5), cuadrado (centro: 3, 3.5)

```

cuadrado(float x_C, float y_C, float x, float y)
 : obj_geom(x_C, y_C)
{
 x1 = x;
 y1 = y;
}
float area() const
{
 float a, b
 a = x1 - xC;
 b = y1 - yC;
 return 2 * (a * a + b * b);
}
private:
 float x1, y1;
};

```

Todos los miembros públicos de la clase base `obj_geom` se consideran también como miembros públicos de la clase derivada `cuadrado`. La clase `cuadrado` se deriva públicamente de `obj_geom`. Se puede escribir

```

cuadrado C(3, 3.5, 4.37, 3.85);
C.imprimircentro();

```

Aunque `imprimircentro` no sucede directamente en la declaración de la clase `cuadrado`, es, no obstante, una de sus funciones miembro públicas, ya que es un miembro público de la clase `obj_geom` de la que se deriva públicamente `cuadrado`. Otro punto observado es el uso de `xC` e `yC` en la función miembro `area` de la clase `cuadrado`. Estos son miembros protegidos de la clase base `obj_geom`, por lo que tienen acceso a ellos desde la clase derivada.

Una función main que utiliza las clases cuadrado y circulo y la salida que se produce tras su ejecución:

```

int main()
{
 circulo C(2, 2.5, 2);
 cuadrado Cuad(3, 3.5, 4.37, 3.85);
 cout << " centro del circulo : " ; C.imprimircentro();
 cout << " centro del cuadrado : " ; Cuad.imprimircentro();
 cout << "Area del circulo : " ; C.area() << endl;
 cout << "Area del cuadrado : " ; Cuad.area() << endl;
 return 0 ;
}

```

//

Centro del circulo : 2 2.5  
 Centro del cuadrado : 3 3.5  
 Area del circulo : 12.5664  
 Area del cuadrado : 3.9988

### Regla

Con herencia pública, los miembros, de la clase derivada, heredados de la clase base, tienen la misma protección que en la clase base. La herencia pública se utiliza en la práctica casi siempre, ya que modela directamente la relación **es-un**.

#### 17.6.2. Herencia privada

La herencia privada significa que una clase derivada no tiene acceso a ninguno de sus elementos de la clase base. El formato es:

```

class ClaseDerivada hereda_de private ClaseBase
// miembros
fin_clase

```

(Cx -> Ix, = "s"  
 Cx -> Ix = si  
 Cx -> Ix, = s)

Con herencia privada los miembros públicos y protegidos de la clase base se vuelven miembros privados de la clase derivada. En efecto, los usuarios de la clase derivada no tienen acceso a las facilidades proporcionadas por la clase base. Los miembros privados de la clase base son inaccesibles a las funciones miembro de la clase derivada.

La herencia privada se utiliza con menos frecuencia que la herencia pública. Este tipo de herencia oculta la clase base del usuario y así es posible cambiar la implementación de la clase base o eliminarla toda junta sin requerir ningún cambio al usuario de la interfaz.

L10) OBTENER  
 herencia privada

#### 17.6.3. Herencia protegida

Con herencia protegida, los miembros públicos y protegidos de la clase base se convierten en miembros protegidos de la clase derivada y los miembros privados de la clase base se vuelven inaccesibles. La herencia protegida es apropiada cuando las facilidades o aptitudes de la clase base son útiles en la

implementación de la clase derivada, pero no son parte de la interfaz que el usuario de la clase ve. La herencia protegida es todavía menos frecuente que la herencia privada.

**Tabla 17.3.** Tipos de herencia y accesos que permiten en C++

| Tipo de herencia | Acceso a miembro clase base    | Acceso a miembro a clase derivada            |
|------------------|--------------------------------|----------------------------------------------|
| public           | public<br>protected<br>private | public<br>protected<br><i>inaccesible</i>    |
| protected        | public<br>protected<br>private | protected<br>protected<br><i>inaccesible</i> |
| private          | public<br>protected<br>private | private<br>private<br><i>inaccesible</i>     |

La Tabla 17.3 resume los efectos de los tres tipos de herencia en la accesibilidad de los miembros de la clase derivada en el lenguaje C++. La entrada *inaccesible* indica que la clase derivada no tiene acceso al miembro de la clase base.

En Java hay *paquetes*. Un *paquete* es una colección de clases que se compilan en una unidad de compilación. Cuando en Java no se pone ningún modificador de accesibilidad a clases o miembros, éstos se consideran accesibles dentro del paquete.

### Ejemplo 17.3

Declarar una clase base (Base) y tres clases derivadas de ella, D1, D2 y D3

```

claseBase {
 public:
 int i1;
 protected:
 int i2;
 private:
 int i3;
};

class D1 : private Base {
 void f();
};

class D2 : protected Base {
 void g();
};

class D3 : public Base {
 void h();
};

```

Ninguna de las subclases tienen acceso al miembro *i3* de la clase *Base*. Las tres clases pueden acceder a los miembros *i1* e *i2*. En la definición de la función miembro *f()* se tiene:

```

void D1::f() {
 i1 = 0; // Correcto
 i2 = 0; // Correcto
 i3 = 0; // Error
}

```

## 17.7. HERENCIA MÚLTIPLE

**Herencia múltiple** es un tipo de herencia en la que una clase hereda el estado (estructura) y el comportamiento de más de una clase base. En otras palabras, hay herencia múltiple cuando una clase hereda de más de una clase; es decir, existen múltiples clases base (*ascendientes o padres*) para la clase derivada (*descendiente o hija*).

La herencia múltiple entraña un concepto más complicado que la herencia simple, no sólo con respecto a la sintaxis sino también al diseño e implementación del compilador. La herencia múltiple también aumenta las operaciones auxiliares y complementarias y produce ambigüedades potenciales. Además, el diseño con clases derivadas por derivación múltiple tiende a producir más clases que el diseño con herencia simple. Sin embargo, y pese a los inconvenientes y ser un tema controvertido, la herencia múltiple puede simplificar los programas y proporcionar soluciones para resolver problemas difíciles. En la Figura 17.22 se muestran diferentes ejemplos de herencia múltiple.

### Regla

En herencia simple, una clase derivada hereda exactamente de una clase base (tiene sólo un parente). Herencia múltiple implica múltiples clases bases (tiene varios padres una clase derivada).

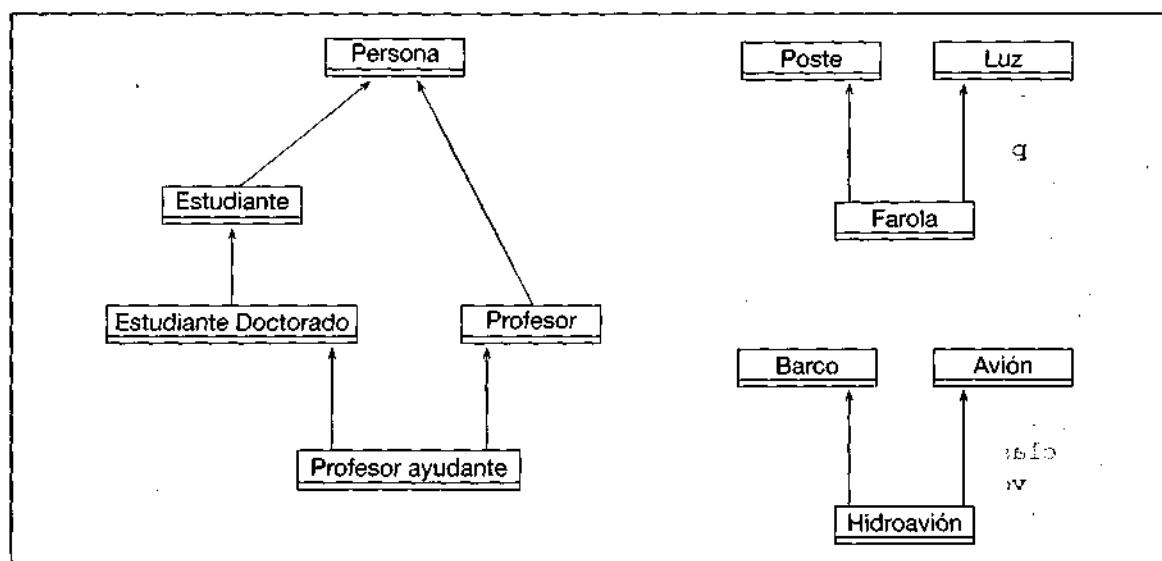


Figura 17.22. Ejemplos de herencia múltiple.

En herencia simple, el escenario es bastante sencillo, en términos de concepto y de implementación. En herencia múltiple los escenarios varían ya que las clases bases pueden proceder de diferentes sistemas y se requiere a la hora de la implementación un compilador de un lenguaje que soporte dicho tipo de herencia (C++ o Eiffel). ¿Por qué utilizar herencia múltiple? Pensamos que la herencia múltiple añade fortaleza a los programas y si se tiene precaución en la base del análisis y posterior diseño, ayuda bastante a la resolución de muchos problemas que tomen naturaleza de herencia múltiple.

Por otra parte, la herencia múltiple siempre se puede eliminar y convertirla en herencia simple si el lenguaje de implementación no la soporta o considera que tendrá dificultades en etapas posteriores a la implementación real. La sintaxis de la herencia múltiple es:

```

clase <derivada> hereda_de [especificador_acceso]Base1, ...
 // miembros [especificador_acceso]BaseN
 ...
fin_clase

privado:
 // sección privada
 ...
};

CDerivada Nombre de la clase derivada
Basel, Base2, ... Clases base con nombres diferentes

```

Funciones o datos miembro que tengan el mismo nombre en Base1, Base2, BaseN,... serán motivo de ambigüedad.

Java y C# no tienen herencia múltiple, pero sus *interfaces* pueden obtener un efecto similar.

### Ejemplos

```

clase A hereda_de publicoB, publicoC
 //miembros
fin_clase
clase D hereda_de publicoE, privadoF, publicoG
 //miembros
fin_clase

```

La palabra reservada **public** ya se ha comentado anteriormente, define la relación «*es-un*» y crea un subtipo para herencia simple. Así en los ejemplos anteriores, la clase A «*es-un*» tipo de B y «*es-un*» tipo de C. La clase D se deriva públicamente de E y G y privadamente de F. Esta derivación hace a D un subtipo de E y G pero no un subtipo de F.

### Ejemplo

```
class Derivada hereda_de public Basel, Base2 (...) ;
```

Derivada especifica derivación pública de Basel y derivación privada (por defecto u omisión) de Base2.

### Regla

Asegúrese especificar un tipo de acceso en todas las clases base para evitar el acceso privado por omisión. Utilice explícitamente `private` cuando lo necesite para manejar la legibilidad.

```
Class Derivada : public Base1, private Base2 { ... }
```

### Ejemplo

```
class estudiante {
 ...
};

class trabajador {
 ...
};

class estudiante_trabajador : public estudiante, public trabajador {
 ...
};
```

### 17.7.1. Características de la herencia múltiple

La herencia múltiple plantea diferentes problemas, tales como la *ambigüedad* por el uso de nombres idénticos en diferentes clases base, y la *dominación o preponderancia* de funciones o datos.

#### Ambigüedades

Al contrario que la herencia simple, la herencia múltiple tiene el problema potencial de las ambigüedades.

### Ejemplo

```
class ventana {
private:
 ...
public :
 void dimensionar(); // dimensiona una ventana
 ...
};

class Fuente {
private:
 ...
public:
 void dimensionar(); // dimensiona un tipo fuente
 ...
};
```

Una clase Ventana tiene una función `dimensionar()` que cambia el tamaño de la ventana; de modo similar, una clase Fuente modifica los objetos Fuente con `dimensionar()`. Si se crea

una clase *Ventana Fuente* (VFuente) con herencia múltiple, se puede producir ambigüedad en el uso de dimensionar()

```
class VFuente : public Ventana, public Fuente {...};
VFuente v;
v.dimensionar(); // se produce un error ¿cuál?
```

La llamada a dimensionar es ambigua, ya que el compilador no sabrá a qué función dimensionar ha de llamar. Esta ambigüedad se resuelve fácilmente con el operador de resolución de ámbito (::):

```
v.Fuente::dimensionar(); // llamada a dimensionar() de Fuente
v.Ventana::dimensionar(); // llamada a dimensionar de Ventana
```

### Precaución

No es un error definir un objeto derivado con multiplicidad con ambigüedades. Éstas se consideran ambigüedades potenciales y sólo produce errores en tiempo de compilación cuando se llaman de modo ambiguo.

### Regla

Incluso es mejor solución que la citada anteriormente resolver la ambigüedad en las propias definiciones de la función dimensionar()

```
class VFuente : public Ventana, public Fuente {
 ...
 void v_dimensionar() { Ventana::dimensionar(); }
 void f_dimensionar() { Fuente::dimensionar(); }
};
```

---

### Ejemplo 17.5

```
class trabajador {
public :
 const int no_ss;
 const char* nombre;
 ...
};

class estudiante {
public:
 const char* nombre;
 ...
};

class estudiante_trabajador : public estudiante, public trabajador {
public:
```

```

void imprimir() { cout << " numero ss " << no_ss << endl;
cout << nombre; ...}// error
};

```

Para evitar error en la invocación a nombre se debe hacer uso del operador de resolución de ámbito.

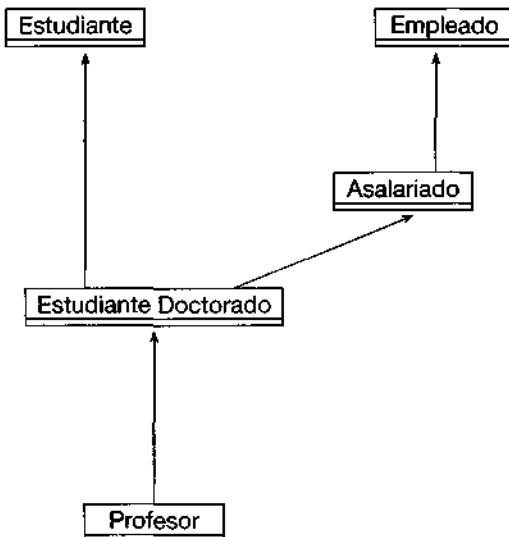
```

Estudiante::nombre
trabajador::nombre

```

### Ejemplo 17.6

Diseñar e implementar una jerarquía de clases que represente las relaciones entre las clases siguientes: estudiante, empleado, empleado asalariado y un estudiante de doctorado que es a su vez profesor de prácticas de laboratorio.



**Ejemplo 17.6**

Nota: se deja la resolución como ejercicio al lector.

## 17.8. LIGADURA

Bloque 17.8

**Ligadura** representa generalmente una conexión entre una entidad y sus propiedades. Si la propiedad se limita a funciones, ligadura es la conexión entre la llamada a función y el código que se ejecuta tras la llamada. Desde el punto de vista de atributos, la *ligadura* es el proceso de asociar un atributo a un nombre.

El momento en que un atributo o función se asocia con sus valores o funciones se denomina *tiempo de ligadura*. La ligadura se clasifica según sea el tiempo o momento de la ligadura: *estática* y *dinámica*. Ligadura estática se produce antes de la ejecución (durante la compilación), mientras que la ligadura dinámica ocurre durante la ejecución. Un atributo que se liga dinámicamente es un atributo dinámico.

En un lenguaje de programación con ligadura estática, todas las referencias se determinan en tiempo de compilación. La mayoría de los lenguajes procedimentales son de ligadura estática; el compilador y el enlazador definen directamente la posición fija del código que se ha de ejecutar en cada llamada a la función.

La ligadura dinámica supone que el código a ejecutar en respuesta a un mensaje no se determinará hasta el momento de la ejecución. Únicamente la ejecución del programa (normalmente el valor de un puntero a una clase base) determinará la ligadura efectiva entre las diversas que son posibles (una para cada clase derivada).

La principal ventaja de la ligadura dinámica frente a la ligadura estática es que la ligadura dinámica ofrece un alto grado de flexibilidad y diversas ventajas prácticas y manejar jerarquías de clases de un modo muy simple. Entre las desventajas está que la ligadura dinámica es menos eficiente que la ligadura estática.

Los lenguajes orientados a objetos que siguen estrictamente el paradigma orientado a objetos ofrecen sólo ligadura dinámica. Los lenguajes que representan un compromiso entre el paradigma orientado a objeto y los lenguajes imperativos (tales como Simula y C++) ofrecen la posibilidad de elección con un tipo por defecto. En Simula y C++ la ligadura por defecto es estática y cuando se utiliza la declaración `virtual` se utiliza ligadura dinámica. En C++, siempre que se omite el especificador `virtual`, se supone que las referencias se resuelven en tiempo de compilación.

*La ligadura en C++ es, por defecto, estática.* La ligadura dinámica se produce cuando se hace preceder a la declaración de la función con la palabra reservada `virtual`. Sin embargo, puede darse el caso de ligadura estática, pese a utilizar `virtual`, a menos que el receptor se utilice como un puntero o como una referencia.

### 17.8.1. Funciones virtuales

Por omisión, las funciones C++ tienen ligadura estática; si la palabra reservada `virtual` precede a la declaración de una función, esta función se llama virtual, y le indica al compilador que puede ser definida (implementado su cuerpo) en una clase derivada y que en este caso la función se invocará directamente a través de un puntero. Se debe calificar una función miembro de una clase con la palabra reservada `virtual` sólo cuando exista una posibilidad de que otras clases puedan ser derivadas de aquélla.

Un uso común de las funciones virtuales es la declaración de clases abstractas y la implementación del polimorfismo.

Consideremos la clase `figura` como la clase base de la que se derivan otras clases, tales como `rectangulo`, `círculo` y `triangulo`. Cada figura debe tener la posibilidad de calcular su área y poder dibujarla. En este caso, la clase `figura` declara las siguientes funciones virtuales:

```
class figura {
public:
 virtual double calcular_area(void) const;
 virtual void dibujar(void) const;

 // otras funciones miembro que definen un interfaz a todos los
 // tipos de figuras geométricas
};
```

Cada clase derivada específica debe definir sus propias versiones concretas de las funciones que han sido declaradas virtuales en la clase base. Por consiguiente, si se derivan las clases `círculo` y `rectangulo` de la clase `figura`, se deben definir las funciones miembro `calcular_area` y `dibujar` en cada clase. Por ejemplo, las definiciones de la clase `círculo` pueden ser similares a éstas:

```

class circulo : public figura
{
public:
 virtual double calcular_area(void) const;
 virtual void dibujar(void) const;
 // ...
private:
 double xc, yc; // coordenada del centro
 double radio; // radio del círculo
};
// valor de "pi"
// Implementación de calcular_area
double circulo::calcular : area(void) const
{
 return PI * radio * radio;
}
// Implementación de la función "dibujar"
void circulo::dibujar(void) const
{
 // ...
}

```

Cuando se declaran las funciones dibujar y calcular\_area en la clase derivada, se puede añadir opcionalmente la palabra reservada `virtual` para destacar que estas funciones son verdaderamente virtuales. Las definiciones de las funciones no necesitan la palabra reservada `virtual`.

Los métodos en Java son virtuales por defecto. En C# un método virtual necesita la palabra `virtual`; excepto si es abstracto. Los métodos abstractos son implícitamente virtuales.

## 17.9. POLIMORFISMO

En POO, el *polimorfismo* permite que diferentes objetos respondan de modo diferente al mismo mensaje. El polimorfismo adquiere su máxima potencia cuando se utiliza en unión de herencia.

Por ejemplo, si figura es una clase base de la que cada figura geométrica hereda características comunes, C++ permite que cada clase utilice una función (método) Copiar como nombre de una función miembro.

```

class figura {
 tipoenum tenum // tipoenum es un tipo enumerado
public:
 virtual void Copiar();
 virtual void Dibujar();
 virtual double Area();
};

class circulo : public figura {
 ...
public:
 void Copiar();
 void Dibujar();
 double Area();
};

```

```

class Rectangulo : public figura {
...
public:
 void Copiar(); // el polimorfismo permite que objetos diferentes
 // tengan idénticos nombres de funciones miembro
 void Dibujar();
 void Area();
};

```

Otro ejemplo se puede apreciar en la jerarquía de clases :

```

class Poligono { // superclase
public:
 float Perimetro();
 virtual float Area();
 virtual boolean PuntoInterior();
protected:
 void Visualizar();
};

class Rectangulo : public Poligono{
public:
 virtual float Area();
 virtual boolean PuntoInterior();
 void fijarRectangulo();
private:
 float Alto;
 float Bajo;
 float Izquierdo;
 float Derecho;
};

```

### 17.9.1. El polimorfismo sin ligadura dinámica

Como ya se ha comentado anteriormente, el polimorfismo permite que diferentes objetos respondan de modo diferente al mismo mensaje; por esta razón, en los programas se puede pasar el mismo mensaje a objetos diferentes, tales como:

```

switch() {
...
case Circulo:
 MiCirculo.Dibujar();
 d = MiCirculo.Area();
 break;
case Rectangulo:
 MiRectangulo.Dibujar();
 d = MiRectangulo.Area();
 break;
...
};

```

En el ejemplo anterior, cada figura recibe el mismo mensaje [por ejemplo, `MiCirculo.Dibujar`, `MiRectangulo.Area()`, etc]. Esta solución, sin embargo, aunque utiliza polimorfismo, no es aceptable, ya que impone las operaciones implementarias asociadas con el registro discriminante. Este código de discriminación se puede eliminar utilizando ligadura dinámica.

### 17.9.2. El polimorfismo con ligadura dinámica

blov

Con ligadura dinámica, el tipo de objeto no es preciso decidirlo hasta el momento de la ejecución. El ejemplo de la sección anterior envía el programa al bloque apropiado de código basado en el tipo de objeto. Ejecutando esta sentencia `switch` en tiempo de ejecución, el programa modificará su flujo de ejecución dependiendo del valor del registro discriminante y su mantenimiento será difícil, ya que añadir objetos requerirá modificaciones a cada sentencia `switch` que haga uso del registro discriminante.

Una solución que hace uso de la ligadura dinámica puede ser esta:

```
// crea e inicializa un array de figuras

figura *figuras[] = { new circulo, new rectangulo, new triangulo};
...
figuras[i].Dibujar();
```

Este segmento de código pasará el mensaje `Dibujar` a la figura apuntada por `figuras[i]`. La palabra `clase virtual` que se puso en la función `Dibujar` al declarar la clase base `Figura` ha indicado al compilador que esta función se puede llamar por un puntero. Mediante la ligadura dinámica. El programa determina el tipo de objeto en tiempo de ejecución, eliminando la necesidad del registro discriminante y la sentencia `switch` asociada.

*El polimorfismo se puede representar con un array de elementos que se refieren a objetos de diferentes tipos (clases), como sugiere Meyer<sup>2</sup>.* Así, en la Figura 17.23 se muestra un array que incluye punteros que apuntan a diferentes tipos, que son todos derivados de una superclase.

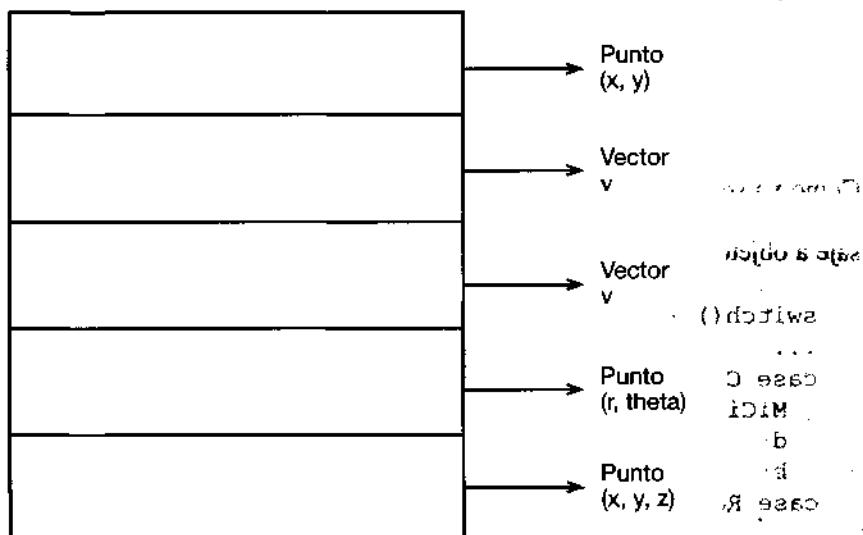


Figura 17.23. Referencias polimórficas.

2 Meyer, B.: *Object-Oriented Software Construction*, Prentice-Hall, New York, 1998.

En un lenguaje de programación que no soporte polimorfismo, la estructura correspondiente se deberá implementar con un registro cuyos componentes se refieran a los diferentes tipos de puntos; las referencias serán estáticas, mientras que las referencias polimórficas serán dinámicas.

---

### Ejemplo 17.7

Considere una clase Circulo y dos clases derivadas: Esfera y Cilindro. La forma de declarar estas clases en C# ya fue expuesta anteriormente, pero ahora se trata de modificar el programa para que se puedan apreciar con claridad las ventajas de la ligadura dinámica. Como se puede observar a través de PruebaLigadura y del nuevo método Mostrar el programa determina el tipo del objeto en tiempo de ejecución y utiliza en cada caso el método adecuado para el cálculo del área.

```
public class Circulo
{
 public const double PI = System.Math.PI;
 protected double v1;

 public Circulo(double radio)
 {
 v1 = radio;
 }

 public virtual double Area()
 {
 return PI*v1*v1;
 }

 public string Mostrar()
 {
 return "Area "+this.GetType()+" = "+Area().ToString("N");
 }
}

class Esfera: Circulo
{
 public Esfera(double radio): base(radio)
 {

 }

 public override double Area()
 {
 return 4 * PI * v1 * v1;
 }
}

class Cilindro: Circulo
{
 protected double v2;

 public Cilindro(double radio, double altura): base(radio)
 {
 v2 = altura;
 }
}
```

```

public override double Area()
{
 return 2*(base.Area()) + 2*PI*v1*v2;
}
}

class PruebaLigadura
{
 public static void Main()
 {
 double radio, altura;
 radio = 5;
 Altura = 10;
 Circulo [] c = {new Circulo(radio),
 new Esfera(radio),
 new Cilindro(radio,altura)};
 for(int i=0; i<3; i++)
 System.Console.WriteLine(c[i].Mostrar());
 }
}

```

La ejecución del programa produce el siguiente resultado:

```

Area Circulo = 78,54
Area Esfera = 314,16
Area Cilindro = 471,24

```

## 17.10. LIGADURA DINÁMICA FREnte A LIGADURA ESTÁTICA

*Ligadura dinámica o postergada (tardía)* se produce cuando una función polimórfica se define para clases diferentes de una familia pero el código real de la función no se conecta o enlace hasta el tiempo de ejecución. Una función polimórfica que se enlaza dinámicamente se llama **función virtual**.

La ligadura dinámica se implementa en C++ mediante *funciones virtuales*. Con ligadura dinámica, la selección del código a ejecutar cuando se llama a una función virtual se retrasa hasta el tiempo de ejecución. Esto significa que cuando se llama a una función virtual, el código ejecutable determina en tiempo de ejecución cuál es la versión de la función que se llama. Recordemos que las funciones virtuales son polimórficas y, por consiguiente, tienen diferentes implementaciones para clases diferentes de la familia.

La ligadura estática se produce cuando se define una función polimórfica para diferentes clases de una familia y el código real de la función se conecta o enlaza en tiempo de compilación. Las funciones sobrecargadas se enlazan estáticamente.

La ligadura estática se produce cuando el código de la función «se enlaza» en tiempo de compilación. Esto significa que cuando se llama una función no virtual, el compilador determina en tiempo de compilación cuál es la versión de la función a llamar. Las funciones sobrecargadas se enlazan estáticamente, mientras que las funciones virtuales se enlazan dinámicamente. Con funciones sobrecargadas, el compilador puede determinar cuál es la función a llamar basada en el número y tipos de datos de los parámetros de función. Sin embargo, las funciones virtuales tienen la misma interfaz dentro de una familia de clases dada. Por consiguiente, los punteros se deben utilizar durante el tiempo de ejecución para determinar cuál es la función a llamar.

Las funciones virtuales se declaran en una clase base en C++ utilizando la palabra reservada **virtual**. Cuando se declara una función como una función virtual de una clase base, el compilador conoce cuál es la definición de la clase base que se puede anular en una clase derivada. La definición de

la clase base se anula (reemplaza) definiendo una implementación diferente para la misma función de la clase derivada. Si la definición de la clase base no se anula en una clase derivada, entonces la definición de la clase base está disponible a la clase derivada.

## REVISIÓN DEL CAPÍTULO

### Conceptos clave

- Declaración de acceso.
- Clase base.
- Clase derivada.
- Constructor.
- Destructor.
- Especificadores de acceso.
- Relación *es-un*.
- Herencia.
- Herencia pública y privada.
- Herencia simple.
- Herencia múltiple.
- Función virtual.
- Ligadura estática.
- Ligadura dinámica.
- Polimorfismo.

### Resumen

Una asociación es una conexión semántica entre clases. Una asociación permite que una clase conozca de los atributos y operaciones públicas de otra clase.

Una agregación es una relación más fuerte que una asociación y representa una clase que se compone de otras clases. Una agregación representa la relación todo-parte; es decir, una clase es el todo y contiene a todas las partes.

Una generalización es una relación de herencia entre dos elementos de un modelo tal como clases. Permite a una clase heredar atributos y operaciones de otra clase. Su implementación en un lenguaje orientado a objetos es la herencia. La especialización es la relación opuesta a la generalización.

La relación *es-un* representa la herencia. Por ejemplo, una rosa es un tipo de flor; un pastor alemán es un tipo de perro, etc. La relación *es-un* es transitiva. Un pastor alemán es un tipo de perro y un perro es un tipo de mamífero; por consiguiente, un pastor alemán es un inamífero. Una clase nueva que se crea a partir de una clase ya existente, utilizando herencia se denomina clase derivada o subclase. La clase padre se denomina clase base o superclase.

1. *Herencia* es la capacidad de衍生 una clase de otra clase. La clase inicial utilizada por la clase derivada se conoce como *clase base*, *padre* o *superclase*. La clase derivada se conoce como *derivada*, *hija* o *subclase*.
2. *Herencia simple* es la relación entre clases que se produce cuando una nueva clase se crea utilizando las propiedades de una clase

ya existente. Las relaciones de herencia reducen código redundante en programas. Uno de los requisitos para que un lenguaje sea considerado orientado a objetos es que soporte herencia.

3. La *herencia múltiple* se produce cuando una clase se deriva de dos o más clases base. Aunque es una herramienta potente, puede crear problemas, especialmente de colisión o conflicto de nombres, cosa que se reproduce cuando nombres idénticos aparecen en más de una clase base.
4. *Polimorfismo* es la propiedad de que «algo» tome diferentes formas. En un lenguaje orientado a objetos el polimorfismo es la propiedad por la que un mensaje puede significar cosas diferentes dependiendo del objeto que lo recibe.
5. *Ligadura estática* es aquella en la que la función invocada se selecciona en tiempo de compilación; *ligadura dinámica* es aquella en la cual la determinación de la función invocada se hace en tiempo de ejecución.
6. Para implementar el polimorfismo, un lenguaje debe soportar ligadura dinámica. La razón por la cual el polimorfismo es útil es que proporciona la capacidad de manipular instancias de clases derivadas a través de un conjunto de operaciones definidas en su clase base. Cada clase derivada puede implementar las operaciones definidas en la clase base.

## EJERCICIOS

- 17.1.** Definir una clase base persona que contenga información de propósito general común a todas las personas (nombre, dirección, fecha de nacimiento, sexo, etc.) Diseñar una jerarquía de clases que contempla las clases siguientes: estudiante, empleado, estudiante\_empleado.

Escribir un programa que lea un archivo de información y cree una lista de personas: *a) general; b) estudiantes; c) empleados; d) estudiantes empleados*. El programa debe permitir ordenar alfabéticamente por el primer apellido.

- 17.2.** Implementar una jerarquía Librería que tenga al menos una docena de clases. Considérese una librería que tenga colecciones de libros de literatura, humanidades, tecnología, etc.

- 17.3.** Diseñar una jerarquía de clases que utilice como clase base o raíz una clase LAN (red de área local).

Las subclases derivadas deben representar diferentes topologías, como *estrella, anillo, bus y hub*. Los miembros datos deben representar propiedades, tales como *soporte de transmisión, control de acceso, formato del marco de datos, estándares, velocidad de transmisión*, etc. Se desea simular la actividad de los nodos de tal LAN.

La red consta de **nodos**, que pueden ser dispositivos, tales como computadoras personales, estaciones de trabajo, máquinas FAX, etc. Una tarea principal de LAN es soportar comunicaciones de datos entre sus nodos. El usuario del proceso de simulación debe, como mínimo, poder:

- Enumerar los nodos actuales de la red LAN.
- Añadir un nuevo nodo a la red LAN.
- Quitar un nodo de la red LAN.
- Configurar la red, proporcionándole una topología de *estrella* o en *bus*.
- Especificar el tamaño del paquete, que es el tamaño en bytes del mensaje que va de un nodo a otro.
- Enviar un paquete de un nodo especificado a otro.
- Difundir un paquete desde un nodo a todos los demás de la red.
- Realizar estadísticas de la LAN, tales como tiempo medio que emplea un paquete.

- 17.4.** Implementar una jerarquía Empleado de cualquier tipo de empresa que le sea familiar. La jerarquía debe tener al menos cuatro niveles, con herencia de miembros dato, y métodos. Los métodos deben poder calcular salarios, despidos, promoción, dar de alta, jubilación, etc. Los métodos deben permitir también calcular aumentos salariales y primas para Empleados de acuerdo con su categoría y productividad. La jerarquía de herencia debe poder ser utilizada para proporcionar diferentes tipos de acceso a Empleados. Por ejemplo, el tipo de acceso garantizado al público diferirá del tipo de acceso proporcionado a un supervisor de empleado, al departamento de nóminas, o al Ministerio de Hacienda. Utilice la herencia para distinguir entre al menos cuatro tipos diferentes de acceso a la información de Empleado.

- 17.5.** Implementar una clase Automovil (*Carro*) dentro de una jerarquía de herencia múltiple. Considere que, además de ser un *Vehículo*, un automóvil es también una *comodidad, un símbolo de estado social, un modo de transporte*, etc. Automovil debe tener al menos tres clases base y al menos tres clases derivadas.

- 17.6.** Escribir una clase FigGeometrica que represente figuras geométricas, tales como *punto, línea, rectángulo, triángulo* y similares. Debe proporcionar métodos que permitan dibujar, ampliar, mover y destruir tales objetos. La jerarquía debe constar al menos de una docena de clases.

- 17.7.** Implementar una jerarquía de tipos datos numéricos que extienda los tipos de datos fundamentales, tales como *int*, y *float*, disponibles en C++. Las clases a diseñar pueden ser *Complejo, Fracción, Vector, Matriz*, etc.

- 17.8. Implementar una jerarquía de herencia de animales tal que contenga al menos seis niveles de derivación y doce clases.

- 17.9. Diseñar la siguiente jerarquía de clases:

|                   |                   |                 |                 |
|-------------------|-------------------|-----------------|-----------------|
|                   | <i>Persona</i>    |                 |                 |
|                   | Nombre            |                 |                 |
|                   | edad              |                 |                 |
|                   | visualizar()      |                 |                 |
| <i>Estudiante</i> |                   | <i>Profesor</i> |                 |
| nombre            | heredado          | nombre          | heredado        |
| edad              | heredado          | edad            | heredado        |
| id                | definido          | salario         | definido        |
| visualizar()      | <i>redefinido</i> | visualizar      | <i>heredada</i> |

Escribir un programa que manipule la jerarquía de clases, lea un objeto de cada clase y lo visualice:

- a) Sin utilizar funciones virtuales.
- b) Utilizando funciones virtuales.

- 17.10. Crear una clase base denominada *Punto* que consta de las coordenadas *x* e *y*. A partir de esta clase, derivar una clase denominada *Círculo* que tenga un nuevo atributo denominado *radio*. Para esta clase derivada, los miembros *datos x* e *y* representan las coordenadas del centro de un círculo. Entre las funciones miembro de la primera clase deberá existir una función *distancia* ( ) que devuelva la distancia entre dos puntos, donde

$$\text{Distancia} = \sqrt{(x_2 - x_1)^2 + (y_2 - y_1)^2}$$

- 17.11. Utilizando la clase construida en el ejercicio 17.10 obtener una clase derivada *Cilindro* derivada de *Círculo*. La clase *Cilindro* deberá tener una función miembro que calcule la superficie de dicho cilindro. La fórmula que calcula la superficie del cilindro es  $S = 2\pi r(l + r)$  donde *r* es el radio del cilindro y *l* es la longitud.

- 17.12. Crear una clase base denominada *Rectángulo* que contenga como miembros *datos*, *longitud* y *anchura*. De esta clase, derivar una clase denominada *Caja* que tenga un miembro adicional denominado *profundidad* y otra función miembro que permita calcular su volumen,

- 17.13. Dibujar un diagrama de objetos que represente la estructura de un coche (carro). Indicar las posibles relaciones de asociación, generalización y agregación.

- 17.14. Definir una clase base *persona* que contenga información de propósito general común a todas las personas (nombre, dirección, fecha de nacimiento, sexo, etc.). Diseñar una jerarquía de clases que contempla las clases siguientes: estudiante, empleado, estudiante\_empleado.

Escribir un programa que lea un archivo de información y cree una lista de personas: a) general; b) estudiantes; c) empleados; d) estudiantes empleados. El programa debe permitir ordenar alfabéticamente por el primer apellido.

- 17.15. Implementar una jerarquía Librería que tenga al menos una docena de clases. Considérese una *librería* que tenga colecciones de libros de literatura, humanidades, tecnología.

P A R T E I V

**METODOLOGÍA  
DE LA PROGRAMACIÓN  
Y DESARROLLO DE SOFTWARE**

# 18

## RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS Y DESARROLLO DE SOFTWARE: Metodología de la programación

10

### CONTENIDO

- 18.1. Abstracción y resolución de problemas.
- 18.2. El ciclo de vida del software.
- 18.3. Fase de análisis: requisitos y especificaciones.
- 18.4. Diseño.
- 18.5. Implementación (codificación).
- 18.6. Pruebas e integración.
- 18.7. Mantenimiento.
- 18.8. Principios de diseño de sistemas de software.
- 18.9. Estilo de programación.
- 18.10. La documentación.
- 18.11. Depuración.
- 18.12. Diseño de algoritmos.
- 18.13. Pruebas (testing).
- 18.14. Eficiencia.
- 18.15. Transportabilidad.

### REVISIÓN DEL CAPÍTULO.

- Conceptos clave.
- Resumen.

La producción de un programa se puede dividir en diferentes fases: *análisis, diseño, codificación y depuración, prueba y mantenimiento*. Estas fases se conocen como *ciclo de vida del software*, y son los principios básicos en los que se apoya la ingeniería del software. Debe considerarse siempre todas las fases en el proceso de creación de programas, sobre todo cuando éstos son grandes proyectos. La *ingeniería del software* trata de la creación y producción de programas a gran escala.

## 18.1. ABSTRACCIÓN Y RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Los seres humanos se han convertido en la especie más influyente de este planeta, debido a su capacidad para abstraer el pensamiento. Los sistemas complejos, sean naturales o artificiales, sólo pueden ser comprendidos y gestionados cuando se omiten detalles que son irrelevantes a nuestras necesidades inmediatas. El proceso de excluir detalles no deseados o no significativos al problema que se trata de resolver se denomina **abstracción**, y es algo que se hace en cualquier momento.

Cualquier sistema de complejidad suficiente se puede visualizar en diversos *niveles de abstracción* dependiendo del propósito del problema. Si nuestra intención es conseguir una visión general del proceso, las características del proceso presente en nuestra abstracción constará principalmente de generalizaciones. Sin embargo, si se trata de modificar partes de un sistema, se necesitará examinar esas partes con gran nivel de detalle. Consideremos el problema de representar un sistema relativamente complejo, tal como un coche. El nivel de abstracción será diferente según sea la persona o entidad que se relaciona con el coche: conductor, propietario, fabricante o mecánica.

Así, desde el punto de vista del conductor sus características se expresan en términos de sus funciones (acelerar, frenar, conducir, etc.); desde el punto de vista del propietario sus características se expresan en función de nombre, dirección, edad; la mecánica del coche es una colección de partes que cooperan entre sí para proveer las funciones citadas, mientras que desde el punto de vista del fabricante interesa precio, producción anual de la empresa, duración de construcción, etc. La existencia de diferentes niveles de abstracción conduce a la idea de una *jerarquía de abstracciones*.

Las soluciones a problemas no triviales tiene una jerarquía de abstracciones de modo que sólo los objetivos generales son evidentes al nivel más alto. A medida que se desciende en nivel los aspectos diferentes de la solución se hacen evidentes.

En un intento de controlar la complejidad, los diseñadores del sistema explotan las características bidimensionales de la jerarquía de abstracciones. La primera etapa al tratar con un problema grande es seleccionar un nivel apropiado a las herramientas (*hardware* y *software*) que se utilizan para resolverlo. El problema se descompone entonces en *subproblemas*, que se pueden resolver independientemente de modo razonable.

El término **resolución del problema** se refiere al proceso completo de tomar la descripción del problema y desarrollar un programa de computadora que resuelva ese problema. Este proceso requiere pasar a través de muchas fases, desde una buena comprensión del problema a resolver hasta el diseño de una solución conceptual, para implementar la solución con un programa de computadora.

Realmente ¿qué es una solución? Normalmente, una **solución** consta de dos componentes: algoritmos y medios para almacenar datos. Un **algoritmo** es una especificación concisa de un método para resolver un problema. Una acción que un algoritmo realiza con frecuencia es operar sobre una colección de datos. Por ejemplo, un algoritmo puede tener que poner menos datos en una colección, quitar datos de una colección o realizar preguntas sobre una colección de datos. Cuando se construye una solución, se deben organizar sus colecciones de datos de modo que se pueda operar sobre los datos fácilmente en la manera que requiera el algoritmo. Sin embargo, no sólo se necesita almacenar los datos en **estructuras de datos** sino también operar sobre esos datos.

Diferentes herramientas ayudan al programador y al ingeniero de software a diseñar una solución para un problema dado. Algunas de estas herramientas son diseño descendente, abstracción procedimental, abstracción de datos, ocultación de la información, recursión o recursividad y programación orientada a objetos.

### 18.1.1. Descomposición procedural

Con la introducción de los módulos (procedimientos, funciones o métodos en programación orientada a objetos) se vio que cada programa constaba de diversos módulos que se llaman entre sí en secuencia. Un módulo principal llama a otro módulo, estos módulos a otros módulos y así sucesivamente. La estrategia que se ha seguido en todo el libro ha sido la *descomposición procedural o refinamiento sucesivo*.

Cuando se construye un programa para resolver un problema, el problema completo se moldea, en primer lugar, como un único procedimiento. Este procedimiento de nivel superior se define entonces en términos de llamadas a otros procedimientos, que a su vez se definen en términos de otros procedimientos creando una jerarquía de procedimientos. Este proceso continúa hasta que se alcanza una colección de procedimientos que ya no necesitan más refinamiento dado que los mismos se construyen totalmente en términos de sentencias en el lenguaje algorítmico (o mejor en el lenguaje de programación elegido). Esta es la razón de denominar a este método «refinamiento sucesivo» o «refinamiento descendente top-down». Entonces un programa completo se puede componer de un **programa principal** (*main*) y de otros procedimientos, tales como P1, P2, P3 y P4 (Figura 18.1). Cuando se ejecuta el programa, main llama a P2 que a su vez llama a P1 y el control se devuelve a main que en la siguiente llamada invoca a P3 y P3 llama a P4 seguido por P1. Este grafo se suele denominar *grafo de llamadas* y se utiliza para mostrar qué procedimientos se invocan y cómo se llaman a su vez entre sí estos procedimientos. Estos grafos suelen ayudar al programador a deducir el comportamiento del programa y su estructura a un nivel más abstracto.

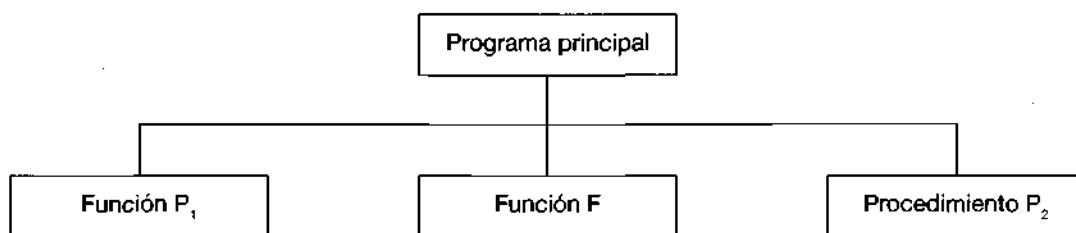


Figura 18.1. Un programa dividido en módulos independientes.

El refinamiento descendente utiliza los procedimientos como base de lo que se conoce como *programación estructurada*. Este estilo de programación fue muy popular en la década de los sesenta y setenta e incluso en los ochenta, y aunque todavía se sigue utilizando, está siendo sustituido cada vez con mayor frecuencia por la *programación orientada a objetos*. Los lenguajes representativos, por excelencia, de la programación estructurada son Pascal y C. El desarrollo de programas estructurados era una progresión bastante natural de la tecnología y metodología de la programación y se hizo muy popular. Sin embargo, el concepto de *tipos abstractos de datos y objetos* ha hecho que la programación se haya desplazado hacia la *programación orientada a objetos*. Este nuevo paradigma condujo de modo masivo a la aceptación del lenguaje C++ y en la segunda mitad de la década de los noventa a Java y en los primeros años del siglo XXI al nuevo lenguaje estrella de Microsoft, C#.

Aunque es posible escribir programas C++ o Java diseñados utilizando refinamiento descendente, el lenguaje realmente no está diseñado para soportar este estilo y es mejor utilizar el enfoque orientado a objetos.

### 18.1.2. Diseño descendente

Cuando se escriben programas de tamaño y complejidad moderada, nos enfrentamos a la dificultad de escribir dichos programas. La solución para resolver estos problemas y, naturalmente, aquellos de mayor tamaño y complejidad, es recurrir a la **modularidad** mediante el **diseño descendente**. ¿Qué significa diseño descendente y modularidad? La filosofía del diseño descendente reside en que se descompone una tarea en sucesivos niveles de detalle.

Para ello se divide el programa en **módulos** independientes —procedimientos, funciones y otros bloques de código— como se observa en la Figura 18.1.

El concepto de solución modular se aprecia en la aplicación de la Figura 18.2, que busca encontrar la nota media de un conjunto de notas de una clase de informática. Existe un módulo del más alto

nivel que se va refinando en sentido descendente para encontrar módulos adicionales más pequeños. El resultado es una jerarquía de módulos; cada módulo se refina por los de bajo nivel que resuelve problemas más pequeños y contiene más detalles sobre los mismos. El proceso de refinamiento continúa hasta que los módulos de nivel inferior de la jerarquía sean tan simples como para traducirlos directamente a procedimientos, funciones y bloques de código en Pascal que resuelven problemas independientes muy pequeños. De hecho, cada módulo de nivel más bajo debe ejecutar una tarea bien definida. Estos módulos se denominan *altamente cohesivos*.

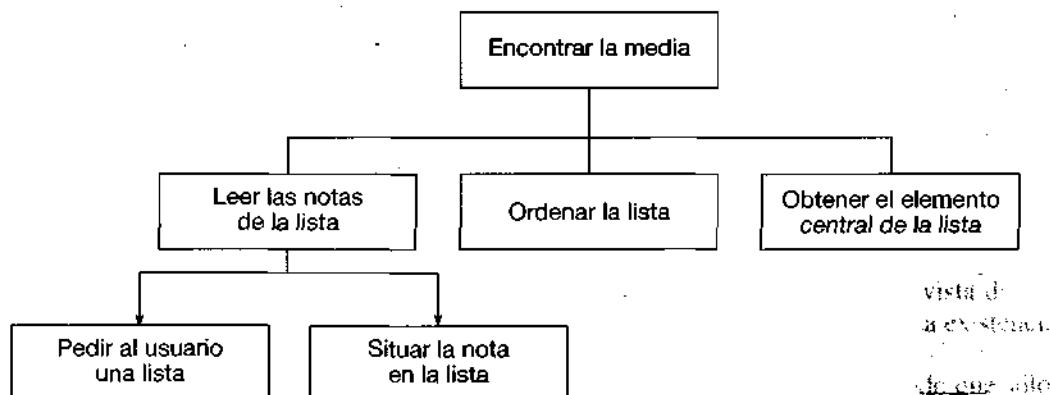


Figura 18.2. Diagrama de bloques que muestra la jerarquía de módulos.

Cada módulo se puede dividir en subtareas. Por ejemplo, se puede refinar la tarea de leer las notas de una lista, dividiéndolo en dos subtareas. Por ejemplo, se puede refinar la tarea de leer las notas de la lista en otras dos subtareas: *pedir al usuario una nota* y *situar la nota en la lista*.

### 18.1.3. Abstracción procedural

Cada algoritmo que resuelve el diseño de un módulo equivale a una caja negra que ejecuta una tarea determinada. Cada caja negra especifica *lo que hace* pero no *cómo lo hace*, y de igual modo cada caja negra conoce cuántas cajas negras existen y *lo que hacen*.

Normalmente, estas cajas negras se implementan como subprogramas. Una **abstracción procedural** separa el propósito de un subprograma de su implementación. Una vez que un subprograma se haya escrito o codificado, se puede usar sin necesidad de conocer su cuerpo y basta con su nombre y una descripción de sus parámetros.

La modularidad y abstracción procedural son complementarios. La modularidad implica romper una solución en módulos; la abstracción procedural implica la especificación de cada módulo *antes* de su implementación en Pascal. El módulo implica que se puede cambiar su algoritmo concreto sin afectar el resto de la solución.

La abstracción procedural es esencial en proyectos complejos, de modo que se puedan utilizar subprogramas escritos por otras personas sin necesidad de tener que conocer sus algoritmos.

### 18.1.4. Abstracción de datos

La abstracción procedural significa centrarse en lo que hace un módulo en vez de en los detalles de cómo se implementan los detalles de sus algoritmos. De modo similar, la **abstracción de datos** se centra en las operaciones que se ejecutan sobre los datos en vez de cómo se implementarán las operaciones.

Como ya se ha comentado antes, **un tipo abstracto de datos (TAD)** es una colección de datos y un conjunto de operaciones sobre esos datos. Tales operaciones pueden añadir nuevos datos, o quitar datos de la colección, o buscar algún dato. Los otros módulos de la solución **conocerán** qué operaciones puede realizar un TAD. Sin embargo, no conoce **cómo** se almacenan los datos ni **cómo** se realizan esas operaciones.

Cada TAD se puede implementar utilizando **estructuras de datos**. Una estructura de datos es una construcción que se puede definir dentro de un lenguaje de programación para almacenar colecciones de datos. En la resolución de un problema, los tipos abstractos de datos soportan algoritmos y los algoritmos son parte de los que constituye un TAD. Para diseñar una solución, se debe desarrollar los algoritmos y los TAD al unísono.

#### 18.1.5. Ocultación de la información

La abstracción identifica los aspectos esenciales de módulos y estructura de datos que se pueden tratar como cajas negras. La abstracción es responsable de sus vistas externas o *públicas*, pero también ayuda a identificar los detalles que debe *ocultar* de la vista pública (*vista privada*). El principio de **ocultación de la información** no sólo oculta los detalles dentro de la caja negra, sino que asegura que ninguna otra caja negra pueda acceder a estos detalles ocultos. Por consiguiente, se deben ocultar ciertos detalles dentro de sus módulos y TAD y hacerlos inaccesibles a otros módulos y TAD.

Un usuario de un módulo no se preocupa sobre los detalles de su implementación y, al contrario, un desarrollador de un módulo o TAD no se preocupa sobre sus usos.

#### 18.1.6. Programación orientada a objetos

Los conceptos de modularidad, abstracción procedimental, abstracción de datos y ocultación de la información conducen a la programación orientada a objetos, basada en el módulo o tipo de dato **objeto**.

Las prioridades fundamentales de un tipo son: **encapsulamientos, herencia y polimorfismo**. El **encapsulamiento** es la combinación de datos y operaciones que se pueden ejecutar sobre esos datos en un objeto. En C++/Java el encapsulamiento en un objeto se codifica mediante una *clase*.

**Herencia** es la propiedad que permite a un objeto transmitir sus propiedades a otros objetos denominados descendientes; la herencia permite la reutilización de objetos que se hayan definido con anterioridad. El **polimorfismo** es la propiedad que permite decidir en tiempo de ejecución la función a ejecutar, al contrario que sucede cuando no existe polimorfismo, en el que la función a ejecutar se decide previamente y sin capacidad de modificación, en tiempo de compilación.

### 18.2. EL CICLO DE VIDA DEL SOFTWARE

Existen dos niveles en la construcción de programas: aquellos relativos a pequeños programas (los que normalmente realizan programadores individuales) y aquellos que se refieren a sistemas de desarrollo de programas grandes (*proyectos de software*) y que, generalmente, requieren un equipo de programadores en lugar de personas individuales. El primer nivel se denomina *programación a pequeña escala*; el segundo nivel se denomina *programación a gran escala*.

La programación en pequeña escala se preocupa de los conceptos que ayudan a crear pequeños programas —aquellos que varían en longitud desde unas pocas líneas a unas pocas páginas—. En estos programas se suele requerir claridad y precisión mental y técnica. En realidad, el interés mayor desde el punto de vista del futuro programador profesional está en los programas de gran escala que requiere de unos principios sólidos y firmes de lo que se conoce como *ingeniería de software* y que constituye un conjunto de técnicas para facilitar el desarrollo de programas de computadora. Estos programas o mejor proyectos de software están realizados por equipos de personas dirigidos por un di-

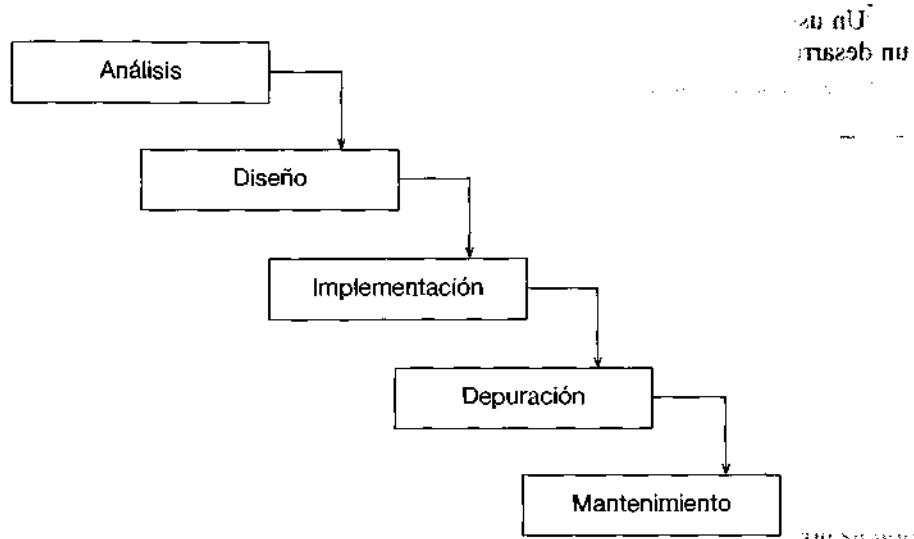
rector de proyectos (analista o ingeniero de software) y los programas pueden tener más de 100.000 líneas de código.

La técnica utilizada por los desarrolladores profesionales de software es comprender lo mejor posible el problema que se está tratando de resolver y crear una solución de software apropiada y eficiente que se denomina **proceso de desarrollo de software**.

El desarrollo de un buen sistema de software se realiza durante el *ciclo de vida*, que es el período de tiempo que se extiende desde la concepción inicial del sistema hasta su eventual retirada de la comercialización o uso del mismo. Las actividades humanas relacionadas con el ciclo de vida implican procesos tales como análisis de requisitos, diseño, implementación, codificación, pruebas, verificación, documentación, mantenimiento y evolución del sistema y obsolescencia [Hamlet 01]. En esencia, el ciclo de vida del software comienza con una idea inicial, incluye la escritura y depuración de programas y continúa durante años con correcciones y mejoras al software original<sup>1</sup>.

El ciclo de vida del software es un proceso iterativo, de modo que se modificarán las sucesivas etapas en función de la modificación de las especificaciones de los requisitos producidos en la fase de diseño o implementación, o bien una vez que el sistema se ha implementado, y probado, pueden aparecer errores que será necesario corregir y depurar, y que requieren la repetición de etapas anteriores.

La Figura 18.3 muestra el ciclo de vida de software y la disposición típica de sus diferentes etapas en el sistema conocido como *ciclo de vida en cascada*, que supone que la salida de cada etapa es la entrada de la etapa siguiente.



**Figura 18.3.** Ciclo de vida del software.

### 18.2.1. Cliente, desarrollador y usuario

Antes de continuar vamos a dar una serie de definiciones implicadas en el desarrollo de software [Schach 02]. El *cliente* es el individuo u organización que desea se desarrolle un producto. Los desarrolladores son los miembros de la organización responsable de construir el producto. Los desarrolladores pueden ser los responsables de todos los aspectos del proceso, desde la fase de requisitos en adelante o pueden ser responsables sólo de la implementación de un producto ya diseñado. El término

<sup>1</sup> Carrano, Hellman y Verof: *Data structures and problem solving with Turbo Pascal*, The Benjamin/Cummings Publishing, 1993, pág. 210.

*desarrollo de software* abarca (cubre) todos los aspectos de la producción del software antes de que el producto entre en la fase de mantenimiento. Cualquier tarea que comprenda una etapa hacia la construcción de una pieza de software, incluyendo especificación, planificación, diseño, pruebas o documentación constituyen el desarrollo del software. Y después que ha sido desarrollado, el software está mantenido.

Tanto los clientes como los desarrolladores pueden ser parte de la misma organización. Por ejemplo, el cliente puede ser el director de contabilidad de una compañía de seguros y los desarrolladores, un equipo dirigido por el director de sistemas de información de la citada compañía. Este desarrollo se denomina *software interno*. Si los clientes y los desarrolladores son totalmente independientes de la organización, entonces se denomina *software por contrato*.

La tercera parte implicada en la producción de software es el usuario. El *usuario* es la persona o personas a las que el cliente permite utilizar el producto software bien gratuitamente o bien mediante el pago de una licencia. En la compañía de seguros, los usuarios pueden ser los agentes de seguros, los cuales utilizan el software para seguir la normativa de la compañía en lo referente a las pólizas de seguros y seguros de vida. En algunos casos el cliente y el usuario pueden ser la misma persona.

En el extremo opuesto al software a medida escrito para un cliente, se pueden vender copias múltiples de software, tales como procesadores de palabras u hojas de cálculo, a precios mucho más bajos, debido esencialmente al gran número de copias que se fabrican y venden al estilo de cualquier producto comercial. Es decir, los fabricantes de este tipo de software (tales como Microsoft, Oracle o IBM) recuperan el alto coste de desarrollo por la venta de grandes volúmenes de copias.

### 18.3. FASE DE ANÁLISIS: REQUISITOS Y ESPECIFICACIONES

La primera etapa en la producción de un sistema de software es decidir exactamente qué se supone ha de hacer el sistema; esta etapa se conoce también como *análisis de requisitos* o *especificaciones* y por esta circunstancia muchos tratadistas suelen subdividir la etapa en otras dos:

- Análisis y definición del problema (*requisitos*).
- Especificación de requisitos (*especificaciones*).

La parte más difícil en la tarea de crear un sistema de software es definir cuál es el problema y a continuación especificar lo que se necesita para resolverlo. Normalmente la definición del problema comienza analizando los requisitos del usuario, pero estos requisitos, con frecuencia, suelen ser imprecisos y difíciles de describir. Se deben especificar todos los aspectos del problema, pero con frecuencia las personas que describen el problema no son programadores y eso hace imprecisa la definición. La fase de especificación requiere normalmente la comunicación entre los programadores y los futuros usuarios del sistema e iterar la especificación hasta que tanto el *especificador* como los usuarios estén satisfechos de las especificaciones y hayan resuelto el problema normalmente.

En la etapa de especificaciones puede ser muy útil para mejorar la comunicación entre las diferentes partes implicadas construir un prototipo o modelo sencillo del sistema final; es decir, escribir un programa prototípico que simule el comportamiento de las partes del producto software deseado. Por ejemplo, un programa sencillo —incluso ineficiente— puede demostrar al usuario la interfaz propuesta por el analista. Es mejor descubrir cualquier dificultad o cambiar su idea original ahora que después de que la programación se encuentre en estado avanzado o, incluso, terminada. El modelado de datos es una herramienta muy importante en la etapa de definición del problema. Esta herramienta es muy utilizada en el diseño y construcción de bases de datos.

Tenga presente que el usuario final, normalmente, no conoce exactamente lo que desea haga el sistema. Por consiguiente, el analista de software o programador, en su caso, debe interactuar con el usuario para encontrar lo que el usuario *deseará* haga el sistema. En esta etapa se debe responder a preguntas tales como:

- ¿Cuáles son los datos de entrada?
- ¿Qué datos son válidos y qué datos no son válidos?
- ¿Quién utilizará el sistema: especialistas cualificados o usuarios cualesquiera (sin formación)?
- ¿Qué interfaces de usuario se utilizarán?
- ¿Cuáles son los mensajes de error y de detección de errores deseables? ¿Cómo debe actuar el sistema cuando el usuario cometa un error en la entrada?
- ¿Qué hipótesis son posibles?
- ¿Existen casos especiales?
- ¿Cuál es el formato de la salida?
- ¿Qué documentación es necesaria?
- ¿Qué mejoras se introducirán —probablemente— al programa en el futuro?
- ¿Cómo debe ser de rápido el sistema?
- ¿Cada cuánto tiempo ha de cambiarse el sistema después que se haya entregado?

El resultado final de la fase de análisis es un documento de *especificación de los requisitos del software*. Al contrario que la fase informal de requisitos, el documento de especificaciones (o *especificaciones*) describe explícitamente la funcionalidad del producto —es decir, con precisión, lo que se supone hace el producto— y lista cualquier restricción que deba cumplir el producto. El documento de especificaciones incluye las entradas al producto y las salidas requeridas. El documento de especificaciones del producto constituye un contrato. La fase de especificaciones tiene dos salidas principales. La primera es el documento de especificaciones (especificaciones) y la segunda salida es un plan de gestión del proyecto software.

### Ejemplo 18.1

Sistema de nóminas de una empresa.

Etapa

Las entradas han de incluir los rangos o escalas de nómina de cada empleado, los datos de períodos de tiempo trabajados en la empresa, así como información de los archivos de personal, de modo que se puedan calcular correctamente los impuestos: la salida serán los cheques o transferencias bancarias así como informes de deducciones de cuotas de la Seguridad Social. Además, el documento de especificaciones incluye las estipulaciones que debe cumplir el producto para manipular correctamente un amplio rango de deducciones, tales como pagos de seguros médicos, cuotas a sindicatos o contribuciones a planes de pensiones del empleado.

- El análisis del problema requiere asegurar que el problema está claramente definido y comprendido. Esto requiere entender cuáles son las salidas requeridas y cuáles son las entradas necesarias.
- Descripción del problema previa y detalladamente.
- Prototipos de programas pueden clasificar el problema.

La siguiente etapa es el diseño o codificación del producto.

## 18.4. DISEÑO

La especificación de un sistema indica *lo que* el sistema debe *hacer*. La etapa de diseño del sistema indica *cómo* ha de hacerse. Para un sistema pequeño, la etapa de diseño puede ser tan sencilla como

Etapa

escribir un algoritmo en pseudocódigo. Para un sistema grande, esta etapa incluye también la fase de diseño de algoritmos, pero incluye el diseño e interacción de un número de algoritmos diferentes, con frecuencia sólo bosquejados, así como una estrategia para cumplir todos los detalles y producir el código correspondiente.

Arrancando con las especificaciones, el equipo de diseño determina la estructura interna del producto. Los diseñadores descomponen el producto en *módulos*, piezas independientes de código con interfaces bien definidas al resto del producto. (Un objeto es un tipo específico de módulo.) La interfaz de cada módulo, es decir, los argumentos que se pasan al módulo y los argumentos que se devuelven al módulo se deben especificar en detalle.

Una vez que el equipo ha completado la descomposición en *módulos* (*diseño arquitectónico*) se realiza el *diseño detallado*. Para cada módulo se seleccionan los algoritmos y las estructuras de datos elegidas.

Es preciso determinar si se pueden utilizar programas o subprogramas que ya existen o es preciso construirlos totalmente. El proyecto se ha de dividir en módulos utilizando los principios de diseño descendente. A continuación, se debe indicar la interacción entre módulos; un diagrama de estructuras proporciona un esquema claro de estas relaciones<sup>2</sup>.

En este punto es importante especificar claramente no sólo el propósito de cada módulo, sino también el *flujo de datos* entre módulos. Por ejemplo, se debe responder a las siguientes preguntas: ¿Qué datos están disponibles al módulo antes de su ejecución? ¿Qué supone el módulo? ¿Qué hacen los datos después de que se ejecuta el módulo? Por consiguiente, se deben especificar en detalle las hipótesis, entrada y salida para cada módulo. Un medio para realizar estas especificaciones es escribir una *precondición*, que es una descripción de las condiciones que deben cumplirse al principio del módulo y una *postcondición*, que es una descripción de las condiciones al final de un módulo. Por ejemplo, se puede describir un procedimiento que ordena una lista (un array) de la forma siguiente:

```
procedimiento ordenar (E/S arr:A; E entero: n)
 {Ordena una lista en orden ascendente
 precondición: A es un array de N enteros, 1<= n <= Max.
 postcondición: A[1] <= A[2] <...<= A[n], n es inalterable}
```

Por último, se puede utilizar pseudocódigo<sup>3</sup> para especificar los detalles del algoritmo, es importante que se emplee bastante tiempo en la fase de diseño de sus programas. El resultado final de diseño descendente es una solución que sea fácil de traducir en estructuras de control y estructuras de datos de un lenguaje de programación específico, *p. e.*, Pascal o C.

El diseño es una actividad de sólo ingeniería. Su entrada principal es la especificación (o el documento de requisitos) que se traducirá en un documento de diseño, escrito por los programadores o ingenieros de software.

Desde el punto de vista estricto de programación, en esta etapa se construye (diseña) el algoritmo que se utilizará para resolver el problema. La solución normalmente se obtiene por una serie de refinamientos que comienza con el algoritmo inicial encontrado en la fase de análisis hasta que se obtiene un algoritmo completo y aceptable.

El gasto de tiempo en la fase de diseño será ahorro de tiempo cuando escriba y depure su programa.

<sup>2</sup> Para ampliar sobre este tema de diagramas de estructuras, puede consultar estas obras nuestras: *Fundamentos de programación*, 2.ª edición, McGraw-Hill, 1992; *Problemas de metodología de la programación*, McGraw-Hill, 1992, o bien la obra *Programación en C*, Joyanes y Zahonero, McGraw-Hill, 2001.

<sup>3</sup> Para consultar el tema del pseudocódigo, véase las obras: *Fundamentos de programación. Algoritmos y estructuras de datos*, 2.ª edición, McGraw-Hill, 1996, de Luis Joyanes, y *Fundamentos de programación. Libro de problemas*, McGraw-Hill, 1996, de Luis Joyanes, Luis Rodríguez y Matilde Fernández.

## 18.5. IMPLEMENTACIÓN (CODIFICACIÓN)

La etapa de *implementación (codificación)* traduce los algoritmos del diseño en un programa escrito en un lenguaje de programación. Los algoritmos y las estructuras de datos realizadas en pseudocódigo han de traducirse a un lenguaje que entiende la computadora.

La codificación ha de realizarse en un lenguaje de programación. Los lenguajes clásicos más populares son PASCAL, FORTRAN, COBOL y C; los lenguajes orientados a objetos más usuales son C++, Java, Visual BASIC .NET, Smalltalk, y recientemente C#, etc.

Si un problema se divide en subproblemas, los algoritmos que resuelven cada subproblema (tarea o módulo) deben ser codificados, depurados y probados independientemente.

Es relativamente fácil encontrar un error en un procedimiento pequeño. Es casi imposible encontrar todos los errores de un programa grande, que se codificó y comprobó como una sola unidad en lugar de como una colección de módulos (procedimientos) bien definidos.

Las reglas del sangrado (*indentación*) y buenos comentarios facilitan la escritura del código. El *pseudocódigo* es una herramienta excelente que facilita notablemente la codificación.

---

Codificar la solución consiste en escribir el programa e implementar la solución y se manifiesta en la traducción del algoritmo en un programa comprensible por la computadora.

## 18.6. PRUEBAS E INTEGRACIÓN

La etapa de *pruebas* requiere como su nombre sugiere, la prueba o verificación del programa de computadora terminado al objeto de asegurar lo que hace; de hecho proporciona una solución al problema. Cualquier error que se encuentre durante esta prueba o test se debe corregir. Cuando los diferentes componentes de un programa se han implementado y comprobado individualmente, el sistema completo se ensambla y se integra.

La etapa de pruebas sirve para mostrar que un programa es correcto. Las pruebas nunca son fáciles. Edgar Dijkstra ha escrito que mientras que las pruebas realmente muestran la *presencia* de errores, nunca puede mostrar su *ausencia*. Una prueba con «éxito» en la ejecución significa sólo que no se han descubierto errores en esas circunstancias específicas, pero no se dice nada de otras circunstancias. En teoría el único modo que una prueba puede mostrar que un programa es correcto si *todos* los casos posibles se han intentado y comprobado (es lo que se conoce como *prueba exhaustiva*); es una situación técnicamente imposible incluso para los programas más sencillos. Supongamos, por ejemplo, que se ha escrito un programa que calcule la nota media de un examen. Una prueba exhaustiva requerirá todas las combinaciones posibles de marcas y tamaños de clases; puede llevar muchos años completar la prueba.

La fase de pruebas es una parte esencial de un proyecto de programación. Durante la fase de pruebas se necesita eliminar tantos errores lógicos como pueda. En primer lugar, se debe probar el programa con datos de entrada válidos que conducen a una solución conocida. Si ciertos datos deben estar dentro de un rango, se deben incluir los valores en los extremos finales del rango. Por ejemplo, si el valor de entrada de *n* cae en el rango de 1 a 10, se ha de asegurar incluir casos de prueba en los que *n* esté entre 1 y 10. También se deben incluir datos no válidos para comprobar la capacidad de detección de errores del programa. Se han de probar también algunos datos aleatorios y por último intentar algunos datos reales.

Cuando los diferentes componentes de un programa se han implementado y comprobado individualmente, el sistema completo se ensambla y se integra.

### 18.6.1. Verificación

La etapa de pruebas ha de comenzar tan pronto como sea posible en la fase de diseño y continuará a lo largo de la implementación del sistema. Incluso aunque las pruebas son herramientas extremada-

mente válidas para proporcionar la evidencia de que un programa es correcto y cumple sus especificaciones, es difícil conocer si las pruebas realizadas son suficientes. Por ejemplo, ¿cómo se puede conocer que son suficientes los diferentes conjuntos de datos de prueba o que se han ejecutado todos los caminos posibles a través del programa?

Por esas razones se ha desarrollado un segundo método para demostrar la corrección o exactitud de un programa. Este método, denominado *verificación formal*, implica la construcción de pruebas matemáticas que ayudan a determinar si los programas hacen lo que se supone han de hacer. La verificación formal implica la aplicación de reglas formales para mostrar que un programa cumple su especificación: la verificación. La verificación formal funciona bien en programas pequeños, pero es compleja cuando se utiliza en programas grandes. La teoría de la verificación requiere conocimientos matemáticos avanzados y por otra parte se sale fuera de los objetivos de este libro; por esta razón sólo hemos constatado la importancia de esta etapa.

La prueba de que un algoritmo es correcto es como probar un teorema matemático. Por ejemplo, probar que un módulo es exacto (correcto) comienza con las precondiciones (axiomas e hipótesis en matemáticas) y muestra que las etapas del algoritmo conducen a las postcondiciones. La verificación trata de probar con medios matemáticos que los algoritmos son correctos.

Si se descubre un error durante el proceso de verificación, se debe corregir su algoritmo y posiblemente se han de modificar las especificaciones del problema. Un método es utilizar *invariantes* (una condición que siempre es verdadera en un punto específico de un algoritmo) lo que probablemente hará que su algoritmo contenga pocos errores *antes* de que comience la codificación. Como resultado, se gastará menos tiempo en la depuración de su programa.

## 18.7. MANTENIMIENTO

Cuando el producto software (el programa) se ha terminado, se distribuye entre los posibles usuarios, se instala en las computadoras y se utiliza (*producción*). Sin embargo, y aunque, a priori, el programa funcione correctamente, el software debe ser mantenido y actualizado. De hecho, el coste típico del mantenimiento excede, con creces, el coste de producción del sistema original.

Un sistema de software producirá errores que serán detectados, casi con seguridad, por los usuarios del sistema y que no se descubrieron durante la fase de prueba. La corrección de estos errores es parte del mantenimiento del software. Otro aspecto de la fase de mantenimiento es la mejora del software añadiendo más características o modificando partes existentes que se adapten mejor a los usuarios.

Otras causas que obligarán a revisar el sistema de software en la etapa de mantenimiento son las siguientes: (1) Cuando un nuevo *hardware* se introduce, el sistema puede ser modificado para ejecutarlo en un nuevo entorno; (2) Si cambian las necesidades del usuario, suele ser menos caro y más rápido modificar el sistema existente que producir un sistema totalmente nuevo. La mayor parte del tiempo de los programadores de un sistema se gasta en el mantenimiento de los sistemas existentes y no en el diseño de sistemas totalmente nuevos. Por esta causa, entre otras, se ha de tratar siempre de diseñar programas de modo que sean fáciles de comprender y entender (legibles) y fáciles de cambiar.

### 18.7.1. La obsolescencia: programas obsoletos

La última etapa en el ciclo de vida del software es la evolución del mismo, pasando por su vida útil hasta su *obsolescencia* o fase en la que el software se queda anticuado y es preciso actualizarlo o escribir un nuevo programa sustitutorio del antiguo.

La decisión de dar de baja un software por obsoleto no es una decisión fácil. Un sistema grande representa una inversión enorme de capital que parece, a primera vista, más barato modificar el sistema existente en vez de construir un sistema totalmente nuevo. Este criterio suele ser, normalmente, correcto y por esta causa los sistemas grandes se diseñan para ser modificados. Un sistema puede ser productivamente revisado muchas veces. Sin embargo, incluso los programas grandes se quedan ob-

soletos por caducidad de tiempo al pasar una fecha límite determinada. A menos que un programa grande esté bien escrito y adecuado a la tarea a realizar, como en el caso de programas pequeños, suele ser más eficiente escribir un nuevo programa que corregir el programa antiguo.

### 18.7.2. Iteración y evolución del software

Las etapas de vida del software suelen formar parte de un ciclo o bucle, como su nombre sugiere y no son simplemente una lista lineal. Es probable, por ejemplo, que durante la fase de mantenimiento tenga que volver a las especificaciones del problema para verificarlas o modificarlas.

Obsérvese en la Figura 18.4 que las diferentes etapas rodean al núcleo documentación. La documentación no es una etapa independiente como se puede esperar sino que está integrada en todas las etapas del ciclo de vida del software.

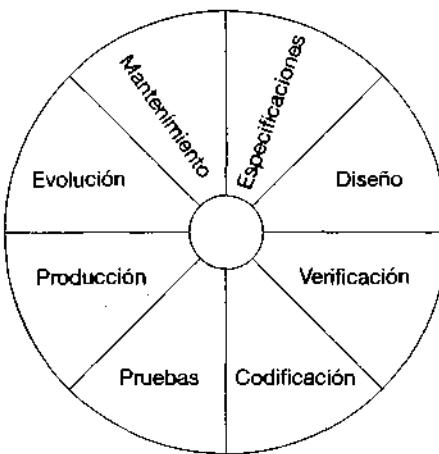


Figura 18.4. Etapas del ciclo de vida del software con la documentación como núcleo aglutinador.

## 18.8. PRINCIPIOS DE DISEÑO DE SISTEMAS DE SOFTWARE

El diseño de sistemas de software de calidad requiere el cumplimiento de una serie de características y objetivos. En un sentido general, los objetivos a conseguir que se consideran útiles en el diseño de sistemas incluyen al menos los siguientes principios:

1. Modularidad mediante diseño descendente.
2. Abstracción y ocultamiento de la información.
3. Modificabilidad.
4. Comprensibilidad y fiabilidad.
5. Interfaces de usuario.
6. Programación segura contra fallos.
7. Facilidad de uso.
8. Eficiencia.
9. Estilo de programación.
10. Depuración.
11. Documentación.

### 18.8.1. Modularidad mediante diseño descendente

Un principio importante que ayuda a tratar la complejidad de un sistema es la modularidad. La descomposición del problema se realiza a través de un diseño descendente que a través de niveles suce-

sivos de refinamiento se obtendrán diferentes módulos. Normalmente los módulos de alto nivel especifican que acciones han de realizarse mientras que los módulos de bajo nivel definen cómo se realizan las acciones.

La programación modular tiene muchas ventajas. A medida que el tamaño de un programa crece, muchas tareas de programación se hacen más difíciles. La diferencia principal entre un programa modular pequeño y un programa modular grande es simplemente el número de módulos que cada uno contiene, ya que el trabajo con programas modulares es similar y sólo se ha de tener presente el modo en que unos módulos interactúan con otros. La modularidad tiene un impacto positivo en los siguientes aspectos de la programación:

- **Construcción del programa.** La descomposición de un programa en módulos permite que los diversos programadores trabajen de modo independiente en cada uno de sus módulos. El trabajo de módulos independientes convierte la *tarea de escribir un programa grande en la tarea de escribir muchos programas pequeños*.
- **Depuración del programa.** La depuración de programas grandes puede ser una tarea enorme, de modo que se facilitará esa tarea al centrarse en la depuración de pequeños programas más fáciles de verificar.
- **Legibilidad.** Los programas grandes son muy difíciles de leer, mientras que los programas modulares son más fáciles de leer.
- **Eliminación de código redundante.** Otra ventaja del diseño modular es que se pueden identificar operaciones que suceden en muchas partes diferentes del programa y se implementan como subprogramas. Esto significa que el código de una operación aparecerá sólo una vez, produciendo como resultado un aumento en la legibilidad y modificabilidad.

Ver todo

### 18.8.2. Abstracción y encapsulamiento

ver

La complejidad de un sistema puede ser gestionado utilizando *abstracción*. La abstracción es un principio común que se aplica en muchas situaciones. La idea principal es definir una parte de un sistema de modo que puede ser comprendido por sí mismo (esto es como una unidad) sin conocimiento de sus detalles específicos y sin conocimiento de cómo se utiliza esta unidad a un nivel más alto.

Existen dos tipos de abstracciones: *abstracción procedimental* y *abstracción de datos*. La mayoría de los lenguajes de programación soportan este tipo de abstracción. Es aquella en que se separa el propósito de un subprograma de su implementación. Una vez que se ha escrito un subprograma, se puede utilizar sin necesidad de conocer las peculiaridades de sus algoritmos. Suponiendo que el subprograma esté documentado adecuadamente, se podrá utilizar con sólo conocer la cabecera del mismo y sus comentarios descriptivos; no necesitará conocer su código.

La modularidad —tratada anteriormente— y la abstracción procedural se complementan entre sí. La modularidad implica la rotura de una solución en módulos; la abstracción procedural implica la especificación de cada módulo claramente *antes* de que se implemente en Pascal. De hecho, lo importante es poder utilizar los subprogramas predefinidos, tales como `Writeln`, `Sqrt`, etc., o bien los definidos por el usuario sin necesidad de conocer sus algoritmos.

El otro tipo de abstracción es la *abstracción de datos*, soportada hoy día por diversos lenguajes Turbo Pascal, C++, Ada-83, Ada-95, Modula-2, etc. El propósito de la abstracción de datos es aislar cada estructura de datos y sus acciones asociadas. Es decir, se centra la abstracción de datos en las operaciones que se realizan sobre los datos en lugar de cómo se implementan las operaciones. Supongamos, por ejemplo, que se tiene una estructura de datos `Clientes`, que se utiliza para contener información sobre los clientes de una empresa, y que las operaciones o acciones a realizar sobre esta estructura de datos incluyen *Insertar*, *Buscar* y *Borrar*. El *módulo*, *objeto* o tipo *abstracto de datos*, `TipoCliente` es una colección de datos y un conjunto de operaciones sobre esos datos. Tales operaciones pueden añadir nuevos datos, buscar o eliminar datos. Estas operaciones constituyen su *interfaz*, mediante la cual se comunica con otros módulos u objetos.

Otro principio de diseño es la **ocultación de la información**. El propósito de la ocultación de la información es hacer inaccesible ciertos detalles que no afecten a los otros módulos del sistema. Por consiguiente, el objeto y sus acciones constituyen un sistema cerrado, cuyos detalles se ocultan a los otros módulos.

La abstracción identifica los aspectos esenciales de módulos y estructura de datos, que se pueden tratar como cajas negras. La abstracción indica especificaciones funcionales de cada caja negra; es responsable de su vista externa o *pública*. Sin embargo, la abstracción ayuda también a identificar detalles de lo que se debe *ocultar* de la vista pública —detalles que no están en las especificaciones pero deben ser *privados*—. El principio de *ocultación de la información* no sólo oculta detalles dentro de la caja negra sino que también asegura que ninguna otra caja negra pueda acceder a estos detalles ocultos. Por consiguiente, se deben ocultar ciertos detalles dentro de sus módulos y TAD y hacerlos inaccesibles a los restantes módulos y TAD.

### 18.8.3. Modificabilidad

La modificabilidad se refiere a los cambios controlados de un sistema dado. Un sistema se dice que es *modificable* si los cambios en los requisitos pueden adecuarse bien a los cambios en el código. Es decir, un pequeño cambio en los requisitos en un programa modular normalmente requiere un cambio pequeño sólo en algunos de sus módulos; es decir, cuando los módulos son independientes (esto es, débilmente acoplados) y cada módulo realiza una tarea bien definida (esto es, altamente *cohesivos*). La *modularidad* *aísla las modificaciones*.

Las técnicas más frecuentes para hacer que un programa sea fácil de modificar son: uso de subprogramas y uso de constantes definidas por el usuario.

El uso de procedimientos tiene la ventaja evidente, no sólo de eliminar código redundante sino también hace el programa resultante más modificable. Normalmente será un signo de mal diseño de un programa que pequeñas modificaciones a un programa requieran su reescritura completa. Un programa bien estructurado en módulos será más fácilmente modificable; es decir, si cada módulo resuelve sólo una pequeña parte del problema global, un cambio pequeño en las especificaciones del problema normalmente sólo afectará a unos pocos módulos y en consecuencia eso facilitará su modificación.

Las constantes definidas por el usuario o con nombre son otro medio para mejorar la modificabilidad de un programa.

---

#### Ejemplo 18.2

Los límites del rango de un array suelen ser definidos mejor mediante constantes con nombre que mediante constantes numéricas. Así la declaración de un array y proceso posterior mediante bucle típica es:

```

tipo
 array [1..100] de enteros:TipoPuntos
 ...
 desde i←1 hasta 100 hacer
 //proceso de los elementos
 fin_desde
```

El diseño más eficiente podría ser:

```

const
 NumeroDeItems = 100
tipo
 array [1..NumeroDeItems] de enteros:TipoPunto
```

```
...
desde i←1 hasta NumeroDeItems hacer
 //proceso de los elementos
fin_desde
```

ya que cuando se deseé cambiar el número de elementos del array sólo sería necesario cambiar el valor de la constante NumeroDeItems, mientras que en el caso anterior supondrá cambiar la declaración del tipo y el índice de bucle, mientras que en el segundo caso sólo el valor de la constante.

#### 18.8.4. Comprendibilidad y fiabilidad

Un sistema se dice que es *comprendible* si refleja directamente una visión natural del mundo<sup>4</sup>. Una característica de un sistema eficaz es la *simplicidad*. En general, un sistema sencillo puede ser comprendido más fácilmente que uno complejo.

Un objetivo importante en la producción de sistemas es el de la fiabilidad. El objetivo de crear programas fiables ha de ser crítico en la mayoría de las situaciones.

#### 18.8.5. Interfaces de usuario

Otro criterio importante a tener presente es el diseño de la interfaz del usuario. Algunas directrices a tener en cuenta pueden ser:

- En un entorno interactivo se ha de tener en cuenta las preguntas posibles al usuario y sobre todo aquellas que solicitan entradas de usuario.
- Es conveniente que se realicen eco de las entradas de un programa. Siempre que un programa lee datos, bien de usuario a través de un terminal o de un archivo, el programa debe incluir los valores leídos en su salida.
- Etiquetar (rotular) la salida con cabeceras y mensajes adecuados.

#### 18.8.6. Programación segura contra fallos

Un programa es seguro contra fallos cuando se ejecuta razonablemente por cualquiera que lo utilice. Para conseguir este objetivo se han de comprobar *los errores en datos de entrada y en la lógica del programa*.

Supongamos un programa que espera leer datos enteros positivos pero lee -25. Un mensaje típico a visualizar ante este error suele ser:

Error de rango

Sin embargo, es más útil un mensaje tal como este:

-25 no es un número válido de años  
Por favor vuelva a introducir el número

Otras reglas prácticas a considerar son:

- No utilizar tipos subrango para detectar datos de entrada no válidos. Por ejemplo, si se desea comprobar que determinados tipos nunca sean negativos, no ayuda mucho cambiar las definiciones de tipo globales a:

<sup>4</sup> Tremblay, Donrek y Bunt: *Introduction to Computer Science. An Algorithmic approach*, McGraw-Hill, 1989, pág. 440.

**tipo**

```

o..maxent:TipoNoNegativo
Bajo..Alto:TipoMillar
array[TipoMillar] de TipoNoNegativo:TipoTabla
//un array de este tipo contiene solo enteros no negativos

```

- Comprobar datos de entrada no válidos:

```

Leer(Numero)
...
si Numero >= 0
 entonces agregar Numero a total
 sino manejar el error.
fin_si

```

- Cada subprograma debe comprobar los valores de sus parámetros. Así, en el caso de la función SumaIntervalo que suma todos los enteros comprendidos entre  $m$  y  $n$ .

```

entero:función SumaIntervalo (E_entero:m,n)
{
 precondition : m y n son enteros tales que m <= n
 postcondicion: Devuelve SumaIntervalo = m+(m+1)+...+n
 m y n son inalterables
 {
 var entero : Suma, Indice
 inicio
 Suma ← 0
 desde Indice ← m hasta n hacer
 Suma ← Suma + Indice
 fin_desde
 devolver(Suma)
 fin
 }
}

```

### 18.8.7. Facilidad de uso

La *utilidad* de un sistema se refiere a su facilidad de uso. Esta propiedad ha de tenerse presente en todas las etapas del ciclo de vida, pero es vital en la fase de diseño e implementación.

### 18.8.8. Eficiencia

El objetivo de la eficiencia es hacer un uso óptimo de los recursos del programa. Tradicionalmente, la eficiencia ha implicado recursos de tiempo y espacio. Un sistema eficiente es aquel cuya velocidad es mayor con el menor espacio de memoria ocupada. En tiempos pasados los recursos de memoria principal y de CPU eran factores claves a considerar para aumentar la velocidad de ejecución. Hoy en el año 2002 con las CPU (procesadores-típicos) de los PCs representados en Pentium IV o Athlon con frecuencias de 1,5 GHz a 3 GHz, y memorias centrales de 128 MB a 512 MB e incluso 1 GB, el factor eficiencia ya no se mide con los mismos parámetros de memoria y tiempo. Hoy día debe existir un compromiso entre legibilidad, modificabilidad y eficiencia, aunque, con excepciones, prevalecerá la legibilidad y facilidad de modificación.

### 18.8.9. Estilo de programación, documentación y depuración

Estas características hoy día son claves en el diseño y construcción de programas, por esta causa dedicaremos por su especial importancia tres secciones independientes para tratar estos criterios de diseño.

## 18.9. ESTILO DE PROGRAMACIÓN

Una de las características más importantes en la construcción de programas, sobre todo los de gran tamaño, es el *estilo de programación*. La buena calidad en la producción de programas tiene relación directa con la escritura de un programa, su legibilidad y comprensibilidad. Un buen estilo de programación suele venir con la práctica, pero el requerimiento de unas reglas de escritura del programa, al igual que sucede con la sintaxis y reglas de escritura de un lenguaje natural humano, debe buscar esencialmente que no sólo sean legibles y modificables por las personas que lo han construido sino también —y esencialmente— puedan ser leídos y modificados por otras personas distintas. No existe una fórmula mágica que garantice programas legibles, pero existen diferentes reglas que facilitarán la tarea y con las que prácticamente suelen estar de acuerdo, desde programadores novatos a ingenieros de software experimentados.

Naturalmente, las reglas de estilo para construir programas claros, legibles y fácilmente modificables dependerá del tipo de programación y lenguaje elegido. En el caso de los lenguajes orientados a procedimientos como C, Pascal o Modula-2 es conveniente considerar las siguientes reglas de estilo.

### Reglas de estilo de programación

1. Modularizar un programa en partes coherentes (uso amplio de subprogramas).
2. Evitar variables globales en subprogramas.
3. Usar nombres significativos para identificadores.
4. Definir constantes con nombres al principio del programa.
5. Evitar el uso del goto y no escribir nunca código *spaghetti*.
6. Escribir subrutinas cortas que hagan una sola cosa y bien.
7. Uso adecuado de parámetros variable.
8. Usar declaraciones de tipos.
9. Presentación (comentarios adecuados).
10. Manejo de errores.
11. Legibilidad.
12. Documentación.

### 18.9.1. Modularizar un programa en subprogramas

Un programa grande que resuelva un problema complejo siempre ha de dividirse en módulos para ser más manejable. Aunque la división no garantiza un sistema bien organizado será preciso encontrar reglas que permitan conseguir esa buena organización.

Uno de los criterios clave en la división es la independencia; esto es, el acoplamiento de módulos; otro criterio es que cada módulo debe ejecutar una sola tarea, una función relacionada con el problema. Estos criterios fundamentalmente son *acoplamiento* y *cohesión de módulos*, aunque existen otros criterios que no se tratarán en esta sección.

El *acoplamiento* se refiere al grado de interdependencia entre módulos. El grado de acoplamiento se puede utilizar para evaluar la calidad de un diseño de sistema. Es preciso minimizar el acoplamiento entre módulos, es decir, minimizar su interdependencia. El criterio de acoplamiento es una medida para evaluar cómo un sistema ha sido modularizado. Este criterio sugiere que un sistema bien modularizado es aquel en que los interfaces sean claros y sencillos.

Otro criterio para juzgar un diseño es examinar cada módulo de un sistema y determinar la fortaleza de la ligadura (enlace) dentro de ese módulo. La fortaleza interna de un módulo, esto es, lo fuertemente (estrictamente) relacionadas que están entre sí las partes de un módulo; esta propiedad se conoce por *cohesión*. Un modelo cuyas partes estén fuertemente relacionadas con cada uno de los otros se dice que es fuertemente cohesivo. Un modelo cuyas partes no están relacionadas con otras se dice que es cohesivo débilmente.

Los modelos de un programa deben estar débilmente acoplados y fuertemente cohesionados.

Como regla general es conveniente utilizar subprogramas ampliamente.

Si un conjunto de sentencias realiza una tarea recurrente, repetitiva, identificable, debe ser un subprograma. Sin embargo, una tarea no necesita ser recurrente para justificar el uso de un subprograma.

### 18.9.2. Evitar variables globales en subprogramas

Una de las principales ventajas de los subprogramas es que pueden implementar el concepto de un módulo aislado. El aislamiento se sacrifica cuando un subprograma accede a variables globales, dado que los efectos de sus acciones producen los efectos laterales indeseados, normalmente.

En general, el uso de variables globales con subprogramas no es correcto. Sin embargo, el uso de la variable global en sí no tiene por qué ser perjudicial. Así, si un dato es inherentemente importante en un programa que casi todo subprograma debe acceder al mismo, entonces esos datos han de ser globales por naturaleza.

### 18.9.3. Usar nombres significativos para identificadores

Los identificadores que representan los nombres de módulos, subprogramas, funciones, tipos, variables y otros elementos, deben ser elegidos apropiadamente para conseguir programas legibles. El objetivo es usar interfaces *significativos* que ayuden al lector a recordar el propósito de un identificador sin tener que hacer referencia continua a declaraciones o listas externas de variables. Hay que evitar abreviaturas críticas.

Identificadores largos se deben utilizar para la mayoría de los objetos significativos de un programa, así como los objetos utilizados en muchas posiciones, tales como, por ejemplo, el nombre de un programa usado frecuentemente. Identificadores más cortos se utilizarán estrictamente para objetos locales: así i, j, k son útiles para índices de arrays en un bucle, variables contadores de bucle, etc., y son más expresivos que Indice, VariableDeControl, etc.

Los identificadores deben utilizar letras mayúsculas y minúsculas. Cuando un identificador consta de dos o más palabras, cada palabra debe comenzar con una letra mayúscula. Una excepción son los tipos de datos definidos por el usuario, que suelen comenzar con una letra minúscula. Así identificadores idóneos son:

SalarioMes Nombre MensajeUsuario MensajesDatosMal

Algunas reglas que se pueden seguir son:

- Usar nombres para nombrar objetos de datos, tales como variables, constantes y tipos. Utilizar Salario mejor que APagar o Pagar.
- Utilizar verbos para nombrar procedimientos. LeerCaracter, LeerSigCar, CalcularSigMov son procedimientos que realizan estas acciones mejor que SigCar o SigMov (siguiente movimiento).
- Utilizar formas del verbo «ser» o «estar» para funciones lógicas. SonIguales, EsCero, EsListo y EsVacio se utilizan como variables o funciones lógicas.

```
if SonIguales (A, B)
```

Los nombres de los identificadores de objetos deben sugerir el significado del objeto al lector del programa.

#### 18.9.4. Definir constantes con nombres

Se deben evitar constantes explícitas siempre que sea posible. Por ejemplo, no utilizar 7 para el día de la semana o 3.141592 para representar el valor de la constante  $\pi$ . En su lugar, es conveniente definir constantes con nombre que permite Pascal, tal como:

```
const Pi = 3.141592
const NumDiasSemana = 7
const Longitud = 45
```

Este sistema tiene la ventaja de la facilidad para cambiar un valor determinado bien por necesidad o por cualquier error tipográfico

```
const Longitud = 200;
const Pi = 3.141592654;
```

#### 18.9.5. Evitar el uso de ir (goto)

Uno de los factores que más contribuyen a diseñar programas bien estructurados es un flujo de control ordenado que implica los siguientes pasos:

1. El flujo general de un programa es adelante o directo.
2. La entrada a un módulo sólo se hace al principio y se sale sólo al final.
3. La condición para la terminación de bucles ha de ser clara y uniforme.
4. Los casos alternativos de sentencias condicionales han de ser claros y uniformes.

El uso de una sentencia goto casi siempre viola al menos una de estas condiciones. Además, es muy difícil verificar la exactitud de un programa que contenga una sentencia **goto**. Por consiguiente, en general, se debe evitar el uso de **goto**. Hay, sin embargo, *raras* situaciones en las que se necesita un flujo de control excepcional. Tales casos incluyen aquellos que requieren o bien que un programa termine la ejecución cuando ocurre un error, o bien que un subprograma devuelva el control a su módulo llamador. La inclusión en de la sentencia en algunos lenguajes de compiladores modernos como C# no implica para nada el uso de la sentencia **goto** y sólo en circunstancias muy excepcionales, ya comentadas a lo largo del libro, se debe recurrir a ella.

#### 18.9.6. Uso adecuado de parámetros valor/variable

Un programa interactúa —se comunica— de un modo controlado con el resto del programa mediante el uso de parámetros. Los *parámetros valor* pasa los valores al subprograma, pero ningún cambio que el programa hace a estos parámetros se refleja en los parámetros reales de retorno a la rutina llamadora. La comunicación entre la rutina llamadora y el subprograma es de un solo sentido; por esta causa, en el caso de módulos aislados, se deben utilizar *parámetros valor siempre que sea posible*.

¿Cuándo es adecuado usar *parámetros variable*? La situación más evidente es cuando un procedimiento necesita devolver valores a la rutina llamadora. Sin embargo, si el procedimiento necesita devolver sólo un único valor, puede ser más adecuado usar una función.

Los parámetros variable, cuyos valores permanecen inalterables hacen el programa más difícil de leer y más propenso a errores si se requieren modificaciones; no obstante, pueden mejorar la eficiencia. La situación es análoga a utilizar una constante en lugar de una variable cuyo valor nunca cambia. Por consiguiente, se debe alcanzar un compromiso entre legibilidad y modificabilidad por un lado y eficiencia por otro. A menos que exista una diferencia significativa en eficiencia, se tomará generalmente el aspecto de la legibilidad y modificabilidad.

El paso por valor implica implícitamente efectuar una copia en otro lugar de la memoria, por eso no se devuelven los cambios. En Java los parámetros se pasan siempre por valor, no obstante, cuando lo que se pasa es un tipo referencia los valores almacenados en dicho tipo se pueden devolver modificados al programa llamador. La copia se efectúa de la referencia, pero no de los datos referenciados.

18.9.6

### 18.9.7. Uso adecuado de funciones

En el caso de una función, ésta se debe utilizar siempre que se necesite obtener un único valor. Este uso corresponde a la noción matemática de función. Por consiguiente, es muy extraño que una función realice una tarea diferente de devolver un valor y no debe hacerlo.

Una función no debe hacer nada sino devolver el valor requerido. Es decir, una función nunca tiene un *efecto lateral*.

¿Qué funciones tienen potencial para efectos laterales?

- **Funciones con variables globales.** Si una función referencia a una variable global, presenta el peligro de un posible efecto lateral. *En general, las funciones no deben asignar valores a variables globales.*
- **Funciones con parámetros variable.** Un parámetro variable es aquel en que su valor cambiará dentro de la función. Este efecto es un *efecto lateral*. *En general, las funciones no deben utilizar parámetros variables.* Si se necesitan parámetros variable utilizar procedimientos.

### 18.9.8. Tratamiento de errores

12

Un programa diseñado ante fallos debe comprobar errores en las entradas y en su lógica e intentar comportarse bien cuando los encuentra. El tratamiento de errores con frecuencia necesita acciones excepcionales que constituirán un mal estilo en la ejecución normal de un programa. Por ejemplo, el manejo de funciones puede implicar el uso de funciones con efectos laterales.

Un subprograma debe comprobar ciertos tipos de errores, tal como entradas no válidas o parámetros valor. ¿Qué acción debe hacer un subprograma cuando se encuentra un error? Un sistema puede, en el caso de un procedimiento, presentar un mensaje de error y devolver un indicador o bandera lógica a la rutina llamadora para indicarle que ha encontrado una línea de datos no válida; en este caso, el procedimiento deja la responsabilidad de realizar la acción apropiada a la rutina llamadora. En otras ocasiones es más adecuado que el propio subprograma tome las acciones pertinentes —por ejemplo— cuando la acción requerida no depende del punto en que fue llamado el subprograma.

Si una función maneja errores imprimiendo un mensaje o devolviendo un indicador, viola las reglas contra efectos laterales dadas anteriormente.

Dependiendo del contexto, las acciones apropiadas pueden ir desde ignorar los datos erróneos hasta continuar la ejecución para terminar el programa. En el caso de un error fatal que invoque la terminación, una ejecución de **interrumpir** puede ser el método más limpio para abortar. Otra situación delicada se puede presentar cuando se encuentra un error fatal en estructuras condicionales **si-entonces-sino** o repetitivas mientras, repetir. La primera acción puede ser llamar a un procedimiento de diagnóstico que imprima la información necesaria para ayudarle a determinar la causa del error; pero después de que el procedimiento ha presentado toda esta información, se ha de terminar el programa. Sin embargo, si el procedimiento de diagnóstico devuelve el control al punto en el que fue llamado, debe salir de muchas capas de estructuras de control anidadas. *En este caso la solución más limpia es que la última sentencia del procedimiento de diagnóstico sea interrumpir.*

### 18.9.9. Legibilidad

Para que un programa sea fácil de seguir su ejecución (la *traza*) debe tener una buena estructura y diseño, una buena elección de identificadores, buen sangrado y utilizar líneas en blanco en lugares adecuados y una buena documentación.

Como ya se ha comentado anteriormente se han de elegir identificadores que describan fielmente su propósito. Distinguir entre palabras reservadas, tales como **desde** o **procedimiento** identificadores estándar, tal como **real** o **entero** e identificadores definidos por el usuario. Algunas reglas que hemos seguido en el libro son:

- Las palabras reservadas se escriben en minúsculas negritas (en letra courier, en el libro).
- Los identificadores, funciones estándar y procedimientos estándar en minúsculas con la primera letra en mayúsculas (**Escribir**).
- Los identificadores definidos por el usuario en letras mayúsculas y minúsculas. Cuando un identificador consta de dos o más palabras, cada palabra comienza con una letra mayúscula (**Leer-Vector**, **ListaNumeros**).

Otra circunstancia importante a considerar en la escritura de un programa es el sangrado o *indentación* de las diferentes líneas del mismo. Algunas reglas importantes a seguir para conseguir un buen estilo de escritura que facilite la legibilidad son:

- Los bloques deben ser sangrados suficientemente para que se vean claramente (3 a 5 espacios en blanco puede ser una cifra aceptable).
- En una sentencia compuesta, las palabras **inicio-fin** deben estar alineadas:

```
inicio
 < sentencia1 >
 < sentencia2 >

 .
 .

 < sentencias >
fin
```

- Sangrado consistente. Siempre sangrar el mismo tipo de construcciones de la misma manera. Algunas propuestas pueden ser:

```
mientras <condición> hacer
inicio
 <sentencia>
fin_mientras
```

**Sentencias if-then-else**

```

si<condición>
 entonces <sentencial>
 si_no <sentencia2>
 fin_si

 si <condición>
 entonces
 <sentencias>
 sino
 <sentencias>
 fin_si

```

```

si <condición> entonces
 <sentencial>
si_no
 <sentencia2>
fin_si

```

Ref. 0.8

pág.

## 18.10. LA DOCUMENTACIÓN

Un programa (un paquete de software) de computadora necesita siempre de una documentación que permita a sus usuarios aprender a utilizarlo y mantenerlo. La documentación es una parte importante de cualquier paquete de software y, a su vez, su desarrollo es una pieza clave en la ingeniería de software.

Existen tres grupos de personas que necesitan conocer la documentación del programa: programadores, operadores y usuarios. Los requisitos necesarios para cada uno de ellos suelen ser diferentes, en función de las misiones de cada grupo:

|                      |                                                                                                                                                                                                     |
|----------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>programadores</b> | <i>manual de mantenimiento del programa</i>                                                                                                                                                         |
| <b>operadores</b>    | <i>manual del operador</i><br>operador: persona encargada de correr el programa, introducir datos y extraer resultados                                                                              |
| <b>usuario</b>       | <i>manual del usuario</i><br>usuario: persona o sección de una organización que explota el programa, conociendo su función, las entradas requeridas, el proceso a ejecutar y la salida que produce. |

En entornos interactivos, como el caso de Turbo Pascal, las misiones del usuario y operador suelen ser las mismas. Así pues, la documentación del programa se puede concretar a:

- Manual del usuario.
- Manual de mantenimiento.

### 18.10.1. Manual del usuario

La documentación de un paquete (programa) de software suele producirse con dos propósitos: «uno, es explicar las funciones del software y describir el modo de utilizarlas (*documentación del usuario*) porque está diseñada para ser leída por el usuario del programa; dos, describir el software en sí para poder mantener el sistema en una etapa posterior de su ciclo de vida (*documentación del sistema o de mantenimiento*)<sup>5</sup>».

o la las

<sup>5</sup> Brookshear, Glen J.: *Introducción a las ciencias de la computación*, Addison-Wesley, 1995, pág. 272.

La documentación de usuario es un instrumento comercial importante. Una buena documentación de usuario hará al programa más accesible y asequible. Hoy día es una práctica habitual que muchos creadores de programas contratan escritores técnicos para elaborar esta parte del proceso de producción de un programa. Esta documentación adopta la forma de un manual que presenta una introducción a las funciones más utilizadas del software, una sección que explica cómo instalar el programa y una sección de referencia que describe los detalles de cada función del software. Es frecuente que el manual se edite en forma de libro, aunque cada vez es más frecuente incluirlo además, o en lugar, del libro en el propio programa y suele denominarse *manual de ayuda en línea*.

La documentación del sistema o manual de mantenimiento es por naturaleza más técnica que la del usuario. Antiguamente esta documentación consistía en los programas fuente finales y algunas explicaciones sobre la construcción de los mismos. Hoy día esto ya no es suficiente y es necesario estructurar y ampliar esta documentación.

La documentación del sistema abarca todo el ciclo de vida del desarrollo del software, incluidas las especificaciones originales del sistema y aquellas con las que se verificó el sistema, los *diagramas de flujo de datos (DFD)*, *diagramas entidad-relación (DER)*, diccionario de datos y diagramas o cartas de estructura que representan la estructura modular del sistema.

El problema más grave que se plantea es la construcción práctica real de la documentación y su continua actualización. Durante el ciclo de vida del software cambian continuamente las especificaciones, los diagramas de flujo y de E/R (*Entidad/Relación*) o el diagrama de estructura; esto hace que la documentación inicial se quede obsoleta o incorrecta y por esta causa la documentación requiere una actualización continua de modo que la documentación final sea lo más exacta posible y se ajuste a la estructura final del programa.

El manual de usuario debe cubrir al menos los siguientes puntos:

- Órdenes necesarias para cargar el programa en memoria desde el almacenamiento secundario (disco) y arrancar su funcionamiento.
- Nombres de los archivos externos a los que accede el programa.
- Formato de todos los mensajes de error o informes.
- Opciones en el funcionamiento del programa.
- Descripción detallada de la función realizada por el programa.
- Descripción detallada, preferiblemente con ejemplos, de cualquier salida producida por el programa.

### 18.10.2. Manual de mantenimiento (documentación para programadores)

El manual de mantenimiento es la documentación requerida para mantener un programa durante su ciclo de vida. Se divide en dos categorías:

- Documentación interna.
- Documentación externa.

#### **Documentación interna**

Esta documentación cubre los aspectos del programa relativos a la sintaxis del lenguaje. Esta documentación está contenida en los *comentarios*, encerrados entre llaves {} o bien paréntesis/asteriscos (\*\*), o, en una línea, precedido por //. Algunos tópicos a considerar son:

- Cabecera de programa (nombre del programador, fecha de la versión actual, breve descripción del programa).
- Nombres significativos para describir identificadores.

- Comentarios relativos a la función del programa, así como de los módulos que componen el programa.
- Claridad de estilo y formato [una sentencia por línea, *indentación* (sangrado)], líneas en blanco para separar módulos (procedimientos, funciones, unidades, etc.).
- Comentarios significativos.

### Ejemplos

```
var
 real:Radio //entrada, radio de un círculo
 ...
 //Calcular Area
 Area ← Pi * Radio * Radio
```

### Documentación externa

Documentación ajena al programa fuente, que se suele incluir en un manual que acompaña al programa. La documentación externa debe incluir:

- Listado actual del programa fuente, mapas de memoria, referencias cruzadas, etc.
- Especificación del programa: documento que define el propósito y modo de funcionamiento del programa.
- Diagrama de estructura que representa la organización jerárquica de los módulos que comprende el programa.
- Explicaciones de fórmulas complejas.
- Especificación de los datos a procesar: archivos externos incluyendo el formato de las estructuras de los registros, campos etc.
- Formatos de pantallas utilizados para interactuar con los usuarios.
- Cualquier indicación especial que pueda servir a los programadores que deben mantener el programa.

### 18.10.3. Reglas de documentación

Un programa *bien documentado* es aquel que otras personas pueden leer, usar y modificar. Existen muchos estilos aceptables de documentación y, con frecuencia, los temas a incluir dependerán del programa específico. No obstante, señalamos a continuación algunas características esenciales comunes a cualquier documentación de un programa:

1. Un comentario de cabecera para el programa que incluye:
  - a) Descripción del programa: propósito.
  - b) Autor y fecha.
  - c) Descripción de la entrada y salida del programa.
  - d) Descripción de cómo utilizar el programa.
  - e) Hipótesis sobre tipos de datos esperados.
  - f) Breve descripción de los algoritmos globales y estructuras de datos.
  - g) Descripción de las variables importantes.
2. Comentarios breves en cada módulo similares a la cabecera del programa y que contenga información adecuada de ese módulo, incluyendo en su caso *precondiciones* y *postcondiciones*. Describir las entradas y cómo las salidas se relacionan con las entradas.

3. Escribir comentarios inteligentes en el cuerpo de cada módulo que expliquen partes importantes y confusas del programa.
4. Describir claramente y con precisión los modelos de datos fundamentales y las estructuras de datos seleccionadas para representarlas así como las operaciones realizadas para cada procedimiento.

Aunque existe la tendencia entre los programadores y sobre todo entre los principiantes a documentar los programas como última etapa, esto no es buena práctica, lo idóneo es documentar el programa a medida que se desarrolla. La tarea de escribir un programa grande se puede extender por períodos de semanas o incluso meses. Esto le ha de llevar a la consideración de que lo que resulta evidente ahora puede no serlo de aquí a dos meses; por esta causa, documentar a medida que se progresan en el programa es una regla de oro para una programación eficaz.

### Regla

**Asegúrese de que siempre se corresponden los comentarios y el código. Si se hace un cambio importante en el código, asegúrese de que se realiza un cambio similar en el comentario.**

## 18.11. DEPURACIÓN

Una de las primeras cosas que se descubren al escribir programas es que un programa raramente funciona correctamente la primera vez. La ley de Murphy «si algo puede ser incorrecto, lo será» parece estar escrita pensando en la programación de computadoras.

Aunque un programa funcione sin mensajes de error y produzca resultados, puede ser incorrecto. Un programa es correcto sólo si se producen resultados correctos para todas las entradas válidas posibles. El proceso de eliminar errores —bugs— se denomina **depuración** (*debugging*) de un programa.

Cuando el compilador detecta un error, la computadora visualiza *un mensaje de error*, que indica se ha producido un error y cuál puede ser la causa posible del error. Desgraciadamente, los mensajes de error son, con frecuencia, difíciles de interpretar y son, a veces, engañosos. Los errores de programación se pueden dividir en tres clases: **errores de compilación** (sintaxis), **errores en tiempo de ejecución** y **errores lógicos**.

### 18.11.1. Localización y reparación de errores

Aunque se sigan todas las técnicas de diseño dadas a lo largo del libro y en este capítulo, en particular, y cualquier otras que haya obtenido por cualquier otro medio (otros libros, experiencias, cursos, etcétera) es prácticamente imposible e inevitable que su programa carezca de errores. Afortunadamente los programas modulares, claros y bien documentados, son ciertamente más fáciles de depurar que aquellos que no lo son. Es recomendable utilizar técnicas de seguridad contra fallos, que protejan contra ciertos errores e informen de ellos cuando se encuentran.

Con frecuencia el programador, pero sobre todo el estudiante de programación, está convencido de la bondad de sus líneas de programa, sin pensar en las múltiples opciones que pueden producir los errores: el estado incorrecto de una variable lógica, la entrada de una cláusula *then* o *else*, la salida imprevista de un bucle por un mal diseño de su contador, etc. El enfoque adecuado debe ser seguir la traza de la ejecución del programa utilizando las facilidades de depuración del EID (Entorno Integrado de Desarrollo) o añadir sentencias de escritura que muestren cuál fue la cláusula ejecutada. En

el caso de condiciones lógicas, si la condición es falsa cuando se espera que es verdadera —como el mensaje de error puede indicar— entonces el siguiente paso es determinar cómo se ha convertido en falsa.

¿Cómo se puede encontrar el punto de un programa en que algo se ha convertido en una cosa distinta a lo que se había previsto? Se puede hacer el seguimiento de la ejecución de un programa o bien paso a paso a través de las sentencias del programa o bien estableciendo puntos de ruptura (*break-point*). Se puede examinar también el contenido de una variable específica bien estableciendo inspecciones/observaciones (*watches*) o bien insertando sentencias escribir temporales. La clave para una buena depuración es sencillamente utilizar estas herramientas que indiquen lo que está haciendo el programa.

La idea principal es localizar sistemáticamente los puntos del programa que causan el problema. La lógica de un programa implica que ciertas condiciones sean verdaderas en puntos diferentes del programa (recuerde que estas condiciones se llaman *invariantes*). Un error (*bug*) significa que una condición que pensaba iba a ser verdadera no lo es. Para corregir el error se debe encontrar la primera posición del programa en la que una de estas condiciones difiera de sus expectativas. La inserción apropiada de puntos de ruptura, y de observación o inspección o sentencias escribir en posiciones estratégicas de un programa —tal como entradas y salidas de bucles, estructuras selectivas y subprogramas— sirven para aislar sistemáticamente el error.

Las herramientas de diagnóstico han de informarles si las cosas son correctas o equivocadas antes o después de un punto dado del programa. Por consiguiente, después de ejecutar el programa con un conjunto inicial de diagnósticos se ha de poder seguir el error entre dos puntos. Por ejemplo, si el programa ha funcionado bien hasta la llamada al procedimiento o función P1, pero algo falla cuando se llama al procedimiento P2, nos permite centrar el problema entre estos dos puntos, la llamada a P2 y el punto concreto donde se ha producido el error en P2. Este método es muy parecido al de *aproximaciones sucesivas*, es decir, ir acotando la causa posible de error hasta limitarla a unas pocas sentencias.

Naturalmente la habilidad para situar los puntos de ruptura, de observación o sentencias escribir dependerá del dominio que se tenga del programa y de la experiencia del programador. No obstante, le damos a continuación algunas reglas prácticas que le faciliten su tarea de depuración.

### **Uso de sentencias escribir**

Las sentencias escribir pueden ser muy adecuadas en numerosas ocasiones. Tales sentencias sirven para informar sobre valores de variables importantes y la posición en el programa en que las variables toman esos valores. Es conveniente utilizar un comentario para etiquetar la posición.

```
(Posicion una)
escribir('Esta situado en posicion una del procedimiento Test')
escribir('A= ', a, 'B = ', b, 'C = ', c)
```

### **18.11.2. Depuración de sentencias si-entonces-sino**

Situar una parte de ruptura antes de una sentencia si-entonces-sino y examinar los valores de las expresiones lógicas y de sns variables. Se pueden utilizar o bien puntos de ruptura o sentencias escribir para determinar qué alternativa de la sentencia si se toma:

```
//Examinar valores de <condicion> y variables antes de si
si <condicion>
 entonces
 escribir('Condicion verdadera: siga camino');
```

```

...
si_no
 escribir('Condición falsa: siga camino');
fin_si

```

### **Depuración de bucles**

Situar los puntos de ruptura al principio y al final del bucle y examinar los valores de las variables importantes

```

//examinar valores de m y n antes de entrar al bucle
desde i = m hasta n hacer
 //Examinar los valores de i y variables importantes
fin_desde
//Examinar los valores de m y n después de salir del bucle

```

### **Depuración de subprogramas**

Las dos posiciones clave para situar los puntos de ruptura son al principio y al final de un subprograma. Se deben examinar los valores de los parámetros en estas dos posiciones utilizando o bien sentencias de escritura o ventanas de inspección u observación (*watches*).

### **Lecturas de estructuras de datos completos**

Las variables cuyos valores son arrays u otras estructuras puede ser interesante examinarlas. Para ello se recurre a escribir rutinas específicas de volcado (presentación en pantalla o papel) que ejecuten la tarea. Una vez diseñada la rutina se llama a ella desde puntos diferentes según interesa a la secuencia de flujo de control del programa y los datos que sean necesarios en cada caso.

### **18.11.3. Los equipos de programación**

En la actualidad es difícil y raro que un gran proyecto de software sea *implementado* (realizado) por un solo programador. Normalmente, un proyecto grande se asigna a un equipo de programadores, que por anticipado deben coordinar toda la organización global del proyecto.

Cada miembro del equipo es responsable de un conjunto de procedimientos, algunos de los cuales pueden ser utilizados por otros miembros del equipo. Cada uno de estos miembros deberá proporcionar a los otros las especificaciones de cada procedimiento, condiciones *pretest* o *postest* y su lista de parámetros formales; es decir, la información que un potencial usuario del procedimiento necesita conocer para poder ser llamado.

Normalmente, un miembro del equipo actúa como bibliotecario, de modo que a medida que un nuevo procedimiento se termina y comprueba, su versión actualizada sustituye la versión actualmente existente en la librería. Una de las tareas del bibliotecario es controlar la fecha en que cada nueva versión de un procedimiento se ha incorporado a la librería, así como asegurarse de que todos los programadores utilizan la versión última de cualquier procedimiento.

Es misión del equipo de programadores crear librerías de procedimientos, que posteriormente puedan ser utilizadas en otras aplicaciones. Una condición importante deben cumplir los procedimientos *estar comprobados y ahorro de tiempo/memoria*.

## 18.12. DISEÑO DE ALGORITMOS

3. ALGORITMOS

Tras la fase de análisis, para poder solucionar problemas sobre una computadora debe conocerse cómo diseñar algoritmos. En la práctica sería deseable disponer de un método para escribir algoritmos, pero, en la realidad, no existe ningún algoritmo que sirva para realizar dicha escritura. El diseño de algoritmos es un proceso creativo. Sin embargo, existen una serie de pautas o líneas a seguir que ayudarán al diseño del algoritmo (Tabla 18.1).

**Tabla 18.1.** Pautas a seguir en el diseño de algoritmos

- 
1. Formular una solución precisa del problema que debe solucionar el algoritmo.
  2. Ver si existe ya algún algoritmo para resolver el problema o bien se puede adaptar uno ya existente (*algoritmos conocidos*).
  3. Buscar si existen técnicas estándar que se puedan utilizar para resolver el problema.
  4. Elegir una estructura de datos adecuada.
  5. Dividir el problema en subproblemas y aplicar el método a cada uno de los subproblemas (*diseño descendente*).
  6. Si todo lo anterior falla, comience de nuevo en el paso 1.
- 

De cualquier forma, antes de iniciar el diseño del algoritmo es preciso asegurarse que el programa está bien definido:

- Especificaciones precisas y completas de las entradas necesarias.
- Especificaciones precisas y completas de la salida.
- ¿Cómo debe reaccionar el programa ante datos incorrectos?
- ¿Se emiten mensajes de error? ¿Se detiene el proceso?, etc.
- Conocer cuándo y cómo debe terminar un programa.

3.10. 31. 30. 29.

## 18.13. PRUEBAS (TESTING)

Aunque muchos programadores utilizan indistintamente los términos *prueba* o *comprobación* (*testing*) y *depuración*, son, sin embargo, diferentes. La **comprobación** (**pruebas**) se refiere a las acciones que determinan si un programa funciona correctamente. La **depuración** es la actividad posterior de encontrar y eliminar los errores (*bugs*) de un programa. Las pruebas de ejecución de programas —normalmente— muestran claramente que el programa contiene errores, aunque el proceso de depuración puede, en ocasiones, resultar difícil de seguir y comprender.

Edsger Dijkstra ha escrito que mientras las pruebas muestran efectivamente la presencia de errores, nunca pueden mostrar su *ausencia*. Una prueba (test) con éxito significa solamente que ningún error se descubrió en las circunstancias particulares probadas, pero no dice nada sobre otras circunstancias. En teoría, el único medio de comprobar que un programa es correcto es probar *todos* los casos posibles (realizar una *prueba exhaustiva*), situación técnicamente imposible, incluso para los programas más simples. Consideremos un caso sencillo: calcular la media aritmética de las temperaturas de un mes dado: una prueba exhaustiva requerirá todas las posibles combinaciones de temperaturas y días de un mes: tarea ardua, laboriosa y lenta.

No obstante, el análisis anterior no significa que la comprobación sea imposible; al contrario, existen diferentes metodologías formales para las comprobaciones de programas. Una filosofía adecuada para pruebas de programas incluye las siguientes consideraciones:

1. Suponer que su programa tiene errores hasta que sus pruebas muestren lo contrario.
2. Ningún test simple de ejecución puede probar que un programa está libre de error.

3. PRUEBAS

3. Trate de someter al programa a pruebas duras. Un programa bien diseñado manipula entradas «con elegancia». Por este término se entiende que el programa no produce errores en tiempo de ejecución ni produce resultados incorrectos; por el contrario, el programa, en la mayoría de los casos, visualizará un mensaje de error claro y solicita de nuevo los datos de entrada.
4. Comenzar la comprobación antes de terminar la codificación.
5. Cambiar sólo una cosa cada vez.

**La prueba de un programa** ocurre cuando se ejecuta un programa y se observa su comportamiento.

Cada vez que se ejecuta un programa con algunas entradas se prueba a ver cómo funciona el trabajo para esa entrada particular. Cada prueba ayuda a establecer que el programa cumpla las especificaciones dadas.

### **Selección de datos de prueba**

Cada prueba debe ayudar a establecer que el programa cumple las especificaciones dadas. Parte de la ciencia de *ingeniería de software* es la construcción sistemática de un conjunto de entradas de prueba que es idóneo a descubrir errores.

Para que un conjunto de datos puedan ser considerados como buenos datos de prueba, sus entradas de prueba necesitan cumplir dos propiedades.

### **Propiedades de buenos datos de prueba**

1. Se debe conocer qué salida debe producir un programa correcta para cada entrada de prueba.
2. Las entradas de prueba deben incluir aquellas entradas que probablemente originen más errores.

Se deben buscar numerosos métodos para encontrar datos de prueba que produzcan probablemente errores. El primer método se basa en identificar y probar entradas denominadas *valores externos*, que son especialmente idóneos para causar errores. Un **valor externo** o límite de un problema en una entrada produce un tipo diferente de comportamiento. Por ejemplo, suponiendo que se tiene una función *ver hora* que tiene un parámetro *hora* y una precondición:

**Precondición:** Horas está comprendido en el rango 0-23.

Los dos valores límites de *ver hora* son hora igual a 0 (dado que un valor menor de 0 es ilegal) y hora igual a 23 (dado que un valor superior a 23 -24,... es ilegal). Puede ocurrir que la función se comporte de modo diferente para horario matutino (0 a 11) o nocturno (12 a 23), entonces 11 y 12 serán valores extremos. Si se espera un comportamiento diferente para hora igual a 0, entonces 1 es un valor extremo. En general no existe una definición precisa de valor extremo, pero debe ser aquel que muestre un comportamiento límite en el sistema.

### Valores de prueba extremos

Si no se pueden probar todas las entradas posibles, probar al menos los valores extremos. Por ejemplo, si el rango de entradas legales va de cero a 1 millón, asegúrese probar la entrada 0 y la entrada 1.000.000. Es buena idea considerar también 0,1 y -1 como valores límites siempre que sean entradas legales.

Otra técnica de prueba de datos es la denominada **perfilador** que básicamente considera dos reglas:

1. Asegúrese de que cada línea de su código se ejecuta al menos una vez para algunos de sus datos de prueba. Por ejemplo, puede ser una porción de su código que maneje alguna situación rara.
2. Si existe alguna parte de su código que a veces se salte totalmente, asegúrese, en ese caso, que existe al menos una entrada de prueba que salte realmente esta parte de su código. Por ejemplo, un bucle en el que el cuerpo se ejecute, a veces, cero veces. Asegúrese de que hay una entrada de prueba que produce que el cuerpo del bucle se ejecute cero veces.

#### 18.13.1. Errores de sintaxis (de compilación)

Un *error de sintaxis* o *en tiempo de compilación* se produce cuando existen errores en la sintaxis del programa, tales como signos de puntuación incorrectos, palabras mal escritas, ausencia de separadores (signos de puntuación), o de palabras reservadas. Si una sentencia tiene un error de sintaxis, no puede ser traducida y su programa no se ejecutará.

Los errores de sintaxis son detectados por el compilador.

44 Field identifier expected

Normalmente, los mensajes de error son fáciles de encontrar. El siguiente ejemplo (en Object Pascal) presenta dos errores de sintaxis: el punto y coma que falta al final de la primera línea y la palabra *WritaLn* mal escrita debería ser *WriteLn*.

```
Suma := 0
for I := 0 to 10 do
 Suma := Suma + A[I];
 WritaLn (Suma/10);
```

#### 18.13.2. Errores en tiempo de ejecución

Los errores en tiempo de ejecución —o simplemente de ejecución— (*runtime error*) suceden cuando el programa trata de hacer algo imposible o ilógico. Los errores de ejecución sólo se detectan en la ejecución. Errores típicos son: la división por cero, intentar utilizar un subíndice fuera de los límites definidos en un array, etc.

$x \leftarrow 1/N$  produce un error si  $N = 0$

Los mensajes de error típicos son del tipo:

Run-Time error nnn at xxxx:yyyy

nnn              *número de error en ejecución.*

xxxx:yyyy      *dirección del error en ejecución (segmento y desplazamiento).*

Los errores de ejecución se dividen en cuatro categorías:

- *errores DOS, 1-99 (números de mensaje).*
- *errores I/O, 100-149.*
- *errores críticos, 150-199.*
- *errores fatales, 200-255.*

### 18.13.3. Errores lógicos

Los errores lógicos son errores del algoritmo o de la lógica del programa. Son difíciles de encontrar porque el compilador no produce ningún mensaje de error. Se producen cuando el programa es perfectamente válido y produce una respuesta.

#### **Calcular la media de todos los números leídos del teclado**

```
Suma ← 0
desde i ← 0 hasta 10 hacer
 Leer (Num)
 Suma ← Suma + Num
fin_desde
Media ← Suma / 10
```

La media está calculada mal, ya que existen once números (0 a 10) y no diez como se ha escrito. Si se desea escribir la sentencia

Salario ← Horas \* Tasa

y se escribe

Salario ← Horas + Tasa

Es un error lógico (+ por \*) ya que a priori el programa funciona bien y sería difícil, por otra parte, a no ser que el resultado fuese obvio, detectar el error.

### 18.13.4. El depurador

Los **EID** (Entornos Integrados de Desarrollo) tienen un *programa depurador* disponible para ayudarle a depurar un programa; el programa depurador le permite ejecutar su programa, una sentencia cada vez, de modo que se pueda ver el efecto de la misma. El depurador imprime un diagnóstico cuando ocurre un error de ejecución, indica la sentencia que produce el error y permite visualizar los valores de variables seleccionadas en el momento del error. Asimismo se puede seguir la pista de los valores de variables seleccionadas durante la ejecución del programa (*traza*), de modo que se pueda observar cómo cambian estas variables mientras el programa se ejecuta. Por último se puede pedir al depura-

dor que detenga la ejecución en determinados puntos (*breakpoints*); en esos momentos se pueden inspeccionar los valores de las variables seleccionadas a fin de determinar si son correctas.

El depurador tiene la gran ventaja de posibilitar la observación de los diferentes valores que van tomando las variables dentro del programa.

## 18.14. EFICIENCIA

La *eficiencia* de un programa es una medida de cantidad de recursos consumidos por el programa. Tradicionalmente, los recursos considerados han sido el tiempo de ejecución y/o el almacenamiento (ocupación del programa en memoria). Mientras menos tiempo se utilice y menor almacenamiento, el programa será más eficiente.

El tiempo y almacenamiento (memoria) de la computadora suelen ser costosos y por ello su ahorro siempre será importante. En algunos casos la eficiencia es críticamente importante: control de una unidad de vigilancia intensiva de un hospital —un retardo de fracciones de segundo puede ser vital en la vida de un enfermo—, un programa de control de roturas en una prensa hidráulica —la no detección a tiempo podría producir grandes inundaciones—, etc. Por el contrario, existirán otros casos en los que el tiempo no será factor importante: control de reservas de pasajeros en una agencia de viajes.

La mejora del tiempo de ejecución y el ahorro en memoria se suelen conseguir con la mejora de los algoritmos y sus programas respectivos. En ocasiones, un simple cambio en un programa puede aumentar la velocidad de ejecución considerablemente. Como muestra de ello analicemos el problema siguiente desde el punto de vista de tiempo de ejecución

### Buscar en un array o lista de enteros una clave dada (un entero)

```

tipo
array[Primero..Ultimo] de entero:ArrayLista

var
ArrayLista:Lista
...
J = Primero;
mientras (T <> Lista [J] y (J < Ultimo) hacer
 J := J + 1;
fin_mientras
si T = Lista [J] entonces
 escribir('el elemento', T, 'esta en la lista')
si_no
 escribir('el elemento', T, 'no esta en la lista')
fin_si
```

El bucle va comprobando cada elemento de la lista hasta que encuentra el valor de T o bien se alcanza el final de la lista sin encontrar T.

Supongamos ahora que la lista de enteros está ordenada.

|    |    |    |     |     |     |     |
|----|----|----|-----|-----|-----|-----|
| 45 | 73 | 81 | 120 | 160 | 321 | 450 |
|----|----|----|-----|-----|-----|-----|

En este caso el bucle puede ser más eficiente si en lugar de la condición

(T <> Lista[J]) **y** (J < Ultimo)

Se utiliza

(T > Lista[J]) y (J < Ultimo)

Ello se debe a que si T es igual a Lista[J], se ha encontrado el elemento, y si T es menor que Lista[J], entonces sabemos que T será más pequeño que todos los elementos que le siguen. Tan pronto como se pruebe un valor de T y resulte menor que su correspondiente Lista[J], esta condición será falsa y el bucle se terminará. De este modo, y como término medio, se puede ahorrar alrededor de la mitad del número de iteraciones.

En el caso de que T no existe en la lista, el número de iteraciones de ambos algoritmos es igual, mientras que si T no existe en la lista, el algoritmo 2 (con T > Lista[J]) reducirá el número de iteraciones en la mitad y, por consiguiente, será más eficiente.

El listado y ejecución del programa con los dos procedimientos muestran cómo con un simple cambio (el operador <> por el operador >) se gana notablemente en eficiencia, ya que reduce el tiempo de ejecución. Una aplicación práctica que muestra la eficiencia es el siguiente escrito en **Object Pascal** y que tras su ejecución se observa esta propiedad.

```
program Eficiencia;
{comparar dos algoritmos de búsqueda}
const
 Primero = 1;
 Ultimo = 10;
type
 Indice = Primero..Ultimo;
 Items = array [Indice] of integer;
var
 Lista : Items;
 J, T : integer;
procedure Busquedal (L : Items, T : Integer);
var
 I : Indice;
begin
 I := Primero;
 while (T<> L[I]) and (I < Ultimo) do
 I := I+1;
 if T = L[I] then
 WriteLn ('el elemento ',T,'esta en la lista')
 else
 WriteLn ('el elemento ',T,'no esta en la lista');
 WriteLn ('Busqueda terminada');
 WriteLn (I,'iteraciones')
end;

procedure Busqueda2 (L : Items, T : Integer);
var
 I : Indice;
begin
 I:= 1;
 while (T > L[I]) and (I < Ultimo) do
 I := I + 1;
 if T = L [I] then
 WriteLn ('el elemento ', T,'esta en la lista')
```

```

else
 WriteLn ('el elemento',T, 'no esta en la lista');
 WriteLn ('Busqueda terminada');
 WriteLn (I, 'iteraciones')
end;

begin (programa principal)
 WriteLn ('Introduzca 10 enteros en orden ascendente:');
 for J := Primero to Ultimo do
 Read (Lista[J]);
 ReadLn;
 WriteLn ('Introducir numero a buscar:');
 ReadLn (T);
 Busquedal (Lista,T);
 Busqueda2 (Lista,T)
end.

```

### Ejecución

```

Introduzca 10 enteros en orden ascendente:
2 5 8 12 23 37 45 89 112 234
Introducir numero a buscar: :01 = omfjU
27 eque
el elemento 27 no esta en la lista q = eque
Busquedal terminada en te = q
10 iteraciones t = q
el elemento 27 no esta en la lista si : q
Busqueda2 terminada en ini : T , U
6 iteraciones od erubescorq
 zav
 onl : I

```

#### 18.14.1. Eficiencia versus legibilidad (Claridad)

Las grandes velocidades de los microprocesadores (unidades centrales de proceso) actuales, junto con el aumento considerable de las memorias centrales (cifras típicas usuales superan siempre los 640K), hacen que los recursos típicos tiempo y almacenamiento no sean hoy día parámetros fundamentales para la medida de la eficiencia de un programa.

Por otra parte, es preciso tener en cuenta —a veces— los cambios para mejorar un programa puede hacerlo más difícil de comprender: poco legibles o claros. En programas grandes la legibilidad suele ser más importante que el ahorro en tiempo y en almacenamiento en memoria. Como norma general, cuando la elección en un programa se debe hacer entre claridad y eficiencia, generalmente se elegirá la claridad o la legibilidad del programa.

### 18.15. TRANSPORTABILIDAD

Un programa es *transportable* o *portable* si se puede trasladar a otra computadora sin cambios o con pocos cambios apreciables. La forma de hacer un programa transportable es elegir como lenguaje de programación la versión estándar del mismo, en el caso de Pascal: ANSI/IEEE estándar e ISO estándar, en el caso de C y de C++ los estándares reconocidos también por ANSI, es decir, ANSI C++. En el caso de Java y de C#, no existe más problema que la elección del proveedor, dado que ambos lenguajes están sujetos a un proceso de estandarización y de hecho siguen las normas que establecen sus fabricantes principales Sun Microsystems y Microsoft.

## REVISIÓN DEL CAPÍTULO

### Conceptos clave

- Ciclo de vida del software.
- Abstracción de datos.
- Eficiencia.
- Robustez.
- Transportabilidad.
- Corrección.
- Reutilización.

- Abstracción procedimental.
- Clase.
- Verificabilidad.
- Compatibilidad.
- Integridad.
- Extensibilidad.

### Resumen

El desarrollo de un buen sistema de software se realiza durante el *ciclo de vida*, que es el periodo de tiempo que se extiende desde la concepción inicial del sistema hasta su eventual retirada de la comercialización o uso del mismo. Las actividades humanas relacionadas con el ciclo de vida implican procesos tales como análisis de requisitos, diseño, implementación, codificación, pruebas, verificación, documentación, mantenimiento y evolución del sistema y obsolescencia.

Diferentes herramientas ayudan al programador y al ingeniero de software a diseñar una solución para un problema dado. Algunas de estas herramientas son diseño descendente, abstracción procedimental, abstracción de datos, ocultación de la información y programación orientada a objetos.

Una *abstracción procedimental* separa el propósito de un subprograma de su implementación. De modo similar, la *abstracción de datos* se centra en las operaciones que se ejecutan sobre los datos en vez de cómo se implementarán las operaciones.

Durante la fase de diseño, la abstracción es uno de los medios más importantes con los que se intenta hacer frente a la complejidad. La innovación de la programación orientada a objetos no reside en la idea de escribir programas utilizando una serie de abstracciones, sino en el uso de clases para gestionar dichas abstracciones.

Los lenguajes modernos facilitan la implementación de abstracciones de datos mediante clases, que pueden definirse como colecciones estructuradas de implementaciones de tipos abstractos cuya potencia reside en la herencia.

Las técnicas orientadas a objetos aumentan la productividad y fiabilidad del desarrollador y facilitan la reutilización y extensibilidad del código.

La construcción de software requiere el cumplimiento de numerosas características. Entre ellas se destacan las siguientes:

- *Eficiencia*. La eficiencia de un software es su capacidad para hacer un buen uso de los recursos que manipula.

- *Verificabilidad*. La verificabilidad —facilidad de verificación de un software— es su capacidad para soportar los procedimientos de validación y de aceptar juegos de test o ensayo de programas.

- *Fácil de utilizar*. Un software es fácil de utilizar si se puede comunicar consigo de manera cómoda.

- *Robustez*. Capacidad de los productos software de funcionar incluso en situaciones anormales.

Existen dos principios fundamentales para conseguir esto: diseño simple y descentralización.

- *Compatibilidad*. Facilidad de los productos para ser combinados con otros.

- *Transportabilidad (portabilidad)*. La transportabilidad o portabilidad es la facilidad con la que un software puede ser transportado sobre diferentes sistemas físicos o lógicos.

- *Integridad*. La integridad es la capacidad de un software a proteger sus propios componentes contra los procesos que no tenga el derecho de acceder.

- *Corrección*. Capacidad de los productos software de realizar exactamente las tareas definidas por su especificación.

- *Extensibilidad*. Facilidad que tienen los productos de adaptarse a cambios en su especificación.

- *Reutilización*. Capacidad de los productos de ser reutilizados, en su totalidad o en parte, en nuevas aplicaciones.

## A P É N D I C E S

S.  
IS-1000

**APÉNDICE****ESPECIFICACIONES DE LENGUAJE  
ALGORÍTMICO UPSAM 2.0****CONTENIDO**

- |                                                                                                                                                   |                                                                                                                                          |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| A.1. Elementos del lenguaje.<br>A.2. Operadores.<br>A.3. Estructura de un programa.<br>A.4. Estructuras de control.<br>A.5. Programación modular. | A.6. Archivos.<br>A.7. Variables dinámicas.<br>A.8. Programación orientada a objetos.<br>A.9. Palabras reservadas y símbolos reservados. |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

**A.1. ELEMENTOS DEL LENGUAJE****A.1.1. Identificadores**

Se pueden formar con cualquier carácter alfabético regional (no necesariamente ASCII estándar), dígitos (0-9) y el símbolo de subrayado (\_), debiendo empezar siempre por un carácter alfabético. Los nombres de los identificadores son sensibles a mayúsculas y se recomienda que su longitud no sobrepase los 50 caracteres.

**A.1.2. Comentarios**

Existen dos tipos de comentarios: *Comentarios de una sola línea*, se utilizará la doble barra inclinada (//); este símbolo servirá para ignorar todo lo que aparezca hasta el final de la línea. *Comentarios multilínea*, podrán ocupar más de una línea utilizando los caracteres { y }, que indicarán respectivamente el inicio y el final del comentario. Todos los caracteres incluidos entre estos dos símbolos serán ignorados.

**A.1.3. Tipos de datos estándar****Datos numéricos**

- **Enteros.** Se considera entero cualquier valor numérico sin parte decimal, independientemente de su rango. Para la declaración de un tipo de dato entero se utiliza la palabra reservada **entero**.

- **Reales.** Se considera real cualquier valor numérico con parte decimal, independiente de su rango o precisión. Para la declaración de un tipo de dato real se utiliza la palabra reservada **real**.

### Datos lógicos

Se utiliza la palabra reservada **lógico** en su declaración.

### Datos de tipo carácter

Se utiliza la palabra reservada **carácter** en su declaración.

### Datos de tipo cadena

Se utiliza la palabra reservada **cadena** en su declaración. A no ser que se indique lo contrario se consideran cadenas de longitud variable. Las cadenas de caracteres se consideran como un tipo de dato estándar pero estructurado (se podrá considerar como un array de caracteres).

## A.1.4. Constantes de tipos de datos estándar

### Numéricas enteras

Están compuestas por los dígitos (0..9) y los signos + y - utilizados como prefijos.

### Numéricas reales

Los números reales en coma fija utilizan el punto como separador decimal, además de los dígitos (0..9), y el carácter de signo (+ y -). En los reales en coma flotante, la mantisa podrá utilizar los dígitos (0..9), el carácter de signo (+ y -) y el punto decimal (. ). El exponente se separará de la mantisa mediante la letra E y la mantisa estará formada por el carácter de signo y los dígitos.

### Lógicas

Sólo podrán contener los valores **verdad** (verdadero) y **falso**.

### De carácter

Cualquier carácter válido del juego de caracteres utilizado, delimitados por los separadores ' ' o " ".

### De cadena

Secuencia de caracteres válidos del juego de caracteres utilizados, delimitados por los separadores ' ' o " ".

## A.2. OPERADORES

### Operadores aritméticos

| Operador | Significado                 |
|----------|-----------------------------|
| -        | Menos unitario              |
| -        | Resta                       |
| +        | Más unitario (suma)         |
| *        | Multiplicación              |
| /        | División real               |
| div      | División entera             |
| mod      | Resto de la división entera |
| **       | Exponenciación              |

El tipo de dato de una expresión aritmética depende del tipo de dato de los operandos y del operador. Con los operadores +, -, \* y ^, el resultado es entero si los operandos son enteros. Si alguno de los operandos es real, el resultado será de tipo real. La división real (/) devuelve siempre un resultado real. Los operadores mod y div devuelven siempre un resultado de tipo entero.

### Operadores de relación

| Operador | Significado       |
|----------|-------------------|
| =        | Igual a           |
| <        | Menor que         |
| >        | Mayor que         |
| <=       | Menor o igual que |
| >=       | Mayor o igual que |
| <>       | Distinto de       |

Los operandos deben ser del mismo tipo y el resultado es de tipo lógico.

### Operadores lógicos

| Operador | Significado                                                           |
|----------|-----------------------------------------------------------------------|
| no       | Negación lógica                                                       |
| y        | Multiplicación lógica (verdadero si los dos operandos son verdaderos) |
| o        | Suma lógica (verdadero si alguno de los operandos es verdadero)       |

Los operandos deben ser de tipo lógico y devuelven un operando de tipo lógico.

### Operadores de cadena

| Operador | Significado              |
|----------|--------------------------|
| +        | Concatenación de cadenas |
| &        | Concatenación de cadenas |

Trabajan con operandos de tipo cadena o carácter y el resultado siempre será de tipo cadena.

### Prioridad básica de operadores

|                 |                                                                                                               |
|-----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Primarios       | ( ) [ ] Paréntesis en expresiones o en llamadas a procedimientos o funciones. Corchetes en índices de arrays. |
| Unarios         | -, +, no                                                                                                      |
| Multiplicativos | *, /, div, mod, y Exponenciación **                                                                           |
| Aditivos        | +, -, o                                                                                                       |
| De cadena       | &, +                                                                                                          |
| De relación     | =, <, >, <=, >=, <>                                                                                           |

### Prioridad avanzada de operadores<sup>1</sup>

Los operadores se muestran en orden decreciente de prioridad de arriba a abajo. Los operadores del mismo grupo tienen la misma prioridad (*precedencia*) y se ejecutan de izquierda a derecha o de derecha a izquierda según la asociatividad.

| Operador      | Tipo                                                         | Asociatividad |
|---------------|--------------------------------------------------------------|---------------|
| ( )           | Paréntesis                                                   | Dcha-Izda     |
| ( )           | Llamada a función                                            | Dcha-Izda     |
| [ ]           | Subíndice                                                    | Dcha-Izda     |
| .             | Acceso a miembros de un objeto                               | Dcha-Izda     |
| ++            | Prefijo incremento                                           | Dcha-Izda     |
| --            | Prefijo decremento                                           | Dcha-Izda     |
| +             | Más unitario                                                 | Dcha-Izda     |
| -             | Menos unitario                                               | Dcha-Izda     |
| !             | Negación lógica unitaria                                     | Dcha-Izda     |
| ~             | Complemento bit a bit unitario                               | Dcha-Izda     |
| (tipo)        | Modelado unitario                                            | Dcha-Izda     |
| nuevo (new)   | Creación de objetos                                          | Dcha-Izda     |
| *             | Producto                                                     | Izda-Dcha     |
| /             | División                                                     | Izda-Dcha     |
| %             | Resto entero                                                 | Izda-Dcha     |
| +             | Suma                                                         | Izda-Dcha     |
| -             | Resta                                                        | Izda-Dcha     |
| <<            | Desplazamiento bit a bit a la izquierda                      | Dcha-Izda     |
| >>            | Desplazamiento bit a bit a la derecha con extensión de signo | Dcha-Izda     |
| >>>           | Desplazamiento bit a bit a la derecha rellenando con ceros   | Dcha-Izda     |
| <             | Menor que                                                    | Izda-Dcha     |
| <=            | Menor o igual que                                            | Izda-Dcha     |
| >             | Mayor que                                                    | Izda-Dcha     |
| >=            | Mayor o igual que                                            | Izda-Dcha     |
| instancia_de  |                                                              |               |
| (instance_of) | Verificación tipo de objeto                                  | Izda-Dcha     |
| ==            | Igualdad                                                     | Izda-Dcha     |
| !=            | Desigualdad                                                  | Izda-Dcha     |
| &             | AND (Y) bit a bit                                            | Izda-Dcha     |

(continúa)

<sup>1</sup> Estas reglas de prioridad se ajustan a lenguajes de programación modernos tales como C++, Java o C#. T

(continuación)

| Operador                   | Tipo                                                                  | Asociatividad |
|----------------------------|-----------------------------------------------------------------------|---------------|
| <code>^</code>             | OR (O) exclusive bit a bit                                            | Izda-Dcha     |
| <code> </code>             | OR (O) inclusive bit a bit                                            | Izda-Dcha     |
| <code>&amp;&amp;</code>    | AND (Y) lógico                                                        | Izda-Dcha     |
| <code>  </code>            | OR (O) lógico                                                         | Izda-Dcha     |
| <code>? :</code>           | Condicional ternario                                                  | Dcha-Izda     |
| <code>=</code>             | Asignación                                                            | Dcha-Izda     |
| <code>+=</code>            | Asignación de suma                                                    | Dcha-Izda     |
| <code>-=</code>            | Asignación de resta                                                   | Dcha-Izda     |
| <code>*=</code>            | Asignación de producto                                                | Dcha-Izda     |
| <code>/=</code>            | Asignación de división                                                | Dcha-Izda     |
| <code>%=</code>            | Asignación de módulo                                                  | Dcha-Izda     |
| <code>&amp;=</code>        | Asignación AND bit a bit                                              | Dcha-Izda     |
| <code>^=</code>            | Asignación OR exclusive bit a bit                                     | Dcha-Izda     |
| <code> =</code>            | Asignación or inclusive bit a bit                                     | Dcha-Izda     |
| <code>&lt;&lt;=</code>     | Asignación de desplazamiento a izquierda bit a bit                    | Dcha-Izda     |
| <code>&gt;&gt;=</code>     | Desplazamiento derecho bit a bit con asignación de extensión de signo | Dcha-Izda     |
| <code>&gt;&gt;&gt;=</code> | Desplazamiento derecho bit a bit con asignación de extensión a cero   | Dcha-Izda     |

## A.3. ESTRUCTURA DE UN PROGRAMA

```

algoritmo <nombre_del_algoritmo>
//Secciones de declaraciones
{const
 //declaraciones de constantes}
{tipos
 //declaraciones de tipos}
{var
 //declaraciones de variables}
//Cuerpo del programa
inicio
...
fin

```

### A.3.1. Declaración de tipos de datos estructurados

#### Arrays

```
array[<dimensión>...] de <tipo_de_dato> : <nombre_del_tipo>
```

`<dimensión>` es un subrango con el índice del límite inferior y el límite superior. Por ejemplo, `array[5..20] de entero` declararía un array de 16 elementos enteros. Pueden aparecer varios separados por comas para declarar arrays de más de una dimensión.

`<tipo_de_dato>` es el identificador de cualquier tipo de dato estándar o definido por el usuario. `<nombre_del_tipo>` es un identificador válido que se utilizará para referenciar el tipo de dato.

El acceso a un elemento de un array se realizará indicando su índice entre corchetes. El índice será una expresión entera.

## Registros

```
registro : <nombre_del_tipo>
 <tipo_de_dato> : <nombre_del_campo>
 ...
fin_registro
```

<tipo\_de\_dato> es el identificador de cualquier tipo de dato estándar o definido por el usuario.  
<nombre\_del\_tipo> es un identificador válido que se utilizará para referenciar el tipo de dato.  
<nombre\_del\_campo> es un identificador válido que se utilizará para referenciar el campo del registro.

El acceso a un campo de una variable de tipo registro se realizará utilizando el carácter punto (.), por ejemplo, MiRegistro.MiCampo.

## Archivos secuenciales

```
archivo_s de <tipo_de_dato> : <nombre_del_tipo>
```

<tipo\_de\_dato> es el identificador de cualquier tipo de dato estándar o definido por el usuario.  
<nombre\_del\_tipo> es un identificador válido que se utilizará para referenciar el tipo de dato.

## Archivos directos

```
archivo_d de <tipo_de_dato> : <nombre_del_tipo>
```

<tipo\_de\_dato> es el identificador de cualquier tipo de dato estándar o definido por el usuario.  
<nombre\_del\_tipo> es un identificador válido que se utilizará para referenciar el tipo de dato.

### A.3.2. Declaración de constantes

Se realiza dentro de la sección de declaraciones de constantes.

```
<nombre_de_constante> = <expresión>
```

<nombre\_de\_constante> es un identificador válido que se utilizará para referenciar la constante.  
<expresión> es una expresión válida. El tipo de la constante será el tipo de dato que devuelva la expresión.

### A.3.3. Declaración de variables

Se realiza dentro de la sección de declaraciones de variables.

```
<tipo_de_dato> : <nombre_de_variable> [= <expresión>] ...
```

<tipo\_de\_dato> es el identificador de cualquier tipo de dato estándar o definido por el usuario.  
<nombre\_de\_variable> es un identificador válido que se utilizará para referenciar la variable.  
En una declaración es posible declarar varias variables separadas por comas.

Es posible inicializar la variable en la declaración, <expresión> es una expresión válida del tipo de dato de la variable.

### A.3.4. Biblioteca de funciones

A.3.4

#### Funciones aritméticas

| Función            | Significado                                                         |
|--------------------|---------------------------------------------------------------------|
| <b>abs(x)</b>      | Devuelve el valor absoluto de la expresión numérica x               |
| <b>aleatorio()</b> | Devuelve un número aleatorio real mayor o igual que 0 y menor que 1 |
| <b>arctan(x)</b>   | Devuelve la arco tangente de x                                      |
| <b>cos(x)</b>      | Devuelve el coseno de x                                             |
| <b>entero(x)</b>   | Devuelve el primer valor entero menor que la expresión numérica x   |
| <b>exp(x)</b>      | Devuelve el valor $e^x$                                             |
| <b>ln(x)</b>       | Devuelve el logaritmo neperiano de x                                |
| <b>log10(x)</b>    | Devuelve el logaritmo en base 10 de x                               |
| <b>raiz2(x)</b>    | Devuelve la raíz cuadrada de x                                      |
| <b>sen(x)</b>      | Devuelve el seno de x                                               |
| <b>trunc(x)</b>    | Trunca (elimina los decimales) de la expresión numérica x.          |

#### Funciones de cadena

| Función                          | Significado                                                                                                                                                                                                  |
|----------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>longitud(c)</b>               | Devuelve el número de caracteres de la cadena c.                                                                                                                                                             |
| <b>posición(c, sc)</b>           | Devuelve la posición de la primera aparición de la subcadena sc en la cadena.                                                                                                                                |
| <b>subcadena(c, ini[, long])</b> | Devuelve una subcadena de la cadena c formada por todos los caracteres a partir de la posición ini. Si se incluye el argumento long, devuelve sólo los primeros long caracteres a partir de la posición ini. |

#### Funciones de conversión de número a cadena

| Función            | Significado                                                                                                                                                                                             |
|--------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>código(car)</b> | Devuelve el código ASCII del carácter car.                                                                                                                                                              |
| <b>carácter(x)</b> | Devuelve el carácter correspondiente al código ASCII x.                                                                                                                                                 |
| <b>valor(@)</b>    | Convierte la cadena c a un valor numérico. Si el contenido de la cadena c no puede convertirse a un valor numérico (contiene caracteres alfabéticos, signos de puntuación inválidos, etc.), devuelve 0. |
| <b>cadena(x)</b>   | Convierte a cadena el valor numérico x.                                                                                                                                                                 |

#### Funciones de información

| Función                            | Significado                                 |
|------------------------------------|---------------------------------------------|
| <b>tamaño_de(&lt;variable&gt;)</b> | Devuelve el tamaño en bytes de la variable. |

### A.3.5. Procedimientos de entrada/salida

**leer(<lista\_de\_variables>)** lee una o más variables desde la consola del sistema.  
**Escribir(<lista\_de\_expresiones>)** escribe una o más expresiones en la consola del sistema.

### A.3.6. Instrucción de asignación

`<variable> ← <expresión>`

Primero evalúa el valor de la expresión y lo asigna a la variable. La variable y la expresión deben ser del mismo tipo de dato.

## A.4. ESTRUCTURAS DE CONTROL

### A.4.1. Estructuras selectivas

#### Estructura selectiva simple y doble

```
si <expresión_lógica> entonces
 <acciones>
[si_no
 <acciones>]
fin_si
```

#### Estructura selectiva múltiple

```
según_sea <expresión> hacer
 <lista_de_valores> : <acciones>
 ...
[si_no
 <acciones>]
fin_según
```

`<expresión>` puede ser cualquier expresión válida.

`<lista_de_valores>` será uno o más valores separados por comas del mismo tipo que `<expresión>`. La estructura verifica si el valor de la expresión coincide con alguno de los valores de la primera lista de valores; si esto ocurre realiza las acciones correspondientes y el flujo de control sale de la estructura, en caso contrario evalúa la siguiente lista. Las acciones de la cláusula `si_no` se ejecutarán si ningún valor coincide con la `<expresión>`.

### A.4.2. Estructuras repetitivas

#### Estructura mientras

```
mientras <expresión_lógica> hacer
 <acciones>
fin_mientras
```

#### Estructura repetir

```
repetir
 <acciones>
hasta_que <expresión_lógica>
```

### Estructura **desde**

```
desde <variable> ← <valor_inicial> hasta <valor_final>
 [incremento | decremento <valor_incremento>] hacer
 <acciones>
fin_desde
```

<variable> puede ser cualquier variable en la que se pueda incrementar o decrementar su valor, es decir todas las numéricas, las de tipo carácter y las lógicas.

<valor\_inicial> es una expresión con el primer valor que toma la variable del bucle. Debe ser del mismo tipo que la variable del bucle.

<valor\_final> es una expresión con el último valor que toma la variable del bucle. Debe ser del mismo tipo que la variable del bucle. El bucle finaliza cuando la variable toma un valor mayor que este valor inicial.

<valor\_incremento> es una expresión con el valor en el que se incrementará o decrementará la variable del bucle al final de cada iteración.

## A.5. PROGRAMACIÓN MODULAR

### A.5.1. Cuestiones generales

El ámbito de las variables declaradas dentro de un módulo (procedimiento o función) es local, y el tiempo de vida de dicha variable será el tiempo de ejecución del módulo.

### A.5.2. Procedimientos

#### Declaración

```
procedimiento <nombre_procedimiento>([<lista_parámetros_formales>])
 [declaraciones locales]
 inicio
 ...
fin_procedimiento
```

<nombre\_procedimiento> debe ser un identificador válido.

<lista\_parámetros\_formales> son uno o más grupos de parámetros separados por punto y coma. Cada grupo de argumentos se define de la siguiente forma:

```
(E | E/S) <tipo_de_dato> : <lista_de_parámetros>
```

**E** indica que el paso de parámetros se realiza por valor.

**E/S** indica que el paso de parámetros se realiza por referencia.

<tipo\_de\_dato> es un tipo de dato estándar o definido previamente por el usuario.

<lista\_de\_parámetros> es uno o más identificadores válidos separados por comas.

#### Llamada a procedimientos

```
[llamar_a] <nombre_procedimiento>([<lista_parámetros_actuales>])
```

La lista de parámetros actuales es una o varias variables o expresiones separadas por comas que deben coincidir en número, orden y tipo con la lista de parámetros formales de la declaración.

### A.5.3. Funciones

#### Declaración

```
<tipo_de_dato> : función <nombre_función>([<lista_parámetros_formales>])
[declaraciones locales]
inicio
 ...
 devolver(<expresión>)
fin_función
```

**<tipo\_de\_dato>** es un tipo de dato estándar o definido previamente por el usuario. Se trata del tipo del dato que devuelve la función.

**<nombre\_función>** debe ser un identificador válido.

**<lista\_parámetros\_formales>** son uno o más grupos de parámetros separados por punto y coma. Cada grupo de argumentos se define de la siguiente forma:

(**E** | **E/S**) <tipo\_de\_dato> : <lista\_de\_parámetros>

**E** indica que el paso de parámetros se realiza por valor.

Indica que el paso es por valor.

**E/S** indica que el paso de parámetros se realiza por referencia.

Indica que

**<tipo\_de\_dato>** es un tipo de dato estándar o definido previamente por el usuario.

**<lista\_de\_parámetros>** es uno o más identificadores válidos separados por comas.

**<expresión>** es el valor de retorno de la función. Debe coincidir con el tipo de dato de la declaración.

#### Llamada a funciones

<nombre\_función>([<lista\_parámetros\_actuales>])

La lista de parámetros actuales es una o varias variables o expresiones separadas por comas que deben coincidir en número, orden y tipo con la lista de parámetros formales de la declaración. Al devolver un valor y no existir funciones que no devuelven valores (funciones void de C o Java), la llamada debe hacerse siempre dentro de una expresión.

## A.6. ARCHIVOS

### A.6.1. Archivos secuenciales

#### Apertura del archivo

abrir(<variable\_tipo\_archivo>, <modo\_apertura>, <nombre\_archivo>)

**<var\_tipo\_archivo>** es una variable de tipo archivo secuencial.

**<modo\_apertura>** indica el tipo de operación que se realizará con el archivo. En el caso de archivos secuenciales será:

- **lectura**, coloca el puntero al siguiente registro al comienzo del archivo y sólo realiza operaciones de lectura. El archivo debe existir previamente.
- **escritura**, coloca el puntero al siguiente registro al comienzo del archivo y sólo realiza operaciones de escritura. Si el archivo no existe, primero crea un archivo vacío. Si el archivo existe, sobrescribe los datos que tenga.
- **añadir**, coloca el puntero al siguiente registro en la marca de final de archivo y sólo realiza operaciones de escritura.

**<nombre\_archivo>** es una expresión de cadena con el nombre que el sistema dará al archivo.

### Cierre del archivo

**cerrar(<lista\_variables\_tipo\_archivo>)**

Cierra el archivo o archivos abiertos previamente.

### Entrada/salida

**leer(<variable\_tipo\_archivo>, <variable>)**

Leer del archivo abierto para lectura representado por **<variable\_tipo\_archivo>** el siguiente registro. El tipo de la variable debe coincidir con el tipo base del archivo definido en la declaración del tipo de dato.

**escribir(<variable\_tipo\_archivo>, <expresión>)**

Escribe en el archivo abierto para escritura y representado por la variable de tipo archivo el valor de la expresión. El tipo de la expresión debe coincidir con el tipo base del archivo definido en la declaración del tipo de dato.

### A.6.2. Archivos de texto

Se considera el archivo de texto como un tipo especial de archivo compuesto de caracteres o cadenas. La declaración de un tipo de dato de tipo archivo de texto sería, por tanto:

```
archivo_s de carácter : <nombre_tipo>
archivo_s de cadena : <nombre_tipo>
```

La lectura de un carácter único en un archivo de texto se haría de la forma **escribir(<variable\_tipo\_carácter>)** que leería el siguiente carácter del archivo. La lectura de una variable de tipo cadena (**leer(<variable\_tipo\_cadena>)**) leería todos los caracteres hasta el final de línea.

La escritura de datos en un archivo de texto también se podrá hacer carácter a carácter (**escribir(<variable\_tipo\_carácter>)**) o línea a línea (**escribir(<variable\_tipo\_cadena>)**).

La detección del final de línea en un archivo de texto cuando se lee carácter a carácter se realizaría con la función **fdl**:

**fdl(<variable\_tipo\_archivo>)**

La función **fdl** devuelve el valor lógico **verdad**, si el último carácter leído es el carácter de fin de línea.

### A.6.3. Archivos directos

#### Apertura del archivo

**abrir(<variable\_tipo\_archivo>, <modo\_apertura>, <nombre\_archivo>)**

<var\_tipo\_archivo> es una variable de tipo archivo directo.

<modo\_apertura> indica el tipo de operación que se realizará con el archivo. En el caso de archivos directos será:

- **lectura**, coloca el puntero al siguiente registro al comienzo del archivo y sólo realiza operaciones de lectura. El archivo debe existir previamente.
- **escritura**, coloca el puntero al siguiente registro al comienzo del archivo y sólo realiza operaciones de escritura. Si el archivo no existe, primero crea un archivo vacío. Si el archivo existe, sobrescribe los datos que tenga.
- **lectura/escritura**, coloca el puntero al comienzo del archivo y permite operaciones tanto de lectura como de escritura.

**abrir<modo>**

<nombre\_archivo> es una expresión de cadena con el nombre que el sistema dará al archivo.

#### Cierre del archivo

**cerrar(<lista\_variables\_tipo\_archivo>)**

Cierra el archivo o archivos abiertos previamente.

#### Acceso secuencial

**leer(<variable\_tipo\_archivo>, <variable>)**

Leer del archivo abierto para lectura representado por <variable\_tipo\_archivo> el siguiente registro. El tipo de la variable debe coincidir con el tipo base del archivo definido en la declaración del tipo de dato.

**escribir(<variable\_tipo\_archivo>, <expresión>)**

Escribe en el archivo abierto para escritura y representado por la variable de tipo archivo el valor de la expresión. El tipo de la expresión debe coincidir con el tipo base del archivo definido en la declaración del tipo de dato.

#### Acceso directo

**leer(<variable\_tipo\_archivo>, <posición>, <variable>)**

Lee el registro situado en la posición relativa <posición> y guarda su contenido en la variable.

**escribir(<variable\_tipo\_archivo>, <posición>, <variable>)**

Escribe el contenido de la variable en la posición relativa <posición>.

## A.6.4. Consideraciones adicionales

### Detección del final del archivo

Al cerrar un archivo abierto para escritura se coloca después del último registro la marca de fin de archivo. La función **fda** permite detectar si se ha llegado a dicha marca.

**fda(<variable\_tipo\_archivo>)**

Devuelve el valor lógico **verdad**, si se ha intentado hacer una lectura secuencial después del último registro.

### Determinar el tamaño del archivo

La función **lda** devuelve el número de bytes del archivo.

**lda(<nombre\_archivo>)**

<nombre\_archivo> es el nombre del archivo físico.

Para determinar el número de registros de un archivo se puede utilizar la expresión:

**lda(<nombre\_archivo>) / tamaño\_de(<tipo\_base\_archivo>)**

### Otros procedimientos

**borrar(<nombre\_archivo>)**

Elimina del disco el archivo representado por la expresión de cadena <nombre\_archivo>. El archivo debe estar cerrado.

**renombrar(<nombre\_archivo>, <nuevo\_nombre>)**

Cambia el nombre al archivo <nombre\_archivo> por el de <nuevo\_nombre>. El archivo debe estar cerrado.

## A.7. VARIABLES DINÁMICAS

### Declaración de tipos de datos dinámicos

**puntero\_a <tipo\_de\_dato> : <nombre\_del\_tipo>**

Declara el tipo de dato <nombre\_del\_tipo> como un puntero a variables de tipo <tipo\_de\_dato>.

El valor constante **nulo**, indica una referencia a un puntero nulo.

### Referencia al contenido de una variable dinámica

**<variable\_dinamica>↑**

### Asignación y liberación de memoria con variables dinámicas

**reservar(<variable\_dinamica>)**

Reserva espacio en memoria para una variable del tipo de dato del puntero y hace que la variable dinámica apunte a dicha zona.

**liberar(<variable\_dinamica>)**

Declaración de la librería

Libera el espacio de memoria apuntado por la variable dinámica. Dicha variable queda con un valor indeterminado.

## A.8. PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

### A.8.1. Clases y objetos

#### Declaración de una clase

```
clase <nombre_de_clase>
 //Declaración de atributos
 //Declaración de constructores y métodos
fin_clase
```

<nombre\_de\_clase> es un identificador válido.

Es una declaración

que contiene atributos

O los procedimientos

que contiene

#### Declaración de tipos de referencias

<nombre\_de\_clase> : <nombre\_de\_referencia>

que contiene

<nombre\_de\_clase> es el nombre de una clase previamente declarada.

<nombre\_de\_referencia> es un identificador válido que se utilizará para referenciar a un objeto de dicha clase.

La declaración de una referencia a una clase se hará en la sección de declaraciones de variables o tipos de datos de un algoritmo, o dentro de la sección de variables de otra clase.

#### Instanciación<sup>2</sup> de clases

**nuevo <nombre\_de\_constructor>([<argumentos\_constructor>])**

La declaración nuevo reserva espacio para un nuevo objeto de la clase a la que pertenece el constructor y devuelve una referencia a un objeto de dicha clase. <nombre\_de\_constructor> tendrá el mismo nombre de la clase a la que pertenece. La llamada al constructor puede llevar argumentos para la inicialización de atributos (véase más adelante en el apartado de constructores). La instancia se puede realizar en una sentencia de asignación.

MiObjeto ← nuevo MiClase(arg1,arg2,arg3) //Dentro del código ejecutable

#### Referencias a miembros de una clase

NombreReferencia.nombreDeMiembro //Para atributos

NombreReferencia.nombreDeMiembro([listaParamActuales]) //Para métodos

en modo

<sup>2</sup> Crear instancias. El Diccionario de la Lengua Española no incluye este término. Se acepta en la obra por su uso en la jerga de programación.

## Constructores

```
constructor <nombre_de_clase>[<lista_parametros_formales>]
//Declaración de variables locales
inicio
 //Código del constructor
fin_constructor
```

Existe un constructor por omisión sin argumentos al que se le llama mediante `<nombre_de_clase()>`. Al igual que con los métodos se admite la sobrecarga dentro de constructores, distinguiéndose los distintos constructores por el orden, número y/o tipo de sus argumentos.

Puesto que la misión de un constructor es inicializar una instancia de una clase, la `<lista_parametros_formales>` sólo incluyen argumentos de entrada, por lo que se puede omitir la forma en la que se pasan los argumentos.

## Destructores

No se considera la existencia de destructores. Las instancias se consideran destruidas cuando se ha perdido una referencia a ellas (*recolector de basura*).

ecobotèM .E.8.A

## Visibilidad de las clases

Se consideran todas las clases como públicas, es decir, es posible acceder a los miembros de cualquier clase declarada en cualquier momento.

## Referencia a la instancia desde dentro de la declaración de una clase

Es posible hacer referencia a una instancia desde dentro de una clase con la palabra reservada `instancia` que devuelve una referencia a la instancia de la clase que ha realizado la llamada al método. De esta forma `instancia.UnAtributo` haría referencia al valor del atributo `UnAtributo` dentro de la instancia actual.

## A.8.2. Atributos

### Declaración de atributos

La declaración de los atributos de una clase se realizará dentro de la sección de declaraciones `var` de dicha clase.

```
const [privado|público|protégido]<tipo_de_dato>:<nombre>=<valor>
var
 [privado|público|protégido] [estático]
 <tipo_de_dato> : <nombre_atributo> [= <valor_inicial>]
 ...

```

`<nombre_atributo>` puede ser cualquier identificador válido.

`<tipo_de_dato>` puede ser cualquier tipo de dato estándar, definido por el usuario u otra clase declarada con anterioridad.

Es posible dar un valor inicial al atributo mediante una expresión de inicialización que deberá ser del mismo tipo de dato que el atributo.

Las constantes son miembros estáticos, se enlaza en tiempo de compilación e indican que el valor no se puede modificar.

## Visibilidad de los atributos

Por omisión, se considera a los atributos privados, es decir, sólo son accesibles por los miembros de la clase. Para que pueda ser utilizado por los miembros de otras clases de utilizará el modificador **público**. El modificador **protegido** se utiliza para que sólo pueda ser utilizado por los miembros de su clase y por los de sus clases hijas.

## Atributos de clase (estáticos)

Un atributo que tenga el modificador **estático** no pertenece a ninguna instancia de la clase, sino que será común a todas ellas. Para hacer referencia a un atributo de una clase se utilizará el nombre de la clase seguido del nombre del atributo (`MiClase.MiAtributoEstático`).

## Atributos constantes

El modificador **const** permite crear atributos constantes que no se modificarán durante el tiempo de vida de la instancia.

### A.8.3. Métodos

#### Declaración de métodos

La declaración de métodos se realizará dentro de la clase después de la declaración de atributos sin indicar ninguna sección especial.

```
[estático] [abstracto] [público|privado|protegido] <tipo_de_retorno>
 método <nombre_del_método>(<lista_de_parámetros_formales>)
 //declaración de variables
 inicio
 //Código
 [devolver(<expresión>)]
 fin_método
```

`<nombre_del_método>` es un identificador válido.

`<tipo_de_retorno>` es cualquier tipo de dato estándar, estructurado o una referencia a un objeto. La declaración **devolver** se utiliza para indicar el dato de retorno que devuelve la función que debe coincidir con el tipo de retorno que aparece en la declaración. Si el método no devuelve valores se utilizará la palabra reservada **nada** y no aparecerá la palabra **devolver**.

La lista de parámetros formales se declararía igual que en los procedimientos y funciones. El paso de argumentos se realizará como en los procedimiento y funciones normales.

Las variables locales se declararán en la sección **var** entre la cabecera del método y su cuerpo.

#### Visibilidad de los métodos<sup>3</sup>

Por omisión, se consideran los métodos como públicos, es decir, es posible acceder a ellos desde cualquier lugar del algoritmo. Para que pueda ser utilizado sólo por miembros de su clase se utilizará el modificador **privado**, en el caso de los procedimientos, o **privada**, en el caso de las funciones. El modificador **protegido** o **protegida** se utiliza para que sólo pueda ser utilizado por los miembros de su clase y por los de sus clases hijas.

<sup>3</sup> Se recomienda usar un solo método y en consecuencia los modificadores serán privados o protegidos.

## Métodos estáticos

Un método que tenga el modificador **estático** o **estática** no pertenece a ninguna instancia de la clase, sino que será común a todas ellas. Para hacer referencia a un método de una clase se utilizará el nombre de la clase seguido del nombre del método (*MiClase.MiMétodoEstático()*).

## Sobrecarga de métodos

Se permite la sobrecarga de métodos, es decir, la declaración de métodos con el mismo nombre pero con funcionalidades distintas. Para que en la llamada se pueda distinguir entre los métodos sobrecargados, el número, orden o tipo de sus argumentos deben cambiar.

## Ligadura de métodos

La ligadura de la llamada de un método con el método correspondiente se hace *siempre* de forma dinámica, es decir, en tiempo de ejecución, con lo que se permite la existencia de *polimorfismo*.

### A.8.4. Herencia

```
clase <clase_derivada> hereda_de [<especificador_acceso>]<superclase>

<clase_derivada> es un identificador válido.
<superclase> es una clase declarada anteriormente.
[<especificador_acceso>] establece el tipo de herencia (pública, protegida o privada). Si se omite se supone pública. Con el especificador de acceso omitido la clase derivada:
```

- Hereda todos los métodos y atributos de la superclase accesibles (atributos públicos y protegidos y métodos públicos y protegidos) presentes sólo en la superclase.
- Sobreescribe todos los métodos y atributos de la superclase accesibles (atributos públicos y protegidos y métodos públicos y protegidos) presentes en ambas clases
- Añade todos los métodos y atributos presentes sólo en la clase derivada.

Es posible acceder a atributos de la superclase o ejecutar sus métodos mediante la palabra reservada **super**.

- Referencia a un miembro de la superclase `super.nombreMiembro()`.
- Referencia al constructor de la superclase: `super()`.

## Clases y métodos abstractos

Clases en las que algunos o todos los miembros no tienen implementación, por lo que no pueden instanciarse directamente. Servirán de clase base para clases derivadas.

```
abstracta clase <clase_base>
```

Aquellos métodos sin implementación se podrían declarar sin inicio ni fin de método.

```
abstracta TipoDato: método NombreMétodo ([paramFormales])
```

En estos casos, las clases hijas deberían implementar el método.

## Herencia múltiple

```
clase<clase_derivada> hereda_de [<especificador_
de_acceso>]<superclase1>, ...,
[<especificador_de_acceso>]<superclaseN>
//miembros
...
fin_clase
```

## A.9. CONJUNTO DE PALABRAS RESERVADAS Y SÍMBOLOS RESERVADOS

| símbolo, palabra | Traducción/Significado                                                                                             |
|------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| -                | Menos unario (negativo)                                                                                            |
| -                | Resta                                                                                                              |
| &                | Concatenación                                                                                                      |
| fl               | Operador de asignación                                                                                             |
| #                | Referencia a una variable apuntada                                                                                 |
| *                | Multiplicación                                                                                                     |
| .                | Clasificador de acceso a registros o a miembros de una clase                                                       |
| .                | Separador de decimales                                                                                             |
| /                | División real                                                                                                      |
| //               | Comentario de una sola línea. Ignora todo lo que aparezca a continuación de la línea.                              |
| []               | Índice de array                                                                                                    |
| ^                | Exponenciación                                                                                                     |
| {                | Inicio de comentario multilínea. Ignora todo lo que aparezca hasta encontrar el carácter de final de comentario () |
| }                | Fin de comentario multilínea. Ignora todo lo que aparezca desde el carácter de inicio de comentario ()             |
| '                | Comilla simple, delimitador de datos de tipo carácter o cadena.                                                    |
| "                | Comilla doble, delimitador de datos de tipo carácter o cadena.                                                     |
| +                | Más unario (positivo)                                                                                              |
| +                | Suma                                                                                                               |
| +                | Concatenación                                                                                                      |
| <                | Menor que                                                                                                          |
| <=               | Menor o igual que                                                                                                  |
| <>               | Distinto de                                                                                                        |
| =                | Igual a                                                                                                            |
| >                | Mayor que                                                                                                          |
| >=               | Mayor o igual que                                                                                                  |
| abrir            | Abre un archivo                                                                                                    |
| abs(x)           | Devuelve el valor absoluto de la expresión numérica x                                                              |
| abstracto        | Declaración de métodos abstractos (sin implementación)                                                             |
| aleatorio()      | Devuelve un número aleatorio real mayor o igual que 0 y menor que 1                                                |
| algoritmo        | program, inicio del pseudocódigo.                                                                                  |
| añadir           | Modo de apertura de un archivo                                                                                     |
| arctan(x)        | Devuelve la arco tangente de x                                                                                     |
| archivo_d        | Declaración de archivos directos                                                                                   |
| archivo_s        | Declaración de archivos secuenciales                                                                               |
| array            | Declaración de arrays                                                                                              |
| borrar           | Borra un archivo del disco                                                                                         |
| cadena           | string                                                                                                             |
| cadena(x)        | Convierte a cadena el valor numérico de x                                                                          |
| carácter         | char                                                                                                               |
| carácter(x)      | Devuelve el carácter correspondiente al código ASCII de x                                                          |
| cerrar           | Cierra un archivo                                                                                                  |
| cerrar           | Cierra uno o más archivos abiertos                                                                                 |
| clase            | Inicio de la declaración de una clase                                                                              |
| código(car)      | Devuelve el código ASCII del carácter car.                                                                         |
| const            | Inicio de la sección de declaraciones de constantes                                                                |
| const            | Declaración de atributos constantes en la definición de clases                                                     |
| constructor      | Inicio de la declaración de un constructor                                                                         |

(continúa)

(continuación)

| símbolo, palabra         | Traducción/Significado                                                                           |
|--------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>cos (x)</b>           | Devuelve el coseno de x                                                                          |
| <b>decremento</b>        | Decremento en estructuras repetitivas desde                                                      |
| <b>desde</b>             | Inicio de estructura repetitiva desde, <b>for</b>                                                |
| <b>devolver</b>          | Indica el valor de retorno de una función                                                        |
| <b>div</b>               | División entera                                                                                  |
| <b>e</b>                 | Exponente                                                                                        |
| <b>e</b>                 | Paso de argumentos por valor                                                                     |
| <b>e/s</b>               | Paso de argumentos por referencia                                                                |
| <b>entero</b>            | <b>integer, int, long, byte, etc.</b>                                                            |
| <b>entero(x)</b>         | Devuelve el primer valor entero menor que la expresión numérica x                                |
| <b>entonces</b>          | <b>then</b>                                                                                      |
| <b>escribir</b>          | Escribe una o más expresiones en un dispositivo de salida (consola, archivo, etc.)               |
| <b>escritura</b>         | Modo de apertura de un archivo                                                                   |
| <b>estático</b>          | Declaración de atributos o métodos de clase o estáticos                                          |
| <b>exp(x)</b>            | Devuelve el valor $e^x$                                                                          |
| <b>falso</b>             | Falso, <b>false</b>                                                                              |
| <b>fda</b>               | Fin de archivo                                                                                   |
| <b>fdl</b>               | Fin de línea                                                                                     |
| <b>fin</b>               | Fin de algoritmo                                                                                 |
| <b>fin_clase</b>         | Final de la declaración de una clase                                                             |
| <b>fin_constructor</b>   | Fin de la declaración de un constructor                                                          |
| <b>fin_desde</b>         | Fin de estructura repetitiva desde                                                               |
| <b>fin_función</b>       | Fin de la declaración de una función                                                             |
| <b>fin_mientras</b>      | Fin de estructura repetitiva mientras                                                            |
| <b>fin_procedimiento</b> | Fin de un procedimiento                                                                          |
| <b>fin_registro</b>      | Fin de la declaración de registro                                                                |
| <b>fin_según</b>         | Fin de estructura selectiva múltiple                                                             |
| <b>fin_si</b>            | end if, fin de estructura selectiva simple                                                       |
| <b>función</b>           | Inicio de la declaración de una función                                                          |
| <b>hacer</b>             | do                                                                                               |
| <b>hasta</b>             | to                                                                                               |
| <b>hasta_que</b>         | Fin de estructura repetitiva repetir                                                             |
| <b>hereda_de</b>         | Indica que una clase derivada hereda miembros de una superclase                                  |
| <b>incremento</b>        | Incremento en estructuras repetitivas desde                                                      |
| <b>inicio</b>            | Inicio del código ejecutable de un algoritmo, módulo, constructor, etc.                          |
| <b>instancia</b>         | Referencia a la instancia actual de la clase donde aparece                                       |
| <b>lda</b>               | Devuelve la longitud en bytes de un archivo                                                      |
| <b>lectura</b>           | Modo de apertura de un archivo                                                                   |
| <b>lectura/escritura</b> | Modo de apertura de un archivo                                                                   |
| <b>leer</b>              | Lee una o más variables desde un dispositivo de entrada (consola, archivo, etc.)                 |
| <b>liberar</b>           | Libera el espacio asignado a una variable dinámica                                               |
| <b>ln(x)</b>             | Devuelve el logaritmo neperiano de x.                                                            |
| <b>log10(x)</b>          | Devuelve el logaritmo en base 10 de x.                                                           |
| <b>longitud(c)</b>       | Devuelve el número de caracteres de la cadena c.                                                 |
| <b>llamar_a</b>          | Instrucción de llamada a un procedimiento                                                        |
| <b>mientras</b>          | while, inicio de estructura repetitiva mientras                                                  |
| <b>mod</b>               | Módulo de la división entera                                                                     |
| <b>nada</b>              | Tipo de retorno de métodos que no devuelven valores, <b>void</b>                                 |
| <b>no</b>                | Not                                                                                              |
| <b>nuevo</b>             | Reserva espacio en memoria para un objeto de una clase y devuelve una referencia a dicho objeto. |

(continúa)

(continuación)

| símbolo, palabra               | Traducción/Significado                                                                                                                                                                                       |
|--------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>nulo</b>                    | Constante de puntero nulo                                                                                                                                                                                    |
| <b>o</b>                       | Operación lógica "o", "or"                                                                                                                                                                                   |
| <b>posición(c,sc)</b>          | Devuelve la posición de la primera aparición de la subcadena sc en la cadena c.                                                                                                                              |
| <b>privado</b>                 | Modificador de acceso privado a un atributo o método                                                                                                                                                         |
| <b>procedimiento</b>           | Inicio de la declaración de un procedimiento                                                                                                                                                                 |
| <b>protégido</b>               | Modificador de acceso a un atributo o método que permite el acceso a los miembros de su clase y de las clases hijas                                                                                          |
| <b>público</b>                 | Modificador de acceso público a un atributo o método                                                                                                                                                         |
| <b>puntero_a</b>               | Declaración de tipos de datos de asignación dinámica                                                                                                                                                         |
| <b>raiz2(x)</b>                | Devuelve la raíz cuadrada de x                                                                                                                                                                               |
| <b>real</b>                    | float, double, single, real, etc.                                                                                                                                                                            |
| <b>registro</b>                | record, inicio de la declaración de registro                                                                                                                                                                 |
| <b>renombrar</b>               | Cambia el nombre de un archivo                                                                                                                                                                               |
| <b>repetir</b>                 | repeat, inicio de estructura repetitiva repetir                                                                                                                                                              |
| <b>reservar</b>                | Reserva espacio en memoria para una variable dinámica                                                                                                                                                        |
| <b>según_sea</b>               | Inicio de estructura selectiva múltiple, case, select case, switch.                                                                                                                                          |
| <b>sen(x)</b>                  | Devuelve el seno de x                                                                                                                                                                                        |
| <b>si</b>                      | Inicio de estructura selectiva simple / doble, if                                                                                                                                                            |
| <b>si_no</b>                   | else                                                                                                                                                                                                         |
| <b>subcadena(c,ini[,long])</b> | Devuelve una subcadena de la cadena c formada por todos los caracteres a partir de la posición ini. Si se incluye el argumento long, devuelve sólo los primeros long caracteres a partir de la posición ini. |
| <b>super</b>                   | Permite el acceso a miembros de la superclase.                                                                                                                                                               |
| <b>tamaño_de(x)</b>            | Devuelve el tamaño en bytes de la variable x                                                                                                                                                                 |
| <b>tipos</b>                   | Inicio de la sección de declaraciones de tipos de datos                                                                                                                                                      |
| <b>trunc(x)</b>                | Trunca (elimina los decimales) de la expresión numérica x.                                                                                                                                                   |
| <b>valor(c)</b>                | Convierte la cadena c a un valor numérico. Si el contenido de la cadena c no puede convertirse a un valor numérico (contiene caracteres alfábéticos, signos de puntuación inválidos, etc.), devuelve 0       |
| <b>var</b>                     | Inicio de la sección de declaraciones de variables, o de la declaración de atributos de una clase                                                                                                            |
| <b>verdad</b>                  | Verdadero, true                                                                                                                                                                                              |
| <b>y</b>                       | Operación lógica "y", "and"                                                                                                                                                                                  |

# APÉNDICE B

## PRIORIDAD DE OPERADORES

### PRIORIDAD DE OPERADORES

Los operadores se muestran en orden decreciente de prioridad de arriba a abajo. Los operadores del mismo grupo tienen la misma prioridad (precedencia) y se ejecutan de izquierda a derecha o de derecha a izquierda según asociatividad.

| Operador   | Tipo                                                         | Asociatividad |
|------------|--------------------------------------------------------------|---------------|
| ()         | Paréntesis                                                   | Dcha-Izda     |
| ()         | Llamada a función                                            | Dcha-Izda     |
| []         | Subíndice                                                    | Dcha-Izda     |
| .          | Acceso a miembros de un objeto                               | Dcha-Izda     |
| ++         | Prefijo incremento                                           | Dcha-Izda     |
| --         | Prefijo decremento                                           | Dcha-Izda     |
| +          | Más unitario                                                 | Dcha-Izda     |
| -          | Menos unitario                                               | Dcha-Izda     |
| !          | Negación lógica unitaria                                     | Dcha-Izda     |
| ~          | Complemento bit a bit unitario                               | Dcha-Izda     |
| (tipo)     | Modelado unitario                                            | Dcha-Izda     |
| new        | Creación de objetos                                          | Dcha-Izda     |
| *          | Producto                                                     | Izda-Dcha     |
| /          | División                                                     | Izda-Dcha     |
| %          | Resto entero                                                 | Izda-Dcha     |
| +          | Suma                                                         | Izda-Dcha     |
| -          | Resta                                                        | Izda-Dcha     |
| <<         | Desplazamiento bit a bit a la izquierda                      | Dcha-Izda     |
| >>         | Desplazamiento bit a bit a la derecha con extensión de signo | Dcha-Izda     |
| >>>        | Desplazamiento bit a bit a la derecha llenando con ceros     | Dcha-Izda     |
| <          | Menor que                                                    | Izda-Dcha     |
| <=         | Menor o igual que                                            | Izda-Dcha     |
| >          | Mayor que                                                    | Izda-Dcha     |
| >=         | Mayor o igual que                                            | Izda-Dcha     |
| instanceof | Verificación tipo de objeto                                  | Izda-Dcha     |

| Operador                   | Tipo                                                                  | Asociatividad |
|----------------------------|-----------------------------------------------------------------------|---------------|
| <code>==</code>            | Igualdad                                                              | Izda-Dcha     |
| <code>!=</code>            | Desigualdad                                                           | Izda-Dcha     |
| <code>&amp;</code>         | <b>AND</b> bit a bit                                                  | Izda-Dcha     |
| <code>^</code>             | <b>OR exclusive</b> bit a bit                                         | Izda-Dcha     |
| <code> </code>             | <b>OR inclusive</b> bit a bit                                         | Izda-Dcha     |
| <code>&amp;&amp;</code>    | <b>AND lógico</b>                                                     | Izda-Dcha     |
| <code>  </code>            | <b>OR lógico</b>                                                      | Izda-Dcha     |
| <code>? :</code>           | Condicional ternario                                                  | Dcha-Izda     |
| <code>=</code>             | Asignación                                                            | Dcha-Izda     |
| <code>+=</code>            | Asignación de suma                                                    | Dcha-Izda     |
| <code>-=</code>            | Asignación de resta                                                   | Dcha-Izda     |
| <code>*=</code>            | Asignación de producto                                                | Dcha-Izda     |
| <code>/=</code>            | Asignación de división                                                | Dcha-Izda     |
| <code>%=</code>            | Asignación de módulo                                                  | Dcha-Izda     |
| <code>&amp;=</code>        | Asignación <b>AND</b> bit a bit                                       | Dcha-Izda     |
| <code>^=</code>            | Asignación <b>OR exclusive</b> bit a bit                              | Dcha-Izda     |
| <code> =</code>            | Asignación <b>or inclusive</b> bit a bit                              | Dcha-Izda     |
| <code>&lt;&lt;=</code>     | Asignación de desplazamiento a izquierda bit a bit                    | Dcha-Izda     |
| <code>&gt;&gt;=</code>     | Desplazamiento derecho bit a bit con asignación de extensión de signo | Dcha-Izda     |
| <code>&gt;&gt;&gt;=</code> | Desplazamiento derecho bit a bit con asignación de extensión a cero   | Dcha-Izda     |

do de la función  
es el resultado de

de la declaración

|   |         |
|---|---------|
| A | 1       |
| B | -       |
| C | long(1) |
| D | W(1)    |
| E | *       |
| F | -       |
| G | *       |
| H | *       |
| I | +       |
| J | *       |

|   |   |
|---|---|
| D | 1 |
| E | - |
| F | * |
| G | * |
| H | * |
| I | + |
| J | * |

información

# APÉNDICE C

## CÓDIGOS ASCII Y UNICODE

### C.1. CÓDIGO ASCII

El código ASCII (American Standard Code for Information Interchange; código estándar americano para intercambio de información) es un código que traduce caracteres alfabéticos y caracteres numéricos, así como símbolos e instrucciones de control en un código binario de siete u ocho bits.

**Tabla C.1.** Código ASCII de la computadora personal PC

| Valor ASCII | Carácter                     | Valor ASCII | Carácter              |
|-------------|------------------------------|-------------|-----------------------|
| 0           | Nulo                         | 28          | Cursor a la derecha   |
| 1           | ☺                            | 29          | Cursor a la izquierda |
| 2           | ●                            | 30          | Cursor arriba         |
| 3           | ▼                            | 31          | Cursor abajo          |
| 4           | ◆                            | 32          | Espacio               |
| 5           | ◆                            | 33          | !                     |
| 6           | ◆                            | 34          | "                     |
| 7           | Sonido (pitido, <i>bip</i> ) | 35          | #                     |
| 8           | ☺                            | 36          | \$                    |
| 9           | Tabulación                   | 37          | %                     |
| 10          | Avance de línea              | 38          | &                     |
| 11          | Cursor a inicio              | 39          | ,                     |
| 12          | Avance de página             | 40          | (                     |
| 13          | Retorno de carro             | 41          | )                     |
| 14          | ♫                            | 42          | *                     |
| 15          | ○                            | 43          | +                     |
| 16          | ►                            | 44          | .                     |
| 17          | ◀                            | 45          | -                     |
| 18          | ↑                            | 46          |                       |
| 19          | !!                           | 47          | /                     |
| 20          | π                            | 48          | 0                     |
| 21          | §                            | 49          | 1                     |
| 22          | ▬                            | 50          | 2                     |
| 23          | ↑                            | 51          | 3                     |
| 24          | ↑                            | 52          | 4                     |
| 25          | ↓                            | 53          | 5                     |
| 26          | →                            | 54          | 6                     |
| 27          | ←                            | 55          | 7                     |

| Valor ASCII | Carácter | Valor ASCII | Carácter |
|-------------|----------|-------------|----------|
| 56          | 8        | 110         | n        |
| 57          | 9        | 111         | o        |
| 58          | :        | 112         | p        |
| 59          | :        | 113         | q        |
| 60          | <        | 114         | r        |
| 61          | =        | 115         | s        |
| 62          | >        | 116         | t        |
| 63          | ?        | 117         | u        |
| 64          | @        | 118         | v        |
| 65          | A        | 119         | w        |
| 66          | B        | 120         | x        |
| 67          | C        | 121         | y        |
| 68          | D        | 122         | z        |
| 69          | E        | 123         | {        |
| 70          | F        | 124         | }        |
| 71          | G        | 125         | ¡        |
| 72          | H        | 126         | ¢        |
| 73          | I        | 127         | Q        |
| 74          | J        | 128         | ú        |
| 75          | K        | 129         | é        |
| 76          | L        | 130         | â        |
| 77          | M        | 131         | à        |
| 78          | N        | 132         | ã        |
| 79          | O        | 133         | ç        |
| 80          | P        | 134         | é        |
| 81          | Q        | 135         | è        |
| 82          | R        | 136         | é        |
| 83          | S        | 137         | é        |
| 84          | T        | 138         | í        |
| 85          | U        | 139         | í        |
| 86          | V        | 140         | í        |
| 87          | W        | 141         | í        |
| 88          | X        | 142         | í        |
| 89          | Y        | 143         | í        |
| 90          | Z        | 144         | í        |
| 91          | [        | 145         | í        |
| 92          | \        | 146         | í        |
| 93          | ]        | 147         | í        |
| 94          | ^        | 148         | í        |
| 95          | -        | 149         | í        |
| 96          | ,        | 150         | í        |
| 97          | a        | 151         | í        |
| 98          | b        | 152         | í        |
| 99          | c        | 153         | í        |
| 100         | d        | 154         | í        |
| 101         | e        | 155         | í        |
| 102         | f        | 156         | í        |
| 103         | g        | 157         | í        |
| 104         | h        | 158         | í        |
| 105         | i        | 159         | í        |
| 106         | j        | 160         | í        |
| 107         | k        | 161         | í        |
| 108         | l        | 162         | í        |
| 109         | m        | 163         | í        |

ASCII

| Valor ASCII | Carácter | Valor ASCII | Carácter      |
|-------------|----------|-------------|---------------|
| 164         | ñ        | 210         | ¶             |
| 165         | Ñ        | 211         | ƒ             |
| 166         | à        | 212         | Œ             |
| 167         | œ        | 213         | Œ             |
| 168         | ì        | 214         | Œ             |
| 169         | ‑        | 215         | Œ             |
| 170         | ‑        | 216         | Œ             |
| 171         | ½        | 217         | Œ             |
| 172         | ¼        | 218         | Œ             |
| 173         | ‑        | 219         | ■             |
| 174         | «        | 220         | ■             |
| 175         | »        | 221         | ■             |
| 176         | „        | 222         | ■             |
| 177         | „        | 223         | α             |
| 178         | „        | 224         | β             |
| 179         | „        | 225         | Γ             |
| 180         | „        | 226         | π             |
| 181         | „        | 227         | Σ             |
| 182         | „        | 228         | σ             |
| 183         | „        | 229         | μ             |
| 184         | „        | 230         | τ             |
| 185         | „        | 231         | φ             |
| 186         | „        | 232         | θ             |
| 187         | „        | 233         | Ω             |
| 188         | „        | 234         | δ             |
| 189         | „        | 235         | ∞             |
| 190         | „        | 236         | ∅             |
| 191         | ‑        | 237         | ε             |
| 192         | ‑        | 238         | ‑             |
| 193         | ‑        | 239         | ‑             |
| 194         | ‑        | 240         | ‑             |
| 195         | ‑        | 241         | ‑             |
| 196         | ‑        | 242         | ‑             |
| 197         | ‑        | 243         | ‑             |
| 198         | ‑        | 244         | ‑             |
| 199         | ‑        | 245         | ‑             |
| 200         | ‑        | 246         | ‑             |
| 201         | ‑        | 247         | ‑             |
| 202         | ‑        | 248         | ‑             |
| 203         | ‑        | 249         | ‑             |
| 204         | ‑        | 250         | ‑             |
| 205         | ‑        | 251         | ‑             |
| 206         | ‑        | 252         | ‑             |
| 207         | ‑        | 253         | ‑             |
| 208         | ‑        | 254         | ‑             |
| 209         | ‑        | 255         | (blanco 'FF') |

### C.1.1. Códigos ampliados de teclas

Los códigos ampliados de teclas se devuelven por esas teclas o combinaciones de teclas que no se pueden representar por los códigos ASCII listados en la Tabla C.1.

○ 281  
P 881  
C 881

Tabla C.2. Códigos ampliados de teclas

| Segundo código | Significado                                  |
|----------------|----------------------------------------------|
| 3              | NULL (carácter nulo)                         |
| 15             | Shift Tab (- < vv)                           |
| 16-25          | Alt-Q/W/E/R/T/Y/U/I/O/P                      |
| 30-38          | Alt-A/S/D/F/G/H/J/K/L                        |
| 44-50          | Alt-Z/X/C/V/B/N/M                            |
| 59-68          | Teclas F1-F10 (desactivados con teclas soft) |
| 71             | Home ( <i>Inicio</i> )                       |
| 72             | Cursor arriba (↑)                            |
| 73             | PgUp ( <i>RePág</i> )                        |
| 75             | Cursor a la izquierda (←)                    |
| 77             | Cursor a la derecha (→)                      |
| 79             | End ( <i>Fin</i> )                           |
| 80             | Cursor abajo (↓)                             |
| 81             | PgDn ( <i>AvPág</i> )                        |
| 82             | Ins                                          |
| 83             | Del ( <i>Supr</i> )                          |
| 84-93          | F11-F20 (Shift-F1 a Shift-F10)               |
| 94-103         | F21-F30 (Ctrl-F1 hasta F10)                  |
| 104-113        | F31-F40 (Alt-F1 hasta F10)                   |
| 114            | Ctrl-PrtSc ( <i>Ctrl-ImprPant</i> )          |
| 115            | Ctrl-Flecha izquierda (Ctrl←)                |
| 116            | Ctrl-Flecha derecha (Ctrl→)                  |
| 117            | Ctrl-End ( <i>Ctrl-Fin</i> )                 |
| 118            | Ctrl-PgDn ( <i>Ctrl-AvPág</i> )              |
| 119            | Ctrl-Home ( <i>Ctrl-Inicio</i> )             |
| 120-131        | Alt-1/2/3/4/5/6/7/8/9/0/-/=                  |
| 132            | Ctrl-PgUp ( <i>Ctrl-RePág</i> )              |
| 133            | F11                                          |
| 134            | F12                                          |
| 135            | Shift-F11 ( <i>Mayús-F11</i> )               |
| 136            | Shift-F12 ( <i>Mayús-F11</i> )               |
| 137            | Ctrl-F11                                     |
| 138            | Ctrl-F12                                     |
| 139            | Alt-F11                                      |
| 140            | Alt-F12                                      |
|                | ○ 881                                        |
|                | □ 881                                        |
|                | △ 881                                        |

### C.1.2. Códigos de exploración de teclado

Los códigos de exploración de teclado son los códigos devueltos de las teclas en el teclado IBM-PC, tal como se ven por el compilador.

Estas teclas son útiles cuando se trabaja a nivel de lenguaje ensamblador. Los códigos de exploración de la tabla se visualizan en valores hexadecimales (dígitos 0,1,2,..., 9, A,B,C,D,E,F).

**Tabla C.3. Códigos de exploración del teclado**

| Tecla                   | Código de exploración<br>en hexadecimal | Tecla                 | Código de exploración<br>en hexadecimal |
|-------------------------|-----------------------------------------|-----------------------|-----------------------------------------|
| Esc                     | 01                                      | / \                   | 2B                                      |
| ¡ ¡                     | 02                                      | Z                     | 2C                                      |
| @ 2                     | 03                                      | X                     | 2D                                      |
| # 3                     | 04                                      | L                     | 2E                                      |
| \$ 4                    | 05                                      | " "                   | 2F                                      |
| % 5                     | 06                                      | " "                   | 28                                      |
| ^ 6                     | 07                                      | ~ ~                   | 29                                      |
| & 7                     | 08                                      | ←Shift (←Mayús)       | 2A                                      |
| * 8                     | 09                                      | Barra espaciadora     | 39                                      |
| ( 9                     | 0A                                      | Caps Lock (BloqMayús) | 3A                                      |
| ) 0                     | 0B                                      | F1                    | 3B                                      |
| ↔                       | 0C                                      | F2                    | 3C                                      |
| + =                     | 0D                                      | F3                    | 3D                                      |
| Retroceso (Backspace)   | 0E                                      | F4                    | 3E                                      |
| Ctrl                    | 1D                                      | F5                    | 3F                                      |
| A                       | 1E                                      | F6                    | 40                                      |
| S                       | 1F                                      | F7                    | 41                                      |
| D                       | 20                                      | Signo menos           | 4A                                      |
| F                       | 21                                      | 4 ←                   | 4B                                      |
| G                       | 22                                      | 5                     | 4C                                      |
| H                       | 23                                      | 6 →                   | 4D                                      |
| J                       | 24                                      | +                     | 4E                                      |
| K                       | 25                                      | 1 End (Fin)           | 4F                                      |
| F8                      | 42                                      | C                     | 2E                                      |
| F9                      | 43                                      | V                     | 2F                                      |
| F10                     | 44                                      | B                     | 30                                      |
| F11                     | D9                                      | N                     | 31                                      |
| F12                     | DA                                      | M                     | 32                                      |
| Scroll Lock (BloqDespl) | 46                                      | <                     | 33                                      |
| ↔ / →                   | 0F                                      | >                     | 34                                      |
| Q                       | 10                                      | ? /                   | 35                                      |
| W                       | 11                                      | →Shift (→Mayús)       | 36                                      |
| E                       | 12                                      | PrtSc* (ImprPant)     | 37                                      |
| R                       | 13                                      | Alt                   | 38                                      |
| T                       | 14                                      | 7 Home (Inicio)       | 47                                      |
| Y                       | 15                                      | 8 (↑)                 | 48                                      |
| U                       | 16                                      | 9 PgUp (Repág)        | 49                                      |
| I                       | 17                                      | 2 ↓                   | 50                                      |
| O                       | 18                                      | 3 PgDn (AvPág)        | 51                                      |
| P                       | 19                                      | 0 Ins                 | 52                                      |
| { [                     | 1A                                      | Del (Supr)            | 53                                      |
| } ]                     | 1B                                      | Num Lock (BloqNum)    | 45                                      |
| Retum                   | 1C                                      |                       |                                         |

## C.2. CÓDIGO UNICODE

www.unicode.org

Existen numerosos sistemas de codificación que asignan un número a cada carácter (letras, números, signos,...). Ninguna codificación (el código ASCII es un ejemplo elocuente) específica puede contener caracteres suficientes. Por ejemplo, la Unión Europea, por sí sola, necesita varios sistemas de codificación distintos para cubrir todos sus idiomas. También presentan problemas de incompatibilidad entre los diferentes sistemas de codificación. Por esta razón se creó Unicode.

El consorcio Unicode es una organización sin ánimo de lucro que se creó para desarrollar, difundir y promover el uso de la norma Unicode que especifica la representación del texto en productos y estándares de software modernos. El consorcio está integrado por una amplia gama de corporaciones y organizaciones de la industria de la computación y del procesamiento de la información (empresas tales como Apple, HP, IBM, Sun, Oracle, Microsoft,...o estándares modernos tales como XML, Java, CORBA, etc.).

Formalmente, el estándar Unicode está definido en la última versión impresa del libro *The Unicode Standard* que edita el consorcio y que también se puede «bajar» de su sitio Web.

En el momento de escribir este apéndice la última versión estándar ofrecida por el consorcio es la versión 3.2, que se puede descargar de la Red en las direcciones que se indican a continuación.

Unicode está llamado a reemplazar al código ASCII y algunos de los restantes más populares, como Latin-1, en unos pocos años y a todos los niveles. Permite no sólo manejar texto en prácticamente cualquier lenguaje utilizado en el planeta, sino que también proporciona un conjunto completo y comprensible de símbolos matemáticos y técnicos que simplificará el intercambio de información científica.

Recomendamos al lector que visite los sitios Web que incluimos en esta página para ampliar la información que necesite en sus tareas de programación actuales o futuras. El código sigue evolucionando y dada la masiva cantidad de información que incluye el mejor consejo es visitar estas páginas u otras similares, y si ya se ha convertido en un experto programador y necesita el código a efectos profesionales, le recomendamos se descargue de la Red todo el código completo o adquiera en su defecto el libro que le indicamos a continuación que contiene toda la información oficial de Unicode.

### Referencias Web

Página oficial del consorcio Unicode

[www.unicode.org](http://www.unicode.org)

Información de Unicode en español

[www.unicode.org/standard/translations/spanishhtml](http://www.unicode.org/standard/translations/spanishhtml)

Unicode para sistemas operativos Unix/Linux

[www.el.cam.ac.uk](http://www.el.cam.ac.uk)

Soporte Multilingue en Unicode para HTML, Fuentes, Navegadores Web y otras aplicaciones

[www.hclrss.demon.co.uk/unicode](http://www.hclrss.demon.co.uk/unicode)

### Bibliografía

The Unicode Consortium: *The Unicode Standard*, Versión 3.0. Reading, MA, Addison-Wesley. 2000.

## APÉNDICE

D

# Guía de sintaxis del lenguaje C

### CONTENIDO

- D.1. Elementos básicos de un programa.
- D.2. Estructura de un programa C.
- D.3. El primer programa ANSI C.
- D.4. Palabras reservadas ANSI C.
- D.5. Directivas del preprocesador.
- D.6. Archivos de cabecera.
- D.7. Definición de macros.
- D.8. Comentarios.
- D.9. Tipos de datos.
- D.10. Variables.
- D.11. Expresiones y operadores.
- D.12. Funciones de entrada y salida.
- D.13. Sentencias de control.
- D.14. Funciones.
- D.15. Estructuras de datos.
- D.16. Cadenas.
- D.17. Estructuras.
- D.18. Uniones.
- D.19. Campos de bits.
- D.20. Punteros (apuntadores).
- D.21. Preprocesador de C.

### D.1. ELEMENTOS BÁSICOS DE UN PROGRAMA

El lenguaje C fue desarrollado en Bell Laboratories para su uso en investigación y se caracteriza por un gran número de propiedades que lo hacen ideal para usos científicos y de gestión.

Una de las grandes ventajas del lenguaje C es ser *estructurado*. Se pueden escribir bucles que tienen condiciones de entrada y salida claras y se pueden escribir funciones cuyos argumentos se verifican siempre para su completa exactitud.

Su excelente biblioteca estándar de funciones convierten a C en uno de los mejores lenguajes de programación que los profesionales informáticos pueden utilizar.

### D.2. ESTRUCTURA DE UN PROGRAMA C

Un programa típico en C se organiza en uno o más *archivos fuentes* o *módulos*. Cada archivo tiene una estructura similar con comentarios, directivas de preprocesador, declaraciones de variables y funciones y sus definiciones. Normalmente se sitúan cada grupo de funciones y variables relacionadas en un único archivo fuente. Dentro de cada archivo fuente, los componentes de un programa suelen colocarse en un determinado modo estándar. La Figura D.1 muestra la organización típica de un archivo fuente en C.

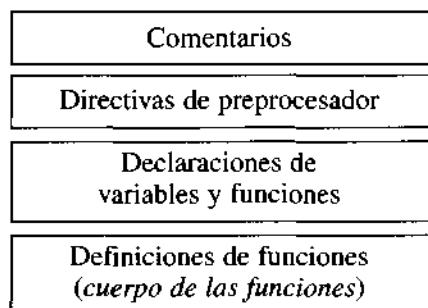


Figura D.1. Organización de un programa C.

Los componentes típicos de un archivo fuente del programa son:

1. El archivo comienza con algunos comentarios que describen el propósito del módulo e información adicional, tal como el nombre del autor y fecha y nombre del archivo. Los comentarios comienzan con /\* y terminan con \*/.
2. Órdenes al preprocesador, conocidas como *directivas del preprocesador*. Normalmente incluyen archivos de cabecera y definición de constantes.
3. Declaraciones de variables y funciones visibles en todo el archivo. En otras palabras, los nombres de estas variables y funciones se pueden utilizar en cualquiera de las funciones de este archivo. Si se desea limitar la visibilidad de las variables y funciones sólo a ese módulo, ha de poner delante de sus nombres el prefijo static; por el contrario, la palabra reservada extern indica que los elementos se declaran y definen en otro archivo.
4. El resto del archivo incluye definiciones de las funciones (su cuerpo). Dentro de un cuerpo de una función se pueden definir variables que son locales a la función y que sólo existen en el código de la función que se está ejecutando.

### D.3. EL PRIMER PROGRAMA C ANSI

```
#include <stdio.h>
int main ()
{
 printf ("¡Hola mundo!");
 return 0;
}
```

MENOS DE

### D.4. PALABRAS RESERVADAS ANSI C

|          |        |          |          |
|----------|--------|----------|----------|
| auto     | double | int      | struct   |
| break    | else   | long     | switch   |
| case     | enum   | register | typedef  |
| char     | extern | return   | union    |
| const    | float  | short    | unsigned |
| continue | for    | signed   | void     |
| default  | goto   | sizeof   | volatile |
| do       | if     | static   | while    |

## D.5. DIRECTIVAS DEL PREPROCESADOR

El *preprocesador* es la parte del compilador que realiza la primera etapa de traducción o compilación de un archivo C ANSI en instrucciones de máquina. El preprocesador procesa el archivo fuente y actúa sobre las órdenes, denominadas *directivas de preprocesador*, incluidas en el programa. Estas directivas comienzan con el signo de libra (almohadilla) #. Normalmente, el compilador invoca automáticamente al preprocesador antes de comenzar la compilación. Se puede utilizar el preprocesador de tres formas distintas para hacer sus programas más modulares, más legibles y más fáciles de personalizar:

1. Se puede utilizar la directiva `#include` para insertar el contenido de un archivo en su programa.
2. Mediante la directiva `#define` se pueden definir macros que permiten reemplazar una cadena por otra. Se puede utilizar la directiva `#define` para dar nombres significativos a constantes numéricas, mejorando la legibilidad de sus archivos fuente.
3. Con directivas tales como `#if`, `#ifdef`, `#else` y `#endif` pueden compilar sólo partes de su programa. Se puede utilizar esta característica para escribir archivos fuente con código para dos o más sistemas, pero compilar sólo aquellas partes que se aplican al sistema informático en que se compila el programa.

## D.6. ARCHIVOS DE CABECERA

Directivas tales como `#include <stdio.h>` indican al compilador que lea el archivo stdio.h de modo que sus líneas se sitúan en la posición de la directiva. ANSI C soporta dos formatos para la directiva `#include`:

1. `#include <stdio.h>`
2. `#include "demo.h"`

• mayús-  
• si-

El primer formato de `#include` lee el contenido de un archivo —el archivo estándar de C, *stdio.h*—. El segundo formato visualiza el nombre del archivo encerrado entre las dobles comillas que está en el directorio actual.

## D.7. DEFINICIÓN DE MACROS

Una macro define un símbolo equivalente a una parte de código C y se utiliza para ello la directiva `#define`. Se puede representar constantes tales como PI, IVA y BUFFER.

```
#define PI 3.14159
#define IVA 16
#define BUFFER 1024
```

que toman los valores 3.14159, 16 y 1.024, respectivamente. Una macro también puede aceptar un parámetro y reemplazar cada ocurrencia de ese parámetro con el valor proporcionado cuando el macro se utiliza en un programa. Por consiguiente, el código que resulta de la expansión de una macro puede cambiar dependiendo del parámetro que se utilice cuando se ejecuta la macro. Por ejemplo, la macro siguiente acepta un parámetro y expande a una expresión diseñada para calcular el cuadrado del parámetro

```
#define cuadrado(x) ((x)*(x))
```

## D.8. COMENTARIOS

El compilador ignora los comentarios encerrados entre los símbolos /\* y \*/.

```
/* Mi primer programa */
```

Se pueden escribir comentarios multilínea

```
/* Mi segundo programa C
escrito el día 15 de Agosto de 1985
en Carchelejo - Jaén - España */
```

Los comentarios no pueden anidarse. La línea siguiente no es legal:

```
/*Comentario /* comentario interno */ externo */
```

## D.9. TIPOS DE DATOS

Los tipos de datos básicos incorporados a C son *enteros, reales y carácter*.

Tabla D.1. Tipos de datos enteros

| Tipo de dato   | Tamaño en bytes | Tamaño en bits | Valor mínimo   | Valor máximo  |
|----------------|-----------------|----------------|----------------|---------------|
| signed char    | 1               | 8              | -128           | 127           |
| unsigned char  | 1               | 8              | 0              | 255           |
| signed short   | 2               | 16             | -32.768        | 32.767        |
| unsigned short | 2               | 16             | 0              | 65.535        |
| signed int     | 2               | 16             | -32.768        | 32.767        |
| unsigned int   | 2               | 16             | 0              | 65.535        |
| signed long    | 4               | 32             | -2.147.483.648 | 2.147.483.647 |
| unsigned long  | 4               | 32             | 0              | 4.294.967.295 |

El tipo *char* se utiliza para representar caracteres o valores integrales. Las constantes de tipo *char* pueden ser caracteres encerrados entre comillas ('A', 'b', 'p'). Caracteres no imprimibles (tabulación, avance de página, etc.) se pueden representar con secuencias de escape ('\t', '\f').

Tabla D.2. Secuencias de escape

| Carácter | Significado                           | Código ASCII |
|----------|---------------------------------------|--------------|
| \a       | Carácter de alerta (timbre)           | 7            |
| \b       | Retroceso de espacio                  | 8            |
| \f       | Avance de página                      | 12           |
| \n       | Nueva línea                           | 10           |
| \r       | Retorno de carro                      | 13           |
| \t       | Tabulación (horizontal)               | 9            |
| \v       | Tabulación (vertical)                 | 11           |
| \\\      | Barra inclinada                       | 92           |
| \?       | Signo de interrogación                | 63           |
| \'       | Comilla                               | 39           |
| \\"      | Doble comilla                         | 34           |
| \nnn     | Número octal                          | -            |
| \xnn     | Número hexadecimal                    | -            |
| '\0'     | Carácter nulo (terminación de cadena) | -            |

**Tabla D.3.** Tipos de datos de coma flotante

| Tipo de dato | Tamaño en bytes | Tamaño en bits | Valor mínimo | Valor máximo |
|--------------|-----------------|----------------|--------------|--------------|
| float        | 4               | 32             | 3.4E-38      | 3.4E+38      |
| double       | 8               | 64             | 1.7E-308     | 1.7E+308     |
| long double  | 10              | 80             | 3.4E-4932    | 3.4E+4932    |

Todos los números sin un punto decimal en programas C se tratan como enteros y todos los números con un punto decimal se consideran reales de coma flotante de doble precisión. Si se desea representar números en base 16 (hexadecimal) o en base 8 (octal), se precede al número con el carácter '0X' para hexadecimal y '0' para octal. Si se desea especificar que un valor entero se almacena como un entero largo se debe seguir con una "L"

```
025 /* octal 25 o decimal 21 */
0x25 /* hexadecimal 25 o decimal 37 */
250L /* entero largo 250 */
```

soqit asoldasneV .S.0t.0

160 1600

## D.10. VARIABLES

Todas las variables en C se declaran o definen antes de que sean utilizadas. Una *declaración* indica el tipo de una variable. Si la declaración produce también almacenamiento (se inicia), entonces es una *definición*.

### D.10.1. Nombres de variables en C

Los nombres de variables en C constan de letras, números y carácter subrayado. Pueden ser mayúsculas o minúsculas o una mezcla de tamaños. El tamaño de la letra es significativo. Las variables siguientes son *todas diferentes*.

```
Temperatura TEMPERATURA temperatura
```

A veces se utilizan caracteres subrayados y mezcla de mayúsculas y minúsculas para aumentar la legibilidad:

|                        |                                             |               |         |
|------------------------|---------------------------------------------|---------------|---------|
| Dia_de_Semana          | DiaDeSemana                                 | Nombre_ciudad | PagaMes |
| int x;                 | /* declara x variable entera */             |               |         |
| char nombre, conforme; | /* declara nombre, conforme de tipo char */ |               |         |
| int x = 0, no = 0;     | /* definen las variables x y no */          |               |         |
| float total = 42.125;  | /* define la variable total */              |               |         |

Se pueden declarar variables múltiples del mismo tipo de dos formas. Así, una declaración

```
int v1; int v2; int v3; int v4;
```

o bien

```
int v1;
int v2;
int v3;
int v4;
```

pudiéndose declarar también de la forma siguiente:

```
int v1, v2, v3, v4;
```

C no soporta tipos de datos lógicos, pero mediante enteros se pueden representar: 0, significa *falso*; distinto de cero, significa *verdadero* (cierto).

La palabra reservada `const` permite definir determinadas variables con valores constantes, que no se pueden modificar. Así, si se declara

```
const int z = 4350;
```

y si se trata de modificar su valor

```
z = 3475;
```

el compilador emite un mensaje de error similar a "Cannot modify a const object in function main" ("No se puede modificar un objeto const en la función main"). Las variables declaradas como `const` pueden recibir valores iniciales, pero no puede modificarse su valor con otras sentencias, ni utilizarse donde C espera una expresión constante.

### D.10.2. Variables tipo char

Las variables de tipo `char` (carácter) pueden almacenar caracteres individuales. Por ejemplo, la definición

```
char car = 'M';
```

declara una variable `car` y le asigna el valor ASCII del carácter M. El compilador convierte la constante carácter 'M' en un valor entero (int), igual al código ASCII de 'M' que se almacena a continuación en el byte reservado para `car`.

Dado que los caracteres literales se almacenan internamente como valores `int`, se puede cambiar la línea.

```
char car;
```

por

```
int car;
```

y el programa funcionará correctamente.

### D.10.3. Constantes de cadena

Las cadenas de caracteres constan de cero o más caracteres separados por dobles comillas. La cadena se almacena en memoria como una serie de valores ASCII de tipo `char` de un solo byte y se termina con un byte cero, que se llama carácter nulo

```
"Sierra Mágina en Jaén"
```

Además de los caracteres que son imprimibles, se pueden guardar en constantes cadena, códigos de escape, símbolos especiales que representan códigos de control y otros valores ASCII no imprimibles. Los códigos de escape se representan en la Tabla D.2 como un carácter único, almacenado internamente como un valor entero y compuesto de una barra inclinada seguida por una letra, signo de puntuación o dígitos octales o hexadecimales. Por ejemplo, la declaración

```
char c = '\n';
```

asigna el símbolo nueva línea a la variable C. En los PC, cuando se envía un carácter '\n' a un dispositivo de salida, o cuando se escribe '\n' en un archivo de texto, el símbolo nueva línea se convierte en un retorno de carro y un avance de línea.

### D.10.4. Tipos enumerados

El tipo `enum` es una «lista ordenada» de elementos como constantes enteras. A menos que se indique lo contrario, el primer miembro de un conjunto enumerado de valores toma el valor 0, pero se pueden especificar valores. La declaración:

```
enum nombre {enum_1, enum_2,...}lista_variables;
enum diasSemana {Lunes, Martes, Miercoles, Jueves, Viernes, Sabado,
 Domingo };
```

significa que Lunes = 0, Martes = 1, etc. Sin embargo, si se hace Jueves = 10, entonces Lunes sigue siendo 0, Martes es igual a 2, etc.; pero ahora Viernes = 11, Sabado = 12, etc.

Un tipo enumerado se puede utilizar para declarar una variable

```
enum diasSemana Laborable;
```

y a continuación utilizarla con

```
Laborable = Jueves;
```

o bien

```
Laborable = Sabado;
if (Laborable >= Viernes)
 printf ("Hoy no es laborable \n");
```

#### D.10.5. **typedef**

La sentencia **typedef** se utiliza para asignar un nombre nuevo a un tipo de dato derivado o básico. **typedef** no define un nuevo tipo, sino simplemente un nombre nuevo para un tipo existente

```
typedef struct
{
 float x;
 float y;
} PUNTO;
```

La declaración de una variable de tipo PUNTO:

```
PUNTO origen = {0.0, 0.0}
```

#### D.10.6. **Cualificadores de tipos const y volatile**

La palabra reservada **const** se puede situar antes de una declaración de tipo para indicar al compilador que no se puede modificar el valor

```
const int x5 = 100;
```

El modificador **volatile** indica explícitamente al compilador que el valor cambia (normalmente, de forma dinámica).

El cualificador **volatile** se utiliza en la siguiente declaración de puerto17 para asegurar que el compilador evalúe siempre cualquier acceso indirecto a través del puntero

```
#define TTYPORT 0x17755U;
volatile char *puerto17 = (char *) TTYPORT;
*puerto17 = '0';
*puerto17 = 'N';
```

## D.11. EXPRESIONES Y OPERADORES

Las expresiones son operaciones que realiza el programa.

`a+b+c;`

Tabla D.4. Operadores aritméticos

| Operador | Descripción    | Ejemplo |
|----------|----------------|---------|
| *        | Multiplicación | (a * b) |
| /        | División       | (a / b) |
| +        | Suma           | (a + b) |
| -        | Resta          | (a - b) |
| %        | Módulo         | (a % b) |

Tabla D.5. Operadores relacionales

| Operador | Descripción       | Ejemplo  |
|----------|-------------------|----------|
| <        | Menor que         | (a < b)  |
| <=       | Menor o igual     | (a <= b) |
| >        | Mayor que         | (a > b)  |
| >=       | Mayor o igual que | (a >= b) |
| ==       | Igual             | (a == b) |
| !=       | No igual          | (a != b) |

Tabla D.6. Operadores de incremento y decremento

| Operador | Descripción     | Ejemplo  |
|----------|-----------------|----------|
| ++       | Incremento en i | ++i, i++ |
| --       | Decremento en i | --j, j-- |

### Ejemplos

```

++i; /* Sumar uno a i */
i++; /* Igual que anterior */
--i; /* Resta uno a i */
i--; /* Igual que anterior */

```

Tabla D.7. Operadores de manipulación de bits (bitwise)

| Operador | Descripción                | Ejemplo   |
|----------|----------------------------|-----------|
| &        | AND bit a bit              | C = A&B;  |
|          | OR inclusiva bit a bit     | C = A B;  |
| ^        | OR exclusiva bit a bit     | C = A^B;  |
| <<       | Desplazar bits a izquierda | C = A<<B; |
| >>       | Desplazar bits a derecha   | C = A>>B; |
| ~        | Complemento a uno          | C = ~B    |

### D.11.1. Operadores de asignación

Los operadores de asignación son binarios y combinaciones de operadores y del signo = se utiliza para abreviar expresiones:

```
A = B /* asigna el valor de B a A */
C = (A=B) /* C y A son iguales a B */
C = A = B /* asigna B a A y a C */
```

|             |            |          |        |
|-------------|------------|----------|--------|
| A = A + 45; | equivale a | A += 45; | O CASO |
|-------------|------------|----------|--------|

El compilador puede generar un código más eficiente, recurriendo a operadores de asignación compuestos del tipo \*=, +=, etc., cada operador compuesto (*op*) reduce la expresión en pseudocódigo:

*a = a op b*  
a la forma abreviada

*a op = b;*

Tabla D.8. Operadores de asignación

| Operador | Descripción                    | Ejemplo                                    |
|----------|--------------------------------|--------------------------------------------|
| =        | Operación de asignación simple | <i>a = b;</i>                              |
| *=       | <i>z *= 10;</i>                | <i>equivale a</i> <i>z = z * 10;</i>       |
| /=       | <i>z /= 5;</i>                 | <i>equivale a</i> <i>z = z / 5;</i>        |
| %=       | <i>z %= 2;</i>                 | <i>equivale a</i> <i>z = z % 2;</i>        |
| +=       | <i>z += 4;</i>                 | <i>equivale a</i> <i>z = z + 4;</i>        |
| -=       | <i>z -= 5;</i>                 | <i>equivale a</i> <i>z = z - 5;</i>        |
| <<=      | <i>z &lt;&lt;= 3;</i>          | <i>equivale a</i> <i>z = z &lt;&lt; 3;</i> |
| >>=      | <i>z &gt;&gt;= 4;</i>          | <i>equivale a</i> <i>z = z &gt;&gt; 4;</i> |
| &=       | <i>z &amp;= j;</i>             | <i>equivale a</i> <i>z = z &amp; j;</i>    |
| ^=       | <i>z ^= j;</i>                 | <i>equivale a</i> <i>z = z ^ j;</i>        |
| =        | <i>z  = j;</i>                 | <i>equivale a</i> <i>z = z   j;</i>        |

### D.11.2. Operador serie

La expresión *a, b* se evalúa primero la expresión *a*, y a continuación, la expresión *b*. El tipo y valor de la expresión es el de *b*.

El operador en serie, la coma, indica una serie de sentencias ejecutadas de izquierda a derecha. Se utiliza normalmente en bucles *for*. Por ejemplo:

```
for (cuenta=1; cuenta<100; ++cuenta, ++lineaspoporpagina);
```

produce el incremento de la variable *cuenta* y de la variable *lineaspoporpagina* cada vez que se ejecuta el bucle (se realiza una iteración).

### D.11.3. Operador condicional

Dadas las expresiones *a*, *b* y *c*, la expresión

*a ? b : c*

toma como valor *b* si *a* es distinto de cero, y *c* en caso contrario (las expresiones *b* y *c* deben ser del mismo tipo de datos).

#### D.11.4. Operador de conversión de tipos

(tipo) a convierte a un tipo especificado  
 |  
 | expresión

b establece o .t.

los datos se asignan  
a las variables

B = A  
(A) = C

nombre de un tipo de dato básico, un tipo de dato enumerado, un tipo definido `typedef` o un tipo de dato derivado

#### Ejemplo

(int)29.55 + (int)21.99  
(float)6 / (float)4

se evalúa en C como 29 + 21  
produce el resultado 1.5 (6/4)

+, = \* operador de tipo

d qo s = 6

#### D.11.5. Operador sizeof

`sizeof(tipo)`

Toma como valor el número de bytes necesarios para contener un valor de un tipo especificado; `sizeof (int)` proporciona 2 bytes.

`sizeof a`

Toma como valor el número de bytes requeridos para contener el resultado de la evaluación de a.

#### D.11.6. Prioridad (precedencia) de operadores

Las expresiones C constan de diversos operandos y operadores. En expresiones complejas, las subexpresiones con operadores de prioridad (precedencia) más alta se evalúan antes que las subexpresiones con operadores de menor prioridad.

Tabla D.9. Orden de evaluación y prioridad de operadores (asociatividad)

| Nivel | Operadores                                       | Orden de evaluación |
|-------|--------------------------------------------------|---------------------|
| 1     | ( ) . [ ] >                                      | izquierda-derecha   |
| 2     | * & ! ~ ++ -- + -<br>(conversión de tipo) sizeof | derecha-izquierda   |
| 3     | * / %                                            | izquierda-derecha   |
| 4     | + -                                              | izquierda-derecha   |
| 5     | << >>                                            | izquierda-derecha   |
| 6     | < <= > >=                                        | izquierda-derecha   |
| 7     | = = !=                                           | izquierda-derecha   |
| 8     | &                                                | izquierda-derecha   |
| 9     | ^                                                | izquierda-derecha   |
| 10    |                                                  | izquierda-derecha   |
| 11    | &&                                               | izquierda-derecha   |
| 12    |                                                  | izquierda-derecha   |
| 13    | ? :                                              | derecha-izquierda   |
| 14    | = *= /= += -= %= <<= >>= &= ^=  =                | derecha-izquierda   |
| 15    |                                                  | izquierda-derecha   |

## D.12. FUNCIONES DE ENTRADA Y SALIDA

Las funciones `printf()` y `scanf()` permiten comunicarse con un programa. Se denominan funciones de E/S. `printf()` es una función de salida y `scanf()` es una función de entrada y ambas utilizan una cadena de control y una lista de argumentos.

### D.12.1. `printf`

REF. 6.1

La función `printf` escribe en el dispositivo de salida los argumentos de la lista de argumentos. Requiere el archivo de cabecera `stdio.h`. La salida de `printf` se realiza con formato y su formato consta de una cadena de control y una lista de datos.

```
printf (cadena de control [, item1, item2,...item]);
```

El primer argumento es la *cadena de control* (o formato); determina el formato de escritura de los datos. Los argumentos restantes son los datos o variables de datos a escribir

```
printf ("Esto es una prueba %d\n", prueba);
```

REF. 6.1

La cadena de control tiene tres componentes: texto, identificadores y secuencias de escape. Se puede utilizar cualquier texto y cualquier número de secuencias de escape. El número de identificadores ha de corresponder con el número de variables o valores a escribir.

Los identificadores de la cadena de formato determinan cómo se escriben cada uno de los argumentos.

```
printf ("Mi pueblo favorito es Cazorla%", msg);
```

Cada identificador comienza con un signo porcentaje (%) y un código que indica el formato de salida de la variable.

**Tabla D.10. Códigos de identificadores**

| Identificador | Formato                              |
|---------------|--------------------------------------|
| %d            | Entero decimal                       |
| %c            | Carácter simple                      |
| %s            | Cadena de caracteres                 |
| %f            | Coma flotante (decimal)              |
| %e            | Coma flotante (notación exponencial) |
| %g            | Usa el %f o el %e más corto          |
| %lf           | Tipo double                          |
| %u            | Entero decimal sin signo             |
| %o            | Entero octal sin signo               |
| %x            | Entero hexadecimal sin signo         |

Las secuencias de escape son las indicadas en la tabla

```
printf ("Mi flor favorita es la %s\n", msg);
printf ("La temperatura es %f grados centigrados \n",
 centigrados);
```

### Ejemplo D.1.

```
#include <stdio.h>
#define PI 3.141593
#define SIERRA "Sierra Mágina"
int main (void)
{
```

```

printf ("El valor de PI es %f.\n", PI);
printf ("%s\n", SIERRA);
printf ("%-20s\n", SIERRA);
return 0;
}

```

La salida producida al ejecutar el programa es

```

El valor de PI es 3.141593.
/Sierra Magina/
/ Sierra Magina/

```

## 15. FUNCIONES

### D.12.2. scanf

La función `scanf()` es la función de entrada con formato. Esta función se puede utilizar para introducir números con formato de máquina, caracteres o cadena de caracteres, a un programa.

```
scanf ("%f", &fahrenheit);
```

El formato general de la función `scanf()` es una cadena de formato y uno o más variables de entrada. La cadena de control consta sólo de identificadores.

**Tabla D.11. Identificadores de formato de scanf**

| Identificador | Formato                      |
|---------------|------------------------------|
| %d            | Entero decimal               |
| %c            | Carácter simple              |
| %s            | Cadena de caracteres         |
| %f            | Coma flotante                |
| %lf           | Coma flotante en tipo double |
| %e            | Coma flotante                |
| %ld           | Entero largo                 |
| %u            | Entero decimal sin signo     |
| %o            | Entero octal sin signo       |
| %x            | Entero hexadecimal sin signo |
| %h            | Entero corto                 |

Un ejemplo típico de uso de `scanf` es

```

printf ("Introduzca ciudad y provincia : ");
scanf ("%s %s", ciudad, provincia);

```

Otros ejemplos de uso de `scanf`

```

scanf ("%d", &cuenta);
scanf ("%s", dirección);
scanf ("%d%d", &r, &c);
scanf ("%d*c%d", &x, &y);

```

## D.13. SENTENCIAS DE CONTROL

Una sentencia consta de palabras reservadas, expresiones y otras sentencias. Cada sentencia termina con un punto y coma (;).

Un tipo especial de sentencia, la *sentencia compuesta* o *bloque*, es un grupo de sentencias encerradas entre llaves (`{...}`). El cuerpo de una función es una sentencia compuesta. Una sentencia compuesta puede tener variables locales.

### D.13.1. Sentencia if

1. `if (expresión) o bien sentencia;`
2. Si la sentencia es *compuesta*  
`if (expresión) { o bien`
3. `sentencial;  
sentencia2;  
...`
4. `} if (expresión = = valor)  
sentencia;`
5. `if (expresión != 0) equivale a if (expresión != 0)  
sentencia;`

#### Nota

(`expresión != 0`) y (`expresión`) son equivalentes, ya que cualquier valor distinto de cero representa cierto.

### D.13.2. Sentencia if-else

1. `if (expresión)  
sentencial;  
else  
sentencia2;`
2. `if (expresión) { o bien`
3. `sentencial;  
sentencia2;  
...`
4. `} else{  
sentencia3;  
sentencia4;  
...`

```
if
{
 sentencial;
 sentencia2;
}
else
{
 sentencia3;
 sentencia4;
}
```

#### D.13.2.1. Sentencias if anidadas

1. `if (expresión1)  
sentencial;  
else if (expresión2)  
sentencia2;  
else  
sentencia3;`

```

2. if (expresión1)
 sentencial;
else if (expresión2)
 sentencia2;
else if (expresión3)
 sentencia3;
else if (expresiónN)
 sentenciaN;
else
 SentenciaPorOmision; /* opcional */

```

### D.13.3. Expresión condicional (?:)

*Expresión condicional* es una simplificación de una sentencia if-else. Su sintaxis es:

```
expresión1 ? expresión2 : expresión3;
```

que equivale a

```

if (expresión1)
 expresión2;
else
 expresión3;

```

---

#### Ejemplo D.2

|                    |            |                                   |
|--------------------|------------|-----------------------------------|
| if (opcion == 'S') | equivale a | premio=(opcion == 'S')? 1000 : 0; |
| premio = 1000      |            |                                   |
| else               |            |                                   |
| premio = 0;        |            |                                   |

---

### D.13.4. Sentencia switch

La sentencia switch realiza una bifurcación múltiple, dependiendo del valor de una expresión

```

switch (expresión) {
 case valor1:
 sentencial; /* se ejecuta si expresión igual a valor1 */
 break; /* salida de sentencia switch */
 case valor2:
 sentencia2;
 break;
 case valor3:
 sentencia3;
 break;
 ...
 default:
 sentencia por omision; /* se ejecuta si ningún valor coincide con
 expresión */
}

```

### Ejemplo D.3

```

switch (op)
{
 case 'a':
 func1();
 break;
 case 'b':
 func2();
 break;
 case 'H':
 printf ("Hola \n");
 default:
 printf ("Salida \n");
}

```

### D.13.5. Sentencia while

`while (expresión)      o bien      while (expresión) {  
sentencia;`

`sentencial;  
sentencia2;  
...`

### D.13.6. Sentencia do-while

`do {                    o bien      do {  
sentencia;  
...  
} while (expresión);`

`sentencial;  
sentencia2;  
...  
} while (expresión)`

Las sentencias do-while monosentencias se pueden escribir también así:

`do sentencia; while (expresión);`

### D.13.7. Sentencia for

1. `for (expresión1; expresión2; expresión3) {  
sentencia;  
}`
2. `for (expresión1; expresión2; expresión3) sentencia;`

La sentencia for equivale a

```

expresión1;
while (expresión2) {
 sentencia;
 expresión3;
}

```

**Ejemplo D.4**

- a. `for (i = 1; i <= 100; i++)` (go) marcar  
`printf ("i = %d\n", i);` }  
 b. `for (i = 0, suma = 0; i <= 100; suma += i, i++);` 160.

**D.13.8. Sentencia nula**

La *sentencia nula* representada por un punto y coma no hace nada. Se utilizan sentencias nulas en bucles, cuando todo el proceso se hace en las expresiones del bucle en lugar del cuerpo. Por ejemplo, localizar el byte cero que marca el final de una cadena:

```
char cad [80] = "Prueba";
int i;
for (i = 0; cad [i] != '\0'; i++);
/* sentencia nula*/
```

**D.13.9. Sentencia break**

La sentencia `break` se utiliza para salir incondicionalmente de un bucle `for`, `while`, `do-while` o de una sección `case` de una sentencia `switch`.

```
for (;;) {
...
if (expresion)
 break;
}
```

**D.13.10. Sentencia continue**

La sentencia `continue` salta en el interior del bucle hasta el principio del bucle para proseguir con la ejecución, dejando sin ejecutar las líneas restantes después de la sentencia `continue` hasta el final del bucle. `continue` es similar a la sentencia `break`.

```
while (expresion1) {
...
if (expresion2)
 continue;
...
}
```

**D.13.11. Sentencia goto**

Una sentencia `goto` dirige el programa a una sentencia específica que tiene etiqueta utilizada en dicha sentencia `goto`. Las etiquetas deben terminar con un símbolo dos puntos.

```

salto:
...
if (expresion) goto salto;

```

## D.14. FUNCIONES

Las funciones son los bloques de construcción de programas C. Una *función* es una colección de declaraciones y sentencias. Cada programa C tiene al menos una función: la función *main*. Esta es la función donde comienza la ejecución de un programa C. La biblioteca ANSI C contiene gran cantidad de funciones estándar.

### Formato

```

tipo_retorno nombre (tipo1 param1, tipo2 param2)
{
 declaraciones_variables_locales
 sentencia
 sentencia
 ...
 return expresion;
}

```

### Llamada a funciones

```
nombre (arg1, arg2,...)
```

### Declaración de prototipos

```
tipo_retorno nombre (tipo1 param1, tipo2 param2,...);
```

### Ejemplo

```

float valor_absoluto (float x)
{
 if (x < 0)
 x = -x;
 return (x);
}
...
resultado = valor_absoluto (-15.5);

```

## D.14.1. Sentencia return

La sentencia *return* detiene la ejecución de la función actual y devuelve al control a la función llamadora. La sintaxis es:

```
return expresion
```

en donde el valor de *expresión* se devuelve como valor de la función.

```

#include <stdio.h>
int main()
{
 printf ("Sierra de Cazorla y \n");
 printf ("Sierra Magina \n");
}

```

```

printf ("son dos hermosas sierras andaluzas \n");
return 0;
}

```

### D.14.2. Prototipos de funciones

En ANSI C se debe declarar una función antes de utilizarla. La declaración de la función indica al compilador el tipo de valor que devuelve la función y el número y tipos de argumentos que acepta.

El *prototipo de una función* es el nombre de la función, la lista de sus argumentos y el tipo de dato que devuelve.

```

int SeleccionarMenu(void);
double Area(int x, int y);
void salir(int estado);
}

int seleccionar_menu();
double calcular_area();
void salir();

```

### D.14.3. El tipo void

Si una función no devuelve nada, ni acepta ningún parámetro, ANSI C ha incorporado el tipo de dato *void*, que es útil para declarar funciones que no devuelven nada y para describir punteros que pueden apuntar a cualquier tipo de dato.

```

void exit (int estado);
void CuentaArriba (void);
void CuentaAbajo (void);

```

#### Erros típicos de funciones

- Ningún retorno de valor.* La función carece de una sentencia *return*. Si una función termina sin ejecutar *return*, devuelve un valor impredecible, que puede producir errores serios.
- Retornos omitidos.* Si hay funciones que tienen sentencias *if*, hay que asegurarse de que existe una sentencia *return* por cada camino de salida posible.
- Ausencia de prototipos.* Las funciones que carecen de prototipos se consideran devuelven *int*, incluso aunque estén definidas para devolver valores de otro tipo. Como regla general, declarar prototipos para todas las funciones.
- Efectos laterales.* Este problema se produce normalmente por una función que cambia el valor de una o más variables globales.

### D.14.4. Detener un programa con *exit*

Un medio para terminar un programa sin mensajes de error en el compilador es utilizar la sentencia

```
return valor;
```

donde *valor* es cualquier expresión entera.

Otro medio para detener un programa es llamar a *exit*. La ejecución de la sentencia

```
exit(0);
```

termina el programa inmediatamente y cierra todos los archivos abiertos.

## D.15. ESTRUCTURAS DE DATOS

Los tipos complejos o estructuras de datos en C son: *arrays*, *estructuras*, *uniones*, *cadenas* y *campos de bits*.

### D.15.1. Arrays

Todos los arrays en C comienzan con el índice [0].

```
int notas[25]; /* declara array de 25 elementos*/
float lista[10][25]; /* declara array de 10 por 25 elementos */
```

El número de elementos de un array se puede determinar dividiendo el tamaño del array completo por el tamaño de uno de los elementos

```
noelementos = sizeof(lista) / sizeof (lista[0]);
```

Un *array estático* se puede iniciar cuando se declara.

Un *array auto* se puede iniciar sólo con una expresión constante en ANSI C.

```
int listamenor [2][2] = {{25, 4}, {100, 75}};
int dígitos[1] = {0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9};
```

Un array de punteros a caracteres se puede iniciar con

chart.colores[1] = {"verde", "rojo", "amarillo", "rosa", "azul"};

### *Arrays unidimensionales*

Los arrays se pueden definir para contener cualquier tipo de dato básico o cualquier tipo derivado. La declaración de un array tiene el siguiente formato básico:

*tipo nombre {n} = {expresión constante, expresión constante, ...}*

## Ejemplos

```
char hoy [] = "Domingo"; se inicializa a: 'D', 'o', 'm', 'i', 'n', 'g', 'o', '\0'
char hoy [7] = "Domingo"; se inicializa a: 'D', 'o', 'm', 'i', 'n', 'g', 'o'.
```

## *Arrays multidimensionales*

El formato general para declarar un array multidimensional es:

*tipo nombre {d1} {d2}...{dn} = lista\_inicialización*

## Ejemplo

```
int tres_d [5][2][20];
tres_d [4][0][15]=100;
```

define un array de 3 dimensiones `tres_d` que contiene 200 enteros.  
se almacena 100 en el elemento citado de `tres_d`.

**Declaración de un array de dos dimensiones de cuatro filas y tres columnas**

```
int matriz [4][3] = {
 {1, 2, 3}, primera fila: 1, 2 y 3
 {4, 5, 6}, segunda fila: 4, 5 y 6
 {7, 8, 9}, tercera fila: 7, 8 y 9
 {0, 0, 0} }; cuarta fila: 0, 0, 0
```

La declaración anterior es equivalente a:

```
int matriz [4][3] = {1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9};
```

Por último, la declaración

```
int matriz [4][3] = { { 1 } primer elemento de la primera fila a 1
 { 4 } segundo elemento de la primera fila a 4
 { 7 } }; tercer elemento de la tercera fila a 7
 resto elementos a cero
```

## D.16. CADENAS

Las **cadenas** son simplemente arrays de caracteres. Las cadenas se terminan siempre con un valor nulo ('\0')

```
char cadena[80]; /* declara una cadena de 80 caracteres */
char mensaje[] = "Carchelejo está en Sierra Mágina";
char frutas[] [10] = {"naranja", "platano", "manzana"};
```

### Concatenación de cadenas

El preprocesador concatena automáticamente constantes de cadenas de caracteres adyacentes. Las cadenas deben estar separadas por cero o más caracteres o espacios en blanco.

"un" "carácter" "cadena"  
equivale a

"uncaráctercadena"

## D.17. ESTRUCTURAS

Las **estructuras** son colecciones de datos, normalmente de tipos diferentes, que actúan como un todo. Pueden contener tipos de datos simples (caracter, float, array y enumerado) o compuestos (estructuras, arrays o uniones).

### Formato general

```
struct nombre
{
 declaración_miembro
} lista_variables
```

declaración\_miembro

especificación de tipo seguida por una lista de uno o más nombres de miembros.

## Ejemplos

```

1. struct fecha
{
 int mes;
 int dia;
 int anyo;
};

struct fecha hoy;
struct fecha fecha_compra;
struct fecha hoy, fecha_compra;

hoy.dia = 21;
hoy.anyo = 2000;

if (hoy.mes == 12)
 mes_siguiente = 1;

2. struct coordenada {
 int x;
 int y;
};

struct signatura {
 char titulo [40];
 char autor [30];
 int paginas;
 int anyopubli;
};

```

Una variable de tipo estructura se puede declarar así:

```

struct coordenada punto;
struct signatura librosinfantiles;

```

Para asignar valores a los miembros de una estructura se utiliza la notación punto ( . ).

```

punto.x = 12;
punto.y = 15;

```

Existe otro modo de declarar estructuras y variables estructura.

```

struct coordenada {
 int x;
 int y;
} punto;

```

Para evitar tener que escribir `struct` cada vez que se declara la estructura, se puede usar `typedef` en la declaración:

```

typedef struct coordenada {
 int x;
 int y;
} Coordenadas;

```

y a continuación se puede declarar la variable punto:

Coordenadas punto;

y utilizar la notación punto (.)

```
punto.x = 12
punto.y = 15;
```

## D.18. UNIONES

Las uniones son casi idénticas a las estructuras en su sintaxis. Las uniones proporcionan un medio de almacenar más de un tipo en una posición de memoria. Se define un tipo unión así:

```
union tipodemo {
 short x;
 long l;
 float f;
};
```

y se declara una variable con

```
union tipodemo demo;
```

y se puede utilizar

```
demo.x = 345;
```

o bien

```
demo.y = 324567;
```

La unión anterior se puede iniciar así:

```
union tipodemo { short x; long l; float f; } = {75};
```

## D.19. CAMPOS DE BITS

Los *campos de bits* se utilizan con frecuencia para poner enteros en espacios más pequeños de los que el compilador pueda normalmente utilizar y son, por consiguiente, dependientes de la implementación. Una estructura de campos de bits especifica el número de bits que cada miembro ocupa. Una declaración de una estructura persona

```
struct persona {
 unsigned edad; /* 0 .. 99 */
 unsigned sexo; /* 0 = varon, 1 = hembra */
 unsigned hijos; /* 0 .. 15 */
};
```

y de una estructura de campos de bits

```
struct persona {
 unsigned edad: 7; /* 0..1127 */
 unsigned sexo: 1; /* 0 = varon, 1 = hembra */
 unsigned hijos: 4; /* 0..15 */
};
```

## D.20. PUNTEROS (Apuntadores)

El **puntero** es un tipo de dato especial que contiene la dirección de otra variable. Un puntero se declara utilizando el asterisco (\*) delante de un nombre de variable.



Figura B.2. Un puntero es una variable que contiene una dirección.

### D.20.1. Declaración e indirección de punteros

```

int m; /* una variable entera un */
int *p; /* un puntero p apunta a un valor entero */
p = &m; /* se asigna a p la dirección de la variable m */

```

El operador de indirección (\*) se utiliza para acceder al valor de la dirección contenida en un puntero.

```

float *longitudOnda;
longitudOnda = &cable1;
*longitudOnda = 40.5;

```

### D.20.2. Punteros nulos y void

Un puntero nulo apunta a ninguna parte específica; es decir, no dirige a ningún dato válido en memoria:

```

fp = NULL; /* asigna Nulo a fp */
fp = 0; /* asigna Nulo a fp */

if (fp != NULL) /* el programa verifica si el puntero es válido */

```

Al igual que una función void que no devuelve ningún valor, un puntero void apunta a un tipo de dato no especificado

```
void *noapuntafijo;
```

### D.20.3. Punteros a valores

Para utilizar un puntero que apunte a un valor se utiliza el operador de indirección (\*) delante de la variable puntero

```
double *total = &x;
*total = 34750.75;
```

**D. PUNTEROS**

El operador de dirección (&) asigna el puntero a la dirección de la variable.

```
double *total;
double ctotal;
total = &ctotal;
```

**D.20.4. Punteros y arrays**

Si un programa declara

```
float *punterolista;
float listaflot [50];
```

entonces a punterolista se puede asignar la dirección del principio de listaflot (el primer elemento).

```
punterolista = listaflot;
```

o bien

```
punterolista = &listaflot [0];
listaflot[4] es lo mismo que
listaflot[2] es lo mismo que
```

**Ej. Descripción e ilustración**

\*(listaflot + 4)      q = listaflot + 4  
 \*(listaflot + 2)      q = listaflot + 2

**D.20.5. Punteros a punteros**

Los punteros pueden apuntar a otros punteros (doble indirección)

```
char **lista; /* se declara un puntero a otro puntero char */
equivale a
```

```
char *lista[];
```

y

```
char ***ptr /* un puntero a un puntero a otro puntero char */
```

**Ej. Punteros en C****D.20.6. Punteros a funciones**

```
float *ptr; /* ptr apunta a un valor float */
float *mifun(void); /* la función mifunc devuelve un
 puntero a un valor float */
```

La declaración

```
int (*ptrfuncion)(void);
```

crea un puntero a una función que devuelve un entero y la declaración

```
float (*ptrfuncion1)(int x, int y);
```

declara ptrfuncion1 como un puntero a una función que devuelve un valor float y requiere dos argumentos enteros.

## D.21. PREPROCESADOR DE C

D.S.I.T. Co.

El preprocessador de C es un conjunto de sentencias específicas, denominadas directivas, que se ejecutan al comenzar el proceso de compilación.

Una directiva comienza con el símbolo # como primer carácter, que indica al preprocessador que ha de ejecutarse una acción específica.

### D.21.1. Directiva `#define`

Se utiliza para asociar identificadores con una secuencia de caracteres, éstos pueden ser una palabra reservada, una constante, una sentencia o una expresión. En el caso de que el identificador represente sentencias o expresiones se denomina *macro*.

Sintaxis: `#define <identificador>[ (parámetro) ] <texto>`

#### Ejemplos

1. `#define PI 3.141592`
2. `#define cuadrado(x) x*x`
3. `#define area_circulo(r) PI*cuadrado(r)`

1. Se declara la constante PI. Cualquier aparición de PI en el programa será sustituida por el valor asociado: 3.141592.
2. Cuando cuadrado(x) aparece en una línea del programa, el preprocessador la sustituye por x\*x.
3. La tercera directiva declara una operación matemática, una fórmula, que incluye las macros cuadrado(x) y PI. Calcula el área de un círculo.

#### Otros ejemplos

```
#define LONGMAX 81
#define SUMA(x,y) (x)+(y)
```

El preprocessador sustituirá en el archivo fuente que contiene a estas dos macros por la constante 81 y la expresión (x)+(y), respectivamente. Así:

|                                      |                                    |
|--------------------------------------|------------------------------------|
| <code>float vector[LONGMAX];</code>  | definie un vector de 81 elementos. |
| <code>printf("%d",SUMA(5,7));</code> | escribe la suma de 5+7.            |

#### Nota

Al ser una directiva del preprocessador no se pone al final ; (punto y coma).

### D.21.2. Directiva `#error`

Esta directiva está asociada a la compilación condicional. En caso de que se cumpla una condición se escribe un mensaje.

Sintaxis `#error texto`

El texto se escribe como un mensaje de error por el preprocessador y termina la compilación.

## D.21.2. Compilación condicional

P. S. C.

La compilación condicional permite que ciertas secciones de código sean compiladas dependiendo de las condiciones señaladas en el código. Por ejemplo, puede desearse que el código no se compile si se utiliza un modelo de memoria específico o si un valor no está definido. Las directivas para la compilación condicional tienen la forma de sentencias if; son:

```
#if, #elif, #ifndef, #ifdef, #endif.
```

se ejecuta

### D.21.2.1. Directiva #if, #elif, #endif

D.21.2.1. Directiva #if, #elif, #endif

Permite seleccionar código fuente para ser compilado. Se puede hacer selección simple o selección múltiple.

**Formato 1**

```
#if expresión_constante
 ...
#endif
```

evaluación del nombre  
Ejemplo

Se evalúa el valor de la expresión\_constante. Si el resultado es distinto de cero, se procesan todas las líneas de programa hasta la directiva #endif; en caso contrario se saltan automáticamente y no se procesan por el compilador.

**Formato 2**

```
#if expresión_constante1
 ...
#elif expresión_constante2
 ...
#elif expresión_constanteN
 ...
#else
 ...
#endif
```

evaluación de expresiones  
Ejemplo

Se evalúa el valor de la expresión\_constante1. Si el resultado es distinto de cero, se procesan todas las líneas de programa hasta la directiva #elif. En caso contrario se evalúa la expresión\_constante2, si es distinta de cero, se procesan todas las líneas hasta la siguiente #elif o #endif. En caso contrario se sigue evaluando la siguiente expresión, hasta que una sea distinta de cero, o bien, procesarse las líneas incluidas después de #else.

### Ejemplo

```
#if VGA
puts("Se está utilizando tarjeta VGA.");
#else
puts("hardware de gráficos desconocido.");
#endif
```

D.21.2.1. Directiva #if, #elif, #endif

Se escribe "Se está utilizando tarjeta VGA." si VGA es distinto de cero; en caso contrario se escribe la segunda frase.

**D.21.2.2. Directiva #ifdef****A. Directivas**

Permite seleccionar código fuente según esté definida una macro (`#define`)

*Formato*      `#ifdef identificador`

...

`#endif`

Si `identificador` está definido previamente con `#define identificador` entonces se procesan todas las líneas de programa hasta `#endif`; en caso contrario no se compilan esas líneas. Al igual que la directiva `#if`, las directivas `#elif` y `#else` se pueden utilizar conjuntamente con `#ifdef`.

**D.21.2.3. Directiva #ifndef****D.21.2. Directivas**

Ahora la selección de código fuente se produce si no está definida una macro.

*Formato*      `#ifndef identificador`

...

`#endif`

Si `identificador` no está definido previamente con `#define identificador` entonces se procesan todas las líneas de programa hasta `#endif`; en caso contrario no se compilan esas líneas. Al igual que la directiva `#if`, las directivas `#elif` y `#else` se pueden utilizar conjuntamente con `#ifndef`.

**Ejemplo**

```
#ifndef _PAREJA
#define _PAREJA
struct pareja {

}
.
.
.
#endif
```

En el ejemplo, si no está definida la macro `_PAREJA` se define y se procesa el código fuente que está escrito hasta `#endif`. Se evita que se procese el código más de una vez.

**D.21.3. Directiva #include**

Permite añadir código fuente escrito en un archivo al archivo que actualmente se está escribiendo.

*Formato 1*      `#include "nombre_archivo"`

El archivo `nombre_archivo` se incluye en el módulo fuente. El preprocesador busca en el directorio o directorios especificado en el path del archivo. Normalmente se busca en el mismo directorio que contiene al archivo fuente. Una vez que se encuentra se incluye el contenido del archivo en el programa, en el punto preciso que aparece la directiva `#include`.

*Formato 2*      `#include <nombre_archivo>`

El preprocesador busca el archivo especificado sólo en el directorio establecido para contener los archivos de inclusión.

#### D.21.4. Directiva #line

*Formato*      `#line constante <nombre_archivo>`

La directiva produce que el compilador trate las líneas posteriores del programa como si el nombre del archivo fuente fuera `<nombre_archivo>` y como si el número de línea de todas las líneas posteriores comenzara por *constante*. Si `<nombre_archivo>` no se especifica, el nombre de archivo especificado por la última directiva `#line`, o el nombre del archivo fuente se utiliza (si ningún archivo se especificó previamente).

La directiva `#line` se utiliza principalmente para controlar el nombre del archivo y el número de línea que se visualiza siempre que se emite un mensaje de error por el compilador.

#### D.21.5. Directiva #pragma

*Formato*      `#pragma nombre_directiva`

Con esta directiva se declaran directivas que usa el compilador de C. Si al compilarse el programa con otro compilador de C, éste no reconoce la directiva, se ignora.

#### D.21.6. Directiva #undef

*Formato*      `#undef identificador`

El *identificador* especificado es el de una macro definida con `#define`, con la directiva `#undef` el *identificador* se convierte en no definido por el preprocesador. Las directivas posteriores `#ifdef`, `#ifndef` se comportarán como si el identificador nunca estuviera definido.

#### D.21.7. Directiva #

*Formato*      `#`

Es la directiva nula; el preprocesador ignora la línea que contiene la directiva `#`.

#### D.21.8. Identificadores predefinidos

Los identificadores siguientes están definidos para el preprocesador:

##### Identificador

##### Significado

##### Palabra

`__LINE__`

Número de línea actual que se compila.

`__FILE__`

Nombre del archivo actual que se compila.

`__DATE__`

Fecha de inicio de la compilación del archivo actual.

`__TIME__`

Hora de inicio de la compilación del archivo, en el formato "hh:mm:ss".

`__STDC__`

Constante definida como 1 si el compilador sigue el estándar ANSI C.

## APÉNDICE

E

## Guía de sintaxis del lenguaje C++

## CONTENIDO

- |                                       |                                                 |
|---------------------------------------|-------------------------------------------------|
| E.1. Elementos del lenguaje.          | E.12. Los operadores new y delete.              |
| E.2. Tipos de datos.                  | E.13. Arrays.                                   |
| E.3. Constantes.                      | E.14. Enumeraciones, estructuras y uniones.     |
| E.4. Conversión de tipos.             | E.15. Cadenas.                                  |
| E.5. Declaración de variables.        | E.16. Funciones.                                |
| E.6. Operadores.                      | E.17. Clases.                                   |
| E.7. Entradas y salidas básicas.      | E.18. Herencia.                                 |
| E.8. Sentencias.                      | E.19. Sobrecarga de operadores.                 |
| E.9. Sentencias condicionales: if.    | E.20. Plantillas ( <i>templates</i> ).          |
| E.10. Bucles: sentencias repetitivas. | E.21. Excepciones.                              |
| E.11. Punteros (apuntadores).         | E.22. Espacio de nombres ( <i>namespaces</i> ). |

C++ es considerado un C más grande y potente. La sintaxis de C++ es una extensión de C, al que se han añadido numerosas propiedades, fundamentalmente orientadas a objetos. C ANSI<sup>1</sup> ya adoptó numerosas características de C++, por lo que la emigración de C a C++ no suele ser difícil.

En este apéndice se muestran las reglas de sintaxis del estándar clásico de C++ recogidas en la *Annotated Reference Manual (ARM)*, de Stroustrup & Ellis, así como las últimas propuestas incorporadas al nuevo borrador de C++ ANSI, que se incluyen en las versiones 3.0 (actual) y 4.0 (futura) de AT&T C++ y conocida como ANSI C++<sup>2</sup>.

## E.1. ELEMENTOS DEL LENGUAJE

Un programa en C++ es una secuencia de caracteres que se agrupan en componentes léxicos (*tokens*) que comprenden el vocabulario básico del lenguaje. Estos componentes de léxico son: palabras reservadas, identificadores, constantes, constantes de cadena, operadores y signos de puntuación.

<sup>1</sup> Se utiliza indistintamente los términos ANSI C++ (nombre inglés) y C++ ANSI, traducción al español muy usada en la vida profesional y académica.

<sup>2</sup> En julio de 1998 fue aprobado el estándar ANSI C++. En 1992 se aprobó el estándar C descrito como ISO/IEC 9899:1990 *Programming languages-C*.

### E.1.1. Caracteres

Los caracteres que se pueden utilizar para construir elementos del lenguaje (componentes léxicos o *tokens*) son:

```
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
+ - * / = () [] < > ' " ! @ =/ $ ^ & % - : , ; ? \ |
```

*caracteres espacio (blancos y tabulaciones).*

### E.1.2. Comentarios

C++ soporta dos tipos de comentarios. Las líneas de comentarios al estilo C y C ANSI, tal como:

```
/* Comentario estilo C */, se puede extender
/* hasta que aparece la marca de cierre */
// Este tipo de comentario termina al final de la línea
// Sólo es posible una línea de comentario
```

La versión `/*...*/` se utiliza para comentarios que excedan una línea de longitud y la versión `//...` se utiliza sólo para comentarios de una línea.

*Los comentarios no se anidan.*

### E.1.3. Identificadores

Los identificadores (nombres de variables, constantes, etc.) deben comenzar con una letra del alfabeto (mayúscula o minúscula) o con un carácter subrayado y pueden tener uno o más caracteres. Los caracteres segundos y posteriores pueden ser letras, dígitos o un subrayado, no permitiéndose caracteres no alfanuméricos ni espacios.

|               |            |
|---------------|------------|
| test_prueba   | //legal    |
| X123          | //legal    |
| multi_palabra | //legal    |
| var25         | //legal    |
| 15var         | //no legal |

C++ es sensible a las mayúsculas. Las letras mayúsculas y minúsculas se consideran diferentes.

Paga\_mes                    es un identificador distinto a                    paga\_mes

Una buena práctica de programación aconseja utilizar identificadores significativos que ayudan a documentar un programa.

|        |           |         |             |
|--------|-----------|---------|-------------|
| nombre | apellidos | salario | precio_neto |
| Edad   | Longitud  | Altura  | Salario_Mes |

### E.1.4. Palabras reservadas

Las palabras reservadas o claves no se pueden utilizar como identificadores, debido a su significado estricto en C++; tampoco se pueden redefinir. La Tabla E.1 enumera las palabras reservadas de C++ según el ARM<sup>3</sup>.

<sup>3</sup> Siglas del libro de Margaret Ellis y Bjarne Stroustrup en el que se definen las reglas de sintaxis del lenguaje C++ estándar, *Annotated Reference Manual*, Addison-Wesley, 1992.

**Tabla E.1.** Palabras reservadas (Keywords) de ANSI/ISO C++

|          |           |            |            |           |           |
|----------|-----------|------------|------------|-----------|-----------|
| asm*     | default   | for        | new*       | sizeof    | typedef   |
| auto     | delete*   | friend*    | operator*  | static    | typename  |
| bool*    | do        | goto       | private*   | struct    | union     |
| break    | double    | if         | protected* | switch    | unsigned  |
| case     | else      | inline*    | public*    | template* | using     |
| catch*   | enum      | int        | register   | this*     | virtual*  |
| char     | explicit* | long       | return     | throw*    | void      |
| class*   | extern    | mutable*   | short      | true*     | volatile* |
| const    | false*    | namespace* | signed     | try*      | while     |
| continue | float     |            |            |           |           |

\* Estas palabras no existen en C ANSI.

Los diferentes compiladores comerciales de C++ pueden incluir, además, nuevas palabras reservadas. Estos son los casos de Borland, Microsoft y Symantec.

**Tabla E.2.** Palabras reservadas de Borland C++

|                  |             |            |              |             |
|------------------|-------------|------------|--------------|-------------|
| _asm             | __cdecl     | __cs       | __declspec   | __ds        |
| __es             | __except    | __export   | __far        | __fastcall  |
| __finally        | __huge      | __import   | __interrupt  | __loadadd   |
| __near           | __pascal    | __rtti     | __saveregs   | __seg       |
| __ss             | __stdcall   | __thread   | __try        | __asm       |
| __cdecl          | __cs        | __ds       | __es         | __export    |
| _far             | __fastcall  | __huge     | __import     | __interrupt |
| _loadadd         | __near      | __pascal   | __saveregs   | __seg       |
| _ss              | __stdcall   | asm        | auto         | bool        |
| break            | case        | catch      | cdecl        | char        |
| class            | const       | const_cast | continue     | default     |
| delete           | do          | double     | dynamic_cast | else        |
| enum             | explicit    | extern     | false        | far         |
| float            | for         | friend     | goto         | huge        |
| if               | inline      | int        | interrupt    | long        |
| mutable          | namespace   | near       | new          | operator    |
| pascal           | private     | protected  | public       | register    |
| reinterpret_cast | return      | short      | signed       | sizeof      |
| static           | static_cast | struct     | switch       | template    |
| this             | throw       | true       | try          | typedef     |
| typeid           | typename    | union      | unsigned     | using       |
| virtual          | void        | volatile   | wchar_t      | while       |

**Tabla E.3.** Palabras reservadas de Visual C++

|                      |                   |                 |            |
|----------------------|-------------------|-----------------|------------|
| _asm                 | _fastcall         | public          | signed     |
| _except              | new               | unsigned        | void       |
| _virtual_inheritance | typedef           | using directive | do         |
| throw                | class             | default         | leave      |
| case                 | goto              | _int8           | struct     |
| _finally             | register          | sizeof          | auto       |
| operator             | using declaration | volatile        | explicit   |
| typeid               | uuid              | double          | mutable    |
| const                | delete            | long            | true       |
| if                   | _int16            | switch          | catch      |
| reinterpret_cast     | static            | template        | float      |
| return               | wmain             | _based          | private    |
| _uuidof              | dynamic-cast      | extern          | typename   |
| dlexport             | man               | naked           | const-cast |
| _int32               | _multiple         | try             | inline     |
|                      | _inheritance      |                 |            |
| static-cast          | this              | _cdecl          | _inline    |
| while                | bool              | for             | short      |
| else                 | false             | protected       | virtual    |
| enum                 | namespace         | union           | dllimport  |
| -single-inheritance  | _try              | continue        | _int64     |
| thread               | char              | _declspec       | _stdcall   |
| break                | friend            | int             | xalloc     |

El comité ANSI ha añadido nuevas palabras reservadas (Tabla E.4).

**Tabla E.4.** Nuevas palabras reservadas de ANSI C++

|              |           |                  |         |
|--------------|-----------|------------------|---------|
| bool         | false     | reinterpret_cast | typeid  |
| const_cast   | mutable   | static_cast      | using   |
| dynamic_cast | namespace | true             | wchar_t |

## E.2. TIPOS DE DATOS

Los tipos de datos en C++ se dividen en dos grandes grupos: integrales (datos enteros) y de coma flotante (datos reales). La Tabla E.5 muestra los diferentes tipos de datos en C++.

**Tabla E.5.** Tipos de datos simples en C++

|                |             |               |
|----------------|-------------|---------------|
| char           | signed char | unsigned char |
| short          | int         | long          |
| unsigned short | unsigned    | unsigned long |
| float          | double      | long double   |

Los tipos derivados en C++ pueden ser:

- enumeraciones (enum)
- estructuras (struct)
- uniones (union)
- arrays
- clases (class y struct)
- uniones y enumeraciones anónimas
- punteros

### E.2.1. Verificación de tipos

La verificación o comprobación de tipos en C++ es más rígida (estricta) que en C.

- *Usar funciones declaradas.* Esta acción es ilegal en C++ y está permitida en C:

```
int main ()
{
 // ...
 printf (x); //C: int printf ();
 //C++ es ilegal, ya que printf no está
 //permitida devolver un int
 return 0;
}
```

- *Fallo al devolver un valor de una función.* Una función en C++ declarada con un tipo determinado de retorno ha de devolver un valor de ese tipo. En C está permitido no seguir la regla.
- *Asignación de punteros void.* La asignación de un tipo void\* a un puntero de otro tipo se debe hacer con una conversión explícita en C++. En C se realiza implícitamente.
- *Inicialización de constantes de cadena.* En C++ se debe proporcionar un espacio para el carácter de terminación nulo cuando se inicializan constantes de cadena. En C se permite la ausencia de ese carácter.

```

int main()
{
 //...
 char car[7] = "Cazorla"; //legal en C
 //error en C++
 //...
 return 0;
}

```

Una solución al problema que funciona tanto en C como en C++ es:

```
char car[8] = "Cazorla";
```

### E.3. CONSTANTES

C++ contiene constantes para cada tipo de dato simple (integer, char, etc.). Las constantes pueden tener tres sufijos, u, l y f, que indican tipos unsigned, long y float, respectivamente. Asimismo, se pueden añadir los prefijos o y ox que representan constantes octales y hexadecimales.

|                        |      |          |                                                        |
|------------------------|------|----------|--------------------------------------------------------|
| 456                    | 0456 | 0x456    | //constantes enteras: decimal, octal,<br>//hexadecimal |
| 1231                   |      | 123ul    | //constantes enteras: long, unsigned<br>//long         |
| 'B'                    | 'b'  | '4'      | //constantes tipo char                                 |
| 3.1415f                |      | 3.14159L | //constantes reales de diferente posición              |
| "cadena de caracteres" |      |          | //constante de cadena                                  |

Las cadenas de caracteres se encierran entre comillas y las constantes de un solo carácter se encierran entre comillas simples.

```
"" //cadena vacía, '\0'
```

Una constante literal es un valor escrito directamente en el programa siempre que se necesite. Por ejemplo,

```
int miEdad = 25;
```

miEdad es una variable de tipo int; 25 es una constante literal.

#### E.3.1. Declaración de constantes con const

En C++ los identificadores de variables/constantes se pueden declarar *constantes*, significando que su valor se inicializa pero no se puede modificar. Estas constantes se denominan *simbólicas*. Esta declaración se realiza con la palabra reservada *const*.

```

const double PI = 3.1416;
const char BLANCO = ' ';
const double PI_EG = PI;
const double DOBLE_PI = 2*PI;

```

El modificador de tipos *const* se utiliza en C++ también para proporcionar protección de sólo lectura para variables y parámetros de funciones. Las funciones miembro de una clase que no modifican los miembros dato a que acceden pueden ser declarados *const*. Este modificador evita también que parámetros pasados por referencia sean modificados:

```
void copy (const char* fuente, char* destino);
```

### E.3.2. Declaración de constantes con #define

C++ soporta también el método tradicional de declaración de constantes, aunque ahora está obsoleto. Para declarar una constante por este método se debe realizar con `#define`.

```
#define estudiantesPorClave 50
#define PI 3.1416
#define hex 16
```

## E.4. CONVERSIÓN DE TIPOS

Las conversiones explícitas se fuerzan mediante moldes (casts). La conversión forzosa de tipos de C++ tiene el formato clásico:

*(tipo) expresión*

C++ ha modificado la notación anterior por una notación funcional como alternativa sintáctica:

nombre del tipo (*expresión*)

Las notaciones siguientes son equivalentes:

```
z = float(x); //notación de moldes en C++
z = (float)x; //notación de moldes en C
```

## E.5. DECLARACIÓN DE VARIABLES

En C++ ANSI todas las declaraciones de variables y funciones se deben hacer al principio del programa o función. Si se necesitan declaraciones adicionales, el programador debe volver al bloque de declaraciones al objeto de hacer los ajustes o inserciones necesarios. Todas las declaraciones deben hacerse antes de que se ejecute cualquier sentencia. Así, la declaración típica en C++

*NombreTipo NombreVariable1, NombreVariable2, ...*

proporciona declaraciones tales como:

```
int saldo, meses;
double clipper, salario;
```

Al igual que en C, se pueden asignar valores a las variables en C++:

```
int mes = 4, dia, año = 1995;
double salario = 45.675;
```

En C++ las declaraciones de variables se pueden situar en cualquier parte de un programa. Esta característica hace que el programador declare sus variables en la proximidad del lugar donde se utilizan las sentencias de su programa. El siguiente programa es legal en C++ pero no es válido en C:

```
#include <iostream.h>
int main()
{
 int i;
 for (i=0; i < 100; ++i)
 cout << i << endl;

 double j;
 for (j = 1.7547; j < 25.4675; j+= .001)
 cout << j << endl;
```

El programa anterior se podría reescribir, haciendo la declaración y la definición dentro del mismo bucle:

```
int main()
{
 for (int i=0; i<100; ++i)
 cout << i << endl;

 for (double j = 1.7545; j<25.4675; j += .001)
 cout << j << endl;
}
```

## E.6. OPERADORES

C++ es un lenguaje muy rico en operadores. Se clasifican en los siguientes grupos:

- Aritméticos.
- Relacionales y lógicos.
- Asignación.
- Acceso a datos y tamaño.
- Manipulación de bits.
- Varios.

Como consecuencia de la gran cantidad de operadores, se producen también una gran cantidad de expresiones diferentes.

### E.6.3. Operadores de

#### E.6.1. Operadores aritméticos

C++ proporciona diferentes operadores que relacionan operaciones aritméticas.

Tabla E.6. Operadores aritméticos en C++

| Operador | Nombre         | Propósito                    | Ejemplo     |
|----------|----------------|------------------------------|-------------|
| +        | Más unitario   | Valor positivo de x          | x = + y + 5 |
| -        | Negación       | Valor negativo de x          | x = - y;    |
| +        | Suma           | Suma x e y                   | z = x + y;  |
| -        | Resta          | Resta y de x                 | z = x - y;  |
| *        | Multiplicación | Multiplica y por y           | z = x * y;  |
| /        | División       | Divide x por y               | z = x / y;  |
| %        | Módulo         | Resto de x dividido por y    | z = x % y;  |
| ++       | Incremento     | Incrementa x después de usar | x++         |
| --       | Decremento     | Decrementa x antes de usar   | --x         |

#### Ejemplos

```
-i + w; //menos unitario más unitario
a*b/c%d //multiplicación, división, módulo
a+b a-b, //suma y resta binaria
a=5/2; //a toma el valor 2, si se considera a entero
a=5./2; //a toma el valor 2.5, si a es real
```

;d=d%5

++n

el valor de n es 100

Los operadores de incremento y decremento sirven para incrementar y decrementar en uno los valores almacenados en una variable.

```
variable++ //postincremento
++variable //preincremento
variable-- //postdecremento
--variable //predecremento
++a; equivale a a = a + 1;
--b; equivale a b = b - 1;
```

```
 que es el resultado
 de la ejecución
}
for (int i=0; i<1
 > i++)
 cout << i
 for (int i = 0; i < 1
 > i++)
 cout << i
```

Los formatos postfijos se conforman de modo diferente según la expresión en que se aplica:

|          |                   |          |          |          |
|----------|-------------------|----------|----------|----------|
| b = ++a; | <i>equivale a</i> | a = a+1; | b = a;   | OPERADOR |
| b = a++; | <i>equivale a</i> | b = a;   | a = a+1; |          |

C++ es un lenguaje de programación

|                  |  |                                        |         |
|------------------|--|----------------------------------------|---------|
| int i, j, k = 5; |  | //k vale 6, igual efecto que ++k       | Cálculo |
| k++;             |  | //k vale ahora 5, igual efecto que k-- |         |
| --k;             |  |                                        |         |
| k = 5;           |  |                                        |         |
| i = 4*k++;       |  | //k es ahora 6 e i es 20               |         |
| k = 5;           |  |                                        |         |
| j = 4 * ++k;     |  | //k es ahora 6 e i es 24               |         |

función

## E.6.2. Operadores de asignación

El operador de asignación (=) hace que el valor situado a la derecha del operador se adjudica a la variable situada a su izquierda. La asignación suele ocurrir como parte de una expresión de asignación y las conversiones se producen implícitamente.

```
z = b+5; //asigna (b+5) a variable z
```

C++ permite asignaciones múltiples en una sola sentencia. Así,

```
a = b+(c=10);
```

equivale a:

```
c=10;
a=b+c;
```

Otros ejemplos de expresiones válidas y no válidas son:

|                       |                          |
|-----------------------|--------------------------|
| //expresiones legales | //expresiones no legales |
| a=5 * (b+a);          | a+3 = b;                 |
| double x = y;         | PI = 3;                  |
| a=b=6;                | x++ = y;                 |

Operador

+

-

\*

/

%

<

>

=

==

&

^

~

!

&&

||

<<

>>

&=

^=

~=

!=

&&=

||=

C++ proporciona operadores de asignación que combinan operadores de asignación y otros diferentes, produciendo operadores tales como +=, /=, -=, \*= y %=. C++ soporta otros tipos de operadores de asignación para manipulación de bits.

**Tabla E.7.** Operadores aritméticos de asignación

| Operador        | Formato largo           | Formato corto        |
|-----------------|-------------------------|----------------------|
| <code>+=</code> | <code>x = x + y;</code> | <code>x += y;</code> |
| <code>-=</code> | <code>x = x - y;</code> | <code>x -= y;</code> |
| <code>*=</code> | <code>x = x * y;</code> | <code>x *= y;</code> |
| <code>/=</code> | <code>x = x / y;</code> | <code>x /= y;</code> |
| <code>%=</code> | <code>x = x % y;</code> | <code>x %= y;</code> |

**Ejemplos**

|                          |                   |                             |                        |
|--------------------------|-------------------|-----------------------------|------------------------|
| <code>a += b;</code>     | <i>equivale a</i> | <code>a = a + b;</code>     | suma el                |
| <code>a *= a + b;</code> | <i>equivale a</i> | <code>a = a * (a+b);</code> | <code>x</code>         |
| <code>v += e;</code>     | <i>equivale a</i> | <code>v = v + e;</code>     | <code>&gt; x</code>    |
| <code>v %= e;</code>     | <i>equivale a</i> | <code>v = v%e;</code>       | <code>y =&gt; x</code> |
|                          |                   |                             | <code>v == y</code>    |

**Expresiones equivalentes**

```
n = n+1;
n += 1;
n++;
++n;
```

**E.6.3. Operadores lógicos y relacionales**

Los operadores lógicos y relacionales son los bloques de construcción básicos para construcciones de toma de decisión en un lenguaje de programación. La Tabla E.8 muestra los operadores lógicos y relacionales.

**Tabla E.8.** Operadores lógicos y relacionales

| Operador                | Nombre                 | Ejemplo                            |
|-------------------------|------------------------|------------------------------------|
| <code>&amp;&amp;</code> | AND (y) lógico         | <code>a &amp;&amp; b</code>        |
| <code>  </code>         | OR (o) lógico          | <code>c    d</code>                |
| <code>!</code>          | NOT (no) lógico        | <code>!c</code>                    |
| <code>&lt;</code>       | Menor que              | <code>i &lt; 0</code>              |
| <code>&lt;=</code>      | Menor o igual que      | <code>i &lt;= 0</code>             |
| <code>&gt;</code>       | Mayor que              | <code>j &gt; 50</code>             |
| <code>&gt;=</code>      | Mayor o igual que      | <code>j &gt;= 8.5</code>           |
| <code>==</code>         | Igual a                | <code>x == '\0'</code>             |
| <code>!=</code>         | No igual a             | <code>c != '/n'</code>             |
| <code>:</code>          | Asignación condicional | <code>k = (i &lt; 5)? 1: i;</code> |

El operador `:` se conoce como *expresión condicional*. La expresión condicional es una abreviatura de la sentencia condicional `if-else`. La sentencia `if`.

```
if (condición)
 variable = expresión1;
else
 variable = expresión2;
```

es equivalente a

`variable = (condición) ? expresión1 : expresión2;`

La expresión condicional comprueba la condición. Si esa condición es verdadera, se asigna *expresión1* a *variable*; en caso contrario se asigna *expresión2* a *variable*.

### Reglas prácticas

Los operadores lógicos y relacionales actúan sobre valores lógicos; el valor *falso* puede ser o bien 0 o bien el puntero nulo; el valor *verdadero* puede ser cualquier valor distinto de cero. La siguiente tabla muestra los resultados de diferentes expresiones.

|                        |    |                                               |         |
|------------------------|----|-----------------------------------------------|---------|
| <code>x &gt; y</code>  | 1, | si <i>x</i> excede a <i>y</i> ,               | si no 0 |
| <code>x &gt;= y</code> | 1, | Si <i>x</i> es mayor que o igual a <i>y</i> , | si no 0 |
| <code>x &lt; y</code>  | 1, | si <i>x</i> es menor que <i>y</i> ,           | si no 0 |
| <code>x &lt;= y</code> | 1, | si <i>x</i> es menor que o igual a <i>y</i> , | si no 0 |
| <code>x == y</code>    | 1, | si <i>x</i> es igual a <i>y</i> ,             | si no 0 |
| <code>x != y</code>    | 1, | si <i>x</i> e <i>y</i> son distintos,         | si no 0 |
| <code>!x</code>        | 1, | si <i>x</i> es 0,                             | si no 0 |
| <code>x    y</code>    | 0, | si ambos <i>x</i> e <i>y</i> son 0,           | si no 1 |

### Evaluación en cortocircuito

C++, igual que C, admite reducir el tiempo de las operaciones lógicas; la evaluación de las expresiones se reduce cuando alguno de los operandos toma valores concretos.

1. *Operación lógica AND (&&)*. Si en la expresión `expr1 && expr2`, `expr1` toma el valor cero y la operación lógica AND (*y*) siempre será cero, sea cual sea el valor de `expr2`. En consecuencia, `expr2` no se evaluará nunca.
2. *Operación lógica OR (||)*. Si `expr1` toma un valor distinto de cero, la expresión `expr1 || expr2` se evaluará a 1, cualquiera que sea el valor de `expr2`; en consecuencia, `expr2` no se evaluará.

### E.6.4. Operadores de manipulación de bits

C++ proporciona operadores de manipulación de bits, así como operadores de asignación de manipulación de bits.

Tabla E.9. Operadores de manipulación de bits (bitwise)

| Operador | Significado           | Ejemplo                   |
|----------|-----------------------|---------------------------|
| &        | AND bit a bit         | <code>x &amp; 128</code>  |
|          | OR bit a bit          | <code>j   64</code>       |
| ^        | XOR bit a bit         | <code>j ^ 12</code>       |
| -        | NOT bit a bit         | <code>~j</code>           |
| <<       | Desplazar a izquierda | <code>i &lt;&lt; 3</code> |
| >>       | Desplazar a derecha   | <code>j &gt;&gt; 4</code> |

Tabla E.10. Operadores de asignación de manipulación de bits

| Operador               | Formato largo                  | Formato reducido            |
|------------------------|--------------------------------|-----------------------------|
| <code>&amp;=</code>    | <code>x = x &amp; y;</code>    | <code>x &amp;= y;</code>    |
| <code> =</code>        | <code>x = x   y;</code>        | <code>x  = y;</code>        |
| <code>^=</code>        | <code>x = x ^ y;</code>        | <code>x ^= y;</code>        |
| <code>&lt;&lt;=</code> | <code>x = x &lt;&lt; y;</code> | <code>x &lt;&lt;= y;</code> |
| <code>&gt;&gt;=</code> | <code>x = x &gt;&gt; y;</code> | <code>x &gt;&gt;= y;</code> |

**Ejemplos**

|                           |                                                |
|---------------------------|------------------------------------------------|
| <code>~x</code>           | Cambia los bits 1 a 0 y los bits 0 a 1         |
| <code>x &amp; y</code>    | Operación lógica AND (y) bit a bit de x e y    |
| <code>x   y</code>        | Operación lógica OR (o) bit a bit de x e y     |
| <code>x &lt;&lt; y</code> | x se desplaza a la izquierda (en y posiciones) |
| <code>x &gt;&gt; y</code> | x se desplaza a la derecha (en y posiciones)   |

**E.6. Operaciones****E.6.1. Operaciones básicas****E.6.5. El operador sizeof**

El operador `sizeof` proporciona el tamaño en bytes de un tipo de dato o variable. `sizeof` toma el argumento correspondiente (tipo escalar, *array*, *record*, etc.). La sintaxis del operador es

```
sizeof (nombre_variable / tipo_de_dato)
```

**Ejemplos**

```
int m, n[12];
sizeof(m) //proporciona 4, en máquinas de 32 bits
sizeof(n) //proporciona 48
sizeof(15) //proporciona 4
tamano = sizeof(long) - sizeof(int);
```

**E.6.6. Prioridad y asociatividad de operadores**

Cuando se realizan expresiones en las que se mezclan operadores diferentes es preciso establecer una *precedencia* (prioridad) de los operadores y la *dirección* (o secuencia) de evaluación (orden de evaluación: izquierda-derecha, derecha-izquierda), denominada *asociatividad*. La Tabla E.11 muestra la precedencia y asociatividad de operadores.

**Tabla E.11. Precedencia y asociatividad de operadores**

| Operador                                                       | Asociatividad     | Prioridad |
|----------------------------------------------------------------|-------------------|-----------|
| <code>:: . -&gt; [] ()</code>                                  | Izquierda-Derecha | 1         |
| <code>++ -- &amp; (dirección) (tipo) ! - + ~</code>            | Derecha-Izquierda | 2         |
| <code>sizeof (tipo) new delete * (dirección)</code>            |                   |           |
| <code>* -&gt; *</code>                                         | Izquierda-Derecha | 3         |
| <code>* / %</code>                                             | Izquierda-Derecha | 4         |
| <code>+ -</code>                                               | Izquierda-Derecha | 5         |
| <code>&lt;&lt; &gt;&gt;</code>                                 | Izquierda-Derecha | 6         |
| <code>&lt; &lt;= &gt; &gt;=</code>                             | Izquierda-Derecha | 7         |
| <code>== !=</code>                                             | Izquierda-Derecha | 8         |
| <code>&amp;</code>                                             | Izquierda-Derecha | 9         |
| <code>^</code>                                                 | Izquierda-Derecha | 10        |
| <code> </code>                                                 | Izquierda-Derecha | 11        |
| <code>&amp;&amp;</code>                                        | Izquierda-Derecha | 12        |
| <code>  </code>                                                | Izquierda-Derecha | 13        |
| <code>? :</code>                                               | Derecha-Izquierda | 14        |
| <code>= += -= *= /= %= &gt;&gt;= &lt;&lt;= &amp;= /= ^=</code> | Derecha-Izquierda | 15        |
| <code>(operador coma)</code>                                   | Izquierda-Derecha | 16        |

**Ejemplo**

a \* b/c +d

equivale a

((a\*b)/c)+d

solución

**E.6.7. Sobre carga de operadores**

La mayoría de los operadores de C++ pueden ser sobre cargados o redefinidos para trabajar con nuevos tipos de datos. La Tabla E.12 lista los operadores que pueden ser sobre cargados.

Tabla E.12. Operadores que se pueden sobre cargar

|     |    |    |    |    |    |    |          |
|-----|----|----|----|----|----|----|----------|
| +   | -  | *  | /  | %  | ^  | &  | operador |
| ~   | !  | =  | <  | >  | += | -= | *=       |
| /=  | %= | ^= | &= | =  | << | >> | >>=      |
| <<= | == | != | <= | >= | && |    | ++       |
| --  | ,  |    | -> | () | [] |    |          |

**E.7. ENTRADAS Y SALIDAS BÁSICAS**

Al contrario que muchos lenguajes, C++ no tiene facilidades incorporadas para manejar entrada o salida. Estas operaciones se realizan mediante rutinas de bibliotecas. Las clases que C++ utiliza para entrada y salida se conocen como *flujos*. Un *flujo* es una secuencia de caracteres junto con una colección de rutinas para insertar caracteres en flujos (a pantalla) y extraer caracteres de un flujo (de teclado).

**E.7.1. Salida**

El flujo cout es el flujo de salida estándar que corresponde a std::cout en C. Este flujo se deriva de la clase ostream construida en iostream.

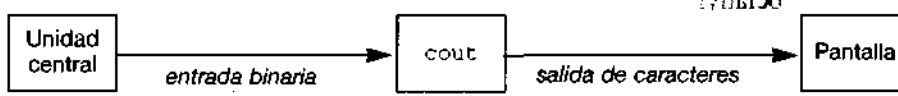


Figura E.1. Uso de flujos para salida de caracteres.

Si se desea visualizar el valor del objeto int llamado i, se escribe la sentencia

```
cout << i;
```

El siguiente programa visualiza en pantalla una frase:

```
#include <iostream.h>
int main()
{
 cout << "hola, mundo\n";
 return 0
}
```

Las salidas en C++ se pueden conectar en cascada, con una facilidad de escritura mayor que en C.

```
#include <iostream.h>
int main()
{
```

```

int i;
i = 1099;
cout << "El valor de i es" << i << "\n";
return 0
}

```

Otro programa que muestra la conexión en cascada es

```

#include <iostream.h>
int main()
{
 int x = 45;
 double y = 495.125;
 char *c = "y multiplicada por x=";
 cout << c << y*x << "\n";
 return 0
}

```

### E.7.2. Entrada

La entrada se maneja por la clase *istream*. Existe un objeto predefinido *istream* llamado *cin*, que se refiere al dispositivo de entrada estándar (el teclado). El operador que se utiliza para obtener un valor del teclado es el *operador de extracción >>*. Por ejemplo, si *i* era un objeto *int*, se escribirá:

```
cin >> i;
```

que obtiene un número del teclado y lo almacena en la variable *i*.

Un programa simple que lee un dato entero y lo visualiza en pantalla es:

```

#include <iostream.h>
int main()
{
 int i;
 cin >> i;
 cout << i << "\n";
 return 0
}

```

Al igual que en el caso de *cout*, se pueden introducir datos en cascada:

```

#include <iostream.h>
int main()
{
 char c[60];
 int x,y;

 cin >> c >> x >> y;
 cout << c << " " << x << ',' << y << "\n";
 return 0
}

```

### E.7.3. Manipuladores

Un método fácil de cambiar la anchura del flujo y otras variables de formato es utilizar un operador especial denominado *manipulador*. Un manipulador acepta una referencia de flujo como un argumento y devuelve una referencia al mismo flujo.

El siguiente programa muestra el uso de manipuladores específicamente para conversiones de número (dec, oct y hex):

```
#include <iostream.h>
int main()
{
 int i=36;
 cout << dec << i << " " << oct << i << " " << hex << i << "\n";
 return 0
}
```

La salida de este programa es:

36 44 24

Otro manipulador típico es endl, que representa al carácter de nueva línea (*salto de línea*), y es equivalente a '\n'. El programa anterior se puede escribir también así:

```
#include <iostream.h>
int main()
{
 int i = 36;
 cout << dec << i << " " << oct << i << " " << hex << i << endl;
 return 0
}
```

## E.8. SENTENCIAS

Un programa en C++ consta de una secuencia de sentencias. Existen diversos tipos de sentencias. El punto y coma se utiliza como elemento terminal de cada sentencia.

### E.8.1. Sentencias de declaración

Se utilizan para establecer la existencia y, opcionalmente, los valores iniciales de objetos identificados por nombre.

```
NombreTipo identificador, ...;
NombreTipo identificador = expresión, ...;
const NombreTipo identificador = expresión, ...;
```

Algunas sentencias válidas en C++ son:

```
char cl;
int p, q = 5, r = a+b; //suponiendo que a y b han sido
 //declaradas e inicializadas antes
const double IVA = 16.0;
```

### E.8.2. Sentencias de expresión

Las sentencias de expresiones hacen que la expresión sea evaluada. Su formato general es:

expresión;

**Ejemplos**

```

n++;
425; //legal, pero no hace nada
a+b; //legal, pero no hace nada
n = a < b || b != 0;
a += b = 3; //sentencia compleja

```

C++ permite asignaciones múltiples en una sentencia.

```

m = n + (p = 5); equivale a p = 5
 m = n + p;

```

**E.8.3. Sentencias compuestas**

Una sentencia compuesta es una serie de sentencias encerradas entre llaves. Las sentencias compuestas tienen el formato:

```

{
 sentencia
 sentencia
 sentencia
 ...
}

```

Las sentencias encerradas pueden ser cualquiera: declaraciones, expresiones, sentencias compuestas, etc. Un ejemplo es:

```

{
 int i = 5;
 double x = 3.14, y = -4.25;
 int j = 4-i;
 x = 4.5*(x-y);
}

```

El cuerpo de una función C++ es siempre una sentencia compuesta.

**E.9. SENTENCIAS CONDICIONALES: if**

El formato general de una sentencia if es:

```

if (expresión)
 sentencia
if (expresión) {
 <secuencia de sentencias>
}

```

Si expresión es verdadera (distinta de cero), entonces se ejecuta sentencia o secuencia de sentencias; en caso contrario se salta la sentencia. Después que la sentencia if se ha ejecutado, el control pasa a la siguiente sentencia.

**Ejemplo 1**

```

if (a < 0)
 negativos++;

```

Si la variable a es negativa, se incrementa la variable negativos.

**Ejemplo 2**

```

if (numeroDeDias < 0)
 numeroDeDias = 0;

if ((altura - 5) < 4){
 area = 3.14 * radio * radio;
 volumen = area * altura;
}

```

C++ b

**Ejemplo 3**

```

if (temperatura >= 45)
 cout << "Estoy en Sonora:Hermosillo, en agosto";
 cout << "Estoy en Veracruz" << temperatura << endl;

```

La frase "Estoy en Sonora:Hermosillo, en agosto" se visualiza cuando temperatura es mayor o igual que 45. La sentencia siguiente se ejecuta siempre.

La sentencia if-else tiene el formato siguiente:

- |                                                                                  |                                                                                                      |
|----------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. if ( <i>expresión</i> )<br><i>sentencial</i> ;<br>else<br><i>sentencia2</i> ; | 2. if ( <i>expresión</i> )<br>< secuencia de sentencias 1 ><br>else<br>< secuencia de sentencias 2 > |
|----------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Si *expresión* es distinto de cero, la *sentencial* se ejecuta y *sentencia2* se salta; si *expresión* es cero, la *sentencial* se salta y *sentencia2* se ejecuta. Una vez que se ha ejecutado la sentencia if-else, el control pasa a la siguiente sentencia.

**Ejemplo 4**

```

if (Numero == 0)
 cout << "No se calculará la media";
else
 media = total / Numero;

```

**Ejemplo 5**

```

if(cantidad > 10){
 descuento = 0.2;
 precio = n * precio*(1 - descuento);
}
else {
 descuento = 0;
 precio = n * precio;
}

```

**SENTENCIAS****E.9.1. Sentencias if-else anidadas**

C++ permite anidar sentencias if-else para crear una sentencia de alternativa múltiple:

```

if (expresión 1)
 sentencia 1; / (sentencia compuesta)
else if (expresión 2)
 sentencia 2; / (sentencia compuesta)
else if (expresión N)
 sentencia N; / (sentencia compuesta)
[else
 sentencia N+1; / (sentencia compuesta)]

```

Ejemplo

ii

ii

ii

**Ejemplo**

```
if (a > 100)
 if (b <= 0)
 SumaP = 1;
 else
 SumaN = 1;
else
 Número = 1;
```

Los procesos siguen la  
secuencia:

for \*

**E.9.2. Sentencias de alternativa múltiple: switch****E.9.1. Sentencia if**

La sentencia switch ofrece una forma de realizar decisiones de alternativas múltiples. El formato de switch es:

```
switch(expresión)
{
 case constante 1:
 sentencias
 break;
 case constante 2:
 sentencias
 .
 .
 .
 break;
 case constante n:
 sentencias
 break;
 default: //opcional
 sentencias
}
```

La sentencia switch requiere una expresión cuyo valor sea entero. Este valor puede ser una constante, una variable, una llamada a función o una expresión. El valor de constante ha de ser una constante. Al ejecutar la sentencia se evalúa expresión y si su valor coincide con una constante, se ejecutan las sentencias a continuación de ella; en caso contrario se ejecutan las sentencias a continuación de default.

```
switch (Puntos)
{
 case 10:
 nota = 'A';
 break;
 case 9:
 nota = 'B';
 break;
 case 7,8:
 nota = 'C';
 break;
 case 5,6:
 nota = 'D';
 break;
 default:
 nota = 'F';
}
```

**E.9.2. Sentencia switch**

## E.10. BUCLES: SENTENCIAS REPETITIVAS

Los *bucles* sirven para realizar tareas repetitivas. En C++ existen tres diferentes tipos de sentencias repetitivas:

- while.
- do.
- for.

### E.10.1. Sentencia while

La sentencia while es un bucle condicional que se repite mientras la condición es verdadera. El bucle while nunca puede iterar si la condición comprobada es inicialmente falsa. La sintaxis de la sentencia while es:

```
while (expresión)
 sentencia;
```

o bien,

```
while (expresión){
 < secuencia de sentencias >
}
```

#### Ejemplo

```
int n, suma = 0;
int i = 1;

while (i <= 100)
{
 cout << "Entrar";
 cin >> n;
 suma += n;
 i++;
}

cout << "La media es" << double (suma)/100.0;
```

### E.10.2. Sentencia do

La sentencia do actúa como la sentencia while. La única diferencia real es que la evaluación y la prueba de salida del bucle se hace después que el cuerpo del bucle se ha ejecutado, en lugar de antes. El formato es:

```
do
 sentencia
while (expresión);
 sentencia siguiente
```

Se ejecuta *sentencia* y a continuación se evalúa *expresión*, y si es verdadero (distinto de cero), el control se pasa de nuevo al principio de la sentencia do, y el proceso se repite hasta que *expresión* es falso (cero) y el control pasa a la *sentencia siguiente*.

**Ejemplo**

```

int n, suma = 0;
int i = 1;
do
{
 cout << "Entrar";
 cin >> n;
 suma += n;
 i++;
} while (i <=100);
cout << "La media es" << double(suma)/100.0;

```

El siguiente ejemplo visualiza los cuadrados de 2 a 10:

```

int i = 2;
do
{
 cout << i << "por" << i << "=" << i * i++ << endl;
}while (i < 11);

```

**E.10.3. Sentencia for**

Una sentencia for ejecuta la iteración de un bucle un número determinado de veces. for tiene tres componentes: expresión1 inicializa las variables de control del bucle; expresión2 es la condición que determina si el bucle realiza otra iteración; la última parte del bucle for es la cláusula que incrementa o decrementa las variables de control del bucle. El formato general de for es:

```

for (expresión1; expresión2; expresión3)
 sentencia;|(<secuencia de sentencias>);

```

expresión1 se utiliza para inicializar la variable de control de bucle; a continuación, expresión2 se evalúa; si es verdadera (distinta de cero), se ejecuta la sentencia y se evalúa expresión3, y el control pasa de nuevo al principio del bucle. La iteración continúa hasta que expresión2 es falsa (cero), en cuyo momento el control pasa a la sentencia siguiente al bucle.

**Ejemplo**

1. for (int i = 0; i < n; i++) //se realizan n iteraciones  
sentencias

2. Suma de 100 números

```

int n, suma =0;
for (int i = 0; i < 100; i++)
{
 cout << "Entrar";
 cin >> n;
 suma += n;
}

```

**E.10.4. Sentencias break y continue**

El flujo de control ordinario de un bucle se puede romper o interrumpir mediante las sentencias break y continue.

La sentencia break produce una salida inmediata del bucle for en que se encuentra situada:

```
for (i = 0; i < 100; ++i)
{
 cin >> x;
 if (x < 0.0){
 cout << "salir del bucle" << endl;
 break;
 }
 cout << sqrt (x) << endl;
}
```

La sentencia break también se utiliza para salir de la sentencia switch.

La sentencia continue termina la iteración que se está realizando y comenzará de nuevo la siguiente iteración:

```
for (i = 0; i < 100; ++i) {
 cin >> x;
 if (x < 0.0)
 continue;
 ...
}
```

### Advertencia

- Una sentencia break puede ocurrir únicamente en el cuerpo de una sentencia for, while, do a switch.
- Una sentencia continue sólo puede ocurrir dentro del cuerpo de una sentencia for, while o do.

### E.10.5. Sentencia nula

La sentencia nula se representa por un punto y coma, y no hace ninguna acción.

```
char cad[80] = "Cazorla";
int i;
for (i=0; cad[i] != '\0'; i++)
;
```

### E.10.6. Sentencia return

La sentencia return detiene la ejecución de la función actual y devuelve el control a la función llamada. Su sintaxis es:

```
return expresion;
```

donde el valor de expresión se devuelve como el valor de la función.

## E.11. PUNTEROS (APUNTADORES)<sup>4</sup>

Un puntero o apuntador es una referencia indirecta a un objeto de un tipo especificado. En esencia, un puntero contiene la posición de memoria de un tipo dado.

### E.11.1. Declaración de punteros

Los punteros se declaran utilizando el operador unitario. En las sentencias siguientes se declaran dos variables: n es un entero y p es un puntero a un entero.

```
int n; //n es un tipo de dato entero
int *p; //p es un puntero a un entero
```

Una vez declarado un puntero, se puede fijar la dirección o posición de memoria del tipo al que apunta.

```
p = &n; //p se fija a la dirección de n
```

Un puntero se declara escribiendo:

*NombreTipo \*NombreVariable*

Una vez que se ha declarado un puntero, p, el objeto al que apunta se escribe \*p y se puede tratar como cualquier otra variable de tipo *NombreTipo*.

```
int *p, *q, n; //dos punteros a int, y un int
n = -25; //n se fija a -25
p = new int; //p apunta a dato entero
q = new int; //q apunta a dato entero
*p = 105; //*p a 105
*q = n + *p; //*q a 80
```

C++ trata los punteros a tipos diferentes como tipos diferentes:

```
int *ip;
double *dp;
```

Los punteros ip y dp son incompatibles, de modo que es un error escribir

```
dp = ip; //Error; no se pueden asignar punteros a tipos
 //diferentes
```

Se puede, sin embargo, realizar asignaciones entre contenidos, ya que se realizaría una conversión explícita de tipos.

```
*dp = *ip;
```

Existe un puntero especial (*nulo*) que se suele utilizar con frecuencia en programas C++. El puntero NULL tiene un valor cero, que lo diferencia de todas las direcciones válidas. El conocimiento nos

<sup>4</sup> El término *puntero* es el más utilizado en España, mientras que en Latinoamérica se suele utilizar *apuntador*.

permite comprobar si un puntero *p* es el puntero NULL evaluando la expresión (*p==0*). Los punteros NULL se utilizan sólo como señales de que ha sucedido algo. En otras palabras, si *p* es un puntero NULL, es incorrecto referenciar *\*p*.

El puntero contiene 0

### E.11.2. Punteros a arrays

A los arrays se accede a través de los índices:

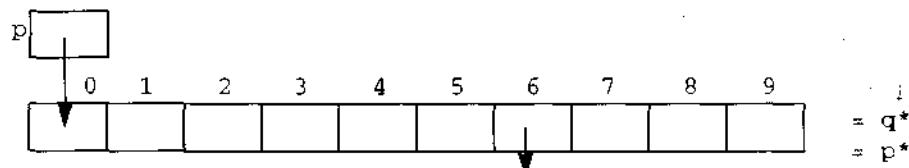
```
int lista[5];
lista[3] = 5;
```

A los arrays también se puede acceder a través de punteros:

```
int lista[5]; //array de 5 elementos
int *ptr; //puntero a entero
ptr = lista; //fija puntero al primer elemento del array
ptr += 3; //suma 3 a ptr; ptr apunta al 4º elemento
*ptr = 5; //establece el 4º elemento a 5
```

El nombre de un array se puede utilizar también como si fuera un puntero al primer elemento del array.

```
double a[10];
double *p = a; //p y a se refieren al mismo array
```



Este elemento se puede llamar por:      Este elemento se puede llamar por:  
 $a[0], *p$       o bien       $p[0]$        $a[6], *(p+6)$       o bien       $p[6]$

Si nombre apunta al primer elemento del array, entonces nombre+1 apunta al segundo elemento. El contenido de lo que se almacena en esa posición se obtiene por la expresión

$*(\text{nombre}+1)$

Aunque las funciones no pueden modificar sus argumentos, si un array se utiliza como un argumento de una función, la función puede modificar el contenido del array.

### E.11.3. Punteros a estructuras

Los punteros a estructuras son similares y funcionan de igual forma que los punteros a cualquier otro tipo de dato.

```

struct familia
{
 char marido[40];
 char esposa[40];
 char hijo[40];
};

familia mackoy; //mackoy estructura de tipo familia
familia *p; //p, un puntero a familia
p = &mackoy; //p, contiene dirección de mackoy
strcpy(p->marido,"Luis"); //iniciación
strcpy(p->esposa,"Marta"); //iniciación
strcpy(p->hijo,"Luisito"); //iniciación

```

#### E.11.4. Punteros a objetos constantes

Cuando se pasa un puntero a un objeto grande, pero se trata de que la función no modifique el objeto (por ejemplo, en caso de que sólo se desee visualizar el contenido de un array), se declara el argumento correspondiente de la función como un puntero a un objeto constante. La declaración es

```

const NombreTipo *v;
establece v como un puntero a un objeto que no puede ser modificado. Un ejemplo puede ser: C,
void Visualizar(const ObjetoGrande *v);

```

#### E.11.5. Punteros a void

El tipo de dato **void** representa un valor nulo. En C++, sin embargo, el tipo de puntero **void** se suele considerar como un puntero a cualquier tipo de dato. La idea fundamental que subyace en el puntero **void** en C++ es la de un tipo que se puede utilizar adecuadamente para acceder a cualquier tipo de objeto, ya que es más o menos independiente del tipo.

Un ejemplo ilustrativo de la diferencia de comportamiento en C y C++ es el siguiente segmento de programa.

```

int main()
{
 void *vptr;
 int *iptr;

 vptr = iptr;
 iptr = vptr; //Incorrecto en C++, correcto en C
 iptr = (int *) vptr; //Correcto en C++
 ...
}

```

#### E.11.6. Punteros y cadenas

Las cadenas en C++ se implementan como arrays de caracteres, como constantes de cadena y como punteros a caracteres.

### Constantes de cadena

Su declaración es similar a

```
char *Cadena = "Mi profesor";
```

o bien su sentencia equivalente

```
char VarCadena[] = "Mi profesor";
```

Si desea evitar que la cadena se modifique, añada const a la declaración

```
const char *VarCadena = "Mi profesor";
```

Los punteros a cadena se declaran:

```
char s[] o bien char *s
```

### Punteros a cadenas

Los punteros de cadenas no son cadenas. Los punteros localizan el primer elemento de una cadena almacenada.

```
char *varCadena;
const char *Cadenafija;
```

### Consideraciones prácticas

Todos los arrays en C++ se implementan mediante punteros:

```
char cadena1[16] = "Concepto Objeto";
char *cadena2 = cadena1;
```

Las declaraciones siguientes son equivalentes y se refieren al carácter 'C':

```
cadena1[0] *cadena1 *cadena2
```

### E.11.7. Aritmética de punteros

Dado que los punteros son números (direcciones), pueden ser manipulados por los operadores aritméticos. Las operaciones que están permitidas sobre punteros son: suma, resta y comparación. Así, si las sentencias siguientes se ejecutan en secuencia:

```
char *p; // p contiene la dirección de un carácter
char a[10]; // array de diez caracteres
p = &a[0]; // p apunta al primer elemento del array
p++; // p apunta al segundo elemento del array
p++; // p apunta al tercer elemento del array
p--; // p apunta al segundo elemento del array
```

Un ejemplo de comparación de punteros es el siguiente programa:

```
#include <iostream.h>
void main (void)
{
 int *ptr1, *ptr2;
 int a[2] = {10,10};
 ptr1 = a;
 cout << "ptr1 es" << ptr1 << "*ptr1 es" << *ptr1 << endl;
 ptr2 = ptr1 + 1;
 cout << "ptr2 es" << ptr2 << "*ptr2 es" << *ptr2 << endl;
 //comparar dos punteros
 if (ptr1 == ptr2)
 cout << "ptr1 es igual a ptr2 \n";
 if (*ptr1 == *ptr2)
 cout << "*ptr1 es igual a *ptr2 \n";
 else
 cout << "*ptr1 no es igual a *ptr2 \n";
}
```

## E.12. LOS OPERADORES **new** Y **delete**

C++ define un método para realizar asignación dinámica de memoria, diferente del utilizado en C, mediante los operadores **new** y **delete**.

El operador **new** sustituye a la función **malloc** tradicional en C y el operador **delete** sustituye a la función **free** tradicional también en C; **new** asigna memoria y devuelve un puntero al objeto únicamente creado. Su sintaxis es:

```
new NombreTipo
```

y un ejemplo de su aplicación es:

```
int *ptr1;
double *ptr2;
ptr1 = new int; //memoria asignada para el objeto ptr1
ptr2 = new double; //memoria ampliada para el objeto ptr2
*ptr1= 5;
*ptr2= 6.55;
```

Dado que **new** devuelve un puntero, se puede utilizar ese puntero para inicializar el puntero en una sola definición, tal como:

```
int* p = new int;
```

Si **new** no puede ocupar la cantidad de memoria solicitada, devuelve un valor **NULL**. El operador **delete** libera la memoria asignada mediante **new**.

```
delete ptr1;
```

Un pequeño programa que muestra el uso combinado de **new** y **delete** es,

```
#include <iostream.h>
void main (void)
{
```

```

 char *c;
 c = new char[512];
 cin >> c;
 cout << c << endl;
 delete c;
}

```

Los operadores `new` y `delete` se pueden utilizar para asignar memoria a arrays, clases y otro tipo de datos.

```

int * i;
i = new int[35]; //crear el array
 //asignar el array
...
delete i; //destruir el array

```

### Sintaxis de `new` y `delete`:

|                                            |                          |                            |
|--------------------------------------------|--------------------------|----------------------------|
| <code>new nombre_tipo</code>               | <code>new int</code>     | <code>new char[100]</code> |
| <code>new nombre_tipo inicializador</code> | <code>new int(99)</code> | <code>new char('C')</code> |
| <code>new nombre_tipo</code>               | <code>new (char*)</code> |                            |
| <code>delete expresión</code>              | <code>delete p</code>    |                            |
| <code>delete[] expresión</code>            | <code>delete[] p</code>  |                            |

## E.13. ARRAYS/ARREGLOS

Un **array**<sup>5</sup> (*matriz, tabla*) es una colección de elementos dados del mismo tipo que se identifican por medio de un índice. Los elementos comienzan con el índice 0.

### Declaración de arrays

Una declaración de un array tiene el siguiente formato:

```
nombreTipo nombreVariable[n]
```

Algunos ejemplos de arrays unidimensionales:

```
int ListaNum[2]; //array de dos enteros
char ListaNombres[10]; //array de 10 caracteres
```

Arrays multidimensionales son:

```
nombrertipo nombreVariable[n1] [n2] ... [nx];
```

El siguiente ejemplo declara un array de enteros  $4 \times 10 \times 3$

```
int multidim[4][10][3];
```

<sup>5</sup> En Latinoamérica este término se traduce al español por la palabra **arreglo**.

El ejemplo tabla declara un array de  $2 \times 3$  elementos.

```
int tabla[2][3]; //array de enteros de 2x3 = 6 elementos
```

### E.13.1. Definición de arrays

Los arrays se inicializan con este formato:

```
int a[3] = {5, 10, 15};
char cad[5] = {'a', 'b', 'c', 'd', 'e'};
int tabla[2][3] = {{1,2,3}{3,4,5}};
```

Las tres siguientes definiciones son equivalentes:

```
char saludo[5]= "hola";
char saludo[] = "hola";
char saludo[5] = {'h', 'o', 'l', 'a', '\0'};
```

1. Los arrays se pueden pasar como argumentos a funciones.
2. Las funciones no pueden devolver arrays.
3. No está permitida la asignación entre arrays. Para asignar un array a otro se debe escribir el código para realizar las asignaciones elemento a elemento.

## E.14. ENUMERACIONES, ESTRUCTURAS Y UNIONES

En C++, un nombre de una enumeración, estructura o unión es un nombre de un tipo. Por consiguiente, las palabras reservadas `struct`, `union` o `enum` no son necesarias cuando se declara una variable.

El tipo de dato **enumerado** designa un grupo de constantes enteras con nombres. La palabra reservada `enum` se utiliza para declarar un tipo de dato enumerado o *enumeración*. La sintaxis es:

```
enum nombre
{
 lista_simbolos
};
```

donde `nombre` es el nombre de la variable declarada enumerada; `lista-símbolos` es una lista de tipos enumerados, a los que se asigna valores cuando se declara la variable enumerada y puede tener un valor de inicialización. Se puede utilizar el nombre de una enumeración para declarar una variable de ese tipo (variable de enumeración).

```
nombre var;
```

Considérese la siguiente sentencia:

```
enum color {Rojo, Azul, Verde, Amarillo};
```

Una variable de tipo enumeración `color` es:

```
color pantalla = Rojo; //Estilo C++
```

Una **estructura** es un tipo de dato compuesto que contiene una colección de elementos de tipos de datos diferentes combinados en una única construcción del lenguaje. Cada elemento de la colección

ción se llama *miembro* y puede ser una variable de un tipo de dato diferente. Una estructura representa un nuevo tipo de dato en C++.

La sintaxis de una estructura es:

```
struct nombre
{
 miembros
};
```

Un ejemplo y una variable tipo estructura se muestra en las siguientes sentencias:

```
struct cuadro{
 int i;
 float f;
};
struct cuadro nombre; //Estilo C
cuadro nombre; //Estilo C++
```

Una unión es una variable que puede almacenar objetos de tipos y tamaños diferentes. Una unión puede almacenar tipos de datos diferentes, sólo puede almacenar una cada vez, en oposición a una estructura que almacena simultáneamente una colección de tipos de datos. La sintaxis de una unión es:

```
union nombre {
 miembros
};
```

Un ejemplo de estructura es:

```
union alfa {
 int x;
 char c;
};
```

Una declaración de una variable unión es:

```
alfa w;
```

El modo de acceder a los miembros de la unión es mediante el operador punto:

```
u.x = 145;
u.c = 'z';
```

C++ admite un tipo especial de unión llamada *unión anónima*, que declara un conjunto de miembros que comparten la misma dirección de memoria. La unión anónima no tiene asignado un nombre y en consecuencia se accede a los elementos de la unión directamente. La sintaxis de una unión anónima es:

```
union {
 int nuevoid;
 int contador;
};
```

Las variables de la unión anónima comparten la misma posición de memoria y espacio de datos.

```
int main()
{
 union{
 int x;
```

```

 float y;
 double z;
};

x = 25;
y = 245.245; //el valor en y sobreescribe el valor de x
z = 9.41415; //el valor en z sobreescribe el valor de y
...
}

En C++ se

```

## E.15. CADENAS

Una *cadena* es una serie de caracteres almacenados en bytes consecutivos de memoria. Una cadena se puede almacenar en un array de caracteres (char) que termina en un carácter nulo (cero, '\0').

```

char perro[7] = {'m', 'o', 'r', 'g', 'a', 'n'}; //no es una cadena
char gato[7] = {'f', 'e', 'l', 'i', 's', '\0'}; //es una cadena

```

### Lectura de una cadena del teclado

```

#include <iostream.h>
int main()
{
 char cad[80];

 cout << "Introduzca una cadena:"; //lectura del teclado
 cin >> cad;
 cout << "Su cadena es:";
 cout << cad;

 return 0;
}

```

Esta lectura del teclado lee una cadena hasta que se encuentra el primer carácter blanco. Así, cuando se lee "Sierra Mágina. Jaén", en cad sólo se almacena Sierra. Para resolver el problema se utiliza la función `gets()`, que lee una cadena completa leída del teclado. El programa anterior se escribe así para leer toda la cadena introducida:

```

#include <iostream.h>
#include <stdio.h>

int main()
{
 char cad[80];

 cout << "Introduzca una cadena:";
 gets(cad);
 cout << "Su cadena es:";
 cout << cad;

 return 0;
}

```

## E.16. FUNCIONES

Una *función* es una colección de declaraciones y sentencias que realizan una tarea única. Cada función tiene cuatro componentes: 1) su nombre; 2) el tipo de valor que devuelve cuando termina su ta-

rea; 3) la información que toma al realizar su tarea, y 4) la sentencia o sentencias que realizan su tarea. Cada programa C++ tiene al menos una función: la función main.

### E.16.1. Declaración de funciones

En C++ se debe declarar una función antes de utilizarla. La declaración de la función indica al compilador el tipo de valor que devuelve la función y el número y tipo de argumentos que toma. La declaración en C++ se denomina *prototipo*:

```
tipo NombreFuncion (lista argumentos);
```

Ejemplos válidos son:

```
double Media(double x, double y);
void Print(char* formato, ...);
extern max(const int*, int);
char LeerCaracter();
```

### E.16.2. Definición de funciones

La definición de una función es el cuerpo de la función, que se ha declarado con anterioridad.

```
double Media(double x, double y)
//Devuelve la media de x e y
{
 return (x+y)/2.0;
}

char LeerCaracter()
//Devuelve un carácter de la entrada estándar
{
 char c;
 cin >> c;
 return c;
}
```

### E.16.3. Argumentos por omisión

Los parámetros formales de una función pueden tomar valores por omisión, o argumentos cuyos valores se inicializan en la lista de argumentos formales de la función.

```
int Potencia (int n, int k=2);
Potencia(256); //256 elevado al cuadrado
```

Los parámetros por omisión no necesitan especificarse cuando se llama a la función. Los parámetros con valores por omisión deben estar al final de la lista de parámetros:

```
void func1 (int i=3, int j); //illegal
void func2 (int i, int j=0, int k=0); //correcto
void func3 (int i=2, int j, int k=0); //illegal
void ImprimirValores (int cuenta, double cantidad=0.0);
```

Llamadas a la función ImprimirValores son:

```
ImprimirValores(n,a); //C++ que
ImprimirValores(n); //equivalente a ImprimirValores (n, 0.0) piensa que o
```

Otras declaraciones y llamadas a funciones son:

|                                       |           |
|---------------------------------------|-----------|
| double f1(int n, int m, int p=0);     | //legal   |
| double f2(int n, int m=1, int p=0);   | //legal   |
| double f3(int n=2, int m=1, int p=0); | //legal   |
| double f4(int n, int m=1, int p);     | //illegal |
| double f5(int n=2, int m, int p=0);   | //illegal |

#### E.16.4. Funciones en línea (*inline*)

Si una declaración de función está precedida por la palabra reservada *inline*, el compilador sustituye cada llamada a la función con el código que implementa la función.

```
inline int Max(int a, int b) //semejante
{
 if (a>b) return a;
 return b;
}

main () //semejante
{
 int x = 5, y = 4;
 int z = Max(x,y);
}
```

Las funciones *en línea (inline)* evitan los tiempos suplementarios de las llamadas múltiples a funciones. Las funciones declaradas en línea deben ser simples, con sólo unas pocas sentencias de programa; sólo se pueden llamar un número limitado de veces y no son recursivas.

```
inline int abs(int i);
inline int min(int v1, int v2);
int mod(int v1, int v2);
```

Las funciones en línea deben ser definidas antes de ser llamadas:

```
#include <iostream.h>
int incrementar(int i);

inline int incrementar(int i)
{
 i++;
 return i;
}

void main (void)
{
 int i = 0;
 while (i < 5)
 {
 i = incrementar(i);
 cout << "i es: " << i << endl;
 }
}
```

### E.16.5. Sobre carga de funciones

En C++ dos o más funciones distintas pueden tener el mismo nombre. Esta propiedad se denomina *sobre carga*. Un ejemplo es el siguiente:

```
int max (int, int);
double max (double, double);
```

o bien este otro:

```
void sumar (char i);
void sumar (float j);
```

Las funciones sobre cargadas se diferencian en el número y tipo de argumentos, y no en el tipo que devuelven las funciones, y sus cuerpos son diferentes en cada una de ellas.

```
#include <iostream.h>
void suma (char);
void suma (float);

main (void)
{
 int i = 65;
 float j = 6.5;
 suma(i);
 suma(j);
}

void suma(char i)
{
 cout << "Suma interior(char)" << endl;
}

void suma(float j)
{
 cout << "Suma interior (float)" << endl;
}
```

### E.16.6. El modificador const

El modificador de tipos `const` se utiliza en C++ para proporcionar protección de sólo lectura para variables y parámetros de funciones. Cuando se hace preceder un tipo de argumento con el modificador `const` para indicar que este argumento no se puede cambiar, al argumento al que se aplica no se puede asignar un valor ni cambiar.

```
void copia (const char * fuente, char* destino);
void func_demo (const int i);
```

### E.16.7. Paso de parámetros a funciones

En C++ existen tres formas de pasar parámetros a funciones:

1. *Por valor*. La función llamada recibe una copia del parámetro, y este parámetro no se puede modificar dentro de la función:

```

void intercambio (int x, int y)
{
 int aux = y;
 y = x;
 x = aux;
}
//...
intercambio (i, j); //las variables i, j no se intercambian

```

2. *Por dirección.* Se pasa un puntero al parámetro. Este método permite simular en C/C++ la llamada por referencia, utilizando tipos punteros en los parámetros formales en la declaración de prototipos. Este método permite modificar los argumentos de una función.

```

void intercambio (int*x, int*y)
{
 int aux = *y;
 *y = *x;
 *x = aux;
}
//...
intercambio (&i, &j); //i, j se intercambian sus valores

```

3. *Por referencia.* Se pueden pasar tipos referencia como argumentos de funciones, lo que permite modificar los argumentos de una función.

```

void intercambio (int &x, int &y);
{
 int aux = y;
 y = x;
 x = aux;
}
//...
intercambio (i, j); //i, j intercambian sus valores

```

**Si** se necesita modificar un argumento de una función en su interior, el argumento debe ser un tipo referencia en la declaración de la función.

### E.16.8. Paso de arrays

Los arrays se pasan por referencia. La dirección del primer elemento del array se pasa a la función; los elementos individuales se pasan por valor. Los arrays se pueden pasar indirectamente por su valor si el array se define como un miembro de una estructura.

```

//Paso del array completo. Ejemplo 1
#include <iostream.h>
void func(int x[]); //prototipo de función
void main()
{
 int a[3] = {1,2,3};
 func(a); //sentencias
 func(&a[0]); //equivalentes
}

```

```
void func(int x[]){
 int i;
 for (i = 0; i < 3; i++)
 cout << i << x[i] << '\n';
}
```

El siguiente ejemplo pasa un elemento de un array:

```
#include <iostream.h>
const int N=3;
void func2(int x);
void main() {
 int a[N] = {1,2,3};
 func2(a[2]);
}

void func2(int x) {
 cout << x << '\n';
}
```

## E.17. CLASES

Una clase es un tipo definido por el usuario que contiene un *estado* (datos) y un *comportamiento* (funciones que manejan los datos). Una clase es como una estructura (struct) en C con la diferencia de que contiene funciones incorporadas. Además, una clase puede tener algunos miembros que sean privados y a los que no se puede acceder desde el exterior de la clase. Esta propiedad se llama *encapsulamiento* y es un medio útil para ocultar detalles que el resto del programa no ve.

Las clases son distintas de los objetos que definen la clase como un tipo. Las clases en C++ son comparables a los tipos primitivos, tales como int, char y double y un nombre de clase puede aparecer en cualquier texto que puede hacerlo int, char y double. Un objeto, en contraste, es como un valor de un entero individual, un carácter o de coma flotante. Un objeto tiene un estado particular, mientras que una clase es una descripción general del código y los datos y no contiene información. Por cada clase puede haber muchos objetos. Un objeto se conoce normalmente como una *instancia* o un *ejemplar*.

### Sintaxis

Se puede declarar una clase en C++ utilizando class, struct o union:

```
class | struct | union nombre [declaraciones_clase_base]
{
 declaraciones
} [definiciones_de_objeto];
```

[, indica que una de las tres palabras reservadas se debe utilizar al principio de la declaración. [], el contenido de su interior es opcional.

Cada una de las tres palabras reservadas, class, struct y union, crea una clase con estas diferencias:

- El nivel de acceso a miembros por omisión es *privado* si se utiliza class. El nivel de acceso a miembros es *público* si se utiliza union o struct.
- Las palabras reservadas struct y class crean un tipo similar a una estructura en C. Una union crea un tipo en la que todos los miembros datos comienzan en la misma dirección en memoria.

```

class CCad{
 private:
 char *pDatos;
 int nLongitud;
 public:
 CCad(); //Constructor
 ~CCad(); //Destructor
 char *obtener(void) {return pDatos;}
 int obtenerlongitud(void) {return nLongitud;}
 char * copy(char * s);
 char * cat(char * s);
}

```

### E.17.1. Constructor

Un constructor es una función miembro que se llama automáticamente cuando se crea un objeto; su nombre es el mismo que el nombre de la clase. Cuando se crean objetos dinámicamente, se utilizan new y delete en vez de malloc y free. Los constructores no tienen tipo de retorno (ni incluso void). La propia clase es el tipo de retorno implícito. Los constructores son como otras funciones miembro, aunque no se heredan. Es conveniente que los constructores sean declarados como públicos para que el resto del programa tenga acceso a ellos.

```

class CDibujo {
 private:
 long coste;
 int nEstrellas;
 CCad sDirector;
 public:
 //Constructores
 CDibujo();
 CDibujo(long c, int n, CCad dir);
 ~CDibujo() {} // destructor
};

//definición de los constructores
CDibujo::CDibujo() {

}

CDibujo::CDibujo(long c, int n, CCad dir){
 coste = c;
 nEstrellas = n;
 sDirector = dir;
}

```

### E.17.2. Constructor por omisión

El constructor por omisión en cada clase es el constructor que no tiene argumentos. C++ lo invoca automáticamente en las siguientes situaciones: cuando se define un objeto de la clase sin argumentos, cuando un array de objetos se declara con miembros no inicializados, o cuando el operador new se utiliza, pero no se especifica ningún argumento. La sintaxis de un constructor por omisión es:

```

class()
{
 vector::vector () { ... }
 vector::vector(int i = 0) { ... }

 class Punto {
 public:
 Punto()
 {
 x = 0;
 y = 0;
 }
 private:
 int x;
 int y;
 };
}

```

**E.17.1. Constructor**

C++ crea automáticamente un constructor por omisión cuando no existe otro constructor.

### E.17.3. Constructor de copia

Este constructor se crea automáticamente por el compilador. El constructor de copia se llama automáticamente cuando se pasa un objeto por valor; se construye una copia local del objeto. El formato es:

```

tipo:: tipo (const tipo& x)

Punto::Punto (const Punto &p2)
{
 cerr << "Se llama al constructor de copia.\n";
 x = p2.x;
 y = p2.y;
}

```

el parámetro p2 no se puede modificar por la función.

### E.17.4. Arrays de objetos de clases

Un array de objetos de clases es útil cuando se requieren instancias múltiples de la misma clase. Así, por ejemplo, si se define un array de objetos Punto llamado figura, el constructor por omisión Punto se llama para cada miembro del array.

```
Punto figura[3];
```

### E.17.5. Destructores

Un *destructo*r es una función miembro especial que se llama automáticamente cuando se desea borrar un objeto de la clase. El nombre de un destructor es el nombre de la clase, precedido por el carácter ~ (tilde). Si no se declara explícitamente un destructor C++ crea automáticamente uno vacío.

```

class Punto{
public:
 ~Punto()
 {
 cout << "Destructor Punto llamado \n";
 }
 //...
};

```

*Un destructor no tiene parámetros, ni incluso void y no tiene tipo de retorno. Una clase tiene sólo un destructor.*

### E.17.6. Clases compuestas

Cuando una clase contiene miembros dato que son por sí mismos objetos de otras clases, se denomina *clase compuesta*.

```

class DatosAcademicos { //...};

class Direccion { // ...};

class Estudiante{
public:
 Estudiante()
 {
 LeerId(0);
 LeerNotaMedia(0.0);
 }
 void LeerId(long);
 void LeerNotaMedia(float);
private:
 long id;
 DatosAcademicos da;
 Direccion dir;
 float NotaMedia;
};

```

### E.17.7. Funciones miembro

Las funciones miembro son funciones declaradas dentro de una clase. En consecuencia, ellas tienen acceso a miembros *public*, *private* y *protected* de esa clase. Si se definen dentro de la clase, se tratan como funciones *inline* y se tratan también como funciones sobrecargadas.

```

class vector {
public:
 vector(int n = 50); //constructor por defecto
 vector (const vector& v); //constructor de copia
 vector(const int a[], int n);

 ...
 int teo() const { return(size-1); } //función miembro en línea
private:
 ...
};


```

Las funciones miembro se invocan normalmente mediante el uso de operadores punto (.) o bien ->.

```
vector a(50), b;
vector* ptr_v = &b;
int teo15 = a.teo();
teo15 = ptr_v -> teo()
```

### E.17.8. Funciones miembro constante

Una función *miembro constante* es aquella que garantiza que no se modifica el estado del objeto de la clase.

```
class Punto {
public:
 Punto (int xval, int yval);
 int LeerX() const;
 void Fijarx (int xval);
 //...
};
```

La palabra reservada **const** debe aparecer también en la implementación de la función

```
int Punto::LeerX() const
{
 return x;
}
```

### E.17.9. Funciones clases amigas (**friend**)

Una amiga (**friend**) de una clase tiene acceso a todos los miembros de esa clase. Si una función F, amiga de una clase C, utiliza un objeto de la clase C, es como si todos los miembros de C fueran declarados públicos. El tipo más común de amigo de una clase es una función. Las clases también pueden ser amigas de otras clases.

Para declarar una función como amiga de una clase, se ha de incluir un prototipo de la función interior a la declaración de la clase, precedida de la palabra reservada **friend**.

```
class nombre {
 ...
friend prototipo_de_funcion;
 ...
};
```

para declarar una clase como amiga, se utiliza la siguiente sintaxis:

```
class nombre {
 ...
friend class nombre_clase;
};
```

**Función amiga**

```

class Estudiante;
class Empleado {
 friend void RegistrarEstudiante (Estudiante &S,
 Empleado &E, float tasa);
public:
 Empleado (long idVal);
private:
 long id; //número de matrícula
 float PagoTasa;
};

```

**Clase amiga**

```

class clase_1 {
 friend class clase_2;
 //...
};

class clase_2 {
 friend class clase_3;
};

```

**E.17.10. El puntero this**

Dentro de una función miembro, la palabra reservada `this` es el nombre de un puntero implícito al objeto actual. Cuando se desea utilizar el puntero oculto en el código de la función miembro, se utiliza la palabra reservada `this`. La mayoría de las veces, el uso de `this` es innecesario, ya que C++ supone el uso de `this` siempre que se refiera a miembros dato.

```

Cpunto::fijar(double nuevox, double nuevoy) {
 x = nuevox; //x significa lo mismo que this->x
 y = nuevoy; //y significa lo mismo que this->y
}

```

**E.18. HERENCIA**

Una **herencia** es una relación *es-un* entre dos clases, en la que una nueva clase se deriva de otra clase —denominada *clase base*—. La nueva clase se denomina *clase derivada*. La relación *es-un* se manifiesta como «un estudiante de doctorado *es-un* estudiante que está escribiendo una tesis».

**Sintaxis**

```

class nombre_clase_derivada: (public|protected|private) clase_base {
 declaraciones
}

```

`clase_base` es el nombre de la clase del que se deriva la clase actual —*derivada*— los especificadores de acceso pueden ser `public`, `protected` o `private`. Un miembro `public` es accesible a través de su ámbito; los miembros de `clase_base` se heredan sin modificación en su estado. Un

miembro privado (`private`) es accesible a otras funciones miembro dentro de su propia clase. Un miembro protegido (`protected`) es accesible a otras funciones miembro dentro de su clase y a cualquier clase derivada de ella. Los modificadores de acceso se pueden utilizar dentro de una declaración de una clase en cualquier orden y con cualquier frecuencia.

```
class D : public A {
 ...
};
```

La *herencia múltiple* permite que una clase sea derivada de más de una clase base. En el siguiente ejemplo, D es la clase derivada y B1, B2 y B3 son clases base.

```
class D : public B1, public B2, private B3 {
 ...
};
```

La palabra reservada `virtual` se utiliza para declarar la clase base y evitar la herencia múltiple en una clase derivada. La palabra `virtual` también se utiliza en un especificador de función miembro de clase base para tener funciones polimórficas.

```
class D : public virtual B1, public virtual B2 {
 ...
};
class Estudiante : public virtual Persona {
//...
class Empleado : public virtual Persona {
//...
```

## E.19. SOBRECARGA DE OPERADORES

La *sobrecarga de operadores* se refiere a la técnica que permite proveer un nuevo significado a los operadores estándar tales como `=`, `+`, `<`, ... Dicho de otro modo, se pueden definir funciones operador para sus clases.

Una *función operador* es una función cuyo nombre consta de la palabra reservada `operator` seguida por un operador binario o unitario con el formato:

```
operator operador
// Sobre carga de operadores aritméticos y
// de asignación.
class Punto
{
 ...
public:
 ...
 Punto operator * (const Punto& p);
 Punto operator / (const Punto& p);
 Punto operator += (const Punto& p);
 ...
};
//implementación de función miembro sobrecargada
//p1 * p2
inline Punto Punto::operator * (const Punto& p)
{
 return Punto (x * p.x, y * p.y, z * p.z);
}
//p1 / p2
...
```

Una vez declarada y definida la clase se pueden escribir expresiones tales como: **eqO A.19.3**

```
Punto p, q, r;
//...
r = p * q; //multiplicación
//...
r = p += q; //asignación encadenada y aritmética
//...
```

### E.19.1. Funciones operador unitario

*operando @ es el operador*

El compilador evalúa la expresión llamando a una de las siguientes funciones, dependiendo de la que está definida:

```
tipo_retorno tipo::operator@()
tipo_retorno operator@ (tipo)
```

Dependiendo del propio, la expresión que utiliza un operador unitario puede ser de la forma  
*operando@*

### E.19.2. Funciones operador binario

Se puede escribir una función operador binario para un operador (tal como +, -, \*, /) que C++ acepta como un operador binario

*operando1 @ operando2 @ es el operador*

el compilador evalúa la expresión llamando a una de las siguientes funciones, dependiendo de en cuál esté definida

```
tipo_retorno tipol::operator@ (tipo2)
tipo_retorno tipo2::operator@ (tipol, tipo2)
tipol y tipo2 son los tipos de operando1 y operando2, respectivamente.
```

### E.19.3. Funciones operador de asignación

La declaración de esta función es:

```
class & clase::operator = (const clase &)
```

Un ejemplo que ilustra una función operador de asignación

```
class Cpunto {
private:
 double x, y;
public:
 Cpunto& operator = (const Cpunto& punto);
 ...
};
```

#### E.19.4. Operadores de incremento y decremento

Los operadores incremento (+ +) y decremento (− −) siguen la mayoría de las reglas de los operadores unitarios, pero también pueden ser prefijo y postfijo. Los siguientes ejemplos ilustran las versiones prefijas y postfijas del operador de incremento (+ +).

```
class Cpunto {
private:
 double x, y;
public:
 Cpunto& operator++(); //prefijo
 Cpunto operator++(int); //postfijo
};

class P {
public:
 void operator++(int); //postfijo
 void operator--(int); //postfijo
};
```

### E.20. PLANTILLAS (templates)

La palabra reservada **template** se utiliza para implementar **tipos parametrizados** o **plantillas**. C++ reconoce dos tipos de plantillas: *plantillas de clases* y *plantillas de funciones*.

#### Sintaxis

```
template < argumentos_plantilla > //plantilla de clase
declaración_de_clase

template < argumentos_plantilla > //plantilla de función
definición_Función
< argumentos_plantilla > es class arg_nombre
```

#### E.20.1. Plantillas de funciones

Una plantilla de función debe tener al menos un tipo de parámetro, pero puede tener más. Su formato es:

```
template <class T>
tipo-retorno nombre-función(T parámetro)
```

T es un parámetro de plantilla

```
template <class T>
void Presentar (const T &valor)
{
 cout << valor;
}
```

Una función plantilla puede tener parámetros adicionales

```

template <class T>
void Intercambio(T& x, T& y)
{
 T aux;
 aux = x;
 x = y;
 y = aux;
}

int m, n;
Estudiante S1;
Estudiante S2;
//...
Intercambio(m, n); //llamada con enteros
Intercambio(S1, S2); //llamada con estudiantes

```

## E.20.2. Plantillas de clases

Las plantillas de clases ofrecen la posibilidad de generar nuevas clases. Los tipos más comunes de plantillas son clases contenedoras, tales como arrays, listas y conjuntos. Cada plantilla puede trabajar con una variedad de tipos de datos. El formato básico para definir una plantilla de clase es:

```
template <class T>
class MiClase {
 //...
};
```

T puede ser un tipo o una expresión. Las plantillas se instancian para crear clases a partir de ellas.

```
MiClase <int> x;
MiClase <Estudiante> miEstudiante;
```

Una plantilla puede tener múltiples parámetros

```
template <class T1, class T2>
class Circulo {
 //...
private:
 T1 x;
 T2 y;
 T2 radio;
};

//...
Circulo <int, long> c;
Circulo <unsigned, float> D;
```

Un ejemplo clásico es una pila de datos

```
template <class T>
class pila {
 T *pilap;
```

```

 int longitud;
 int indice;
public:
 T sacar(void) {return pilap[--indice];}
 void meter(T item){pilap[indice++] = item; }
 ...
};

```

Esta plantilla se puede instanciar del modo siguiente:

```

pila<int> elementos(30); //pila de enteros
pila<CCad> cadenas(20); //pila de objetos Ccad

```

## E.21. EXCEPCIONES

El *manejo o manipulación de excepciones* es el mecanismo para detectar y manipular excepciones. Un *manipulador de excepciones* es un bloque de código que procesa condiciones de error específicas. Una excepción es, casi siempre, un error en tiempo de ejecución, tal como «falta de memoria», «fallo al abrir un archivo», «errores de rango de subíndice» o «división por cero».

En C++, cuando se genera una excepción, el error no se puede ignorar o terminará el programa. Un programa lanza o dispara (*throws*) una excepción en el punto en que se detecta el error. Cuando sucede esto, un programa C++ busca automáticamente el *manipulador de excepciones*, que responde a la excepción de algún modo apropiado. Esta respuesta se denomina «*capturar una excepción*» (*catching*). Si no se puede encontrar un manipulador de excepciones el programa terminará.

### E.21.1. Lanzamiento de excepciones

Pueden ocurrir muchos tipos diferentes de excepciones, de modo que cuando se lanza una excepción, una expresión `throw excepción` (o sólo `throw`) identifica el tipo de excepción. La sintaxis adopta dos formatos:

```

throw
throw expresión
//lanzamiento de una excepción, creando un subíndice
//está fuera de rango
const unsigned LongArray = 500;
unsigned i;
.
.
if (i > = LongArray) //es el subíndice válido
 throw ErrorRango;

```

La palabra reservada `try`, junto con las sentencias que le siguen encerradas entre llaves, se llama un *bloque try*. Debe ser seguido inmediatamente por uno o más *manejadores de excepciones*. Cada manejador de excepciones comienza con la palabra reservada `catch` seguida por un bloque que contiene sentencias.

```

try {
 lista_de_sentencias
}

```

```

 catch (parámetro) {
 lista_de_sentencias
 }
 catch (parámetro) {
 lista_de_sentencias
 }
}

```

### E.21.2. Manejador de excepciones

Un bloque `catch` se conoce también como *manejador de excepciones* y se parece a una declaración de función de un argumento sin un tipo de retorno.

```

catch (const char* mensaje)
{
 cerr << mensaje << endl;
 exit(1);
}

```

### E.21.3. Especificación de excepciones

Sintácticamente, una especificación de excepciones es parte de una declaración de funciones y tiene el formato:

```
cabecera función throw (lista de tipos)
```

La lista de tipos son los tipos que pueden tener una sentencia `throw` expresión dentro de la llamada de la función; si la lista es vacía, el compilador puede suponer que ninguna sentencia `throw` se ejecutará por la función, bien directa o bien indirectamente

```
void demo() throw(int, desbordamiento);
void nodemo(int i) throw();
```

Así, una declaración de función:

```
void Demo() throw (A, B)
{
 //...
}
```

se tratará del siguiente modo:

```
void Demo()
{ try {
 //...
}
catch (A)
{
 throw;
}
catch (B)
{
```

```

 //...
}
catch (...)
{
//unexpected
}

```

Si una función no está especificada con una declaración throw puede lanzar cualquier excepción. La declaración throw() indica que una función no lanza ninguna excepción.

Si una función lanza una excepción que no está en su declaración, se llama a la función unexpected. En la mayoría de las implementaciones, unexpected llama a terminate que llama a abort. La función set\_unexpected permite definir el manejo de excepciones no previstas. Todas estas declaraciones de funciones se encuentran en el archivo *except* o bien *except.h*.

#### E.21.4. Excepciones en la biblioteca estándar

Las excepciones de la biblioteca estándar se derivan de la clase base exception. Dos de las clases derivadas son logic\_error y runtime\_error. Los errores de tipo lógico incluyen bad\_cast, out\_of\_range y bad\_typeid, y los errores de tiempo de ejecución incluyen range\_error, overflow\_error y bad\_alloc.

```

class logic_error: public exception
{
public:
 logic_error(c)
 {
 const string & que_arg; //...
 }
};

```

##### **Ejemplo de excepción lógica**

Los errores lógicos informan de un problema que es detectable *antes* de que un programa se ejecute

```

class domain_error : public logic_error
{
public:
 domain_error()
 {
 const string & que_arg
 }
};

```

##### **Ejemplo de excepción de tiempo de ejecución**

Los errores en tiempo de ejecución ocurren durante la ejecución del programa

```

class range_error : public runtime_error
{
public:
 range_error()
 {
 const string & que_arg;
 }
};

```

### E.21.5. Resumen de sintaxis de excepciones

```

• throw valor;
• try {
 sentencias
}
catch (tipo_excepción) {
 sentencias
}
• try {
 sentencias
}
catch (dec_argumento1) {
 sentencias
}
catch (dec_argumento2) {
 sentencias
}
...

```

## E.22. ESPACIO DE NOMBRES (*namespace*)

Un espacio de nombres (*namespace*) es un mecanismo para expresar agrupamientos lógicos. Es decir, si algunas declaraciones se pueden agrupar lógicamente de acuerdo a algún criterio, se pueden poner en un espacio de nombres común que expresen dicho hecho. La palabra reservada *namespace* define un espacio de nombres.

```

namespace nombre {
 cuerpo_espacio_de_nombres
}
```

Este formato crea un espacio de nombres con el calificador nombre. Dentro de los caracteres llave ({ }), *cuerpo\_espacio\_de\_nombres* puede incluir variables, definiciones de funciones y prototipos, estructuras, clases, enumeraciones (*enum*), definiciones de tipos (*typedef*) o bien otras definiciones de espacios de nombres. Obsérvese que un espacio de nombres no termina con un punto y coma. Las definiciones de espacio de nombres aparecen en archivos de cabecera y en módulos independientes con definiciones de funciones.

#### *Ejemplo*

```

namespace Rojo {
 int j;
 void imprimir(int i)
 {cout << "Rojo::imprimir() " << i << endl;}
}

namespace Azul {
 int j;
 void imprimir(int);
}
void sub1() {...} //puede acceder a espacio de nombres
 //Azul y Rojo
void sub() {...} //puede acceder a espacio de nombres
 //Azul y Rojo
```

Los espacios de nombres Rojo y Azul tienen dos miembros con el mismo nombre: entero *j* y función *imprimir()* (normalmente estas definiciones no podrían convivir en un espacio global, pero un espacio de nombres elimina ese problema). Un espacio de nombres puede incluir definiciones de funciones y prototipos de funciones. Las definiciones de funciones de *sub1()* y *sub2()* tienen acceso a todos los miembros del espacio de nombres Rojo y Azul.

### E.22.1. Extensiones

Los espacios de nombres son extensibles; es decir, se pueden añadir declaraciones posteriores a espacios de nombres definidos anteriormente. Las *extensiones* del espacio de nombres pueden aparecer también en archivos independientes de la definición original del espacio de nombres.

```
namespace Azul{ //definición original de espacio de nombres
 int j;
 void imprimir (int);
}

namespace Azul{ //extensión del espacio de nombres
 char car;
 char bufer[20];
}

...
```

### E.22.2. Acceso a los miembros de un espacio de nombres

El operador de resolución de ámbito proporciona acceso a miembros de un espacio de nombres.

```
nombre_espacio_de_nombres::nombres_miembro
```

*nombre\_espacio\_de\_nombres* es un cualificador de espacio de nombres definido con anterioridad y *nombre\_miembro* debe estar declarado dentro de *nombre\_espacio\_de\_nombres*.

```
void Azul::imprimir(int k){
 cout << "Azul::imprimir() = " << k << endl;
}
```

El operador de resolución de ámbito asocia *imprimir()* con el espacio de nombres Azul; sin el mismo, el compilador define *imprimir()* como una función global.

### E.22.3. Espacio de nombres sin nombre

Es muy útil, en ocasiones, envolver un conjunto de declaraciones en un espacio de nombres simplemente para proteger frente a la posibilidad de conflictos de nombres. El formato es:

```
namespace {
 cuerpo_nombre_de_espacio
}
```

Todos los miembros definidos en *cuerpo\_nombre\_de\_espacio* están en un espacio de nombres sin nombre que se garantiza único para cada unidad de traducción.

#### E.22.4. Directivas using

El acceso a los miembros de espacio de nombres puede tener dificultades, especialmente con calificadores de espacio de nombres largos y espacios de nombre anidados. Las directivas using proporcionan acceso a todos los miembros del espacio de nombres sin un cualificador de espacio de nombres y el operador de ámbito. El formato es:

```
using namespace nombre;
```

El cualificador *nombre* debe ser un nombre de espacio definido anteriormente. Pueden aparecer las directivas using en ámbitos locales y globales.

#### E.22.5. Declaraciones using

Las directivas using hacen a todos los miembros del espacio de nombres accesibles sin cualificación. En contraste, las declaraciones using cualifican sólo miembros individuales de espacio de nombres. El formato es:

```
using nombre_espacio_de_nombres::nombre_miembro;
namespace Negro{ //define espacio de nombres Negro
 int j;
 void imprimir(int);
 char car;
}
namespace Blanco{
 int j;
 void imprimir(int);
 double vision;
}
using Blanco::vision;
```

#### E.22.6. Alias de espacio de nombres

Los alias de espacio de nombres crean nombres sinónimos de espacio de nombres. Es buena práctica utilizar alias cuando un espacio de nombres tiene un nombre largo. El formato es:

```
namespace nombre_alias = nombre_de_espacio;
```

##### Ejemplo

```
namespace Universidad_Pontificia_deSalamanca_enMadrid{
 //...
}
Universidad_Pontificia_deSalamanca_enMadrid::String c3 =
 "Fundación";
Universidad_Pontificia_deSalamanca_enMadrid::String c4 =
 "Pablo VI";
```

El código anterior es poco práctico en código real; un alias corto resuelve el inconveniente.

```
// uso de alias para abreviaturas
namespace UPSAM = Universidad_Pontificia_deSalamanca_enMadrid;
UPSAM::String c3 = "Fundación";
UPSAM::String c4 = "Pablo VI";

namespace Geometria{
 struct Punto {
 double x, y;
 };
 double pendiente (Punto, Punto);
}
```

El espacio de nombres incluye un tipo Punto y una función pendiente. La implementación del archivo `geometria.c`

```
// geometria.c
#include "geometria.h"

namespace Geometria { // extensión de espacio de nombre
 Punto origen = {0, 0};
}

double Geometria::pendiente (Punto p1, Punto p2){
 double dy = p2.y - p1.y;
 double dx = p2.x - p1.x;
 if (dx == 0)
 throw "pendiente() : pendiente no definida";
 return dy / dx;
}
```

Una extensión del espacio de nombres ha añadido un miembro `origen` a `Geometria`. La función `pendiente()` calcula la pendiente de los puntos `p1` y `p2` y levanta una excepción de cadena de caracteres si el denominador de la pendiente es cero.

### E.22.7. Espacio de nombres anidados

Los espacios de nombres son ilegales en el interior de funciones, pero pueden aparecer en otras definiciones de espacio de nombres.

```
namespace Exterior {
 int i, j;
 namespace Interior {
 const int Max = 20;
 char car;
 char bufer[Max];
 void imprimir();
 }
}
```

El acceso a los miembros de un espacio de nombres anidados se resuelve con el operador de resolución de ámbito (`:::`)

```
void Exterior::Interior::imprimir() {
 for (int i = 0; i < Max; i++) //i es local al bucle for
 cout << bufer[i] << '';
 cout << endl;
```

### E.22.8. Un programa completo con espacio de nombres

El archivo de cabecera `geometria.h` define un espacio de nombres para una biblioteca de geometría (`geometria`).

```
#ifndef GEOMETRIAH
#define GEOMETRIAH
// archivo geometria.h
```

*Aplicación.* Utilizar el espacio de nombres `Geometria` para calcular pendientes de las variables `Punto`.

```
#include <iostream.h>
#include "geometria.h"

namespace Geo = Geometria; //alias

using Geo::Punto;
using Geo::pendiente;
namespace {
 Punto origen = {10, 10};
}
int main()
{
 try {
 Punto a = {3, 5};
 Punto b = {6, 10};
 cout << "La linea ab tiene la pendiente"
 << pendiente(a,b) << endl;
 cout << "La linea origen_a tiene la pendiente"
 << pendiente (origen,a)<< endl;
 }
 catch (char *msg) {
 cout << msg << endl;
 return 1;
 }
 return 0;
}
#endif
```

an Java

Al ejecutar el programa se obtendrá:

```
La linea ab tiene la pendiente 1.66667
La linea origen_a tiene la pendiente 0.714286
```

# APÉNDICE F

## Guía de sintaxis del lenguaje Java 2

A.F

---

### CONTENIDO

- F.1. ¿Qué es un programa Java?
- F.2. Comentarios.
- F.3. Palabras reservadas.
- F.4. Identificadores.
- F.5. Tipos de datos.
- F.6. Variables.
- F.7. Arrays (Arreglos).
- F.8. Expresiones.
- F.9. Operadores.
- F.10. Impresión básica.
- F.11. Sentencias.
- F.12. Clases.
- F.13. Estructura de programas Java.
- F.14. Sobre carga de métodos.
- F.15. Herencia.
- F.16. Paquetes.
- F.17. Interfaces.
- F.18. Excepciones.
- F.19. Miscelánea.

F.5 COMENTARIOS

---

El lenguaje Java se describe por su sintaxis y su semántica. La *sintaxis* define la estructura y apariencia de la escritura del código Java. La *semántica* define lo que significa cada parte del código y cómo se comportará cuando se ejecuta.

Los componentes básicos de la sintaxis son las palabras reservadas (*keywords*) y componentes de léxico (*tokens*). Una palabra reservada es una palabra o identificador que tiene un significado específico en el lenguaje. Las palabras reservadas sólo se pueden utilizar en el mundo en que está definido el lenguaje. Los componentes de léxico (*token*) incluyen cada palabra, símbolo o grupo de símbolos que aparecen en el código fuente del programa.

Una gramática se utiliza para llevar juntos todos los componentes de la sintaxis y definir la estructura de unidades sintácticamente correcta del código Java. La gramática Java especifica el orden preciso en el que se puedan escribir las palabras reservadas y los símbolos, y se utilizan por el compilador Java para asegurar que el programador hace las cosas correctas. Cualquier código que no esté escrito de modo correcto emitirá mensajes de error y no construirá un programa ejecutable.

Este apéndice describe las reglas básicas de sintaxis de Java que cumplen las diferentes versiones existentes en la fecha de publicación de este libro: JDK1.1, 1.2, 1.3 y 1.4, con el compilador Java 2.0. Gran parte de la sintaxis de Java se basa en C y/o C++.

#### **F.1. ¿QUÉ ES UN PROGRAMA JAVA?**

Un *programa Java* es una colección de *clases*. Algunas clases se escriben y algunas forman parte del lenguaje Java. Un programa Java debe contener un método estático denominado `main()`. El programa comienza especificando el nombre de esta clase al sistema Java al tiempo de ejecución que llama al método `main()`.

De modo alternativo se puede escribir un *applet*. Los *applet* se ejecutan dentro de un programa navegador web.

El **SDK** (*Java Software Development*) se puede descargar del sitio web de Java (<http://java.sun.com>). También se conoce como **JDK** (*Java Development Kit*). La versión actual de Java es 1.4.

**Tabla E.1.** Herramientas de JDK

| Herramientas | Uso                                                                                   |
|--------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| Javac        | Compilador Java.                                                                      |
| Java         | Intérprete Java, utilizado para ejecutar programas compilados.                        |
| Aplletviewer | Utilizado para visualizar el <i>applet</i> tal como puede ser visto por el navegador. |
| JDb          | Depurador.                                                                            |
| Javadoc      | Generador de documentación.                                                           |

## **F.2. COMENTARIOS**

Los comentarios permiten añadir al código fuente notas o comentarios de texto que son ignorados por el compilador. Los comentarios vienen en tres formatos:

- ```
1. // Comentario de una sola línea
2. /* Comentario
   multilínea */
3. /** Comentario de
   documentación */
```

1. Los comentarios de una sola línea comienzan con //.

2. Los comentarios comienzan con /* y terminan con */.

3. Los comentarios de documentación son un tipo especial con **/. Se utiliza para embotar en la documentación que se puede leer con el propio código fuente con la herramienta de generación HTML para sus clases.

F.3. PALABRAS RESERVADAS

Ciertas palabras están reservadas para uso interno por Java y no se pueden utilizar como nombres de variables:

abstract	throw	double	extends
const	break	if new	import
finally	default	strictfp	private
int	long	try	switch
public	goto	catch	volatile
this	throw	else	class
boolean	byte do	implements	final
continue	goto	package	instance of
float	native	super	protected
interface	static	void	synchronized
return	transient	char	while

y el resto

Las palabras reservadas const y goto son reservadas pero no se utilizan.

Nota

Además de estas palabras reservadas, Java se reserva false, null y true como valores definidos en el lenguaje.

F.4. IDENTIFICADORES

Un *identificador* es el nombre de variables, métodos, clases e interfaces. Un identificador es una secuencia ilimitada de caracteres alfabéticos o dígitos (*unicode*) que comienzan con un carácter alfabético. Los nombres pueden incluir el carácter subrayado (_) y el dólar (\$).

Nombres válidos

Nombres no válidos representan total longitud persona distancia una práctica frecuente es crear un identificador como una concatenación de dos o más palabras, separadas por un carácter subrayado o utilizando letras mayúsculas en la primera letra de las palabras.

Salario_mensual

posicion_Relativa

elemento_Tabla

Convenio

Los identificadores que comienzan con una letra mayúscula se reservan sólo para nombres de clase o interfaces.

Los identificadores que están todos en mayúsculas representan constantes.

Los nombres de las variables y métodos comienzan con letras minúsculas.

F.5. TIPOS DE DATOS

Los tipos de datos más simples en Java son: enteros, coma, flotante, boolean, lógicos y caracteres.

Tabla F.2. Tipos de datos

Tipo de dato	Se utiliza para almacenar	Requisitos de almacenamiento
boolean	Este tipo de dato puede tomar dos valores (<code>true</code> , <code>verdadero</code> , <code>false</code> , <code>falso</code>)	1 bit
byte	Un byte de datos (Rango -128 .. 127)	1 Byte
char	Un carácter UNICODE	2 Bytes
double	Números de coma flotante de doble precisión Rango 1.7e-30 .. 1.7e + 308	8 Bytes
int	Número entero entre Rango -2.147.483.648 .. -2.147.483.647	4 Bytes
float	Número de coma flotante de simple precisión Rango 3.4e-38..3.4e + 38	4 Bytes
long	Número entero entre Rango -9.223.372.036.854.775.808 .. 9.223.372.036.854.775.807	8 Bytes
short	Número entero entre Rango 32.768 .. 32.767	2 Bytes

F.5.1. Literales

Los literales permiten valores de tipos primitivo, el tipo `string` o `null` se escriben directamente como un texto de programa.

Literales enteros

Valores decimales de tipo `int` (32 bit).

0, 124, -525, 55661, 2354657, -321124

Valores hexadecimales de tipo `int` () precedidos por un 0 o bien DX (los dígitos hexadecimales se pueden representar de a-f o bien A-F).

DXD DX12F OXFFED DxFFFF 0X12DEFF

Valores octales de tipo `int` están precedidos por un 0 a la izquierda seguido por dígitos en el rango 0-7.

00, 0123, 0777, -045321, -05

Literales de coma flotante

Los números básicos de una coma flotante incluyen un punto decimal.

1.2345 1234.5678 0.1 305 -24.123

Si el número de coma flotante termina con un sufijo f o F será de tipo `Float`.

1.23f 3.456F .0f .5Ff -45673F

El sufijo d o D se pueden utilizar para representar tipos `double`.

Regla

Los literales en coma flotante en Java son por defecto double precisión. Para especificar un literal float se debe añadir una constante F o f. Se puede especificar explícitamente un literal de tipo double añadiendo D o d.

Literales boolean

Existen dos valores lógicos que pueden tener un valor lógico o boolean true (verdadero) y false (falso).

Literales carácter

Un literal carácter representa un solo carácter encerrado entre comillas simples.

'a', 'A', 'l', '4',

Tabla F.3. Secuencia de escape

Secuencia de escape	Descripción
\ ddd	Carácter octal (dddd)
\ xxxx	Carácter hexadecimal UNICODE (xxxx)
\ '	Comilla simple
\ "	Comillas doble
\ \	Diagonal
\ r	Retorno de carro
\ n	Nueva línea
\ f	Avance de página
\ t	Tabulación
\ b	Retroceso

Literales de cadena

Los literales de cadena se especifican encerrando una secuencia de caracteres entre un par de comillas dobles.

"Hola Carchelejo"
 "cinco/nlineas"
 "Esto es una cadena", "Hola mundo/n"

F.6. VARIABLES

Las variables son unidades básicas de almacenamiento en Java. Una variable se define por la combinación de un identificador, un tipo y un inicializador opcional. Además, las variables tienen un ámbito que define su visibilidad y una duración.

F.6.1. Declaración de variables

Una variable debe ser declarada antes de poder ser utilizada.

Sintaxis

<i>nombrertipo identificador</i>	<i>nombrertipo identificador =expresión</i>
----------------------------------	---

Es posible declarar dos o más variables a la vez.

Nombrertipo id1, id2, ...;

Accesso a

Existen dos categorías de variables:

Existen dos tipos

1. *Variables de tipo primitivo* que contienen directamente una representación de un valor de un tipo primitivo.
2. *Variables de tipo referencia* que contienen una referencia a un objeto cuando un tipo de referencia toma el valor `null`, significa que no se refiere a un objeto real (referencia nula).

F.6.2. Modificaciones de variables

Las variables se pueden modificar mediante indicadores.

<code>public</code>	La clase o variable de instancia es accesible desde todos los ámbitos.
<code>protected</code>	La clase o variable de instancia es accesible sólo en el ámbito actual de la clase, el ámbito del paquete actual y todas las subclases de la clase actual.
<code>private</code>	La clase o variable de instancia es accesible sólo en el ámbito actual de la clase.
<code>final</code>	La variable es una constante, de modo que su valor no se puede modificar.
<code>static</code>	La variable es una variable de clase, compartida entre todos los objetos instancia de una clase.
<code>transient</code>	Se declara que no es parte de un estado persistente del objeto.
<code>volatile</code>	Se necesita a veces cuando se utiliza una variable instancia por hilos para prevenir al compilador de su optimización.

F.6.3. Inicialización de variables

Se utilizan los siguientes valores por defecto:

<code>byte</code>	<code>(byte) 0</code>
<code>short</code>	<code>(short) 0</code>
<code>int</code>	<code>0</code>
<code>long</code>	<code>0L</code>
<code>float</code>	<code>0.0f</code>
<code>double</code>	<code>0.0d</code>
<code>char</code>	<code>'\u0000'</code> (carácter nulo)
<code>boolean</code>	<code>false</code>
<code>tipos referencia</code>	<code>null</code>

La *inicialización* se realiza de tres formas:

1. `int i=100;`
`char c='d';`
`float f=45.325F`

2. int i;
(i=100;)
3. Asignación dentro del cuerpo de un constructor
int a=10, b, c=5;

• Para código
• Se aplica

• Se aplica para

F.6.4. Variables parámetro

Estas variables se inicializan siempre a una copia del valor utilizado en la llamada del método o constructor. No hay un control del programador en este mecanismo.

• Una llaves.

F.6.5. Variables locales

Todas las variables locales deben ser inicializadas explícitamente, directa o indirectamente, antes de su uso.

```
{
    int i=10;
    ...
}
```

o por una asignación hecha a la variable antes de ser utilizada en cualquier otra expresión.

```
{
    int i;
    ... // ninguna sentencia puede utilizar aquí i
    i=10; // no se asigna 10 a i
    ... // i se puede utilizar aquí
}
```

F.6.6. Variables finales

Las variables que se declaran final deben ser inicializadas cuando son declaradas y no pueden ser modificadas.

```
static final int MAX CUENTA=100,
```

F.6.7. Conversión de tipos y moldeado

Cuando un tipo de dato se asigna a otro tipo de variable tiene lugar una *conversión automática de tipos* si se cumplen las dos condiciones siguientes:

- Los dos tipos son compatibles.
- El tipo destino es más grande que el tipo fuerte.

```
double a = 6.0
float b;
b= (float) a;
```

la variable double a se convierte a float y se asigna a la variable b

- Las variables primitivas nunca se pueden moldear a un objeto clase.

```
String objstr=(string)0, //error
```

- Para convertir un entero a una cadena, añadir un literal de cadena vacía.

```
String obj_str=0+""; // el operador + significa
```

Caracteres especiales

Los caracteres especiales de difícil representación.

Tabla F.4. Caracteres especiales

Sintaxis	Significado
\'	Comillas simples
\\"	Dobles comillas
\\\	Diagonal
\b	Retroceso
\f	Avance de página
\n	Nueva línea
\r	Retorno de carro
\t	Tabulación
\dee	Representación octal
\xddd	Representación hexadecimal
\udddd	Carácter unicode

F.7. ARRAYS (ARREGLOS)

Un *array* es un grupo de variables de tipos similares que se conocen con un nombre común. Los diferentes elementos contenidos en un array se definen por un índice y se acceden a ellos utilizando su índice; los índices arrancan en 0. Los arrays pueden ser multidimensionales y al igual que los objetos de la clase se crean utilizando la palabra reservada *new*.

F.7.1. Arrays de una dimensión

Para crear un array se debe crear primero una variable array de tipo deseado. La declaración es:

```
Tipo nombre_van{ };
int dia_mes [ ];
```

El operador *new* sirve para asignar memoria y crear un array de una dimensión.

```
Var_array=new tipo[longitud];
Dia_mes=new int[12]; //array de 12 enteros
Dia_mes[1]=28, //array 28 a dia_mes
```

Sintaxis

```
Tipo variable nombreArray[ ]=new tipo Variable{logArray};
Tipo Variable{ } nombreArray=new tipovariable{longArray};
```

```
1. int [ ] datos =new int [15];
   datos=new int [15];
```

```
int datos [ ];
```

básico para un

F.7.2. Arrays multidimensionales

Ejemplo

En Java, los arrays multidimensionales son realmente arrays de arrays.

```
Tipovariable [ ] nombrearray=[val1,val2,...valn];
```

Esta sentencia crea un array de n. elementos y lo inicializa con los valores contenidos entre llaves. La sintaxis completa es:

```
Tipovariable[ ] nombreArray=new tipovariable[ ]{val1,val2,...valn}
```

Ejemplo

```
int dosD[ ] [ ]new int[4][5];
```

Esta sentencia asigna un array de enteros, 4 por 5 y lo asigna a dosD

Sintaxis alternativa de declaración de arrays

tipo[] nombre-var

Las siguientes declaraciones son equivalentes:

```
int all[ ]=new int[3];
int [ ]a2 = new int[3];
```

Las siguientes dos declaraciones son también equivalentes:

```
char mod1[][]=new char[3][4];
char [][]mod2=new char[3][4]
```

Acceso y asignación de valores a elementos de un array

La sintaxis para acceder a un elemento es:

NombreArray[índice]

Y para asignar valor al miembro del array se especifica el índice. Por ejemplo:

NombreArray[índice]=valor;

por ejemplo:

Datos[0]=45;

F.7.3. Arrays de dos dimensiones

```
TipoVariable [][]nombreArray=new tipoVariable[filas][columnas].
```

Crea un objeto array de dos dimensiones. Si el número de columnas se deja en blanco, el array puede tener un número de columnas diferentes por cada final.

Ejemplo

F.7.3. *Arrays bidimensionales*

Crear un array bidimensional con 8 filas y un número variable de columnas por cada fila. La primera fila se crea con 20 columnas y la tercera con 100 columnas.

```
class TestArraybidimensional {
    public static void main (String arrays[]){
        int[][] multD=new int[8];
        multD[0]=new int[20];
        multD[1]=new int[1000];
    }
}
```

Inicialización de un array de dos dimensiones

TipoVariable[][][] nombreArray={{val1, val2, ...}, {val1, val2, ...}}

Crea un array bidimensional e inicializa las columnas con los valores contenidos entre llaves. Cada conjunto de llaves representa una fila del array bidimensional.

Ejemplo

Inicializar un array bidimensional de valores enteros de modo que se visualice el elemento [0][2].

```
public class tesArray2D
public static void main(String arrays[]){int[][] multiD={{1,2,3,4,5}
{6,7,8,}
};
System.out.println("El elemento[0][2] es "+multiD[0][2]);
```

F.7.4. La variable lenght

Todos los arrays unidimensionales tienen una variable de instancia denominada lenght asociada con ellos. Esta variable contiene la longitud del array. En el caso de arrays bidimensionales, la variable lenght se utiliza para acceder a la longitud de la primera fila.

```
public class teslongitudinal
public static void main(string arrays[]){int[][] multiD={{1,2,3,4,}
{5,6,7}
};
System.out.println (" la longitud de la 1afase "+multiD[0].lenght");}
```

Salida

La longitud de la primera fila es 4

F.8. EXPRESIONES

Las expresiones se utilizan para buscar, calcular y asignar valores. Excepto para una llamada a un método con un tipo de retorno `void`, todas las expresiones devuelven un valor, permitiendo a las expresiones combinarse en más expresiones complejas. Las expresiones principales traen o crean valores y son las siguientes:

- Las palabras reservadas `this`, `super` y `null`.
- Un valor literal.
- Una expresión con paréntesis.
- Una expresión de campo, utilizando «`.`».
- Una expresión de índices de array, utilizando «`[]`».
- Una expresión de llamada a métodos.
- Una expresión de asignación.

Expresión con paréntesis

`(expresión)`

Expresión de campo

Identificador

 Expresión principal. Identificador
 Paquete. Identificador

Expresión de índices de arrays

`Término[expresionValorentero]`

Expresión de asignación

`new numbertipo (listaArgumentos)`
`new numbertipo [expresionEntera]`

F.9. OPERADORES

Los operadores permiten a las expresiones combinarse en expresiones más complejas. Java proporciona una colección grande de operadores que se pueden utilizar para manipular datos, incluyendo operadores aritméticos, asignación, lógicos y de moldeado. Las reglas de *asociación* y de *prioridad* se utilizan para determinar cómo evaluar expresiones utilizando operadores.

F.9.1. Operadores aritméticos

Los operadores aritméticos se utilizan en expresiones matemáticas de igual modo que se utilizan en álgebra.

Tabla F.5. Operadores aritméticos

Operador	Significado
+	Suma
-	Resta (también menos unitario)
*	Multiplicación
/	División
%	Módulo
++	Incremento en 1
--	Decremento en 1

Los operadores de incremento y decremento pueden aparecer en formato prefijo (`++variable`) o postfixo (`variable --`). En formato prefijo, la variable se incrementa o decremente antes de que se ejecute cualquier operación. Este formato postfixo, la variable se incrementa o decremente después que se ha ejecutado otras operaciones.

F.9.2. Operadores de asignación

El operador de asignación simple se utiliza para asignar un valor a una variable, `var = expresión`. Otros operadores de asignación combinan la asignación con una operación aritmética.

`var=var op expresión,` *equivale a* `var op =expresión;`
`x += y` equivale a `x=x+y`

Ejemplo

`int x,y,z;
x=y=z=100; //x,y,z, se ponen a 100`

Tabla F.6. Operadores de asignación

Operador	Significado
=	Asignación simple
+=	Asignación y suma
-=	Asignación y resta
*=	Asignación y multiplicación
/=	Asignación y división
%=	Asignación y módulo, devuelve el resto del valor de la expresión de la izquierda dividida por el valor de la expresión de la derecha.

F.9.2. Operadores lógicos (boolean)

Los operadores lógicos (`boolean`) se utilizan para manipular valores boolean.

Tabla F.7. Operadores lógicos

Operador	Significado
&	
&	AND Lógica
	OR Lógica
^	XOR lógica (OR exclusiva)
	OR cortocircuito (condicional)
&&	AND cortocircuito (condicional)
!	NOT unitario lógico
&=	Asignación AND
=	Asignación OR
^ =	Asignación XOR

Tabla F.8. Tabla de verdad

A	B	A B	A&B	A^B	!A
Falso	falso	falso	falso	falso	verdadero
Verdadero	falso	verdadero	falso	verdadero	falso
Falso	verdadero	verdadero	falso	verdadero	verdadero
Verdadero	verdadero	verdadero	verdadero	falso	falso

F.9.3. Operador ternario (condicional)

Java incluye un operador especial *ternario* que puede reemplazar a ciertos tipos de sentencias *if-then-else*. Su formato es:

expresión1 ?expresión2: expresión3

expresión1 es cualquier expresión que se evalúa a un valor lógico (boolean). Si expresión1 es verdadera entonces se evalúa la expresión2. El resultado de la operación ? es el de la expresión evaluada. Tanto expresión2 como expresión3 han de devolver el mismo tipo de retorno que no puede ser void.

1 k=i<0 ? -i=i; se obtiene el valor absoluto de i

2 int i=j<0?5:10, asigna a i si j es menor que 0, y 10 en caso contrario.

F.9.4. Operadores relacionales

Los operadores relacionales determinan la relación que un operador tiene con otro. Específicamente determinan igualdad y desigualdad.

Tabla F.9. Operadores relacionales

Operador	Significado
==	Igual a
!=>	No igual a
>	Mayor que
<	Menor que
>=	Mayor o igual que
<=	Menor o igual que

F.9.6. Reglas de precedencia

La Tabla F.10 muestra el orden de precedencia (prioridad) de mayor o menor. Los paréntesis se usan para alterar la procedencia de la operación.

Tabla F.10. Precedencia de los operadores Java

Más alta	
()	[]
<code>++</code>	<code>--</code>
<code>*</code>	<code>-</code>
<code>*</code>	<code>/</code>
<code>+</code>	<code>%</code>
<code>+</code>	<code>-</code>
<code><</code>	<code><=</code>
<code>=</code>	<code>></code>
<code>&&</code>	<code>>=</code>
<code> </code>	<code>instance of</code>
<code>? :</code>	
<code>=</code>	<code>+=</code>
	<code>-=</code>
	<code>*=</code>
	<code>/=</code>
	<code>%=</code>
Más baja	

Los paréntesis elevan la precedencia de las operaciones que están en su interior. Esta técnica se utiliza para obtener el resultado deseado.

F.10. IMPRESIÓN BÁSICA

El flujo de salida estándar permite acceder a los métodos básicos de impresión; `print()` y `println()`, de la clase `PrintStream`. Proporciona una referencia a un objeto de `printStream` que puede acceder a esos métodos. La variable `out` es un miembro de la clase `System`.

Sintaxis `System.out // uso de la variable out`

F.10.1. Método `print()`

`print()` imprime el argumento pasado a la salida estándar (normalmente la consola). Sin un carácter fin de línea.

Sintaxis

```
public void print(String s)
public void print(boolean b)
public void print(char c)
public void print(double d)
public void print(float f)
public void print(int i)
public void print(long l)
public void print(Object ob)
```

F.10.2. Método println()

Println() es similar al método print(), excepto un carácter fin de línea o secuencia que se añade al final.

```
public void print(String s)
public void print(boolean b)
public void print(char c)
public void print(double d)
public void print(float f)
public void print(int i)
public void print(long l)
public void print(Object ob)
```

Ejemplo

```
public class PruebaImpresion1{
    public static void main(String args[]){
        for (int i=1;i<5,++i){
            System.out.print(" línea número"+i);
        }
    }
}

public class pruebaImpresion2{
    public static void main(String args[]){
        for (int i=1;i<5,++i){
            System.out.println("línea número"+i);
        }
    }
}
```

F.11. SENTENCIAS

Sentencias de declaración

```
tipo nombreVariable;
```

Ejemplos

```
int longitud;
double e;
Circulo circulo;
```

Sentencias de asignación

Una sentencia de asignación asigna el valor de la expresión en el lado derecho a la variable del lado izquierdo.

```
nombre = expresiónLegal;
```

Ejemplos

```
longitud = 5 + 7;
i += 5;
```

Sentencias return

Las sentencias return proporcionan una salida de un método con un valor de retorno no void. Las sentencias de retorno pueden no aparecer en un método con un tipo de retorno void. Las sentencias return pueden aparecer en cualquier parte de una estructura de control; producen un retorno inmediato del método. El valor de la expresión a continuación del retorno debe coincidir con el tipo de retorno del método.

Ejemplo

```
public int calcularResta(int x, int y) {
    return x-y;
}
```

Sentencias compuestas

Las sentencias compuestas se encierran entre llaves {} y se ejecutan secuencialmente dentro del bloque.

Ejemplo

```
{
    int m = 25;          // asigna el valor 25 a m
    int n = 30;          // asigna el valor 30 a n
    int p = m + n;      // asigna el valor 55 (m + n) a p
}
```

Sentencia if

Las sentencias de selección proporcionan control sobre dos alternativas basadas en el valor lógico de una expresión.

```
if (expresiónLógica)
    bloqueSentencias1 // si son varias sentencias se encierran entre {}
[else if (expresiónLógica)
    bloqueSentencias2]
...
[else
    bloqueSentenciasN]
```

Ejemplo

```
if (i < 0)
    System.out.println("Número negativo");
else
{
    System.out.print("Número válido, ");
    System.out.println("es positivo");
}
```

Sentencia switch

La sentencia switch es la bifurcación múltiple:

```

switch (expresion_int)
{
    case constante_expl:
        sentencias1;
        /*si se trata de múltiples acciones no es necesario encerrarlas entre
         llaves */
        [break;]
    case constante_exp2:
        sentencias2;
        [break;]
    ...
    case constante_expN:
        sentenciasN;
        [break;]
    default
        sentenciasX;
        [break;]
}

```

Ejemplos

- switch** (y / 50)
 {
 case 2: elemento = new Demo2(0, 0); **break**;
 case 3: elemento = new Demo3(0, 0, 100); **break**;
 case 4: elemento = new Demo4(0, 0, 200); **break**;
 case 5: elemento = new Demo5(0, 0); **break**;
 }
- switch** (n)
 {
 case 1:
 case 2:
 visualizarResultado("1, 2, Sierra de Cazorla");
 break;
 case 3:
 case 4:
 visualizarResultado("3, 4, Sierra Magina");
 case 5:
 case 6:
 visualizarResultado("3, 6, Sierra de Jaen");
 break;
 default:
 visualizarResultado(n + " fuera de rango");
 } //fin de switch

Etiquetas

nombreEtiqueta:

```
break [nombreEtiqueta];
continue [nombreEtiqueta];
```

• **La sentencia break**

• L

Ejemplo

```
salir:
{
    for (i = 0; i < 10; i++)
    {
        for (j = 0; j < 20; j++)
        {
            if (i == 1) break salir;
            System.out.print(j + " ");
        }
        System.out.println();
    }
} //fin del bloque con la etiqueta
```

• **La sentencia continue**

• J

• **La sentencia break**

•

•

•

•

• **La sentencia break**

• A

Sentencia while

La sentencia while se utiliza para crear repeticiones de sentencias en el flujo del programa.

```
while (expresiónLógica)
    bloqueSentencias //el bloqueSentencias puede ejecutarse de 0 a n veces
```

Ejemplo

```
while (cuenta <= numero)
{
    System.out.print(cuenta + ", ");
    cuenta++;
}
```

• **La sentencia while**

•

•

•

•

• **La sentencia while**

•

Sentencia do-while

La sentencia do-while se utiliza para repetir la ejecución de sentencias y se ejecuta al menos una vez.

```
do
    bloqueSentencias //el bloqueSentencias se ejecuta al menos una vez
while (expresiónLógica);
```

Ejemplo

```
do
{
    System.out.print(cuenta + ", ");
    cuenta++;
}
while (cuenta <= numero)
```

• **La sentencia do-while**

•

•

•

• **La sentencia do-while**

•

•

•

• **La sentencia do-while**

•

Sentencia for

La sentencia for se usa para repetir un número fijo de veces la ejecución de una serie de sentencias.

```
for ([iniciación]; [condiciónDeTest]; [actualización])
    sentencias
```

Ejemplo

```
for (int i = 0; i < 10; i++)
    a[i] = 5 * i;
```

Método exit y sentencia break

La sentencia `break` se puede utilizar en una sentencia `switch` o en cualquier tipo de sentencia de bucles. Cuando se ejecuta `break` el bucle que lo contiene o la sentencia `switch` terminan y el resto del cuerpo del bucle no se ejecuta. Una invocación al método `exit` termina una aplicación. El formato normal de una invocación al método `exit` es

```
System.exit(0);
```

Las estructuras de control proporcionan un medio para controlar el flujo de la ejecución de un programa. Las sentencias de control de un programa en Java se dividen en tres categorías: selección, iteración y salto. Las *sentencias de selección* permiten a un programa elegir caminos diferentes de ejecución basados en el valor de una expresión o el estado de una variable. Las *sentencias de iteración* permiten la repetición de una o más sentencias (estas repeticiones o iteraciones se conocen como bucles).

Las sentencias de salto o bifurcación permiten a un programa ejecutarse de un modo no lineal.

Sentencias de selección: if, switch

Sentencias de repetición (bucles): while, do, for

Sentencias de transferencia: break, continue, return

F.11.1. Sentencias selectivas

La sentencia `if` es una sentencia de bifurcación condicional dependiendo del valor de una expresión lógica.

Sintaxis

1. `if(expresión lógica)`
 sentencia
2. `if (expresión lógica)`
 sentencia
 else
 sentencia
3. `if (condición1){`
 sentencia;
 `}else if (condición2){`
 sentencia;
 `}else{`
 sentencia;
 `}`

Ejemplo

1. `if(a== b){`
 `c=10;`
 `d=25;`
 `}`
 `h=1.5;`
2. `if(a==b)`
 `c=10;`
 `else`
 `d=25;`
 `h=1.5;`

```

3. if (a==b)
   if(c==d){
     system.out.println("c==d");
   }
   else{
     System.out.println("c!=d");
   }

4. public class prueba If{
  public static void main(String args[]){
    int m=2;
    if(m==2)
      system.out.println("m es 2");
    else {
      system.out.println("m no es 2");
    }
  }
}

```

Sentencias if-else (if en escalera)

```

if (condición)
  sentencia
else if (condición)
  sentencia
else if(condición)
  sentencia
-
-
-
else
  sentencia

```

Sentencia switch

La sentencia switch es una sentencia de bifurcación múltiple. Proporciona un medio de seleccionar la ejecución de diferentes partes del código dependiendo del valor de una expresión.

```

switch (expresión){
  case valor 1
    //secuencia de sentencias
    break
  case valor 2
    //secuencia de sentencias
    break;
  -
  -
  -
  case valor
    //secuencia de sentencias
    break
  default:
    //secuencia de sentencias
}

```

F.11.2. Operador +

El operador + es un operador de concatenación de cadena String cuando uno de los dos operadores es una cadena (String), en caso contrario se representa la suma aritmética.

Ejemplo

```
public class PuebaCadena {
    public static void main(String args[]){
        system.out.println(5+6+7+"test");
        system.out.Println("prueba "+5+6+7);
    }
}
```

Salida

```
18 test
Prueba 567
```

Expresión debe ser de tipo byte, short, int o char

Valor debe ser un lateral único (una constante, una variable), no se puede duplicar los valores de case.

Ejemplo

```
public class PruebaCase {
    public static void mian(String args[]){
        char letra = 'b';
        int puntos;
        switch(letra){
            case 'A':
                Puntos=100;
                break;
            case 'B':
                Puntos=70;
                Break;
            default:
                Puntos=0;
        }
        System.out.println ("puntos="+puntos);
    }
}
```

Sentencias switch anidadas

Se puede utilizar una sentencia switch como parte de la secuencia de sentencias de una sentencia switch externa.

```
switch(contador){
    case 1:
        switch (total){
            case 0:
```

F.11.3. Sentencias

```

        System.out.println("total es cero");
        break;
    case 1:
        System.out.println("total es ceero");
        break
    }
    break;
case2:...

```

100 S.11.3

Ejemplos

29

Ejemplos

F.11.3. Sentencias iterativas (repetitivas)

Las sentencias de iteración o repetición crean *bucles* (lazos). Un bucle ejecuta repetidamente el conjunto de instrucciones que contiene hasta que se cumpla una condición de terminación.

while

El bucle while permite que una sentencia o bloque de sentencias se ejecute repetidamente mientras es verdadera una condición o expresión lógica.

Sintaxis

```

while (condición){
    // cuerpo de bucle ...sentencia /sentencias
}

```

La *condición* de bucle se evalúa antes de ejecutar el bucle, de modo que la condición se evalúa inicialmente.

Ejemplo

1. // cuenta de 0 a 9

```

int x=0;
while(x<10){
    System.out.println(x);
    x++;
}
//x=10 después de terminar el bucle

```
2. // prueba del bucle while

```

class while{
    public static void main(String args[]){
        int n=10;
        while(n>0){
            system.out.println("cuenta"+n);
            n--;
        }
    }
}

```

Sentencias repetitivas

do-while

El bucle do permite que una secuencia de sentencias se ejecute repetidamente mientras que una condición lógica se evalúa a verdadera, y se termina en el caso contrario. En una sentencia do-while, el cuerpo del bucle se ejecuta al menos una vez.

Sintaxis

```
do
    //sentencias, cuerpo del bucle
    while (condición);
```

Ejemplo

1. int x=0;
do
 System.out.println(x);
 x++
}while(x<10);
//x=10 después de que termina el bucle
2. // prueba del bucle do-while
class DoEhile{
 public static void main(String args []){
 int n=10;
 do {
 System.out.println("cuenta"+n);
 n--;
 }while(n>0);
 }
}

for

El bucle **for** ejecuta las sentencias del cuerpo un número fijo de repeticiones (interacciones) que depende de una variable de control.

Sintaxis

```
for (inicialización, condición, iteración){
    //cuerpo del bucle
}
```

inicialización se utiliza para inicializar y también en el caso de clavar la variable del bucle.

```
for(int n=1;...)
```

condición expresión lógica, se evalúa, si es verdadera se ejecuta el cuerpo del bucle, si es falsa se termina el bucle.

```
for (...;x<10;...)
```

Iteración es normalmente una expresión que se evalúa después de cada ejecución del cuerpo bucle. Normalmente actualiza (incrementa/decrementa) la variable de control del bucle.

```
for(...;...;n++)
```

Ejemplo

```

1. for (int x=1;x<=10;x++)
    //cuerpo del bucle
}

2. //prueba bucle for
class PruebaFor {
    public static void main(String args[]){
        int n;
        for (n=10;n>0;n--)
            System.out.println("cuenta"+n);
    }
}

```

Declaración de la variable de control dentro del bucle

Si la variable de control del bucle sólo se utiliza para la ejecución del mismo, se suele declarar en la sección de inicialización del bucle for.

```

3. //declaración de la variable de control en el bucle
class PruebaFor {
    public static void main(String args[]){
        for(int n=10; n>0;n--)
            System.out.println("cuenta"+n);
    }
}

```

Uso de separador coma

A veces se desea incluir más de una sentencia en las partes inicialización e iteración del bucle for. En este caso se separan por el separador coma.

```

4. //uso de la coma
class coma{
    public static void main(String args[]){
        int a,b;
        for(a=1,b=5; a<b; a++,b--){
            System.out.println("a= "+a);
            System.out.println("b= "+b);
        }
    }
}

```

Sintaxis Break

```

break;
break etiqueta;

```

```

1. // break para salir de un bucle
class BucleBreak {
    public static void main(String args[]){
        for(int i=0; i<100;i++)
            if(i==10)break;//termina el bucle si i es 10
            System.out.println("i:"+i);
    }
    System.out.println("i:"+i);
}
}

```

2. break como una sentencia goto (*transferencia incondicional*)

Sintaxis

break etiqueta;

```

// break actuado como goto
class Break{
    public static void main(String args[]){
        boolean t=true;
        primero:{
            segundo:{
                tercero:{
                    System.out.println("Antes de break");
                    if(t)break segundo;
                    System.out.println("no se ejecuta");
                }
                System.out.println("no se ejecuta");
            }
        }
    }
}

```

Bucles anidados

Java permite anidar bucles:

```

//Bucles anidadas
class Anidadas {
    public static void main(String args[]){
        int i,j;
        for(i=0,i<10;i++){
            for(j=i;j<10;j++)
                System.out.print(".");
            System.out.println();
        }
    }
}

```

F.11.4. Sentencias de transferencia

Java soporta tres sentencias de salto o transferencia: `break`, `continue` y `return`. Estas sentencias transfieren el control a otras partes de su programa.

break

En Java, la sentencia **break** tiene tres usos:

Primero, termina una secuencia de sentencias en **switch**.

Segundo, se puede utilizar para salir de un bucle.

Tercero, se puede utilizar como una forma algo más disciplinada que "goto".

continue

continue vuelve el control al principio del bucle.

Sintaxis

```
continue;
continue etiqueta;

// demostración de continue
class Continue{
    public static void main(string args[]){
        for(i=0,i<10;i++){
            system.out.println(i+" ");
            if(i%20 ==0)continue;
            system.out.println(" ");
        }
    }
}
```

return

La sentencia **return** se utiliza explícitamente para volver desde un método, ya que cuando se ejecuta termina inmediatamente el método en que se inserta.

Sintaxis

```
return;
return expresión;

1. //demostración de return
class Return{
    public static void main(string args[]){
        boolean t=true;
        System.out.println("antes de return");
        if(t)return;
        System.out.println("no se ejecuta");
    }
}

2. int dosPor (int n){
    return n*2;
}
```

```

3. public class Return1{
    private static int main(final int a ,final int b){
        if (a<b)
            return a;
        else
            return b;
    }
    ...
}

```

F.12. CLASES

Una clase es un colección de miembros dato y métodos que define un objeto específico. Es la construcción fundamental del lenguaje Java. Una clase puede ser definida por el usuario o por uno de los paquetes incorporados a Java y se declara con la palabra reservada `class`. El convenio utilizado para nombrar las clases utiliza una letra mayúscula para la primera letra del nombre de la clase.

Sintaxis

```

class nombreClase
{
    declaración de variables estáticas
    declaración de variables de instancia
    declaración de constructores
    declaración de métodos
    declaración de métodos estáticos

    declaración de métodos
    tipo nombreMétodo (lista de parámetros){
        cuerpo del método
    }
}

```

Los datos o variables, definidas dentro de una clase, se denominan *variables de instancia*. El código está contenido dentro de métodos. De modo colectivo, los métodos y las variables definidas dentro de una clase se denominan **miembros** de la clase. Las variables definidas dentro de una clase se llaman **variables de instancia**, ya que cada instancia de la clase (es decir, cada objeto de la clase) contiene su propia copia de estas variables. Cada clase define un nuevo tipo de datos.

Ejemplo

```

classs caja{           // caja es un nuevo tipo de dato
    double anchura;
    double altura;
    double profundidad;
}

class Caja{
    double anchura, altura, Profundidad
    public Caja (double a, double h, double p){
        anchura = a;
        altura =h;
}

```

```

        profundidad = p;
    }
    public double obtenerVolumen (){
        return anchura*altura*profundidad;
    }
}

```

F.13. ESTRUCTURA DE PROGRAMAS JAVA

Un programa Java consta de una colección de archivos o unidades de compilación. Cada archivo puede contener un nombre opcional de paquete, una serie de declaraciones import y por último una secuencia de declaraciones de interfaces o clases. Una *unidad de compilación* puede identificar sus paquetes, importar cualquier número de otros paquetes, clases o interfaces y declarar cualquier número de clases e interfaces.

Declaración de importaciones

Una declaración de importación (import) nombra un elemento de otro paquete que se utilizará en las declaraciones posteriores de interfaces o clases. Se puede utilizar un asterisco para incluir todos los elementos de un paquete.

```

import nombrePaquete.*;
import nombrePaquete.NombreClase;
import nombrePaquete.NombreInterfaz;

```

Así import java.io.*;, indica al compilador que importe cualquier clase del paquete java.io proporcionado por Java a medida que se necesite. Es una buena idea incluir esta línea al principio de cualquier archivo .java que realice operaciones de entrada/salida. Otros ejemplos:

```

import java.util.Date;
import java.net.*;

```

Definición de clases

Una definición de una clase consta de una declaración y un cuerpo. El cuerpo contiene campos de datos y declaraciones de métodos. La declaración de una clase consta de palabras reservadas e identificadores: una secuencia opcional (en el modelo sintáctico para indicar que es opcional se encierra entre {}) de modificadores, la palabra reservada class, el nombre de la clase, un nombre opcional de la clase padre, una secuencia opcional de interfaces y el cuerpo de la clase con sus miembros.

```

[modificadoresDeClase] class Nombre [extends Padre]
    [implements Interfaz1 [, Interfaz2
    [, ...]]]
{
    //cuerpo de la clase (miembros)
}

```

Los modificadoresDeClase pueden ser: abstract, final, public.

Una clase abstracta es aquella que tiene uno o más métodos abstractos y de la que el programador no piensa instanciar objetos. Su fin es servir como superclase de la que otras puedan heredar. Las clases que heredan de una clase abstracta deben implementar los métodos abstractos de su superclase o seguirán sien-

do abstractas. Una clase final no puede ser superclase y todos sus métodos son implícitamente final. Una clase pública debe estar en su propio archivo denominado *Nombre.java*. Los miembros de una clase pueden ser métodos y variables de instancia (pertenecientes a un tipo base o una clase).

```
// Formato más simple de una definición de clase
class ClaseUno
{
    // campos de datos y declaraciones de métodos
} // ClaseUno

// Una clase que extiende otra clase
public class ClaseDos extends OtraClase
{
    // campos de datos y declaraciones de métodos
} // ClaseDos

// Clase compleja
public abstract class MiObjeto extends OtraClase implements InterfazUno,
InterfazDos
{
    // campos de datos y declaraciones de métodos
} // MiObjeto
```

Ejemplos

1. **public class** PrimerPrograma
{
 public static void main(String[] args)
 {
 System.out.println("SierraMágina-Carchelejo");
 }
}
2. **public abstract class** Numero
{
 ...
}

Declaración de variables

En Java, las variables se pueden declarar: (1) como campos de datos de una clase, (2) como argumentos de un método o (3) como variables locales dentro de un bloque.

Declaraciones de campos de datos y variables de métodos

Una variable se declara proporcionando su tipo y su identificador. El tipo puede ser uno de los tipos primitivos o puede ser una clase. Las declaraciones de las variables locales y campos de datos pueden incluir la asignación de un valor inicial. Los argumentos obtienen su valor inicial cuando se llama al método.

```
//Ejemplos de declaraciones de variables de método o campos de datos
int z;                                // identificador z es de tipo int
char inicialNombre = 'M';               // inicialNombre es de tipo char
String saludo = "Hola Mackoy";         // saludo es de tipo String
boolean interruptor = false;           // interruptor es de tipo boolean
// y valor inicial false
```

Una declaración de variables de instancia o campos de datos tiene una parte de modificador opcional, un tipo, un nombre de variable y una inicialización opcional.

[modificadoresDeVariable] tipo nombre [= valor];

Los modificadoresDeVariable pueden ser: public, protected, static, final

Ejemplos

```
1. public class Figura
{
    protected Rectangulo posicion;
    protected double dx,dy;
    protected Color color;
    //...
}

2. class Empleado extends Persona
{
    protected String nombre = "";
    protected int edad;
    protected Empleado unEmpleado;
    //...
}
```

Visibilidad de campos de datos

Los campos de datos son accesibles desde cualquier método dentro de la clase. Dependiendo de la visibilidad declarada, otros objetos pueden acceder también a los campos de datos. A los campos de datos que no se les proporciona un valor inicial explícito se les asigna un valor por defecto.

Declaración de constantes de clase

Las constantes de una clase se declaran como variables, siendo necesario comenzar su declaración con las palabras reservadas final y static y se les asigna un valor en la declaración. Este valor ya no se podrá modificar.

Ejemplo

```
class Empleado extends Persona
{
    public static final cantidad = 50;
    //declaración de variables
    //declaraciones de métodos
}
```

Conversión explícita de tipos

(nombre_tipo) expresión

Convertir el tipo

de la variable

Creación de objetos

Una *instanciación* (creación) de *objetos* crea una instancia de una clase y declara una variable de ese tipo. Los objetos se crean a partir de una clase utilizando el operador new. La sintaxis adecuada es:

```
[tipo] nombreVariable = new tipo([parámetro1, parámetro2, ...]);
```

```
Repuesto unaPieza = new Repuesto();
```

```
Automovil miCarro = new Automovil(5, «Golf»);
```

La creación de una instancia (un objeto)

- Crea un objeto con el nombre `nombreVariable`.
- Le asigna memoria dinámicamente.
- Inicializa sus variables de instancia a los valores por defecto: null para los objetos, false para variables booleanas, 0 para los otros tipos base.
- Llama al constructor con los parámetros especificados.
- Por último, devuelve una referencia al objeto creado, es decir, la dirección de memoria donde se encuentra dicho objeto.

Declaración de métodos

Las declaraciones de métodos simples, denominadas también *signaturas*, constan de un tipo de retorno, un identificador y una lista de argumentos (parámetros). El tipo de retorno puede ser cualquier tipo válido (incluyendo una clase) o el tipo void si no se devuelve nada. La lista de argumentos consta de declaraciones de tipo (sin valores iniciales) separados por comas. La lista de argumentos puede estar vacía. Los métodos pueden también tener una visibilidad explícita.

```
[modificadoresDeMétodos] tipoDeResultado nombreMétodo
    ([tipoParámetro1 parámetro1
     [, tipoParámetro2 parámetro2, ...]])
    [throws Excepción1, Excepción2, ...]
{
    //cuerpo del método
}
```

Los modificadoresDeMétodos pueden ser: public, protected, private, abstract, final, static, synchronized. Como tipoDeResultado se especificará void cuando el método no devuelva resultados. En la implementación del método, cuando éste no haya sido declarado void, se utilizará la instrucción return para devolver un valor al punto de llamada del método. Es decir, que en cuanto se ejecuta return, el método termina devolviendo un único valor como resultado. Para devolver múltiples valores mediante una función en Java deben combinarse todos ellos en un objeto y devolver la referencia al objeto. A continuación del nombre del método y entre paréntesis se especificará la lista de parámetros, que constará de cero o más parámetros formales, cada uno de ellos precedido por su tipo y separados por comas.

Cuando se llama a un método, los parámetros actuales se asignan a los parámetros formales correspondientes. Entre los parámetros actuales, los de la llamada, y los formales, los de la declaración, debe existir concordancia en cuanto a número, tipo y orden.

La palabra reservada `throws` permite listar tipos de excepciones lanzadas por el método cuyo tratamiento se pospone para que sea efectuado por el método llamador.

Los métodos de una clase están asociados con una instancia específica de la misma, excepto si son estáticos.

```
public class Ejemplo1 {
    // campos de datos declarados, ninguno
    // Declaración simple: no se devuelve nada, no se pasa ningún argumento
    private void calcularImpuestos(){
        // cuerpo del método
    }
    // Un método con un argumento de tipo double que devuelve un entero
    public int calcularTotal (double x){
        // cuerpo del método
    }
    /* Un método que devuelve un objeto de tipo MiObjeto con un entero y
       una cadena de entrada */
    protected MiObjeto convertir(int z, String s) {
        // cuerpo del método
    }
} // clase Ejemplo1
```

Llamadas de métodos

Cuando se llama a un método se deben proporcionar los argumentos del tipo adecuado.

```
// interior de un método
{
    calcularZ();
    int z = calcularZ(16,25);
    MiObjeto obj = convertir(25, "Hola Mackoy");
    ...
}
```

El método main

Cada aplicación Java (no los *applets*) debe tener un método `main` que es donde comienza la ejecución de la misma. Es decir, que para ejecutar un programa el intérprete de Java comienza llamando al método `main()`. Este método se llama antes de la creación de un objeto y ha de declararse como `static` para que se pueda llamar sin tener que referirse a una instancia particular de la clase. Como además es llamado por código fuera de su clase, también tiene que ser declarado como `public`, que es la forma de permitir que un miembro de una clase pueda ser utilizado por código que está fuera de la misma. La palabra reservada `void` indica que `main` no devuelve nada.

```
public static void main(String[] args)
{}
```

`String[] args` es la declaración de un array de `String`, mediante el cual la clase podría tomar un número variable de parámetros en la línea de órdenes; aunque no se use, es necesario incluir este parámetro cuando se define el método `main()`.

Extensión de clases

```
{acceso} [final] class NombreClase extends Superclase
{
    // cuerpo de la clase ampliada
}
```

asignar
{}
el nombre de la clase

Constructor de la subclase

```
public NombreClase(arg1, ...)
{
    super(...);
    ...
}
```

fuerza
el tipo para
el constructor

Constructores

La sintaxis de un constructor es similar a la de un método, sin tipoDeResultado y cuyo nombre debe coincidir con el de la clase. El constructor se invoca automáticamente cuando se crea una instancia de la clase.

```
[modificadoresDeConstructor] nombreConstructor
    ([tipoParámetro1 parámetro1
     [, tipoParámetro2 parámetro2[, ...]]])
{
    //cuerpo del constructor
}
```

Definición de un

Los modificadoresDeConstructor siguen las mismas reglas que en los métodos normales, pero un constructor abstracto estático final no está permitido.

Un constructor debe ser invocado con el operador new.

Una clase puede tener múltiples métodos constructores, siempre que éstos se diferencien unos de otros en el número y/o tipo de parámetros.

```
class Persona
{
    protected String nombre = "";
    protected int edad = 0;
    public Persona(String nom, int años)
    {
        nombre = nom;
        edad = anyos;
    }
    public static void main(String args[])
    {
        Persona p = new Persona("Luisito Mackoy", 13);
        System.out.println("Nombre: " + p.nombre + " " + "Edad: " + p.edad);
    }
}
```

Los constructores en la extensión de clases

El *cuerpo de un constructor* comienza con una llamada heredada al constructor de la superclase de la clase. Esta llamada debe ser la primera sentencia del cuerpo de un constructor y no puede aparecer en

ningún otro lugar. En Java `super(...)` es usado en vez del nombre del constructor de la superclase. Si no se usa `super` entonces se supone implícitamente que el cuerpo del constructor comienza con la llamada `super()` sin parámetros. El resto del cuerpo es como un método normal.

```
class Empleado extends Persona
{
    protected String categoria = "";
    protected int salario = 0;

    public Empleado(String nom, int anyos, String nivel, int sueldo)
    {
        super(nom, años);
        categoria = nivel;
        salario = sueldo;
    }

    public static void main(String args[])
    {
        Empleado e = new Empleado("Arturito Mackoy", 13, "medio", 200000);
        System.out.println("Nombre: " + e.nombre + " " + "Edad: " + e.edad);
        System.out.println("Nivel: " + e.categoría +
                           " " + "Salario: " + e.salario);
    }
}
```

Definición e implementación de interfaces

Definición de una interfaz

```
public interface NombreInterfaz
{
    public abstract tipoDeResultado nombreMétodo();
    //otras declaraciones de métodos vacíos.
}
```

Se ha de tener en cuenta que:

- Todos los miembros de una interfaz son públicos automáticamente.
- Todos los métodos son abstractos automáticamente.
- Todos los campos deben ser declarados `static` y `final`.

La clase que implementa la interfaz debe implementar todos los métodos declarados en ella.

```
public class Implementa [extends Padre] implements NombreInterfaz
{
    public tipoDeResultado nombreMétodo()
    {
        //...
    }
    //se implementan todos los métodos de la interfaz NombreInterfaz
}
```

Es posible que una clase implemente más de una interfaz:

```
{modificadoresDeClase} class Nombre [extiende Padre]
    implements Interface1
    [, Interface2 [, ...]]}
{
    //Implementación de todos los métodos de las distintas interfaces
}
```

Es posible definir clases que tengan objetos del tipo NombreInterfaz, como si la interfaz fuera una clase, pudiendo así usarse en ellas, las diversas implementaciones de ésta. La clase Ejemplo puede usar, entre otras que hubiera definidas, la que ofrece la clase Implementa.

```
public class Ejemplo
{
    public Ejemplo()
    {
        //...
    }
    public tipoDeResultado unMétodo(NombreInterfaz elemento)
    {
        //...
    }
}
```

Clases anónimas

Una *clase anónima* es aquella que no tiene nombre y cuando se va a crear un objeto de la misma, en lugar del nombre se coloca directamente la definición.

```
new SuperNombre() { cuerpo clase }
```

Por ejemplo, considerando declarada una clase Implementa que implementa NombreInterfaz, la siguiente instrucción

```
e.unMétodo(new Implementa());
```

pasa a e.unMétodo una nueva instancia de dicha clase Implementa como parámetro. Si se quisiera emplear una clase anónima no se efectuaría la declaración de Implementa y la instrucción anterior se sustituiría por

```
e.unMétodo(new NombreInterfaz()
{
    public tipoDeResultado nombreMétodo()
    {
        //...
    }
    // se implementan todos los métodos de la interfaz
    NombreInterfaz
})
;
```

F.13.1. Privilegios de acceso

El uso de las palabras reservadas `public`, `private` y `protected` con una declaración permite al programador controlar explícitamente el acceso a una variable, método, clase anidada o interfaz anida desde fuera del ámbito de una clase.

Modificaciones de acceso

Las modificaciones de acceso se colocan delante de la declaración de las clases:

`public`, `protected`, `private`

El uso de un modificador de acceso es opcional y se puede omitir.

- `public` una declaración es accesible por cualquier clase.
- `protected` una declaración es accesible a cualquier subclase de la declaración de la clase o a cualquier clase del mismo paquete.
- `private` una declaración sólo es accesible desde dentro de la clase donde está declarada.

F.13.2. Creación de un objeto

Un objeto de una clase se crea mediante la sentencia `new`:

Ejemplo

Crear un objeto `micaja`

1. Caja micaja= new caja(1;
2. Caja micaja;micaja= new caja();
3. Caja c,
c=new Caja (2.0,3.0,4.5);
4. Alternativamente
Caja c=new caja (2.0,3.0,4.5);

F.13.3. Métodos

Un método proporciona la implementación del comportamiento dinámico de los objetos y puede cambiar el estado de los objetos a que llaman.

Sintaxis

```
Modificaciones tipo nombreMétodo (lista de parámetros) {
    Secuencia de sentencia
}
```

Los métodos que tienen un tipo de retorno distinto de `void` devuelven un valor utilizando la sentencia `return`:

```
return valor;
Valor es el valor devuelto
```

Ejemplo

```
class Caja{
    double anchura;
    double altura;
    //calcula y devuelve el volumen
    double volumen(){
        return anchura *altura *profundidad;
    }
}
```

Sintaxis

NombreCostructor(lista parámetros)
Cuerpo del constructor

Ejemplo

```
1. class Caja {
    double anchura;
    double altura;
    double profundidad;
    //constructor
    caja (){
        system.out.println(" construcción de la caja");
        anchura=10;
        altura=20;
        profundidad=5;
    //calcula y devuelve el volumen
    double volumen (){
        return anchura *altura *profundidad;
    }
}
```

Constructores con parámetros

Aunque el sistema anterior es práctico, todas las cajas tienen las mismas dimensiones. Se necesita un medio para construir objetos caja de dimensiones diferentes. El método más fácil es añadir parámetros al constructor.

Métodos con parámetros

```
1. int cuadrado ()
{
    return 12*12;
}

3. void fijarDim(double a,double h,double p){
    anchura=a,
    altura=h;
    profundidad=p;
}
```

```
2. int cuadrado (int l)
{
    return l*l;
```

F.13.4. Constructores

Todos los objetos se deben inicializar cuando se crean, de modo que ellos «nacen» con un estado bien definido. Un *constructor* es un tipo especial de método que inicializa un objeto inmediatamente para su creación. Tiene el mismo nombre que la clase y sintácticamente es similar a un método. Los constructores no devuelven ningún tipo y se llaman automáticamente cuando se crea un objeto de la clase.

El constructor se puede sobrecargar para dar múltiples constructores con diferentes tipos de argumento parado. Los constructores se definen generalmente como `public`.

Los valores separan al constructor situándolos dentro de los paréntesis de las sentencias de creación de objetos de la clase.

F.13.5. La palabra reservada `this`

La palabra `this` representa una referencia que se pasa implícitamente a cada método no estática. La referencia es al objeto invocador.

```

1. Caja (double a,double h,double p) {
    this.anchura=a;
    this.altura=h;
    this.profundidad=p;
}

2. class punto
    int x,y;
    Punto(int x,int y){
        this.x=x;
        this.y=y;
    }

    int leer x(){
        return x;
    }

    int leer y(){
        return y;
    }
}

```

F.13.6. El método `finalize()`

A veces un objeto necesita realizar alguna acción cuando se destruye. Para manejar tales situaciones Java proporciona un mecanismo llamado *finalización*. Para añadir un *finalizador* a una clase, se define simplemente el método `finalize()`.

Sintaxis

```

protect void finalize()
{
    //código de finalización
}

```

F.14. SOBRECARGA DE MÉTODOS

En Java es posible definir dos o más métodos en la misma clase, que comparten el mismo nombre, mientras que las declaraciones de sus parámetros es diferente. En este caso los métodos se dice que están *sobrecargados* y el proceso se conoce como *sobrecarga de métodos*. La sobrecarga de métodos es una de las formas en que Java implementa el polimorfismo.

Un método de una subclase que tiene el mismo nombre pero diferentes argumentos de un método de una superclase se considera como una función sobrecargada. El compilador decide cuál es el método más adecuado basándose en la lista de argumentos y el tipo del objeto que hace la llamada.

Ejemplo

```
//sobrecarga de método
class DemoSobrecarga {
    void prueba (){
        System.out.println("ningún parámetro")
    }

    //sobrecarga de prueba con parámetro entero
    void prueba (int a){
        System.out.println("a:"+a);
    }

    //sobrecarga con dos parámetros enteros
    void prueba (int a,int b)

    {
        System.out.println("a y b"+a+" "+b);
    }

    class SobreCarga {
        public static void main(string args[]){
            DemoSobrecarga ob=new DemoSobrecarga ();
            int resultado;

            //llamada métodos sobrecargados
            ob.prueba();
            ob.prueba(15);
            ob.prueba(5,25);
        }
    }
}
```

Ejemplo2

```
public class Prueba{
    public static void main(string args[]){
        Subclase s=new Subclase();
        System.out.println("el mensaje es" + s.leerMensaje());
    }
}

class Superclase{
    public String leerMensaje(){
        return "Super mensaje";
    }
}
```

```

        }
    }

class Subclase extends Superclase{
    public String leerMensaje(){
        return "Super mensaje";
    }
}

```

Salida

El mensaje es submensaje

Tipos especiales de clases

Existen tres tipos especiales de clases: abstractas (`abstract`), finales (`final`), internas (`inner`).

F.14.1. Clases abstractas

Las clases abstractas se utilizan para definir la estructura general de una familia de clases derivadas. Se utilizan, como los interfaces, para imponer una funcionalidad común a un número de clases diferentes que se conocen como clases concretas. Una *clase concreta* es una clase que no es abstracta. No se puede crear objetos de una clase abstracta, sólo se puede crear de una clase concreta.

Las clases abstractas no se pueden instanciar, pero se pueden hacer referencias de un tipo abstracto que se pueden utilizar para apuntar a una instancia de un objeto de una subclase concreta.

Las clases abstractas pueden definir métodos abstractos y concretos. Cualquier subclase concreta de una clase abstracta debe implementar los métodos abstractos de la clase abstracta. Las clases abstractas se designan utilizando las palabras clave `abstract` delante de la palabra clave `class` en la sentencia de declaración de la clase. Los métodos *abstractos* se declaran con el siguiente formato:

`abstract tipo nombre (lista de parámetros)`

Ejemplo

La clase **abstracta Figura** define el método `calculararea()`. Dos subclases de **Figura**, **Rectangulo** y **Triangulo** proporcionan dos implementaciones diferentes de `calcularea()`.

```

abstract class Figura{
    double dimi dmj;
    figura(double a,double b){
        dimi=a;
        dimi=b;
    }
    abstract double calcularArea(); // método abstracto
}

```

```

class Rectángulo extends Figura{
    Rectángulo (double a; double b) {
        Super (a,b);
    }
    double calcularArea(){
        return dimi*dmj;
    }
}

class Triangulo extends Figura{
    Triangulo (double a, double b){
        Super(a,b);
    }
    double calcularArea(){
        return 0.5*dimi*dmj;
    }
}

```

F.14.2. Clases internas

Las *clases internas* permiten que una clase esté contenida en otra clase. Existen cuatro tipos de clase internas:

- Clases miembro estáticas.
- Clases miembro.
- Clases locales.
- Clases anónimas.

```

// Muestra de una clase interna
class Externa {
    int externa_x=50;
    void prueba(){
        Interna interna =new Interna();
        Interna. presentan ();
    }
}

//clase interna.
class Interna{
    void presentan(){
        System.out.println("presentan:externa_x="+externa_x);
    }
}

class DemoClaseInterna{
    public Static void main(String args[]){
        Externa externa= new Externa();
        Externa.prueba();
    }
}

```

F.14.3. Clases finales

Una clase final es aquella que no puede ser heredada. Esta acción se consigue precediendo a la declaración de la clase con `final`. No es legal declarar a una clase como abstracta (`abstract`) y `final`.

Ejemplo

```
final class A{
    ...
}

// La siguiente clase no es legal
class B extends A { //error, no es posible subclase A
    ...
}

// A Se declara final y por tanto B no puede heredar de A
```

F.15. HERENCIA

La herencia permite crear una clase conocida como *subclase* o *clase hija* a partir de otra clase conocida como *superclase* o *clase padre*. Por consiguiente, una subclase es una versión especializada (una extensión) de una superclase. Se heredan todas las variables de instancia y los métodos definidos en la superclase y se añaden elementos propios.

Sintaxis

```
class nombreSubclase extends nombreSuperClase {
    Declaraciones de variables y métodos
```

Sólo se puede especificar una superclase para cualquier subclase que se crea. Este tipo de herencia se denomina *herencia simple*. Java no soporta la herencia de múltiples superclases. Es decir, no soporta *herencia múltiple*. Sólo puede existir una superclase después de la palabra clave `extends`.

Regla

Un objeto de la subclase tiene acceso a los métodos públicos y miembros dato y protegidos y definidos en la superclase; no se puede acceder a los miembros de la superclase que hayan sido declarados privados.

```
class A{
    int i;
    private int j; //j, es privado, solo se accede en A
    void leerij(int x,int j){
        i=x;
        j=y;
    }
}
```

```

class B extends A {
    int total,
    void suman(){
        total = i+j; //error, j no es accesible aquí.
    }
}

```

F.16. PAQUETES

Un *paquete* es un contenedor de clase que se utiliza para dividir o compartimentar el espacio del nombre de la clase. Los paquetes se almacenan de modo jerárquico y se importan explícitamente en nuevas definiciones de clase.

F.17. INTERFAZES

F.16.1. Definir un paquete

Crear un paquete es muy fácil: basta incluir una orden package como primera sentencia en el archivo fuente de Java. Cualquier clase declarada dentro de un archivo pertenece al paquete especificado. La sentencia package define un espacio de nombres en el que se almacenan las clases. Si se omite la sentencia package, los nombres de la clase se ponen en el paquete por defecto que no tiene nombre.

Sintaxis

```

package nombrepaquete;
package Mipaquete ;// crea un paquete Mipaquete

```

Se puede crear una jerarquía de paquetes.

Sintaxis

```

package paq1[.paq2][.paq3];
package java.awt.image;

```

Java utiliza los directorios de los sistemas de archivo para almacenar paquetes; por ejemplo, los archivos Class de que se crean como parte de un paquete deben almacenar en un directorio que tenga el nombre que el paquete.

Ejemplo

Los archivos .class de las clases del paquete demo.upsa se deben almacenar en un directorio denominado upsa dentro de un directorio denominado demo.

F.16.2. Acceso a paquetes (importación)

A los paquetes y clase de las bibliotecas se accede utilizando la palabra reservada import.

Sintaxis

```

import nombrePaquete.nombre. Clase;
import nombrePaquete.*;

```

Ejemplo

```
import java.util.Dato; // acceso a la clase Dato del
                      // paquete java.util
import java.io.*;    // se importa todo al paquete.
```

Todas las clases estándar Java incluidas en el compilador se almacenan en un paquete denominado Java. Las funciones básicas del lenguaje se almacenan en un paquete dentro del paquete Java llamado java.lang.

```
import java.lang.*;
```

F.17. INTERFACES

Los interfaces se utilizan para imponer una cierta funcionalidad en las clases que las implementan. Es decir, se utilizan para abstraer la interfaz de una clase de su implementación. Utilizando interface se puede especificar lo que hace una clase pero no cómo lo hace. Los interfaces son muy similares sintácticamente a las clases pero no tienen implementación de métodos.

Sintaxis

```
TipoACero interface nombre {
    Tipo_retorno nombreMetodo 1 (lista de parámetros);
    Tipo_retorno nombreMetodo 2 (lista de parámetros);
    // otros métodos.
    Tipo nombreVar 1= valor;
    Tipo nombreVar 2= valor;
    // otras variables
}
```

Ejemplo

1. interface rellamada {
 void rellamada (int param);
 }
2. interface Area {
 double leerArea();
 }

F.17.1. Implementación de interfaces

Una vez que se ha definido una interfaz (interface), se puede implementar una o más clase de una interfaz. Para implementar una interfaz se incluye la cláusula implements en la definición de la clase y a continuación se crean los métodos definidos por la interfaz.

Sintaxis

```
Acceso class nombreclase [extends superclase]
[implements interfaz [,interfaz...]]{
    // cuerpo de la clase
}
```

Ejemplo

```
// La clase Cliente implementa la interfaz llamada
class Cliente implements Rellamada {
    // implemento la interfaz de llamada
    public void rellamada (int p) {
        System.out.println("la rellamada con "+p);
    }
}
```

F.18. EXCEPCIONES**Sentencia try-catch**

La captura de excepciones se realiza mediante bloques try-catch. Las sentencias de un bloque se colocarán siempre entre llaves:

```
try
    bloqueAIntentar //aunque sea una única sentencia ésta irá entre {}
catch (tipoExcepcion1 identificador1)
    bloqueSentencias1
[catch (tipoExcepcion2 identificador2)
    bloqueSentencias2]
...
[finally
    bloqueSentenciasN]
```

o bien

```
try
    bloqueAIntentar
finally
    bloqueSentenciasN
```

ya que el bloque try no puede aparecer sólo.

Ejemplo

```
import java.io.*;
public class ReturnTryEj
{
    public static int leer()
    {
        InputStreamReader isr = new InputStreamReader(System.in);
        BufferedReader br = new BufferedReader(isr);
        String cadena = "";
        try
        {
            cadena = br.readLine();
        }
```

```

        return Integer.parseInt(cadena);
    }
    catch(Exception e)
    {
        if (e instanceof IOException)
            System.out.println("Error de entrada/salida");
        else if (e instanceof NumberFormatException)
            System.out.println("No tecleó un número entero");
    }
    // Instrucción siguiente a catch
    System.out.println("Se devuelve 0");
    return 0;
}

public static void main (String args[])
{
    int n;
    do
    {
        System.out.print("Deme un número entero entre 1 y 20 ");
        n = leer();
    }
    while ((n <= 0) || (n > 20));
    System.out.println("2^" + n + " = " + Math.pow(2,n));
}

```

Sentencia throw

Una sentencia **throw** lanza una excepción, que puede ser una excepción recibida o bien una nueva excepción. Una cláusula **catch** puede recibir una excepción y, en lugar de tratarla o después de hacerlo, volver a lanzarla mediante una instrucción **throw**.

```

try
bloqueAIntentar
catch(NumberFormatException identificador)
{
    //...
    throw (identificador);
}

```

Para lanzar una nueva excepción se crea un objeto de una subclase de **Exception** que implemente un constructor y se lanza con **throw** cuando ocurra el hecho que debe provocar la excepción.

```

if (expresiónLógica)
    throw new ConstructorSubclaseException([parámetro1[, parámetro2
                                              [, ...]]]);

```

Ejemplo

```

if (edad < 18 || edad > 65)
    throw new FueradeRango("Excepción: valor fuera de rango");

```

```

class FueraDeRango extends Exception
{
    String mensaje;

    public FueraDeRango(String causa)
    {
        mensaje = causa;
    }
    public String getMessage()
    {
        return mensaje;
    }
}

```

3.3.3.3.3.

Clases y interfaces

Conversiones explícitas

Sentencia throws

Lista las excepciones no tratadas y pertenecientes a clases distintas de RuntimeException. Así su tratamiento será pospuesto y deberá ser efectuado por el método llamador o tendrán que volver a ser listadas en la cabecera de éste con otra cláusula throws:

```

[modificadoresDeMétodos] tipoDeResultado nombreMétodo
                            ([tiposParámetros1 parámetro1
                            [, tiposParámetros2 parámetro2[, ...]]])
                            [throws Excepción1[, Excepción2[, ...]]]

{
    //cuerpo del método que no trata la excepción
}

```

Sentencia package

Cada clase pública definida en Java debe ser almacenada en un archivo separado y si hay varias relacionadas todas ellas se almacenan en el mismo subdirectorio. Un conjunto de clases relacionadas definidas en un subdirectorio común puede constituir un paquete Java. Los archivos del paquete deben comenzar con la siguiente sentencia:

```
package nombrePaquete;
```

donde el nombre del paquete refleja el subdirectorio que contiene dichas clases. Se utiliza el carácter punto (.) como separador entre nombres de directorios, cuando es necesario especificar varios para referenciar al que contiene las clases.

Ejemplo

```
package libro.Tema03;
```

Se puede usar una clase definida en otro paquete especificando, para referirse a ella, la estructura de directorios del otro paquete seguida por el nombre de la clase que se desea usar y empleando el carácter punto como separador. Referenciar clases de esta forma puede resultar molesto y la solución consiste en utilizar import, que permite incluir clases externas o paquetes enteros en el archivo actual.

F.19. MISCELÁNEA

Referencia a miembros de una clase

`nombreObjeto.nombreComponente`

Si es static no es necesario referirse a una instancia en particular de la clase y puede referenciarse como

`nombreClase.nombreComponente`

Los miembros de una clase están asociados con una instancia específica de la misma, excepto si son estáticos.

Conversión explícita de tipos

Existen dos tipos fundamentales de conversiones de tipos que pueden ser realizados en Java, con respecto a tipos numéricos y con respecto a objetos. El formato a aplicar para efectuar una conversión explícita de tipos es:

`(tipoNombre) expresión;`

Ejemplo

```
double resultado = (double) (4/8);      //asigna 0.0 al resultado
double resultado = (double)4/(double)8; //asigna 0.5 al resultado
double resultado = (double)4/8;        //asigna 0.5 al resultado
double resultado = 4/8;                //conversión implícita,
                                         //asigna 0.0 al resultado
```

`Alumno unAlumno = (Alumno)unaPersona;`

Una excepción es una condición anormal que se produce en una sentencia de código a tiempo de ejecución. En otras palabras, una excepción es un error en tiempo de ejecución. Una excepción Java es un objeto que se describe una condición excepcional (esto es error) que ha ocurrido a un segmento de código. Cuando surge una condición excepcional, se crea un objeto que representa una excepción y se lanza (throw) en el método que produce el error.

El manejo de excepciones se gestiona mediante cinco palabras reservadas: try, catch, throw, throws y finally.

Sintaxis de bloque de manejo de excepciones

```
try {
    // bloque de código para monitorizar errores
}

catch (tipo Excepción 1 exob){
    // manejador de excepciones para tipoExcepción 1
}

catch (tipo Excepción 2 exob){
    // manejador de excepciones para tipoExcepción 2
}
//...
```

```

finally{
    // bloque de código que se ejecuta antes de terminar bloque try
}
tipoExcepción tipo de excepción que ha ocurrido

```

Sintaxis bloque try-catch

```

try {
    código
} catch (excepción e){
    código ;
}

```

Sintaxis finally

```

finally{
    código;
}

```

Sintaxis throw

```
throw objetolanzable;
```

Sintaxis throws

```
nombreMétodo throws Excepción 1, Excepción 2,...
```

Ejemplo

```

public class PruebaExcepción {
    public static void main(String []a)
        int [] a =
            0,1,2,3,4,5
        };

        try {
            for (int i=0; i<6; ++i){
                System.out.println("a["+i+"] es "+a[i]);
            }
        } catch (excepción e){
            System.out.println("Excepción : "+e);
        }
        System.out.println("codigo que se puede ejecutar");
    }
}

```

APÉNDICE G

Guía de sintaxis del lenguaje C#

ab zoqIT .S.t.O

zoqIT

•

•

•

zoqIT

CONTENIDO

- G.1. Estructura de un programa en C#.
- G.2. Sentencias.

- G.3. Operadores y expresiones.
- G.4. Excepciones.

Este apéndice describe las reglas básicas de sintaxis de C# que cumplen las versiones del compilador 7.00.9254, contenida en la Beta 2, a 7.00.9466 contenida en la versión 1.0.3705 del SDK.

G.1. ESTRUCTURA DE UN PROGRAMA EN C#

La clase es el fundamento de la programación orientada a objetos en C#. Una clase encapsula datos (representados por variables) y comportamientos (representados por métodos). Todo el código definido en la clase (variables y métodos) estará contenido entre llaves.

```
//clase Hola: archivo Hola.cs
class Hola
{
    public static int main (string [] args)
    {
        //...
        return 0;
    }
}
```

El código fuente de un programa en C# se almacena normalmente en uno o más archivos de texto con la extensión .cs, como el caso del archivo Hola.cs

G.1.1. Espacios de nombres

Las clases relacionadas se agrupan en espacios de nombres. El nombre completo de una clase se especifica por el espacio de nombre seguido por un punto y a continuación el nombre de una clase.

`System.Console`

Una sentencia `using` permite a una clase ser referida sólo por su nombre de clase.

G.1.2. Tipos de datos

Los tipos de datos en C# pueden clasificarse en:

- Tipos valor.
- Tipos referencia.
- Tipos puntero.

Tipos valor

Los tipos valor contienen directamente sus datos. Cada variable de un tipo valor tiene su propia copia de los datos. Los tipos valor se asignan normalmente en la pila y se destruyen automáticamente cuando la variable sale del ámbito.

Los tipos valor son: *tipos estructura* y *tipos enumeración*.

Tipos referencia

Los tipos referencia no contienen directamente datos sino referencias a datos. Las variables de tipos referencia almacenan referencias a datos denominados objetos. Dos variables diferentes pueden referenciar al mismo objeto. Los tipos referencia se asignan en el montículo y eventualmente se destruyen mediante un proceso conocido como *recolección de basura* (*garbage collection*).

Los tipos referencia son: `string`, `object`, `tipos clase`, `tipos array`, `interfaces` y `delegados`.

Tipos puntero

Los tipos puntero sólo se utilizan en códigos poco seguros (peligrosos).

Tipos valor

Los tipos valor pueden ser tipo estructura o tipo enumeración. El tipo estructura abarca las estructuras definidas por el usuario y los tipos simples (Figura G.1).

Tabla G.1. Tipos simples predefinidos en C#

Palabra reservada en C#	Estructura en el espacio de nombre System
sbyte	System.SByte
byte	System.Byte
short	System.Int16
ushort	System.UInt16
int	System.Int32
uint	System.UInt32
long	System.Int64
ulong	System.UInt64
char	System.Char
float	System.Single
double	System.Double
bool	System.Boolean
decimal	System.Decimal

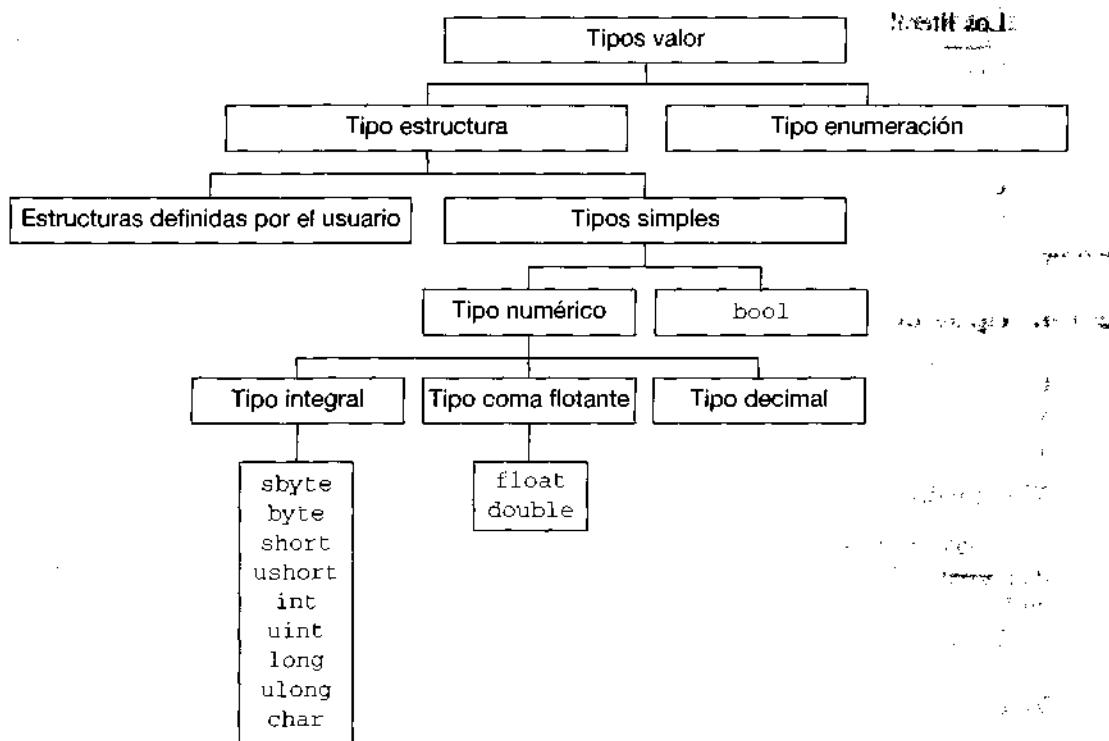


Figura G.1. Clasificación de los tipos valor.

G.1.3. Tipos enteros

Los ocho tipos enteros de C# forman parte de los denominados tipos integrales y tienen las características reflejadas en la Tabla G.2. El rango de cada uno de ellos se puede obtener consultando los campos constantes `.MaxValue` y `..MinValue` de las respectivas estructuras.

Tabla G.2. Tipos de datos enteros en C#

Palabra reservada	Tamaño	Con signo/ Sin signo	Tipo en la biblioteca de clases
sbyte	8 bits	con signo	System.SByte
byte	8 bits	sin signo	System.Byte
short	16 bits	con signo	System.Int16
ushort	16 bits	sin signo	System.UInt16
int	32 bits	con signo	System.Int32
uint	32 bits	sin signo	System.UInt32
long	64 bits	con signo	System.Int64
ulong	64 bits	sin signo	System.UInt64

Literales de tipo entero

Un literal se utiliza cuando se escribe explícitamente un valor en un programa. Un literal entero puede ser un entero decimal ordinario o un entero hexadecimal. La representación hexadecimal está precedida por `0x` o bien `0X`. Por ejemplo:

```
cuadrosAjedrez =64;
cuadrosAjedrez =0x40;
```

Los literales enteros se almacenan siempre como valores de 32 bits o 64 bits.

Sufijos en los literales

L (o l)	para long	
U (o u)	para «sin signo».....	Ej.: uint, ulong
UL (y variantes ul, LU, etc.)	para ulong	

una clase se es-
le una clase.

G.1.4. Tipos coma flotante

C# dispone de dos tipos reales en coma flotante: float y double. El tipo float puede representar valores con una precisión de 7 dígitos, mientras el tipo double puede representar con precisión de 15 o 16 dígitos.

Tabla G.3. Tipos de datos en coma flotante en C#

Palabra reservada	Tamaño	Tipo en la biblioteca de clases
float	32 bits	System.Single
double	64 bits	System.Double

Literales de coma flotante

Se utilizan tanto en notación decimal como exponencial:

- Un literal de coma flotante sin sufijo se almacena en memoria como double.
- Para especificar un tipo float es necesario utilizar el sufijo F o f. Los sufijos D o d indican un literal double.

Las variables de tipo
pueden refi-
se destruyen

G.1.5. Tipo decimal

El tipo decimal es un tipo de dato de 128 bits y hasta 28 dígitos decimales.

Tabla G.4. Tipo de datos decimal en C#

Palabra reservada	Tamaño	Tipo en la biblioteca de clases
decimal	128 bits	System.Decimal

da
eu
ni
in
of
produc

Literales decimales

Un literal decimal se especifica con el sufijo M o m:

• ab se lesta

G.1.6. Tipo carácter

Los caracteres se representan por el tipo de dato char que se corresponde con un carácter Unicode.

Tabla G.5. Tipo de datos carácter en C#

Palabra reservada	Tamaño	Tipo en la biblioteca de clases
char	16 bits	System.Char

Literales carácter

Un literal `char` representa un carácter único. Puede constar de un carácter entre comillas simples o un carácter **Unicode** en *hex* (hexadecimal) con prefijos `\x` o `\u`, o un carácter de escape (para representar algo similar a una comilla o barra inclinada), por ejemplo:

```
'V'           //carácter entre comillas
'\x0056'      //carácter en hex
'\u0056'      //igual carácter en Unicode
'\''          //comilla simple
```

Tabla G.6. Caracteres de escape en C#

Carácter de escape	Nombre	Valor
\'	comilla simple	0x0027
\\"	dobles comillas	0x0022
\\\	barra inclinada inversa	0x005C
\0	nulo	0x0000
\a	alarma	0x0007
\b	retroceso	0x0008
\f	avance de página	0x000C
\n	nueva línea	0x000A
\r	retorno de carro sin avance de línea	0x000D
\t	tabulación horizontal	0x0009
\v	tabulación vertical	0x000B

G.1.7. Tipo booleano

El tipo `bool` representa valores lógicos: verdad (`true`) o falso (`false`).

Tabla G.7. Tipo de datos booleano C#

Palabra reservada	Tamaño	Tipo en la biblioteca de clases
bool	8 bits	System.Boolean

Literales booleanos

Los valores booleanos son `true` y `false`. En C# las palabras reservadas `true` y `false` pueden ser utilizadas como un operador y como un literal.

G.1.8. Tipo estructura

Una estructura (`struct`) es un tipo valor que puede agrupar tipos no homogéneos. Puede tener también constructores y métodos. Las declaraciones `struct` pueden aparecer en los mismos lugares que aparecen las declaraciones de clases.

Declaración de una estructura

```
[atributos] [modificadores] struct Identificador [Interfaces]
    cuerpo_estructura
    atributos
```

Un atributo es una etiqueta que permite asociar al código información adicional que se incorpora al sistema de metadatos. Esta información adicional establecida por el programador puede extraerse usando los servicios de reflexión y ser utilizada para modificar la conducta en tiempo de ejecución. Los atributos pueden ser predefinidos y definidos por el usuario. La declaración de una estructura permite especificar más de un atributo.

```
modificadores
new
public
protected
internal
private
```

o combinaciones válidas de ellos

```
Interfaces
    :lista_tipo_interfaces
cuerpo_estructura
{
    declaraciones_de_miembros
}
```

Ejemplo

En el ejemplo, debido al atributo establecido, al compilar se produciría un mensaje indicando que se trata de una Estructura anticuada.

```
using System;
[Obsolete("Estructura anticuada")] //atributo
public struct Vector
{
    public float direccion;
    public int magnitud;
}

class PruebaEstructura
{
    public static void main()
    {
        Vector [] vectores = new Vector [200];
        for (int i = 0; i < vectores.length; i++)
            vectores[i] = new Vector();
    }
}
```

Un objeto estructura se crea utilizando el operador new, aunque también se puede crear sin utilizar el mencionado operador. Cuando no se utiliza el operador new los campos no son inicializados por defecto y el objeto no se puede utilizar hasta que se inicializan sus campos.

Ejemplo

```

using System;
public struct Direccion
{
    public int numero;
    public string calle;

    public void Mostrar()
    {
        Console.WriteLine("Número: {0}, Calle: {1}", numero, calle);
    }
}

class PruebaEstructura
{
    public static void main()
    {
        Direccion d1,d2;
        d1 = new Direccion();
        d1.numero = 10;
        d1.Mostrar();
        d2.numero = 12;
        d2.calle = "";
        d2.Mostrar();
    }
}

```

G.1.9. Tipos enumeración

Un tipo enumeración suministra nombres alternativos para los valores de un tipo base subyacente. Estos nombres alternativos son especificados mediante una lista de identificadores válidos, constantes con nombre, por el programador. Las declaraciones enum pueden aparecer en los mismos lugares en los que aparecen las declaraciones de clases. Cada enumeración tiene un tipo fundamental o base que puede ser: byte, sbyte, short, ushort, int, uint, long, ulong. Si no se especifica tipo se utiliza int y, además, por defecto al primer miembro enum se le asigna el valor 0, al segundo miembro 1, etc. El valor asociado a los miembros de una enumeración también puede ser asignado explícitamente.

Especificación de una enumeración

[atributos] [modificadores] **enum** Identificador [base]
cuerpo_enumeración

base
:tipo_integral

cuerpo_enumeración
{
declaraciones_de_miembros,
}

Ejemplo 1

```
public enum Color
{
    Rojo,
    Verde,
    Azul
}
```

Ejemplo 2

```
//declara un enum de tipo long
public enum Color : long
{
    Rojo,
    Verde,
    Azul
}
```

Ejemplo 3

```
public enum EstadoReserva : byte
{
    NoExisteHotel,           //0, implicitamente
    HabitacionesDisponibles, //1, implicitamente
    Indicador = 5            //valor explicito
}
```

Ejemplo 4

```
// En c:\winnt\microsoft.net\framework\v1.0.3705\mscorlib.dll
public enum System.IO.FileAccess
{
    Read = 0x00000001,
    ReadWrite = 0x00000003,
    Write = 0x00000002,
}
```

G.1.10. Tipos referencia

Una variable de un tipo referencia no contiene directamente sus datos, sino que proporciona una referencia a la posición de memoria donde éstos se encuentran almacenados. Los tipos referencia son:

- Clases:

- Tipos clase.
- object.
- string.

- Array.
- Interfaz.
- Delegado.

Los tipos referencia tienen un valor nulo que indica la ausencia de una instancia. Las palabras reservadas que permiten definir tipos referencia son `class`, `interface`, `delegate`.

G.1.11. Clases

Una clase es una estructura de datos que puede contener miembros datos (constantes, campos y sucesos), métodos, constructores, destructores, propiedades, indexadores, definiciones de operadores y tipos anidados. Los tipos clase soportan herencia; mediante la herencia una clase derivada puede ampliar o especializar una clase base. Al tratar las clases hay que tener en cuenta que existen dos clases en la biblioteca .NET Framework que tienen palabras reservadas como alias: `object`, `string`.

Definición de clases

Una definición de una clase consta de una cabecera y un cuerpo. La cabecera consta de palabras reservadas e identificadores que representan: una secuencia opcional de modificadores, la palabra reservada `class`, el nombre de la clase, un nombre opcional de la clase padre, una secuencia opcional de interfaces y el cuerpo de la clase con sus miembros.

```
[atributos]{modificadores} class Identificador [: lista_base]
                    cuerpo_de_la_clase
```

Los modificadores pueden ser: `new`, `abstract`, `sealed`, `public`, `protected`, `internal` y `private`.

`new` sólo está permitido en clases anidadas.
`public`, `protected`, `internal` y `private` controlan la accesibilidad.
`abstract` se utiliza para indicar una clase abstracta.
`sealed`, para evitar la derivación de una clase.

lista_base

Lista con una clase base como máximo (clase padre) y todas las interfaces implementadas separadas por comas.

Ejemplo

```
public class MiClase
{
    protected int var;
    void Procedimiento1 (string Param)
    {
        //...
    }
}
```

Modificadores de acceso

C# proporciona modificadores `protected` e `internal`, sólo un modificador de acceso puede ser aplicado a un miembro o tipo. La Tabla G.8 proporciona un resumen de los modificadores.

Tabla G.8. Significado de los modificadores de acceso

Modificador de acceso	Descripción
public	Declara un tipo o miembro visible a todos los programas. Es la accesibilidad por defecto para los miembros de enumeraciones e interfaces.
internal	Declara un tipo o miembro accesible sólo dentro del ensamblado al que pertenece. Es la accesibilidad por defecto para los tipos no anidados y puede ser omitida.
protected	Declara al miembro de una determinada clase únicamente accesible desde dicha clase y sus clases derivadas.
private	Declara a un miembro sólo visible en su unidad de compilación. Es la accesibilidad por defecto para los miembros de clases y estructuras.

Clases abstractas

Una clase abstracta se diferencia de una clase no abstracta en:

- Una clase abstracta no se puede instanciar directamente y es un error utilizar el operador new en una clase abstracta. Está diseñada para ser clase base en la herencia.
- Una clase abstracta puede contener miembros abstractos.
- Una clase abstracta no se puede sellar (sealed).

Ejemplo

```
public abstract class Base
{
    public abstract void Abstracto();
    public void NoAbstracto()
    {
        //Implementación
    }
}
public abstract class DerivadaBase: Base
{
    public abstract void OtroAbstracto();
}
public class Derivada: DerivadaBase
{
    public override void Abstracto()
    {
        //Implementación
    }
    public override void OtroAbstracto()
    {
        //Implementación
    }
}
```

Clases selladas

El modificador sealed asegura que una clase nunca se puede utilizar como clase base. Por tanto, los miembros de una clase sealed no pueden ser declarados protected o protected internal. Un ejemplo de clase sellada de la biblioteca de clases .NET Framework es la clase Math.

```
public sealed class Math
```

Herencia

La herencia significa que la clase derivada contiene implícitamente todos los miembros de su clase base directa, excepto constructores y destructores. La herencia facilita la reutilización de código, ya que, de modo automático, el código de la clase base se pone a disposición de la clase derivada. Todas las clases en C# heredan o derivan, en última instancia, de una clase base común `object`.

Tipo de herencia

C# sólo soporta herencia simple.

Especificación

```
[atributos] [modificadores] class IdentificadorClaseDerivada : ClaseBase
[,lista_interfaces]
cuerpo_de_la_clase
```

Ejemplo

```
class BaseDatos
{
    //...
}
class SQLServer: BaseDatos
{
    //...
}
class DB2: BaseDatos
{
    //...
}
```

G.1.12. Métodos

Una clase encapsula datos y comportamiento en una única entidad. Un método es un miembro que implementa un cálculo o acción que se puede ejecutar por un objeto o clase.

Declaración de métodos

Las declaraciones de métodos constan de una cabecera y un cuerpo. En la cabecera se ha de especificar un tipo de retorno, un identificador y una lista de argumentos (parámetros). El tipo de retorno puede ser cualquier tipo (incluyendo una clase) o el tipo `void` si no se devuelve nada a través del nombre del método. La lista de argumentos puede estar vacía. Los métodos pueden también tener una visibilidad explícita.

```
[atributos] [modificadoresDeMétodos] tipoDeRetorno NombreMetodo
([lista_parámetros_formales])
cuerpo_del_método
```

Los modificadoresDeMétodos pueden ser:

new	virtual
public	sealed
protected	override
internal	abstract
private	extern
static	

Síntaxis

y el método puede no llevar ninguno o bien ha de llevar una combinación válida de ellos, lo que implica que

- La declaración no incluye el mismo modificador varias veces.
- La declaración incluye como máximo uno de los siguientes modificadores: static, virtual y override.
- La declaración incluye como máximo uno de los siguientes modificadores: new u override.
- Si la declaración incluye el modificador abstract, no incluye los modificadores static, virtual ni extern.
- Si la declaración incluye el modificador private, entonces no incluye virtual, override ni abstract.
- Si la declaración incluye el modificador sealed, entonces también incluye el modificador override.

El *tipoDeRetorno* especifica el tipo de valor calculado y devuelto por el método y puede ser

tipo
void

En la implementación del método, cuando éste no haya sido declarado void, se utilizará la instrucción return para devolver un valor al punto de llamada del método.

La *lista_parámetros_formales* especifica los parámetros del método. El nombre del método y el tipo y número de los parámetros formales define la *signatura* del método. Ni el tipo de retorno ni los nombres de los parámetros forman parte de la signatura. La signatura de un método debe ser diferente de las signaturas de otros métodos declarados en la misma clase. Específicamente la signatura de un método consta del nombre y número, modificadores y tipo de sus parámetros formales.

El *cuerpo_del_método* puede ser un *bloque_de_sentencias* o un ;. Así, cuando el método es abstract o extern el cuerpo consta simplemente de un punto y coma, mientras que en los restantes casos consta de un bloque que especifica las sentencias a ejecutar cuando se invoca al método.

Ejemplo

```
abstract class Cuenta
{
    protected abstract void Depositar(double cantidad);
}
class CuentaCorriente: Cuenta
{
    protected sealed override void Depositar(double cantidad)
    {
    }
}
```

Parámetros de los métodos

Los parámetros de un método, si hay, se declaran en la lista de parámetros formales del método. Los *parámetros formales* de un método son los parámetros de la cabecera del método. Los *parámetros*

reales de un método son las expresiones entre comas en la lista de parámetros de la llamada al método. Existen cuatro tipos de parámetros formales:

1. Parámetros valor (se declaran sin modificadores).
2. Parámetros referencia (se declaran con el modificador `ref`).
3. Parámetros de salida (se declaran con el modificador `out`).
4. Parámetros array (se declaran con el modificador `params`).

Ejemplo

```
class Sumar
{
    public static int SumaNumeros(int x, int y)
        //x e y son los parámetros formales
    {
        return x+y;
    }

    public static void Main()
    {
        int Suma = SumaNumeros(5, 8);
        //5 y 8 son los parámetros reales
        System.Console.WriteLine(Suma);
    }
}
```

Llamadas de métodos

Cuando se llama a un método se deben proporcionar los argumentos del tipo adecuado. La *llamada o invocación* a un método se puede realizar de dos formas, dependiendo de que el método devuelva o no un valor. Así, cuando el método devuelve un valor, la llamada al método se trata como un valor, pero si el método devuelve `void`, una llamada al método debe ser una sentencia.

```
// interior de un método
{
    int Suma = SumaNumeros(5, 8);
    //...
}
```

Parámetros valor

El modo por defecto de paso de parámetros en C# es la llamada por valor, en la cual los valores de los parámetros reales se copian en el área de almacenamiento de los parámetros formales. Hay que tener en cuenta que las variables que se pasan como parámetros pueden ser de tipo valor o de tipo referencia. Una variable de tipo referencia no contiene los datos directamente, sino una referencia al lugar donde se encuentran almacenados los mismos; esto implica que, cuando se pasa por valor una variable de tipo referencia, es posible devolver cambiados los datos apuntados por la referencia, pero no el valor de la propia referencia.

Parámetros referencia

Un parámetro declarado con un modificador `ref` es un parámetro referencia y, al contrario que un parámetro valor, no crea una nueva posición de almacenamiento.

Ejemplo 1

```

class Prueba1
{
    static void Intercambio(ref int x, ref int y)
    {
        int aux = x;
        x = y;
        y = aux;
    }

    public static void Main()
    {
        int i = 1, j = 5;
        Intercambio (ref i, ref j);
        System.Console.WriteLine("i={0}, j={1}", i, j);
    }
}

```

Ejemplo 2

```

class Prueba2
{
    static void Calcula(int x, int y, ref int suma,
                        ref int producto)
    {
        suma = x+y;
        producto = x*y;
    }

    public static void Main()
    {
        int s = 0, p = 0;
        int i = 1, j = 5;
        Calcula (i, j, ref s, ref p);
        System.Console.WriteLine("{0}+{1}={2}, {0}*{1}={3}",
                               i, j, s, p);
    }
}

```

Parámetros de salida

Un parámetro referencia está diseñado realmente como un medio de comunicación bidireccional entre el programa llamador y el programa llamado. Un parámetro declarado con un modificador `out` es un parámetro de salida. De modo similar a un parámetro referencia, un parámetro de salida no crea una nueva posición de almacenamiento, al contrario, representa la misma posición de almacenamiento que la variable dada como argumento en la invocación del método.

Cuando un parámetro formal es un parámetro de salida, el argumento correspondiente en una invocación del método debe constar de la palabra reservada `out` seguida por una variable del mismo tipo que el parámetro formal.

Los parámetros referencia se deben inicializar antes de su uso; por el contrario, no se necesita asignar valor a una variable antes de que se pueda pasar como un parámetro de salida. En el interior de un método, al igual que una variable local, un parámetro de salida se considera inicialmente no asignado

y se debe asignar antes de que se utilice su valor. Los parámetros de salida se utilizan normalmente en métodos que producen múltiples valores de retorno.

Ejemplo

```
class Prueba3
{
    static void DividirCamino(string camino, out string ruta, out string
    nombre)
    {
        int i = camino.Length;
        while (i>0)
        {
            char car = camino[i-1];
            if ((car == '\\') || (car == '/') || (car == ':'))
                break;
            i--;
        }
        ruta = camino.Substring(0,i);
        nombre = camino.Substring(i);
    }

    public static void Main()
    {
        string c, n;
        DividirCamino("C:\\libro\\Tema01\\Bienvenido.cs",
                      out c, out n);
        System.Console.WriteLine(c);
        System.Console.WriteLine(n);
    }
}
```

Parámetros array

Un parámetro declarado con un modificador `params` es un parámetro array. Si una lista de parámetros formales incluye un array parámetro, debe ser el último parámetro de la lista y debe ser un tipo array de una sola dimensión. No se puede combinar el modificador `params` con los modificadores `ref` y `out`.

Excepto que permite un número variable de argumentos en una invocación, un parámetro tipo array es equivalente precisamente a un parámetro valor.

Ejemplo

```
using System;
class Prueba4
{
    static void F(params int[] args)
    {
        Console.WriteLine("El array contiene {0} elementos: ", args.Length);
        foreach (int i in args)
            Console.Write("{0} ", i);
        Console.WriteLine();
    }
}
```

```

public static void Main()
{
    int [] a ={1,2,3};
    F(a);
    F(15,25,35,40);
    F();
}
}

```

```

38 X
3 10
new class
{
    void
}

    {
        int
    }
}

```

G.1.13. Sobrecarga de métodos

La sobrecarga de métodos permite que el programador de C# utilice el mismo nombre del método en múltiples ocasiones con argumentos diferentes en cada caso.

En C# se pueden sobrecargar los nombres de los métodos. Es decir, se considera que dos métodos tienen nombres diferentes si tienen diferentes signaturas. Dos métodos tienen la misma signatura si tienen el mismo nombre y el mismo número de parámetros y los parámetros tienen los mismos tipos de datos y los mismos modificadores (*ninguno, ref, out*).

Ejemplo

```

using System;
class Prueba5
{
    /*
        El método EncontrarMax se sobrecarga para
        parámetros long o string
    */

    static string EncontrarMax(string a, string b)
    {
        return String.Compare(a, b) <= 0 ? b : a;
    }

    static long EncontrarMax(long a, long b)
    {
        return a < b ? b : a;
    }

    public static void Main()
    {
        Console.WriteLine(EncontrarMax("Ana", "Anastasia"));
        Console.WriteLine(EncontrarMax(3,9L));
    }
}

```

G.1.14. Sobrecarga de operadores

La sobrecarga de operadores es la propiedad que permite a un operador actuar de modo diferente según el tipo de operando al que se aplique. La sobrecarga es una redefinición de la función que realiza el operador. Para redefinir un operador se utiliza la sintaxis siguiente:

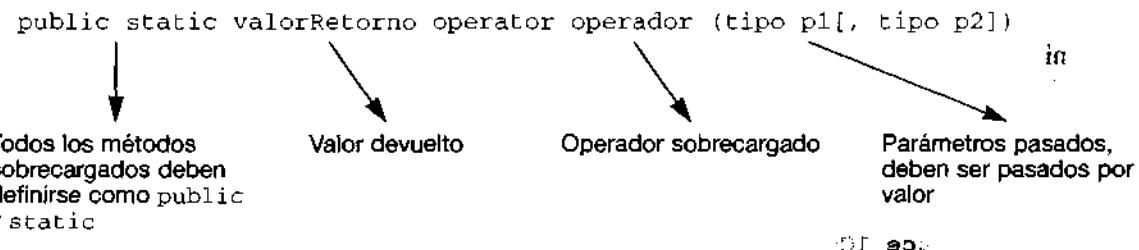


Tabla G.9. Operadores unitarios y binarios que se pueden sobre cargar

Tipo	Operadores
Unitarios	+ - ! ~ ++ -- true false
Binarios	+ - * / % & ^ << >> == != < > <= >=

Ejemplos

```
public static Prestamo operator + (Prestamo p1, Prestamo p2)
public static Reloj operator + (Reloj c1, Reloj c2)
public static Reloj operator + (Reloj c1, int h2)
```

G.1.15. Interfaces

Una interfaz define un contrato y una clase o estructura que implementa una interfaz debe cumplir su contrato. Las interfaces pueden contener métodos, propiedades, indizadores y eventos y la clase que implemente la interfaz tiene que definir todos y cada uno de los elementos de esa interfaz o el código no se compilará. Las interfaces como las clases son tipos referencia. La gran diferencia es que no hay código de implementación en una interfaz.

```
[atributos] [modificadores] interface Identificador
[: ListaDeInterfacesBase]
    cuerpo_interfaz
```

Los *modificadores* pueden ser:

- new para interfaces anidadas.
- public, protected, internal y private controlan la accesibilidad.
- Identificador. Se suele adoptar como convenio que los nombres de las interfaces comiencen con la letra I.
- ListaDeInterfacesBase. Una interfaz puede heredar de cero o más interfaces.
- cuerpo_interfaz. Define los miembros de la interfaz.


```

        {
            declaraciones_de_miembros_de_la_interfaz
        }
```

Miembros de una interfaz

Una declaración de una interfaz puede tener cero o más miembros. Los miembros de una interfaz deben ser métodos, propiedades, eventos o indizadores (*indexadores*).

Una interfaz no puede contener constantes, campos, operadores, constructores, destructores o tipos, ni puede contener miembros estáticos de ningún tipo.

Todos los miembros de la interfaz tienen implícitamente acceso público.

Ejemplo

```
using System;
interface ICuenta
{
    void Depositar(decimal cuenta);
    void Retirar(decimal cuenta);
    decimal Salario{get;}
    string Propietario{get; set;}
    int Id{get;}
}
```

Herencia de interfaces

Las interfaces pueden heredar de otras interfaces y, al contrario que en las clases para las cuales sólo hay herencia simple, sí existe herencia múltiple de interfaces.

Ejemplo

```
using System;
interface ICuenta: ICuentaCorriente, ICuentaCredito
{ }
```

G.1.16. Delegados

Los delegados son tipos referencia que pueden mantener referencias a métodos que se correspondan con su firma y resultan similares a los punteros a funciones presentes en otros lenguajes, tales como Pascal, C++, etc.

Sin embargo, al contrario que los punteros, los delegados son totalmente orientados a objetos y apuntan siempre a un método válido. Al contrario que los punteros a funciones miembro encapsulan tanto la instancia del objeto como un método.

```
[atributos] [modificadores] delegate tipoResultado Identificador
    (lista_de_parámetros_formales);
```

Los modificadores pueden ser: new, public, protected, internal, private,

G.2. SENTENCIAS

En C# las sentencias pueden ser simples o estructuradas y además es posible agrupar varias sentencias en un bloque.

G.2.1. Bloque

Un bloque consta de una lista de sentencias opcionales encerradas entre llaves. Si se omite la lista de sentencias se dice que el bloque es vacío.

Ejemplo

```
if (x < y)
{
    int aux = x;
    x = y;
    y = aux;
}
```

G.2.2. Sentencia vacía

La sentencia vacía no hace nada y se utiliza cuando no hay operaciones a ejecutar en un contexto donde se requiere una sentencia.

Sintaxis

```
;
```

G.2.3. Sentencia etiquetada

Etiquetar una sentencia consiste en anteponerle una etiqueta. Una instrucción etiquetada declara una etiqueta con el nombre dado por el identificador. El alcance de la etiqueta es el bloque en que la etiqueta ha sido declarada y cualquier bloque anidado.

Sintaxis

```
identifier : sentencia;
```

Ejemplos

```
// permitido
if (T(x))
{
    if (x >= 0)
        goto x;
    x=-x;
    x: return x;
}
```

```
/* No permitido. La declaración de la etiqueta no puede encontrarse en
una sentencia anidada en aquella desde donde se la llama
*/
if (!T(x))
    goto x;
else
    if (x < 0)
        x: x=-x;
```

Una etiqueta sólo puede ser referenciada desde sentencias goto dentro del ámbito de la etiqueta.

G.2.4. Estructuras de control

Las sentencias que permiten controlar el flujo en una aplicación C# se dividen en tres categorías: sentencias condicionales, sentencias iterativas y sentencias salto.

G.2.5. Sentencias de selección (condicionales)

Seleccionan las sentencias a ejecutar según el valor de una expresión de control.

Sentencia if

Las sentencias **if** proporcionan control sobre dos alternativas basadas en el valor lógico de una expresión.

```
1) if (expresiónLógica)
    sentencia1;
else
    sentencia2;
sentencia3;
```

Si la expresión se evalúa a verdadero, se ejecuta la **sentencia1** (bifurcación verdadera). Si la expresión se evalúa a falso, se ejecutará la **sentencia2** (bifurcación falsa). En cualquiera de los dos casos se ejecuta la **sentencia3**.

Ejemplo

```
if (i < 0)
    System.Console.WriteLine("Número negativo");
else
    System.Console.Write("Número positivo");

2) if (expresiónLógica)
    sentencia1;
    sentencia2;
```

Si la expresión es verdadera, se ejecuta la **sentencia1** seguida por la **sentencia2**. Si la expresión se evalúa a falso, se ejecutará la **sentencia2** directamente.

```
3) if (expresiónLógica)
    bloque
else
    bloque
    sentencia3;
4) if (expresiónLógica)
    bloque
    sentencia2;
```

G.2.6. Sentencia switch

La sentencia **switch** ejecuta las sentencias que están asociadas con el valor de la expresión de control.

```

switch (expresion)
{
    case constante1:
        sentencias1;
        sentencia_salto; // break, continue, goto o return
    case constante2:
        sentencias2;
        sentencia_salto;
    ...
    default
        sentenciasX;
        sentencia_salto;
}

```

Se evalúa expresión y el resultado se compara con cada una de las expresiones constantes definidas en las diferentes sentencias case. Una vez que se encuentra una coincidencia, el control se pasa a la primera línea de código en esa sentencia case.

Ejemplo

```

using System;
public class DemoSwitch
{
    public static void Main (string[ ] args)
    {
        for (int i=0; i<args.Length; i++)
        {
            switch (args[i])
            {
                case "1":
                    Console.Write("Bajo");
                    break;
                case "2":
                    Console.Write("Medio ");
                    goto case "1";
                case "3":
                    Console.Write("Medio ");
                    goto case "4";
                case "4":
                    Console.Write("Alto");
                    break;
                case "5":
                case "6":
                    Console.Write("Superior");
                    break;
                default:
                    Console.Write("Caso especial");
                    break;
            }
            Console.WriteLine();
        }
    }
}

```

Ejecución

```
C:\libro\Tema07>DemoSwitch 1 2 3 4 5 6 7
Bajo
Medio Bajo
Medio Alto
Alto
Superior
Superior
Caso especial
```

G.2.7. Bucles

Un bucle permite ejecutar repetidamente una serie de acciones. Las sentencias repetitivas o de iteración son: while, do, for y foreach.

Sentencia while

La sentencia while ejecuta condicionalmente cero o más veces las sentencias encerradas en el bucle.

```
while (expresiónLógica)
    bloqueSentencias
    sentencia;
```

Si la expresión es verdadera, se ejecutan el *bloqueSentencias* del interior del bucle. Si la expresión es falsa, se ejecutan las sentencias fuera del bucle.

Ejemplo

```
while (cuenta <= numero)
{
    System.Console.Write(cuenta);
    if (cuenta < numero)
        System.Console.Write(", ");
    cuenta++;
}
```

Sentencia do

La sentencia do ejecuta condicionalmente una serie de sentencias una o más veces. El cuerpo del bucle se ejecuta al menos una vez. El cuerpo del bucle puede constar de una sola sentencia.

```
do
    sentencial; //la sentencia se ejecuta al menos una vez
while (expresiónLógica);
```

o de más de una sentencia

```
do
{
    lista_de_sentencias
}
while (expresiónLógica);
```

Si la expresión es verdadera el bucle se ejecuta una vez más y se termina la ejecución cuando la expresión es falsa.

Ejemplo

```
do
{
    System.Console.WriteLine(cuenta);
    if (cuenta < numero)
        System.Console.Write(", ");
    cuenta++;
}
while (cuenta <= numero);
```

Sentencia for

La sentencia **for** evalúa una secuencia de expresiones de inicialización y a continuación, mientras la condición sea verdadera, se ejecutan las sentencias del interior del bucle y termina la ejecución cuando la expresión control es falsa:

```
for (inicialización; condición_de_terminación; iterador)
    sentencia;
for (inicialización; condición_de_terminación; iterador)
    bloque
```

En esencia, el bucle **for** inicializa la/s variable/s de control mediante la/s sentencias de asignación especificadas en la sección de *inicialización* y después comprueba si la *condición_de_terminación* es verdadera. Si la condición es *verdadera*, se ejecutan las sentencias del interior del bucle y si la condición es *falsa*, se saltan todas las sentencias del interior del bucle; es decir, no se ejecutan. Cuando la condición es verdadera, el bucle ejecuta una iteración (todas sus sentencias) y a continuación la/s variable/s de control del bucle se incrementa/n o decrementa/n en la forma especificada mediante el *iterador*. Cada una de las partes (*inicialización*; *condición_de_terminación*; *iterador*) es opcional.

Ejemplos

- 1) `int suma = 0;
for (int i=1; i<=10; i++)
 suma += i;
Console.WriteLine(suma);`
- 2) `for (int i = 1; i <= 16; i=i*2)
 Console.WriteLine(i);`
- 3) `for (int i=1, j=1; j<=5 ; i++)
{
 Console.WriteLine("{0} {1}", j, i);
 if (i==3)
 {
 i=0;
 j++;
 }
}`
- 4) `for (;;) // bucle infinito con sentencia vacía`

La sentencia foreach

La sentencia foreach enumera los elementos de una colección, ejecutando la/s sentencia/s empotrada/s para cada elemento de la colección. La instrucción foreach no debe usarse para cambiar el contenido de una colección.

```
foreach (tipo identificador in colección)
{
    lista_sentencias
}
```

Ejemplo

```
int [] primos = {2, 3, 5, 7, 11, 13};
int suma = 0;
foreach (int primo in primos)
{
    Console.WriteLine("{0} ", primo);
    suma += primo;
}
Console.WriteLine("\r\n{0}", suma);
```

G.2.8. Sentencias de salto

Las sentencias de salto transfieren el control del programa incondicionalmente. Existen las siguientes:

break, continue, goto, return.

Sentencia break

La sentencia break se utiliza para terminar el bucle actual o la sentencia switch en la que aparece. El control se pasa a continuación de la línea de código que sigue a la última sentencia interna del bucle o sentencia switch.

Sintaxis

```
break;
```

Ejemplo

```
for (int i = 1; i <= 100; i++)
{
    if (0 == i % 4)
        Console.WriteLine(i);
    if (i == 66)
        break;
}
```

Una aplicación interesante de break es salir de bucles infinitos. El método es crear un bucle infinito en el que el control se transfiera fuera del bucle sólo cuando se alcanza una sentencia break.

Sentencia continue

La sentencia continue comienza una nueva iteración del bucle (while, do, for o foreach) más cercano.

Al contrario que la sentencia break, continue no produce una salida completa del bucle, sólo termina la iteración en curso y comienza la siguiente iteración.

Sintaxis

```
continue;
```

Sentencia goto

La sentencia goto sólo debe utilizarse en circunstancias muy excepcionales. Su uso suele presuponer una muy mala práctica de programación.

goto transfiere el control a una sentencia marcada por una etiqueta.

Sintaxis

```
goto identificador;
goto case expresion_constante;
goto default;
```

Sentencia return

La sentencia return devuelve el control y el valor de la expresion_retorno al invocador de la función miembro en la que aparece la sentencia return. Si un método es de tipo void, la sentencia return puede aparecer sin incluir expresion_retorno o bien ser omitida.

Sintaxis

```
return [expresion_retorno];
```

G.2.9. Sentencias de manejo de excepciones

Las excepciones se utilizan para informar sobre los posibles errores que se pueden producir durante la ejecución de un programa y efectuar su tratamiento. El manejo de excepciones se realiza mediante las sentencias: try-catch, try-finally, try-catch-finally y throw.

Sentencias try

La instrucción try-catch consiste en un bloque de prueba seguido por una o más cláusulas de captura que especifican los gestores para las diferentes excepciones diferentes.

El bloque finally permite limpiar cualquier recurso asignado en el bloque try. El control pasa siempre a la cláusula finally sin tener en cuenta cómo se efectúa la salida del bloque try, es decir, tanto si se produce una excepción y se captura, como si no se captura, como si no se produce la excepción, como si se sale del bloque try con return, break o continue. finally puede aparecer a continuación de un bloque try sin cláusulas catch (instrucción try-finally) o bien al final de las cláusulas catch del bloque try (instrucción try-catch-finally).

Sintaxis

```
try bloque_try clausulas_catch
try bloque_try finally bloque_finally
try bloque_try clausulas_catch finally bloque_finally
```

Las cláusulas_catch serán

clausulas_catch_específicas [clausula_catch_general]

o bien

[clausulas_catch_específicas] clausula_catch_general
Las cláusulas catch específicas podrán ser de diferentes tipos

```
catch (declaración_excepción)
    bloqueCatch
catch (tipo_excepción)
    bloqueCatch
```

La cláusula catch general tendrá el siguiente formato

```
catch
    bloqueCatch
```

Sentencia throw

Una sentencia throw lanza una excepción.

Sintaxis

```
throw [expresión];
```

Una sentencia throw con una expresión lanza la excepción producida evaluando la expresión. La expresión debe representar un valor de tipo clase System.Exception o de un tipo clase derivado de System.Exception. Una sentencia throw sin expresión se puede utilizar solo en un bloque catch, se relanza la excepción que se está manipulando por el bloque catch.

G.2.10. Sentencias checked y unchecked

La palabra reservada checked activa la generación de excepciones en tiempo de ejecución ante desbordamientos en operaciones aritméticas y conversiones cuando se trabaja con tipos integrales. Puede ser utilizada como operador y como sentencia. Cuando se usa como sentencia su sintaxis es:

```
checked bloque
```

La palabra reservada unchecked desactiva la generación de excepciones en tiempo de compilación ante desbordamientos en operaciones aritméticas y conversiones cuando se trabaja con tipos integrales. Puede ser utilizada como operador y como sentencia. Cuando se usa como sentencia su sintaxis es:

```
unchecked bloque
```

G.2.11. Sentencia lock

Operadores y expresiones

En programación multihilo la marca de las secciones críticas puede efectuarse a través de la instrucción `lock`, que establece la exclusión mutua entre hilos para el acceso a los datos protegidos por dicha instrucción. La palabra reservada `lock` marca un bloque como sección crítica.

Sintaxis

```
lock(expresión) bloque
```

G.2.12. Sentencia using

La palabra reservada `using` proporciona tres tipos de servicios:

- Como directiva:
 - Crear un alias o seudónimo para un espacio de nombre.
 - Permitir que puedan ser usados los tipos de un espacio de nombre sin necesidad de cualificación.

- Como sentencia:
 - Establecer el ámbito de un objeto y dónde debe ser liberado. La instrucción `using` obtiene uno o más recursos, ejecuta una instrucción y libera el recurso. Su formato es:

```
using (adquisición_objeto_que_implementa_IDisposable)
{
    sentencia;
}
```

G.3. OPERADORES Y EXPRESIONES

Un operador es un símbolo que indica una operación que se va a realizar sobre uno o más parámetros. Esta operación producirá un resultado. Los operadores de C# siguen las reglas y notaciones básicas. Los valores sobre los que operan se llaman operandos.

G.3.1. Operadores aritméticos

Tabla G.10. Operadores aritméticos

Símbolo	Descripción
<code>+</code>	Operador unario + o suma.
<code>-</code>	Operador unario - (sólo trabaja con tipos que admiten valores negativos) o resta.
<code>*</code>	Multiplicación.
<code>/</code>	División entera.
<code>/</code>	División real.
<code>%</code>	Módulo.

G.3.2. Operadores relacionales

Los operadores relacionales generan un resultado booleano.

Tabla G.11. Operadores relacionales

Símbolo	Descripción	Ejemplo	Resultado del ejemplo
<code>==</code>	Igual (operador formado por dos signos = consecutivos)	<code>8 == 2</code>	false
<code>!=</code>	Distinto	<code>8 != 2</code>	true
<code>></code>	Mayor que	<code>8 > 2</code>	true
<code><</code>	Menor que	<code>8 < 2</code>	false
<code>>=</code>	Mayor o igual	<code>8 >= 8</code>	true
<code><=</code>	Menor o igual	<code>8 <= 8</code>	true

G.3.3. Operadores lógicos condicionales

Tabla G.12. Operadores lógicos

Símbolo	Descripción
<code>&</code>	AND binario lógico
<code>&&</code>	AND binario en cortocircuito
<code> </code>	OR binario lógico
<code> </code>	OR binario en cortocircuito
<code>!</code>	NOT unario lógico
<code>^</code>	XOR binario

Tabla G.13. Tabla de verdad de AND

x	y	x AND y
false	false	false
false	true	false
true	false	false
true	true	true

Tabla G.14. Tabla de verdad de OR

x	y	x OR y
false	false	false
false	true	true
true	false	true
true	true	true

Tabla G.15. Tabla de verdad de NOT

x	NOT x
false	true
true	false

Tabla G.16. Tabla de verdad de XOR

x	y	x XOR y
false	false	false
false	true	true
true	false	true
true	true	false

G.3.4. Operador ternario condicional

El operador condicional ?: es un operador ternario. El formato del operador condicional es:

```
expresion1 ? expresion2 : expresion3;
```

La expresión lógica (expresion1) se evalúa en primer lugar. Si se evalúa a true la expresión global toma el valor expresion2 y en caso contrario el valor expresion3.

G.3.5. Operadores de manipulación de bits

C# tiene un número determinado de operadores *bit a bit* (*bitwise*) que se pueden utilizar para manipulación de bits. Existen dos tipos de operaciones de manipulación de bits:

- Lógicos bit a bit: AND, OR, XOR (or exclusiva) y NOT, a veces denominados operadores de «máscara».
- Operadores de desplazamiento: desplazamiento a derecha y desplazamiento a izquierda.

Tabla G.17. Operadores de manipulación de bits

Símbolo	Descripción
~	NOT bit a bit
&	AND bit a bit
!	OR bit a bit
^	XOR bit a bit
<<	Desplazamiento a la izquierda
>>	Desplazamiento a la derecha

Operadores de desplazamiento

```
a = b << n // desplaza n posiciones a la izquierda  
// equivalente a multiplicar por 2 n veces
```

```
a = b >> n // desplaza n posiciones a la derecha y  
// extiende el signo, equivalente a dividir  
// por 2 n veces
```

G.3.6. Operadores de asignación

Los operadores de asignación asignan un nuevo valor a una variable, una propiedad o un elemento indexado.

Sintaxis

variable operador_asignación expresión

Tabla G.18. Operadores de asignación

Símbolo	Descripción	de del ejemplo
=	Asignación simple	G.3.4. Objeto
++	Incremento y asignación	
--	Decremento y asignación	
*=	Multiplicación y asignación	El objeto
/=	División y asignación	
%=	Módulo y asignación	
+=	Suma y asignación	
-=	Resta y asignación	
<<=	Desplazamiento a la izquierda y asignación	
>>=	Desplazamiento a la derecha y asignación	
&=	Asignación AND o AND sobre bits y asignación	
=	Asignación OR o OR sobre bits y asignación	
^=	Asignación XOR o XOR sobre bits y asignación	G.3.5. Operar

Operadores de asignación simple

El operador = se utiliza para asignar un valor a una variable.

Sintaxis

variable = expresión

Ejemplo

```
int x = (y=++z)+50;
```

Asignación compuesta

Una asignación compuesta realiza una operación binaria como parte de la asignación.

Tabla G.19. Operadores de asignación compuesta

Descripción	Operadores
Aritméticos	+ = - = * = / = % = ++ --
Desplazamiento	<< = >> =
Bit a bit	& = = ^ =
Lógicos	& = = ^ =

G.3.7. Expresiones

Las expresiones se construyen combinando constantes y variables. Cuando se evalúan expresiones el compilador de C# sigue reglas de precedencia o prioridad para determinar el orden de las operaciones a realizar. Cuando un operando está entre dos operadores con el mismo nivel de precedencia o priori-

dad, la asociatividad del operador controla el orden de evaluación. La mayoría de los operadores se asocian de izquierda a derecha.

Tabla G.20. Prioridad de los operadores en C#

Primarios	(x)	x.y	->	f(x)	a[x]	x++	x--	new	stackalloc	typeof	sizeof
	checked	unchecked									
Unarios	+	-	~	!	++x	--x	(tipo)x	*	&	true	false
Multipliativos	*	/	%								
Aditivos	+	-									
Desplazamiento	>>	<<									
Relacionales	>	>=	<	<=	is	as					
Igualdad	==	!=									
AND bit a bit	&										
XOR bit a bit	^										
OR bit a bit											
AND en cortocircuito	&&										
OR en cortocircuito											
Condicional	? :										
Asignación	=	*=	/=	%=	+=	-=	>>=	<<=	&=	^=	=

G.4. EXCEPCIONES

Las excepciones son objetos que describen y permiten controlar errores y problemas inesperados en el funcionamiento de un programa. Las excepciones en C# proporcionan un medio estructurado uniforme y seguro de tipos para manejar condiciones de error a nivel de aplicación y a nivel del sistema.

G.4.1. Reglas importantes de excepciones en C#

Todas las excepciones se deben representar por una instancia de un tipo clase derivado de `System.Exception`.

Un bloque `finally` se puede utilizar para escribir el código de terminación que se ejecutará en condiciones de ejecución normal y en condiciones excepcionales.

Las excepciones a nivel de sistema, tales como desbordamiento, división por cero y referencias nulas, tienen clases de excepción bien definidas.

G.4.2. Manejo de excepciones

El manejo de excepciones se realiza mediante las sentencias `try`, `catch`, `throw` y `finally`. El mecanismo de excepciones se utiliza para informar y manejar los errores. Se informa de un error «lanzando» una excepción. El error se maneja «capturando» la excepción. El mecanismo de excepciones implica los siguientes elementos:

- El código que puede encontrar una excepción se debe encerrar en un bloque `try`.
- Las excepciones se capturan en un bloque `catch`.
- Un objeto `Exception` se pasa como parámetro a `catch`.
- Se pueden tener múltiples bloques `catch`.

- Una última cláusula `finally` contiene el código que se ejecutará según se encuentre o no una excepción.
- En el método llamado se levanta una excepción a través de una sentencia `throw`.

G.4.3. Lanzar una excepción

El lanzamiento de una excepción crea un objeto excepción del tipo `System.Exception` o una clase derivada.

Sintaxis

```
throw [expresión];
```

Ejemplo

```
using System;
class LanzaExcepcion
{
    public static void Main()
    {
        try
        {
            //ha sucedido algun error
            throw new ApplicationException();
        }
        catch (System.Exception e)
        {
            System.Console.WriteLine(e.Message);
        }
    }
}
```

G.4.4. Capturar una excepción

Cuando sucede una excepción, el sistema busca la cláusula `catch` más cercana que puede manejar la excepción, que está determinada por el tipo de excepción en tiempo de ejecución. La palabra `catch` define un bloque de código cuya función es procesar una excepción de un tipo dado cuando ésta se captura. El código de este bloque se llama *manipulador de excepción*.

Sintaxis

```
try bloque_try clausulasCatch
```

Las `clausulasCatch` serán:

```
clausulasCatch_específicas [clausulaCatch_general]
```

o bien

```
[clausulasCatch_específicas] clausulaCatch_general
```

```
//catch específica
catch(TipoExcepcion parametro)
{
    //acciones
}
//catch específica
catch(TipoExcepcion)
{
    //acciones
}
//catch general
catch
{
    //acciones
}
```

Relanzar una excepción

En ocasiones es necesario volver a lanzar una excepción. Esta tarea se realiza desde el bloque **catch** mediante la palabra reservada **throw**.

G.4.5. Cláusula **finally**

En el manejo de excepciones es importante asegurar que un fragmento de código se ejecuta con independencia de la forma en que se salga del bloque **try** y de si se produce y se captura o no una excepción. El bloque **finally** resuelve este problema y, aunque es opcional, si está presente debe aparecer inmediatamente después de los manipuladores **catch**. Se garantiza que el código del bloque **finally** se ejecutará siempre antes de que el método implicado termine.

Ejemplo

```
using System;
class PruebaBloqueFinally
{
    public static void Main()
    {
        try
        {
            Random r = new Random();
            int n = r.Next(2);
            // r.Next() devuelve un número aleatorio entre 0 y 1
            if (n == 1)
                throw new ApplicationException("Excepción generada aleatoriamente");
        }
        catch (Exception e)
        {
            Console.WriteLine(e.Message);
        }
        finally
        {
            Console.WriteLine("Bloque finally");
        }
    }
}
```

APÉNDICE

PALABRAS RESERVADAS: C++, JAVA, C#

CONTENIDO

- H.1. C#.
- H.2. C++.
- H.3. Java.

- H.4. Comparativa de palabras reservadas C# versus Java.

H.1. C#

Las palabras reservadas son identificadores reservados predefinidos que tienen un significado especial y no se pueden utilizar como identificadores en sus programas, excepto si llevan delante el carácter @ como prefijo. Así, por ejemplo, @for es un identificador válido, pero no for, ya que es una palabra reservada.

abstract	event	namespace	static
as	explicit	new	string
base	extern	null	struct
bool	false	object	switch
break	finally	operator	this
byte	fixed	out	throw
case	float	override	true
catch	for	params	try
char	foreach	private	typeof
checked	goto	protected	uint
class	if	public	ulong
const	implicit	readonly	unchecked
continue	in	ref	unsafe
decimal	int	return	ushort
default	interface	sbyte	using
delegate	internal	sealed	virtual
do	is	short	volatile
double	lock	sizeof	void
else	long	stackalloc	while
enum			

H.2. C++

Las palabras reservadas son identificadores predefinidos reservados que tienen significados especiales y no se pueden utilizar como identificadores de sus programas. Los nombres con subrayados a la izquierda son extensiones de Microsoft.

<u>abstract</u> ²	<u>alignof</u>	<u>asm</u>	<u>assume</u>
break	case	<u>w64</u>	bool
class	const	catch	char
default	delete	<u>const_cast</u>	continue
<u>dllimport</u> ¹	do	<u>deprecated</u> ¹	<u>dllexport</u> ¹
else	enum	double	<u>dynamic_cast</u>
false	float	explicit	extern
goto	if	for	friend
long	mutable	inline	int
new	<u>noinline</u> ¹	naked ¹	namespace
<u>novtable</u> ¹	operator	<u>noreturn</u> ¹	nothrow ¹
protected	public	private	<u>property</u> ¹
return	<u>selectany</u> ¹	register	<u>reinterpret_cast</u>
sizeof	static	short	signed
switch	template	<u>static_cast</u>	struct
throw	true	this	thread ¹
typeid	typename	try	typedef
using declaracion,		union	unsigned
using directiva	<u>uuid</u> ¹	virtual	void
volatile	wchar_t	while	

¹ Atributos extendidos para la palabra clave _declspec.

² Aplicable a las extensiones gestionadas para C++ sólo.

H.3. JAVA

Estas 48 palabras están definidas en el lenguaje Java. Estas palabras reservadas, combinadas con la sintaxis de los operadores y separadores, forman la definición del lenguaje Java. Estas palabras reservadas no se pueden utilizar como nombres en sus programas Java en variables, clases o métodos. true, false, y null no son palabras clave, pero tienen el significado de palabras reservadas y tampoco se pueden utilizar como nombres en sus programas.

abstract	double	int	strictfp**
boolean	else	interface	super
break	extends	long	switch
byte	final	native	synchronized
case	finally	new	this
catch	float	package	throw
char	for	private	throws
class	goto*	protected	transient
const*	if	public	try
continue	implements	return	void
default	import	short	volatile
do	instanceof	static	while

* Indica una palabra reservada que no se utiliza actualmente.

** Indica una palabra reservada añadida a Java 2.

H.4. COMPARATIVA DE PALABRAS RESERVADAS C# VERSUS JAVA

Existe un gran número de semejanzas sintácticas entre Java y C#; de modo similar, casi todas las palabras reservadas Java tienen un equivalente C#, excepto unas pocas, como transient, throws y strictfp. La tabla siguiente es una tabla de equivalencias de palabras reservadas y sus equivalentes respectivos en Java y C#.

Palabra Reservada C#	Palabra Reservada Java	Palabra Reservada C#	Palabra Reservada Java	Palabra Reservada C#	Palabra Reservada Java
abstract	abstract	get	N/D	short	short
as	N/D	goto	goto	sizeof	N/D
base	super	if	if	stackalloc	N/D
bool	boolean	implicit	N/D	static	static
break	break	in	N/D	string	N/D
byte	N/D	int	int	struct	N/D
case	case	interface	interface	switch	switch
catch	catch	internal	protected	this	this
char	char	is	instanceof	throw	throw
checked	N/D	lock	synchronized	true	true
class	class	long	long	try	try
const	const	namespace	package	typeof	N/D
continue	continue	new	new	uint	N/D
decimal	N/D	null	null	ulong	N/D
default	default	object	N/D	unchecked	N/D
delegate	N/D	operator	N/D	unsafe	N/D
do	do	out	N/D	ushort	N/D
double	double	override	N/D	using	import
else	else	params	N/D	value	N/D
enum	N/D	private	private	virtual	N/D
event	N/D	protected	N/D	void	void
explicit	N/D	public	public	volatile	volatile
extern	native	readonly	N/D	while	while
finally	finally	ref	N/D	:	extends
fixed	N/D	return	return	:	implements
float	float	sbyte	byte	N/D	strictfp
for	for	sealed	final	N/D	throws
foreach	N/D	set	N/D	N/D	transient

Nota: Aunque goto y const son palabras reservadas del lenguaje Java, no se utilizan nunca.

APÉNDICE

CODIFICACIÓN DE ALGORITMOS EN LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN: Pascal, Fortran y Modula-2

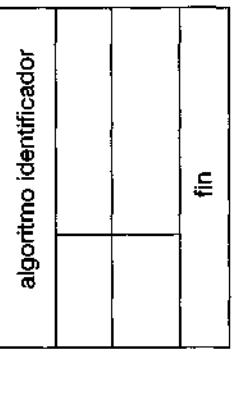
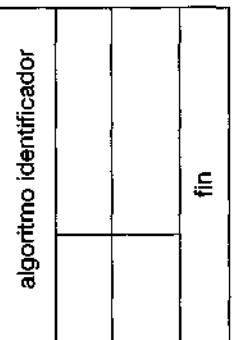
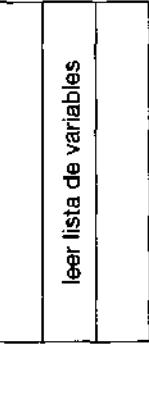
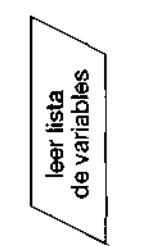
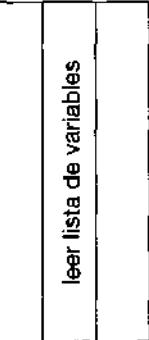
CONTENIDO

- I.1. Conversión de algoritmos. I.2. Prácticas de programación.

I.1. CONVERSIÓN DE ALGORITMOS

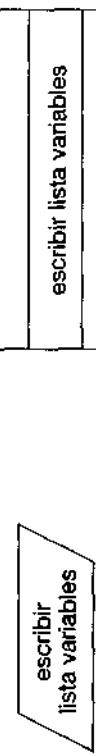
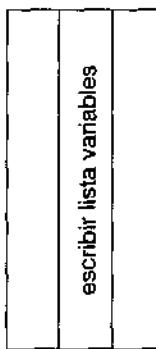
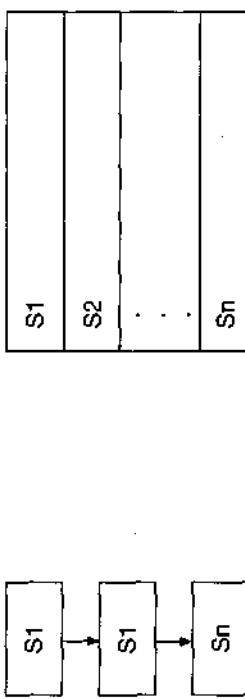
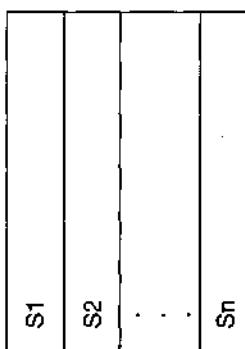
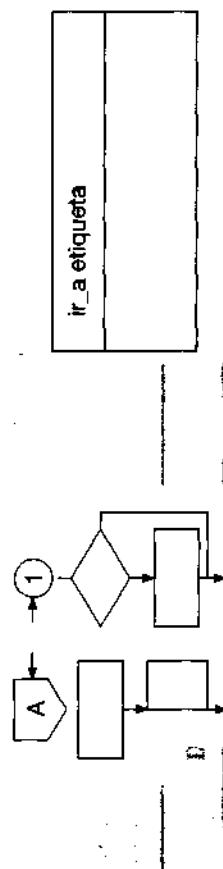
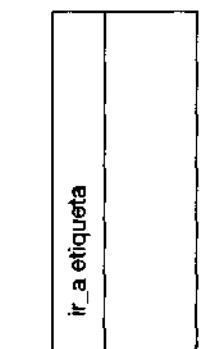
Para convertir un algoritmo escrito en lenguaje natural en alguna de las herramientas de programación: *diagramas de flujo*, *diagramas N-S* y *pseudocódigo*, podrá utilizar las tablas siguientes, donde se consideran las correspondientes equivalencias. Para su correcta conversión, deberá buscar en la columna de instrucciones el correspondiente elemento del algoritmo y en las siguientes columnas sus equivalentes en herramientas de programación.

Tabla 1.1. Conversión de algoritmos en herramientas de programación

Instrucciones (acciones)	Pseudocódigo	Diagrama de flujo	Diagrama N-S
Estructura del algoritmo	algoritmo identificador [sección de declaración de variables y constantes] inicio		
Declaración de variables	Modelo 1 (dentro del algoritmo en la sección de declaración). var nombre11, nombre12, ...: tipo 1; nombre21, nombre22...: tipo2 Modelo 2. Descripción de variables y tipos en la tabla de variables	Se escriben las variables y tipos en la <i>tabla de variables</i> junto con el diagrama de flujo.	Escritura de una tabla de variables.
Asignación	$V \leftarrow E$ V = variable E = expresión (constante, variable o expresión)	$V \leftarrow E / V = E$	
Entrada de datos	leer lista de variables		

(Continúa)

Tabla I.1. Conversión de algoritmos en herramientas de programación (cont.)

Instrucciones (acciones)	Pseudocódigo	Diagrama de flujo	Diagrama N-S
Salida de datos escribir lista de expresiones			
Instrucción compuesta	S1 S2 S3 . . . Sn		
Comentarios			
Bifurcación Incondicional			
	etiquetas y ejecuciones		
	etiquetas (secciones)		

(Continúa)

Tabla 1.1. Conversión de algoritmos en herramientas de programación (cont.)

Instrucciones (acciones)	Pseudocódigo	Diagrama de flujo	Diagrama N/S
Selectiva alternativa simple	Modelo 1: si condición entonces S1 S2 . . Sn fin_si Modelo 2: si condición entonces S1 S2 . . Sn fin_si Modelo 3: si condición entonces S1 si condición entonces S1	 <p>* Flecha o Blanco</p>	
Selectiva alternativa doble	Modelo 1: si condición entonces S1 S2 . . Sn sino 1. leer X; S S21 S22 . . Sn fin_si Modelo 2: si condición entonces S1 sino S2 fin_si	 	
Repeticiones (ciclos)			

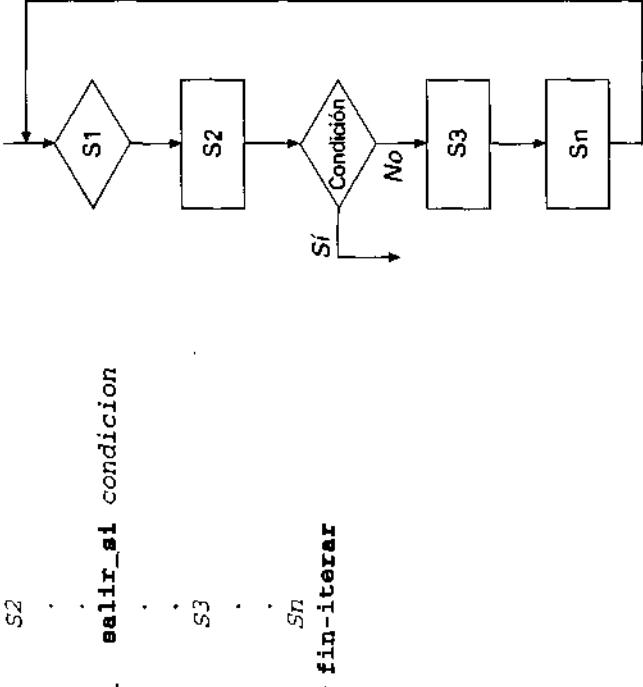
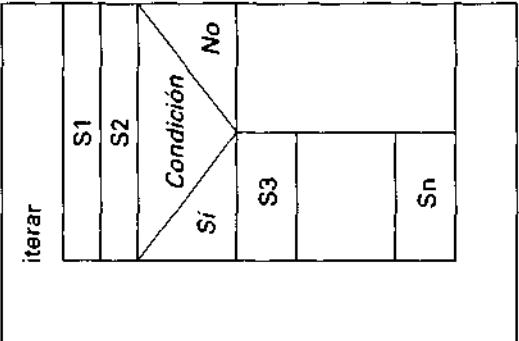
(Continúa)

Tabla 1.1. Conversión de algoritmos en herramientas de programación (cont.)

Instrucciones (acciones)	Pseudocódigo	Diagrama de flujo	Diagrama N-S																																																																																																				
Selectiva alternativa múltiple	según_sea_expresion_hacer <i>E1 : S11 S12</i> <i>E2 : S21 S22 2.2</i> <i>E3 : S31 S32 S3n</i> <i>En : S1n S12</i> <i>S1n</i> <i>en_otro_caso</i> <i>Sx1 Sx2</i> <i>fin_segundo</i> <i>exito</i> <i>fin</i> <i>subsecuencia</i> <i>salida</i>	<pre> graph TD E1 --> S11 E1 --> S12 E2 --> S21 E2 --> S22 E3 --> S31 E3 --> S32 E3 --> S3n En --> S1n En --> S12 S1n --> Sx1 S1n --> Sx2 S12 --> Sx1 S12 --> Sx2 Sx1 --> FinSegundo Sx2 --> FinSegundo FinSegundo --> Exit Exit --> Fin Fin --> Subsecuencia Subsecuencia --> Salida </pre>	<p>Modelo 1:</p> <table border="1"> <tr> <td colspan="2" rowspan="2"></td> <td colspan="2">expresión</td> <td colspan="2">en otro caso</td> </tr> <tr> <td>E1</td> <td>E2</td> <td>S21</td> <td>S22</td> <td>E3</td> </tr> <tr> <td colspan="2"></td> <td>S11</td> <td>S12</td> <td>S31</td> <td>S41</td> </tr> <tr> <td colspan="2"></td> <td>S12</td> <td>S22</td> <td>S32</td> <td>S42</td> </tr> <tr> <td colspan="2"></td> <td>.</td> <td>.</td> <td>.</td> <td>.</td> </tr> <tr> <td colspan="2"></td> <td>S1n</td> <td>S2n</td> <td>S3n</td> <td>S4n</td> </tr> <tr> <td colspan="2"></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>Sx1</td> </tr> <tr> <td colspan="2"></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>Sx2</td> </tr> <tr> <td colspan="2"></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>.</td> </tr> <tr> <td colspan="2"></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>.</td> </tr> <tr> <td colspan="2"></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>.</td> </tr> </table> <p>Modelo 2:</p> <table border="1"> <tr> <td colspan="2" rowspan="2"></td> <td colspan="2">expresión</td> <td colspan="2">en otro caso</td> </tr> <tr> <td>E1</td> <td>E2</td> <td>...</td> <td>En</td> <td>Ex</td> </tr> <tr> <td colspan="2"></td> <td>S11</td> <td>S21</td> <td>S31</td> <td>Sx1</td> </tr> <tr> <td colspan="2"></td> <td>S12</td> <td>S22</td> <td>S32</td> <td>Sx2</td> </tr> <tr> <td colspan="2"></td> <td>.</td> <td>.</td> <td>.</td> <td>.</td> </tr> <tr> <td colspan="2"></td> <td>S1n</td> <td>S2n</td> <td>S3n</td> <td>Sxn</td> </tr> </table>			expresión		en otro caso		E1	E2	S21	S22	E3			S11	S12	S31	S41			S12	S22	S32	S42					S1n	S2n	S3n	S4n						Sx1						Sx2						.						.						.			expresión		en otro caso		E1	E2	...	En	Ex			S11	S21	S31	Sx1			S12	S22	S32	Sx2					S1n	S2n	S3n	Sxn
		expresión				en otro caso																																																																																																	
		E1	E2	S21	S22	E3																																																																																																	
		S11	S12	S31	S41																																																																																																		
		S12	S22	S32	S42																																																																																																		
																																																																																																			
		S1n	S2n	S3n	S4n																																																																																																		
					Sx1																																																																																																		
					Sx2																																																																																																		
					.																																																																																																		
					.																																																																																																		
					.																																																																																																		
		expresión		en otro caso																																																																																																			
		E1	E2	...	En	Ex																																																																																																	
		S11	S21	S31	Sx1																																																																																																		
		S12	S22	S32	Sx2																																																																																																		
																																																																																																			
		S1n	S2n	S3n	Sxn																																																																																																		

(Continúa)

Tabla I.1. Conversión de algoritmos en herramientas de programación (cont.)

Instrucciones (acciones)	Pseudocódigo	Diagrama de flujo	Diagrama N-S
repetitiva iterar	iterar <i>S1</i> <i>S2</i> <i>S3</i> <i>⋮</i> <i>Sn</i> salir_si condición fin-iterar	 <pre> graph TD Start(()) --> Iterar[iterar] Iterar --> S1[S1] S1 --> S2[S2] S2 --> S3[S3] S3 --> Sn[Sn] Sn --> Condicion{Condición} Condicion -- Si --> Salir[salir_si condición] Condicion -- No --> Iterar Salir --> FinIterar[fin-iterar] </pre>	Modelo 1:  <pre> graph TD iterar[iterar] --> S1[S1] S1 --> S2[S2] S2 --> S3[S3] S3 --> Sn[Sn] S1 -- Condición --> Sf{Sf} Sf -- Si --> S2 Sf -- No --> S1 </pre>

(Continúa)

Tabla I.1. Conversión de algoritmos en herramientas de programación (cont.)

Instrucciones (acciones)	Pseudocódigo	Diagrama de flujo	Diagrama N-S
repetitiva mientras acciones	mientras condición S1 S2 · · · Sn fin_mientras	<pre> graph TD Condicion{Condición} -- No --> S1[S1] S1 --> S2[S2] S2 --> S3[S3] S3 --> Condicion S1 -- Sí --> Acciones[<acciones>] Acciones --> Condicion </pre>	mientras condición repetir <i><acciones></i>
repetitiva repetir acciones	repetir S1 S2 · · · Sn hasta_que condición	<p>Modelo 1:</p> <pre> graph TD S1[S1] --> S2[S2] S2 --> S3[S3] S3 --> Condicion{Condición} Condicion -- No --> Fin Condicion -- Sí --> S1 Fin --- S1 </pre>	repetir <i><acciones></i> hasta_que condición

(Continúa)

Tabla I.1. Conversión de algoritmos en herramientas de programación (cont.)

Instrucciones (acciones)	Pseudocódigo	Diagrama de flujo	Diagrama N-S
repetitivas desde	<p>Modelo 1: desde $v=v_i$ hasta v_f [incremento x] hacer</p> <pre> S1 S2 . . . Sn fin_desde Modelo 2: para v de v_i a v_f hacer S1 S2 . . . Sn fin_para </pre>	<p>Modelo 1:</p> <p>Modelo 2:</p>	<p>Diagrama N-S:</p>

(Continúa)

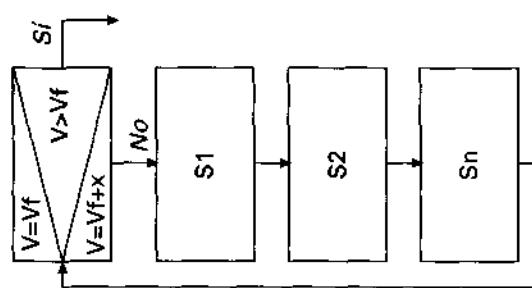
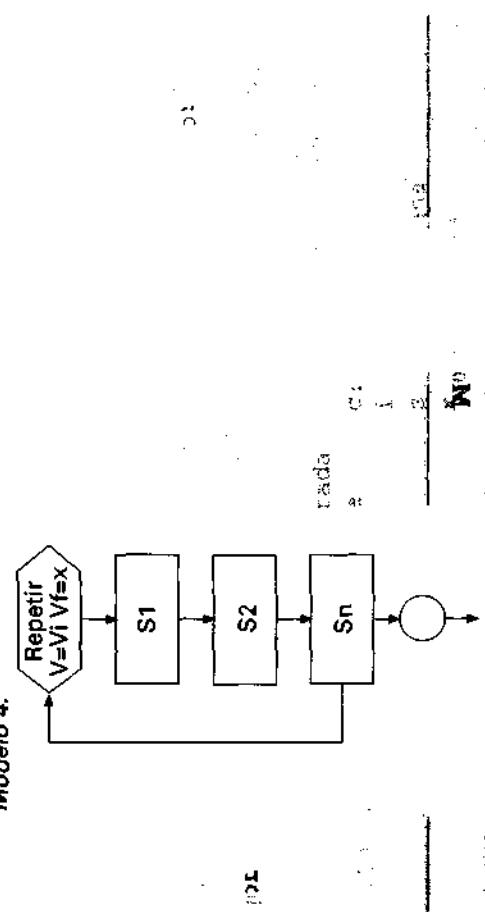
Modelo 3:**Modelo 4:**

Tabla I.2. Conversión de pseudocódigos a programas

Pseudocódigo	Pascal	FORTRAN	Modula-2
Estructura del algoritmo			
algoritmo identificador	program identificador (input-output)	PROGRAM identificador (opcional)	MODULE nombrémódulo;

[sección de declaraciones]

const nombre = valor;
(declaración de variables y constantes)

type nombre = tipo de datos;
IMPLICIT

var nombre,
nombre,...:tipo;
CHARACTER

procedure/fuction
[definición del subprograma]

PARAMETER
(declaración de arrays)

DIMENSION
(declaración de funciones)

COMMON

EQUIVALENCE

EXTERNAL

INTRINSIC
(Inicialización de variables)

DATA
(definición de funciones de sentencia)
Instrucciones ejecutables

begin
S1
S2
Sn

fin

END

end

21

END nombrémódulo

(Continúa)

Tabla I.2. Conversión de pseudocódigos a programas (cont.)

Pseudocódigo	Pascal	PASCAL	FORTRAN	Modula-2
Declaración de variables				
var lista de nombres1: tipo 1 lista de nombres2: tipo 2	var lista nombres1: tipos1 lista nombres2: tipos2	VAR tipo es INTEGER REAL DOUBLE PRECISION LOGICAL COMPLEX CHARACTER * n (n, longitud de la cadena)	tipo lista de variables tipo es INTEGER REAL BOOLEAN CARDINAL BITSET CHAR	<lista de variables>: tipo
Asignación	V := E		V = E	V := E
Lectura de datos	leer lista de variables	read (lista de variables)	READ (n, f) lista de variables	Read (c)
Espresso	readln (lista de variables)	n número unidad entrada	ReadString (s)	ReadInt (i)
		f etiqueta sentencia	ReadReal (x)	C: tipo CHAR
		FORMAT	i = integer	
		READ (*,*) lista de variables	s = tipo cadena	x = tipo real
		READ f, lista		
				ASIGNACIONES

(Continúa)

Tabla 1.2. Conversión de pseudocódigos a programas (cont.)

Pseudocódigo	Pascal	FORTRAN	Modula-2
Escritura de datos			
escribir lista de expresiones	write (lista de expresiones) writeln (lista de expresiones)	WRITE (n , f) lista de expresiones WRITE (*, *) lista de expresiones WRITE F, lista de expresiones PRINT F, lista de expresiones	Write (c) WriteString (s) WriteInt (i, n) WriteReal (x, n) WriteLn
Comentarios	1. {mensaje} 2. (* mensaje *)	1. C esto es un comentario 2. * esto es un comentario Nota: C o * se escriben en la primera columna	(* comentarios *)
Selectivas			
Alternativa simple	if condición then begin S1 S2 end	1. IF condición THEN IF (condición) S IF (condición) GOTO etiqueta S2 .	1. IF logico IF (condicion) S1 IF (condicion) S2 .
si condición entonces	if condición then begin S1 S2 end	S1 S2 END	S1 S2 END
fin_si	end		
decisión que salte pista			
salto(pista)			
salto(pista)			

(Continúa)

Tabla 1.2. Conversión de pseudocódigos a programas (cont.)

Pseudocódigo	Pascal	FORTRAN	Modula-2
Alternativa doble			
	<pre> si condición entonces S1.1 S1.2 sino S2.1 S2.2 fin_si end </pre>	<pre> 1. if condición then S1.1 S1.2 . . . S1.n else begin S2.1 S2.2 . . . S2.n endif </pre>	<pre> IF condición THEN S1.1 S1.2 . . . S1.n ELSE begin S2.1 S2.2 . . . S2.n ENDIF </pre>
		<pre> 2. if condición then begin S1.1 S1.2 . . . S1.n end else begin S2.1 S2.2 . . . S2.n end </pre>	<pre> IF condición THEN S1.1 S1.2 . . . S1.n ELSE begin S2.1 S2.2 . . . S2.n end </pre>

(Continúa)

Tabla I.2. Conversión de pseudocódigos a programas (cont.)

Pseudocódigo	Pascal	FORTRAN	Modula-2
repetitiva (mientras)			
mientras	1. while condición do		
S1	begin		
S2	S1		
.	S2		
.	.		
Sn	.		
end			
fin_mientras	2. while condición do S1		
	END		
repetitiva (repetir)			
repetir	repeat		
S1	S1		
S2	S2		
.	.		
.	.		
Sn	.		
fin_repetir	until condición		
		UNTIL condición	
repetitiva (desde para)			
desde V = Vi hasta Vf [incremento x] hacer	1. for v := vi to vf do S1 2. for v := vi downto vf do S1 3. for v := vi to vf do	DO n i = m1, m2, m3 FOR v := Vi TO Vf [BY x] DO	
fin_desde	begin	S1 S2	S1 S2
	S1	.	.
	S2	.	.
	.	.	.
	Sn	.	
	end		
	4. for v := vi downto vf do	n CONTINUE	
	begin		
	S1		
	S2		
	.	n etiqueta de línea	
		m1 valor inicial	
		m2 valor final	
		m3 incremento	
	quit	end	Wipper-3
			Notas: 1 y 3, incrementos positivos; 2 y 4, incrementos negativos

(Continúa)

Tabla 1.2. Conversión de pseudocódigos a programas (cont.)

Pseudocódigo	Pascal	FORTRAN	Modula-2
repetitiva iterar			
iterar			
S11	S11		LOOP
S12	S12		S1
.	.		S2
.	.		.
Sn	S1n	while not condición do	UNTIL condición
salir si condición	begin		LOOP
S21	S21		S11
S22	S22		S12
.	.		.
S2n	S2n		EXIT
			S21
			S22
			END
			end
fin_iterar			

1.3. PRÁCTICA Ejercicio 1.1. Cálculos

Autores

Tg

C

IA

S y

salida

exit

Pseudocódigo

if

else

abs

Codificación

I.2. PRÁCTICAS DE PROGRAMACIÓN

Ejemplo I.1. Calcular el volumen de un cilindro círculo

Análisis

La fórmula del volumen del cilindro es $V = \pi \cdot R^2 \cdot H$

Variables de entrada: RADIO, ALTURA de tipo real

Variables de salida: VOLUMEN de tipo real

Constantes: $\pi = PI = 3.141592$

Algoritmo

Los pasos generales del algoritmo son:

inicio

determinar los valores del radio R y altura H

el volumen se obtiene con la expresión $V = PI * R^2 * H$

calcular y escribir el valor de V

fin

Pseudocódigo

```

algoritmo volumen
  {declaración de variables y constantes}
  var RADIO, ALTURA, VOLUMEN = real
  constante PI = 3.141592
  inicio
    {lectura de datos}
    leer RADIO, ALTURA
    {proceso}
    VOLUMEN → PI * RADIO * RADIO * ALTURA
    {salida de datos}
    escribir VOLUMEN
  fin

```

Codificación en Visual BASIC

```

100 'programa volumen
110 'calculo del volumen de un cilindro
120 '
130 'declaracion de variables
140 DEFNSNG RADIO, ALTURA, VOLUMEN
150 'inicio de las sentencias ejecutables
160 'entrada de datos
170 PI = 3.141592
180 INPUT RADIO, ALTURA
190 VOLUMEN = PI * RADIO ^ 2 * ALTURA
200 'salida de datos
210 PRINT 'el volumen es ', VOLUMEN
220 END

```

Codificación en FORTRAN

```

PROGRAM cilindro
C     Calcular el volumen de un cilindro
INTEGER SALIDA
DATA ENTRADA, SALIDA/5, 6/
DATA PI /3.141592/
READ (ENTRADA, 100) RADIO, ALTURA
VOLUMEN = PI * RADIO * RADIO * ALTURA
WRITE (SALIDA, 200) VOLUMEN
STOP
100 FORMAT (2 F8.0)
200 FORMAT ('el volumen es ', F8.2)
END

```

NOTA: Los dispositivos físicos del teclado y pantalla se asignan a los números de dispositivos 5 y 6 respectivamente.

Codificación en Pascal

```

program CILINDRO (INPUT, OUTPUT)
{calcular el volumen de un cilindro}
const
    PI = 3.141592
var
    RADIO, ALTURA, VOLUMEN: real
begin
    {lectura de datos}
    read (RADIO, ALTURA)
    VOLUMEN: = PI * SQR (RADIO) * ALTURA
    write ('el volumen es ', VOLUMEN : 8:2)
end {fin de CILINDROS}

```

Codificación en MODULA-2

```

MODULE cilindro
{calcular el volumen de un cilindro}
FROM EasyInOut IMPORT ReadReal, WriteReal, WriteString;
CONST
    PI = 3.14.1592
VAR
    Radio, Altura, Volumen: REAL
BEGIN
    ReadReal (Radio); ReadReal (Altura)
    Volumen := PI * Radio * Radio * Altura
    WriteString ('el volumen es '); WriteReal (Volumen, 8,2)
END cilindro

```

Ejemplo I.2. Calcular la media aritmética de una serie indeterminada de números positivos

Análisis

La media de una serie de números X_1, X_2, \dots, X_n responde a la fórmula

$$\text{MEDIA} = \frac{X_1 + X_2 + \dots + X_n}{n}$$

PROGRAMA

Se necesitará un sumador que realice la suma de los números y un contador que cuente el total de números:

Variables de entrada X: real.

Variables de salida MEDIA: real.

Variables intermedias N: entera; SUMA: real.

Consideraremos como valor final de archivo (FF) o valor centinela el número -99.

Pseudocódigo

```

algoritmo MEDIA
{ calculo de la media aritmetica de N numeros positivos leidos
  del teclado}
{ variables enteras = N; variables reales = X, MEDIA, SUMA}
inicio
  { inicializacion de variables}
  N ← 0
  SUMA ← 0
  { lectura de datos}
  leer X
  mientras X <> FF hacer {FF, fin de archivo o valor centinela}
    N ← N + 1
    SUMA ← SUMA + X
    leer X
  fin_mientras
  MEDIA ← SUMA/N
  escribir 'el total de numeros es ', N
  escribir 'la media es = ', MEDIA
fin

```

BASIC

```

100 'Programa MEDIA
110 'calculo de la medida aritmetica de N numeros, leidos del teclado
120 'variables enteras = N; variables reales = X, MEDIA, SUMA
130 DEFIN N
140 DEFSNG X, MEDIA, SUMA
150 N = 0
160 SUMA = 0
17 INPUT X
180 WHILE X <> - 99
190   N = N + 1
200   SUMA = SUMA + X
210   INPUT X
220 WEND,
230 MEDIA = SUMA/N

```

```
240 PRINT "el total de numeros es", N
250 PRINT "la media es = ", MEDIA
260 END
```

BEGIN

PASCAL

```
program media (input, output);
{ calculo de la media aritmetica de N numeros leidos del teclado}
var X, SUMA, MEDIA : real;
    N : integer;
begin
    N = 0;                                ; nro de numeros
    SUMA := 0;                            ; suma de los numeros
    read (X);                           ; lectura de un numero
    while not eof do
        begin
            N := N + 1;                  ; se incrementa el nro de numeros
            SUMA := SUMA + X;           ; se suma el numero
            read (x)                   ; lectura de otro numero
        end;
        MEDIA:= SUMA/N;                 ; calculo de la media
        writeln ('el total de numeros es');
        writeln ('la media es ')
    end.
```

el usuario

versión Bor-

Codificación en FORTRAN

```
PROGRAM MEDIA
C   Calculo de la media aritmetica de N numeros leidos del teclado
INTEGER N
REAL X, SUMA, MEDIA
N = 0
SUMA = 0
100 READ (5, *, END = 200) X
N = N + 1
SUMA = SUMA + X
GO TO 100
200 MEDIA = SUMA/N
PRINT *, 'el total de numeros es', N
PRINT *, 'la media es ', MEDIA
END
```

Codificación en MODULA-2

```
MODULE Media
FROM RealInOut IMPORT ReadReal, Flag, WriteReal;
FROM InOut IMPORT WriteInt, WriteString, Writeln;
(*Calculo de la media aritmetica de N numeros positivos
leidos del teclado *)
VAR X, SUMA, MEDIA: REAL; n: INTEGER;
```

BEGIN

```

n:= 0
SUMA:= 0
WriteString (*Leer una serie de numeros*); Writeln;
  ReadReal (X); Writeln;
WHILE Flag DO
  n:= M + 1
  Suma:= Suma + X;
  ReadReal (X); Writeln
END;
Media:= Suma/FLOAT (n8);
Writeln; WriteString ('el total de numero es'); WriteInt (n, 8);
Writeln; WriteString ('la media es = '); WriteReal (media, 10);
END Media.

```

042
022
032

dente el total de

5 254

old
ad

12
Maxwell's
Equations
;Bme
M
SW
SW
Bme

Copyright ©

INTONER
 X = RIA
 0 = N
 AMUR
 OAK
 A = N
 3 = AMUR

卷之三

**Codification of
Mopars**

APÉNDICE J

Guía de sintaxis de Pascal (Borland Turbo Pascal 7.0 y Delphi)

CONTENIDO

- | | |
|---|---|
| J.1. Elementos básicos del lenguaje. | J.10. Funciones definidas por el usuario. |
| J.2. Unidades. | J.11. Archivos. |
| J.3. Dispositivos. | J.12. Directivas de compilación. |
| J.4. Tipos de datos. | J.13. Control de dispositivos. |
| J.5. Variables y constantes. | J.14. Pascal estándar (Ansi Pascal) <i>versus</i> Borland Pascal. |
| J.6. Operadores. | |
| J.7. Sentencias. | |
| J.8. Ámbito y localidad. | |
| J.9. Procedimientos y funciones estándar. | |
- REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

J.1. ELEMENTOS BÁSICOS DEL LENGUAJE

Palabras reservadas

and	file	not	then
array	for	object	to
asm	function	of	type
begin	goto	or	unit
case	if	packet	until
const	implementation	procedure	uses
constructor	in	program	var
div	inherited	record	while
do	inline	repeat	with
downto	interface	set	xor
else	label	shl	
end	mod	shr	
,	nil	string	

Directivas (se pueden redefinir)

absolute	far	near	virtual
assembler	forward	private	
external	interrupt	public	

J.1.1. Identificadores

WriteLn Exit CadenaReal System Rosas
Un mes Nombre Apellidos Dia_del_Mes Pedro_uno

3.1.2. Cadenas de caracteres

```
'Turbo'          (Turbo)
' '              ('')
''              (cadena nula)
' '              (espacio)
```

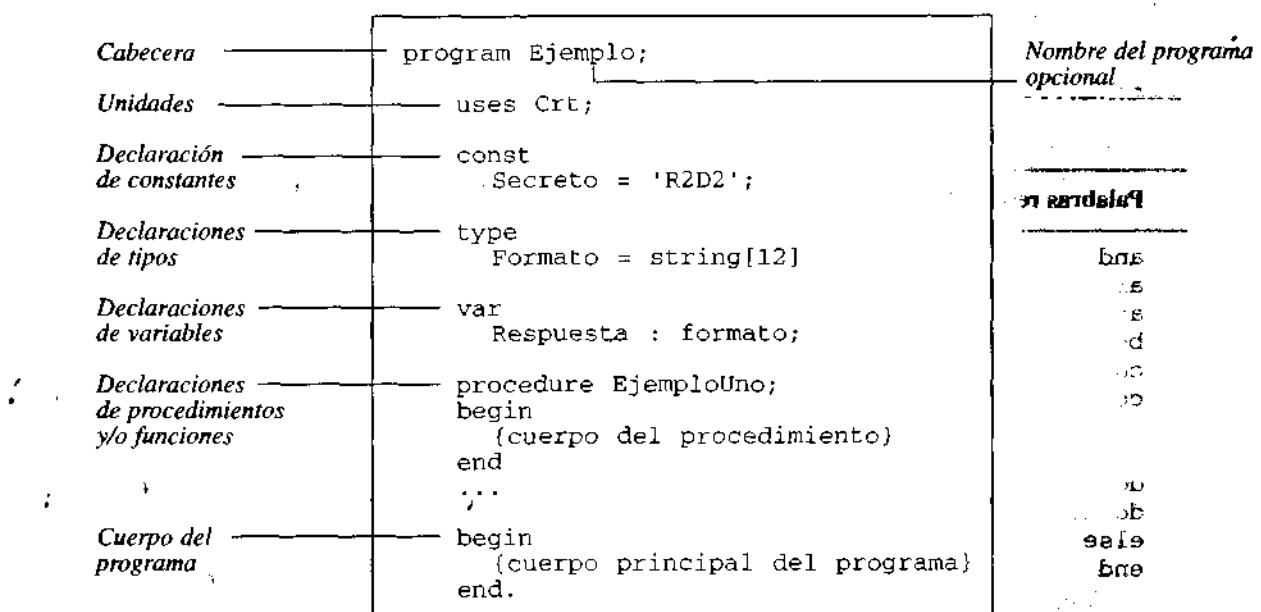
J.1.3. Comentarios

{Cualquier texto encerrado entre llaves}
(*Es tambien un comentario valido*)

J.1.4. Línea de programa

Las líneas de programas Turbo Pascal tienen una longitud máxima de 126 caracteres.

J.1.5. Estructura de un programa



J.1.6. Procedimientos y funciones

TIPOS DE DATOS A.P.L

<i>Cabecera procedimiento</i>	procedure identificador (<i>lista de parámetros</i>); <i>{declaraciones de datos}</i> begin <i>{cuerpo del procedimiento}</i> end;	<i>opcional</i>
<i>Cabecera función</i>	function identificador (<i>lista de parámetros</i>); <i>{declaraciones de datos}</i> begin <i>{cuerpo de la función}</i> end;	<i>opcional</i>

J.2. UNIDADES

J.2.1. Unidades estándar

Crt	Soporte de pantalla y teclados
Dos, WinDos	Funciones de propósito general DOS
Graph	Rutinas gráficas
Graph3	Gráficos compatibles versión 3
Overlay	Implementa el administrador de solapamientos
Printer	Acceso a la impresora
Strings	Tratamiento de cadenas terminadas en nulo
System	Rutinas de la biblioteca en tiempo de ejecución
Turbo3	Mantener compatibilidad con Turbo Pascal 3.0

J.2.2. Sintaxis de la unidad

```

unit identificador
interface lista de unidades; opcional
{declaraciones publicas}
(cabeceras de todas las subrutinas publicas)
implementation
uses lista de unidades opcional
{declaraciones privadas}
(implementacion de procedimientos y funciones)
begin (codigo de inicializacion) opcional
end.

```

J.3. DISPOSITIVOS

CON	Terminal
PRN	Impresora
AUX	Dispositivo auxiliar
LPT1	Impresora
NUL	Dispositivo nulo

J.4. TIPOS DE DATOS

J.4.1. Tipos simples

Boolean (lógicos)

true false

Números enteros:

Byte	0 .. 255
Integer	-32768 .. 32767
LongInt	2147483648 .. 2147483647
ShortInt	-128 .. 127
Word	0 .. 65535

Números reales:

Real	$2.9 \times 10^{-39} .. 1.7 \times 10^{38}$
Single	$1.5 \times 10^{-45} .. 3.4 \times 10^{38}$
Double	$5.0 \times 10^{-324} .. 1.7 \times 10^{308}$
Extended	$3.4 \times 10^{-4932} .. 1.1 \times 10^{4932}$
Comp	$-2^{63} + 1 .. 2^{63} - 1$

Carácter:

Char Cualquier carácter ASCII

Cadenas:

String Secuencia de hasta 255 caracteres ASCII. Si no se especifica un tamaño, se utilizará por defecto 255.

Punteros:

Pointer Dirección de un elemento dato, procedimiento o función.

J.4.2. Tipos subrango

0 .. 99

-128 .. 127

Lunes .. Domingo

J.4.3. Tipos enumerados

type

Naipes = {Oros, Espadas, Bastos, Copas};

J.4.4. Tipos estructurados

Array array[1..100] of Real

array[Boolean] of array [1..10] of array [Longitud] of Real;

packed array [1..10, 1..15] of Boolean

Registro type Reg = record
 Nombre : String [40];
 Edad : Integer;
 Salario : Real;
 end;

J.4.2.1 Tipos de datos

Objeto type Punto = object
 x,y : Integer;
 end;

Conjunto Letras :=['A', 'B', 'C', 'D', 'E']
 NoLetras := []

J.4.2.2 Conjuntos

Puntero type PunteroReal = Real
Pchar type Pchar = Char;

J.4.5. Tipos procedimiento

```
type
  Proc      = procedure;
  InterX   = procedure (var X,Y : Integer);
  ProcCX   = procedure (S : string);
  FuncUna  = function (X : Real) : Real;
```

J.5. VARIABLES Y CONSTANTES**J.5.1. Constantes predefinidas**

true	verdadero
false	falso
maxint	entero mayor disponible en maquina

J.5.2. Declaración de variables

```
var
  x,y,z : Real;
  i,j,k : Integer;
  Dígito : 0..9;
```

J.5.3. Variables absolutas

```
var
  Cad : string[40];
  LongCad : Byte absolute Cad;
```

J.5.4. Variables predefinidas

Variable	Tipo
Input	Archivo Text
Output	Archivo Text
ExitCode	Integer
FileMode	Byte
InOutRes	Integer
RandSeed	LongInt
StrackLimit	Word

J.5.5. Constantes con tipos

Tipo simple:

```

const
  Maximo : Integer = 425;
  Factor : Real = -12.5;
const
  Min : Integer = 0;
  Max : Integer = 100;
type declaración no válida
  Lista = array [Min..Max] of Integer;
la declaración Lista no es válida. Min y Max son constantes de tipos

```

Tipo cadena:

```

const
  Cabecera : string[10] = 'Ciudades';
  Nueva Linea : string[2] = #13#10;
  Respuesta : string[5] = 'Si';

```

Tipo estructurado:

```

const
  Dígitos : array[0..9] of Char =
    ('0', '1', '2', '3', '4', '5', '6', '7', '8', '9');
const
  Dígitos = array[0..9] of Char = '0123456789';
type
  Matriz = array [0..1, 0..1, 0..1] of Integer;
const
  Lista : Matriz = ((0,1), (2,3)), ((4,6), (7,9)));

```

Tipo registro:

```

type
  Punto = record
    x,y : Real;
  end;
  Vector = array [0..1] of Punto;

```

const

```
    Origen : Punto = (X:0.0; Y:0.0);
    Linea : Vector = ((X:-4.5; Y:1.5), (X:6.4; Y:5.0));
```

1.6. OPERADORES**A. +.0.6****Tipo objeto:****type**

```
Punto = object
    x,y : Integer;
end;
const
    Origen : Punto = (x:0; y:0);
```

1.6.0.6

1.6.0.6

Tipo conjunto:**type**

```
Digitos = set of 0..9;
Letras = set of 'A'..'Z';
const
    Pares : Digitos = [0,2,4,6,8];
    Vocales : Letras = ['A','E','I','O','U'];
```

A.0.6**Tipo puntero:****type**

```
Direccion = (Izda, Dcha, Arriba, Abajo);
PNodo = ^NodoT;
NodoT = record
    ...
end;
const
    S1 : string[5] = 'ABAJO';
    N1 : NodoT = (Siguiente : nil; Symbolo : @S1; Valor : Abajo);
```

1.6.0.6

Tipo procedimiento:**type**

```
[$F*] = procedure (CodigoError: Integer);
procedure ErrorPorOmission (CodigoError : Integer);
begin
    Writeln ('Error', CodigoError, ',');
end;
const
    ManipuladorErrores : ProcError = ErrorPorOmission;
```

1.6.0.6

J.6. OPERADORES

J.6.1. Aritméticos

Operador	Sintaxis	Significado
+	+expresión	Positivo (unitario)
+	expresión1 + expresión2	Suma (binaria)
-	-expresión	Negativo (unitario)
-	expresión1 - expresión2	Resta (binaria)
*	expresión1 * expresión2	Multiplicación
/	expresión1 / expresión2	División real
DIV	expresión1 DIV expresión2	División entera
MOD	expresión1 MOD expresión2	Resto (módulo)

J.6.2. Lógicos

Operador	Sintaxis	Significado
NOT	NOT expresión	Complemento
AND	expresión1 AND expresión2	AND
OR	expresión1 OR expresión2	OR inclusiva
XOR	expresión1 XOR expresión2	OR exclusiva

J.6.3. Relacionales

Operador	Sintaxis	Devuelve verdadero si:
=	expresión1 = expresión2	Expresiones son iguales
<>	expresión1 < > expresión2	Expresiones no son iguales
<	expresión1 < expresión2	expresión1 es menor que expresión2
<=	expresión1 < = expresión2	expresión1 es menor que o igual a expresión2
>	expresión1 > expresión2	expresión1 es mayor que expresión2
>=	expresión1 > = expresión2	expresión1 es mayor o igual que expresión2

J.6.4. De conjuntos

Operadores de conjuntos

Operador	Sintaxis	Devuelve verdadero si:
=	Conjunto1 = Conjunto2	Conjunto1 y Conjunto2 son idénticos. Cada elemento de Conjunto1 está contenido en Conjunto2, y cada elemento en Conjunto1 está contenido en Conjunto1.
<>	Conjunto1 <> Conjunto2	Uno de los conjuntos contiene al menos un elemento que no está en el otro conjunto.
<=	Conjunto1 <= Conjunto2	Cada elemento del Conjunto1 está también en Conjunto2.
<	Conjunto1 < Conjunto2	Cada elemento de Conjunto1 está también en Conjunto2. Además, Conjunto2 contiene al menos otro elemento que no se encuentra en Conjunto1.
>=	Conjunto1 >= Conjunto2	Cada elemento de Conjunto2 está también en Conjunto1.
>	Conjunto1 > Conjunto2	Cada elemento de Conjunto2 está también en Conjunto1. Además, Conjunto1 contiene al menos otro elemento que no se encuentra en Conjunto2.
IN	elemento In Conjunto2	El elemento elemento se encuentra en Conjunto1.

J.6.5. Dirección

- @ Dirección de variable, procedimiento o función.

J.6.6. Concatenación

- + Concatena dos cadenas.

J.6.7. Prioridad de operadores

Prioridad	Operadores
1 (alta)	@NOTunitario + -
2	* /, DIV, MOD, AND, SHL, SHR
3	binario +, -, OR, XOR
4 (baja)	=, <>, <=, >=, IN

J.7. SENTENCIAS

J.7.1. Asignación

<identificador> := <expresión>

```
rango := alto-bajo;
cuenta := cuenta + 1;
```

J.7.2. Compuesta

```
begin <sentencias> end

begin
  z := 5
  GetReal ('Valor', ValorReal);
  WriteLn (ValorReal);
end
```

J.7.3. Selectiva (if)

```
if <condicion> then if Cad1 <> Cad2 then
  <sentencia> begin
[else] Cad1 := Cad1 + Cad2;
  <sentencia>; WriteLn('nueva cadena', Cad1);
end;
```

J.7.4. Selectiva (if-anidada)

```
if (condicion) then if x > y then
  sentencia   if x > z then
else if (condicion) then Write (x)
  sentencias else
else if (condicion) then Write (z)
  sentencia else
else           if y > z then
  sentencia   Write (y)
end             else
                  Write (z);
                  WriteLn ('es el Mayor');
```

J.7.5. Selectiva múltiple (case)

```
case <selector> of case N of
  <lista de constantes> : 1,2 : WriteLn ('Primero');
  <sentencias 1>;       3,4,5 : WriteLn ('Bronce');
  <lista de constantes>; 7 : WriteLn ('Fin');
  <sentencias 2>;       else
  ...                   WriteLn ('Final')
  [else]                 end;
  <sentencia por defecto> ;
```

J.7.6. Sentencia repetitiva for

1. **for** <índice> := <valor inicial> to <valor final> do <sentencia>

```
for k := 1 to 10 do          for j := 1 to 10 do
  WriteLn ('cuerpo de bucle');  begin
```

```

j := j + z;      and now
WriteLn ('pasos ;', pasos : 2);
paso := paso + 1 and
end;           end
WriteLn ('fuera del bucle'); and

```

ASCII

2. **for** <índice> := <valor final> **downto** <valor inicial> **do** <sentencia>

end

```

for i := 10 downto 10 do
begin
  Resultado := i * Resultado;
  WriteLn('Bucle', i, Resultado);
end;

```

base

J.7.7. Sentencia repetitiva while

```

while <condición> do
  <sentencia>;
  <sentencia> = sentencia simple
            sentencia compuesta

```

```

paso := 1;
while paso <= 10 do
begin
  WriteLn ('Pasos:', paso:2);
  paso := paso + 1
end;
WriteLn('fuera del bucle');

```

atencion

tucce

func

J.7.8.

J.7.8. Sentencia repetitiva repeat

```

repeat
  <sentencia>
until <condición>

```

```

paso := 1;
repeat
  WriteLn ('Pasos:', paso:2);
  paso := paso + 1;
until paso > 10;
WriteLn('Fuera del bucle');

```

a un

edA

J.8. ÁMBITO Y LOCALIDAD

El **ámbito** de un identificador es el conjunto de módulos (programas o subprogramas) en el que está legalmente declarado el identificador.

```
program Principal
```

```

var
  w,x,y,z:...
procedure Uno (var w:...; a:...);
  var
    x :...
begin
  ...
end;

```

variables globales
parámetros locales w, a, x

lote

spo array

f /

f

f =:

R

```

procedure Dos (c:...; var x...);    parámetros locales c, y, x, z, w
  var
    z,w:...;
begin
  ...
end;

begin (Principal)
  ...
  Uno (y,z);
  ...
  Dos (w,y,x);
  ...
end.

```

2.10 > Ejemplos
f := i
for i
do
begin
 R
 W
end;

Para eliminar posibles efectos laterales, evite utilizar variables globales en subprogramas o identificadores idénticos para cantidades diferentes.

J.9. PROCEDIMIENTOS Y FUNCIONES ESTÁNDAR

Turbo Pascal contiene procedimientos y funciones estándar (incorporadas o predefinidas) y variables predeclaradas en la unidad *System*. Todos ellos están declarados en la unidad *System*, en consecuencia, no necesita ninguna sentencia *uses* cuando desee utilizar alguno/a de ellos/as.

J.9.1. Funciones aritméticas

Nombre	Sintaxis	Descripción
Abs	<code>Abs(x);</code>	Devuelve el valor (positivo) absoluto de su argumento.
ArcTan	<code>ArcTan(x:Real):Real;</code>	Arco tangente expresado en radianes.
Cos	<code>Cos(x:Real):Real;</code>	Coseno del argumento en radianes.
Exp	<code>Exp(x:Real):Real;</code>	Potencia exponencial del argumento (e^x).
Frac	<code>Frac(x:Real):Real;</code>	Parte decimal de un número real.
Int	<code>Int(x:Real):Real;</code>	Parte entera del argumento.
Ln	<code>Ln(x:Real):Real;</code>	Logaritmo neperiano (base e) del argumento.
Pi	<code>Pi:Real;</code>	Valor de <i>Pi</i> (3,1415926535897932385).
Sin	<code>Sin(x:Real):Real;</code>	Seno del argumento.
Sqr	<code>Sqr(x);</code>	Cuadrado del argumento.
Sqrt	<code>Sqrt(x:Real):Real;</code>	Raíz cuadrada del argumento.

Ejemplo

```

y := abs(x)* 2      z := Int(345.678);
z := ArcTan(1.75);   t := Ln(1.25);
Tan := Sin(X)/cos(x); z := ArcTan(Pi);
Pot := Exp(3);       z := Sin(Pi);
R := Frac(-245.123); f := Sqr(3.45);
                           f := sqrt(1.2345);

```

J.9.2. Funciones de transferencia

Nombre	Sintaxis	Descripción
Chr	Chr (x:Byte):Char;	Devuelve el carácter correspondiente al código ASCII.
Ord	Ord(x):LongInt;	Número ordinal de un tipo ordinal.
Round	Round (x:Real):LongInt;	Redondea un valor real a entero largo.
Trunc	Trunc (x:Real):LongInt;	Trunca un valor de tipo real a entero.

Ejemplos

```
Write(Chr(i));    Round(5.449)  devuelve 5
Ord('A')         Trunc(-3.14)   devuelve -3
                           Trunc(6.5)    devuelve 6
```

J.9.3. Procedimientos de flujo de control

Nombre	Sintaxis	Descripción
Break	Break;	Termina una sentencia for , while o repeat .
Continue	Continue;	Continúa con la siguiente iteración de una sentencia for , while o repeat .
Exit	Exit;	Termina inmediatamente el bloque actual (procedimiento, función o programa).
Halt	Halt[CódigoSalida: Word];	Detiene la ejecución del programa y retorna al sistema operativo.
RunError	RunError[(CódigoError: Byte)];	Detiene la ejecución del programa y genera un error en tiempo de ejecución.

Ejemplos

```
if t = 's' then Exit;      if p = nil then
                           RunError(294);
```

J.9.4. Procedimientos o funciones ordinales

Nombre	Sintaxis	Descripción
Dec	Dec(var x[:n:LongInt]);	Decrementa una variable.
Inc	Inc(var x[:n:LongInt]);	Incrementa una variable.
High	High(x);	Devuelve el valor más alto en el rango del argumento que debe ser un tipo array o un tipo cadena.
Low	Low(x)	Devuelve el valor más bajo en el rango del argumento (tipo array o cadena).
Odd	Odd(x:LongInt):Boolean;	Devuelve true si el argumento es impar.
Pred	Pred(x);	Predecesor del argumento (x de tipo ordinal).
Succ	Succ(x);	Sucesor del argumento (x de tipo ordinal).

Ejemplos

```

Dec(z);
Inc(z);

for i := 0 to High (x) do
  s := s + x[i];

```

Funciones S.E.L
 for Dia := Low(ADia) to High (ADia) do
 begin
 ...
 end;
 Pred('z') devuelve '4'
 Succ(1946) devuelve 1947

J.9.5. Tratamiento de cadenas**Procedimientos**

Nombre	Sintaxis	Descripción
Delete	Delete(var s:string; Pos,Len:Integer);	Borra una subcadena a partir de una posición en una cadena.
Insert	Insert(var s:string; var D: string; Pos:Integer);	Inserta una subcadena en una posición de una cadena.
Str	Str(I:Integer; var s: string); Str(R:Real; var s:string);	Convierte un valor numérico a cadena.
Val	Val(s:string; var R:Real,P: Integer); Val(s:string; var I,P:Integer);	Convierte una cadena a su valor numérico.

Funciones

Nombre	Sintaxis	Descripción
Concat	Concat(s1,s2,...,sn: string):string;	Concatena (une) cadenas.
Copy	Copy(s:string;Pos,Long: Integer):string;	Copia una cadena dada.
Length	Length(s:string):Integer;	Longitud de una cadena.
Pos	Pos(Patron,Fuente:string): Integer;	Posición de la primera ocurrencia de una subcadena.

Ejemplos

```

Cad1 := 'computadora';
Delete(Cad1,4,3);
Insert('put' Cad1,4);
s := Concat ('xyz','LUIS');

```

Str(Maxint,Cad);
 WriteLn(Cad);
 Val('32425',r,e);
 s := Copy(s,2,3);
 t := Length(Cad);

J.9.6. Punteros y direcciones

Nombre	Sintaxis	Descripción
Addr	Addr(x):Pointer;	Devuelve la dirección de un objeto especificado.
Assigned	Assigned(var P):Boolean;	Comprueba si una variable procedimiento o puntero es nil .
CSeg	CSeg:Word;	Valor actual del registro CS.
DSeg	DSeg:Word;	Valor actual del registro DS.
Ofs	Ofs(x):Word;	Desplazamiento de un objeto especificado.
Ptr	Ptr(Seg,Ofs:Word):Pointer;	Convierte una base segmento y una dirección de desplazamiento a un valor tipo puntero.
Seg	Seg(x):Word;	Dirección del segmento de una variable o rutina.
Sptr	Sptr:Word;	Valor actual del registro SP.
SSeg	SSeg:Word;	Valor actual del registro SS.

Ejemplos

```

p := Addr(p);
if Assigned(p) then WriteLn('ok');
p := Ptr(Cseg,I);
p := Ptr(Dseg,I);
WriteLn('offset='+Ofs(p2));
bajo := Ptr(0000,$046c);
WriteLn('seg(I)='+seg(I));

```

J.9.7. Asignación dinámica

Procedimientos

Nombre	Sintaxis	Descripción
Dispose	Dispose(var p:pointer[,Destructor]);	
FreeMem	FreeMem(var p:pointer; Tamaño:Word);	
GetMem	GetMem(var p:pointer; Tamaño:Word);	
New	New(var p:pointer[,Init:Constructor]);	

Funciones

Nombre	Sintaxis	Descripción
MaxAvail	MaxAvail:LongInt;	Tamaño del bloque disponible mayor del montículo (<i>heap</i>).
MemAvail	MemAvail:LongInt;	Cantidad de memoria libre en el montículo (<i>heap</i>).
BlockRead	BlockRead(var f:file; var Buf:tipo Cuenta: Word[;var Resultado:Word]);	Lee uno o más registros en un archivo sin tipos.

Nombre	Sintaxis	Descripción
BlocWrite	BlocWrite(var f:file; var Buf:tipo Cuenta: Word[;var Resultado:Word]);	Escribe uno o más registros en un archivo sin tipos.
Close	Close (var F);	Cierra un archivo abierto.
Erase	Erase (var F);	Borra un archivo externo.
FileSize	FileSize(var F):LongInt;	Devuelve el tamaño actual de un archivo (no de texto).
Flush	Flush(var F:Text);	Limpia el <i>buffer</i> de un archivo de texto de salida.
Read	Read(F,V1[,V2,...Vn]);	Lee uno o más valores de un archivo.
ReadLn	ReadLn(var F:Text;)V1[,V2,... Vn]);	Igual que Read y después salta al principio de la línea siguiente.
Rename	Rename(var F:NuevoNombre);	Renombra un archivo externo.
Reset	Reset (var F[:file;TamaReg: Word]);	Abre un archivo existente.
ReWrite	ReWrite(var F[:file;TamaReg: Word]);	Crea y abre un archivo nuevo.
Seek	Seek(var F;N:LongInt);	Mueve la posición actual de un archivo a un componente especificado.
SetTextBuf	SetTextBuf(var F:Text; varBuf:tipo [;Tamaño:Word]);	Asigna una memoria intermedia de E/S a un archivo de texto.
Truncate	Truncate (var F);	Trunca un archivo con tipos o sin tipo.
Write	Write ([var F:Text;]p1[,p2, ...,pn]); .Writeln (f,v1,[v2,...,vn]);	Escribe en un archivo de texto.
WriteLn	WriteLn ([var F:Text;]p1[p2, ...,pn]);	Archivos con tipos. Igual que Write y luego escribe un fin de línea.
Eof	Eof (var F):Boolean;	Devuelve el estado fin de archivo.
Eoln	Eoln[(var F:Text)]Boolean;	Devuelve el estado fin de línea de un archivo de texto.
FilePos	FilePos(var F):LongInt;	Posición actual de un archivo con o sin tipos.
IOResult	IOResultInteger;	Estado de la última operación de E/S realizada.
SeekBof	SeekBof[(var F:Text)]: Boolean;	Estado fin de archivo de un archivo.
SeekEoln	SeekEoln[(var F:Text)];	Estado fin de línea de un archivo.

Ejemplos

```

var Tf:Text;
      Reset(F);
      F:File;
      Seek(Tf,12);
      Assign(Tf,'TEX.TXT');
      Read(Tf,ch);
      Rewrite(Tf);
      Close(Tf);
      SetTextBuf(F,Buffer,512);

```

```

Append(Tf);           Existe := (IOResult = 0);
BlockRead(F,A,10,Resultado); while not SeekEof(Tf) do
BlockWrite(F,A,I,Resultado); begin
Erase(F)             ReadLn(Tf,S);
                     Inc(C2);
                     end
Seek(F,FileSize(F)); Inc(C2);
Flush(F);           end
while not Eof(Tf) do while not SeekEoln(Tf) do
begin               begin
  if Eoln(Tf)       ReadLn(Tf,Ch);
    then writeln;   write(ch);
  if Length (s) > 0  end;
  then Rename(F,S);
```

J.10. FUNCIONES DEFINIDAS POR EL USUARIO

J.10.1. Declaración

```

function <identificador> (<parametros formales>): <tipo>;
  <declaraciones locales>
begin
  <cuerpo de la función>
end;
```

J.11. ARCHIVOS

J.11.1. Preparación de un archivo

- Enlace entre un archivo interno y un archivo externo.

```
Assign(<identificador de archivo>, <nombre archivo externo>);
```

J.11.2. Creación de un archivo de registros

- Preparar el sistema para enviar datos de la estructura interna del archivo externo creando y abriendo un nuevo archivo para recibir salida de la computadora.

```
Rewrite(<identificador de archivo>);
```

J.11.3. Almacenar datos en un archivo

```
Write(<identificador de archivo>, <identificador de salida>);
```

J.11.4. Cerrar un archivo

```
Close(<identificador de archivo>);
```

J.11.5. Lectura de un archivo de registros

Procedimiento Reset (Inicializar un archivo)

```
Reset(<identificador de archivo>);
```

Lectura de un archivo de registros

```
Read(<identificador de archivo>, <identificador de entrada>);
```

Final de archivo

```
Eof(<identificador de archivo>);
```

Borrar archivos

```
Erase(<identificador de archivo>);
```

J.11.6. Cambiar registros en un archivo de registros

Función de posición FilePos

```
FilePos(<identificador de archivo>);
```

Posicionamiento en registro

```
Seek(<identificador de archivo>, <numero de registro>);
```

J.12. DIRECTIVAS DE COMPILACIÓN

J.12.1. Directivas de conmutación

Directiva	Significado	Valor por defecto	Tipo
A	Alinear datos	{\$A+}	Global
B	Evaluación lógica (<i>booleana</i>)	{\$B-}	Local
D	Información de depuración	{\$D+}	Global
E	Emulación	{\$E+}	Global
F	Force far calls	{\$F-}	Local
G	Generación de código 80286	{\$G-}	Global
I	Verificación de E/S	{\$I+}	Local
L	Generación de información de símbolos locales	{\$L+}	Global
N	Proceso numérico	{\$N-}	Global
P	Parámetros de cadenas abiertas	{\$P-}	Local
O	Generación de código de solapamiento	{\$O-}	Local
Q	Generación de código de verificación de desbordamientos	{\$Q-}	Local
R	Verificación de rango	{\$R-}	Local
S	Verificación de desbordamiento de pila	{\$S+}	Local
T	Tipos de valores puntero, generados por el operador @	{\$T-}	Global
V	Verificación de tipos en cadenas pasados como parámetros variables	{\$V+}	Local
X	Activa o desactiva sintaxis extendida de Turbo Pascal	{\$X+}	Global
Y	Información de referencias a símbolos	{\$Y+}	Global

J.12.2. Directivas de parámetro

Directiva	Significado	Sintaxis
I	Archivo de inclusión	{\$I nombrearchivo}
L	Enlaza el archivo reforzado con el programa o unidad que se está compilando	{\$L nombrearchivo}
M	Requisitos de asignación de memoria; <i>long</i> , tamaño de la pila; <i>min</i> y <i>max</i> , tamaños mínimo y máximo del montículo	{\$M long,min,max}
O	Nombre de unidad de recubrimiento (solapamiento)	{\$O nombreunidad}

J.12.3. Directivas de compilación condicional

Directiva	Significado
{DEFINE <i>nombre</i> }	Define un símbolo condicional con el nombre dado.
{\$ELSE}	Commuta entre compilación.
{\$ENDIF}	Termina la compilación condicional iniciada por la última directiva {\$IFxxx}.
{\$IFDEF <i>nombre</i> }	Compila el texto fuente que le sigue si está definido <i>nombre</i> .
{\$IFNDEF}	Compila el texto fuente que le sigue si <i>nombre</i> no está definido.
{\$IFOPT <i>comutador</i> }	Verdadero o falso de acuerdo a que la directiva <i>comutador</i> esté activada o desactivada.
{\$UNDEF <i>nombre</i> }	Indefine un símbolo condicional definido anteriormente.

```

{$IFxxx}      {$IFxxx}      {$IFDEF nombre}
              ...          <sentencias-1>
{$ENDIF}       {$ELSE}       {$ELSE}
              ...          <sentencias-2>
              {$ENDIF}

```

J.12.4. Símbolos condicionales

Símbolo	Significado
VER70	Siempre definido, indicando versión 7.0.
MSDOS	Siempre definido, indicando que el sistema operativo es MS-DOS o PC-DOS.
CPU86	Siempre definido, indicando que la CPU pertenece a la familia de procesadores 80×86.
CPU87	Definido si su coprocesador matemático está presente en tiempo de compilación.

J.13. CONTROL DE DISPOSITIVOS

Las unidades Crt y Printer son utilizadas con mucha frecuencia por los programadores. Printer envía salida a su impresora. La unidad Crt implementa una amplia y potente gama de rutinas

que le proporcionan un control completo de características de su PC, tales como control del modo de pantalla, códigos de teclado extendido, colores, ventanas y sonido. Por su importancia práctica para el programador, seleccionamos las características más notables utilizadas en programación profesional.

Recuerde que para utilizar la unidad `Crt` o `Printer` en su programa debe incluir la cláusula `uses` como cualquier otra unidad:

```
uses Crt, Printer;
```

J.13.1. Caracteres de control

Carácter	Nombre	Descripción
#7	BELL	Emite un sonido (pitido) del altavoz interno.
#8	BS	Retrocede el cursor una columna.
#10	LF	Avanza el cursor una línea abajo.
#13	CR	Retorna el cursor al extremo izquierdo de la línea siguiente.

J.13.2. Teclas de edición de entrada de líneas

Tecla de edición	Descripción
RETROCESO (←)	Borra el último carácter introducido.
ESC	Borra la línea de entrada completa.
ENTER (<i>Intro</i>)	Termina línea de entrada y almacena en almacenamiento temporal. Genera marca fin de línea.
CTRL+S	Igual que Retroceso (<i>Backspace</i>).
CTRL+D	Llama un carácter de la última línea introducida.
CTRL+A	Igual que <i>Esc</i> .
CTRL+F	Llama a la última línea introducida.
CTRL+Z	Termina la última línea introducida y genera una marca fin de archivo.

Funciones

Nombre	Sintaxis	Descripción
<code>KeyPressed</code>	<code>KeyPressed</code>	Devuelve <i>true</i> si se ha pulsado una tecla del teclado; <i>false</i> en caso contrario.
<code>ReadKey</code>	<code>ReadKey</code>	Lee un carácter del teclado.
<code>WhereX</code>	<code>WhereX</code>	Devuelve coordenada <i>x</i> de la posición actual del cursor.
<code>WhereY</code>	<code>WhereY</code>	Devuelve coordenada <i>y</i> de la posición actual del cursor.

Ejemplos

```
repeat
  Write('Zz');
  until KeyPressed;
  Car := Readkey;
  gotoxy(1, whereY-1);
```

Nombre	Sintaxis	Descripción
InsLine	InsLine	Inserta una línea vacía en posición del cursor.
LowVideo	LowVideo	Selecciona caracteres de baja intensidad.
NormVideo	NormVideo	Selecciona caracteres normales.
NoSound	NoSound	Desactiva altavoz interno de la computadora.
Sound	Sound(HZ:Word)	Arranca altavoz interno.
TextBackground	TextBackground(Color:Byte)	Selecciona color de fondo.
TextColor	TextColor(Color:Byte)	Selecciona color de carácter (primer plano).
TextMode	TextMode(Modo:Word)	Selecciona un modo de texto especificado.
Window	Window(x1,y1,x2,y2:Byte)	Define una ventana de texto en pantalla.

Procedimientos

```

Gotoxy(1,10);
Write('Mackoy');
ClrEol;
ReadLn(Car);
Sound(440);
Delay(500);
NoSound;

Window(1,10,60,20);
DelLine;
Write('Mortimer');
InsLine;
repeat
  x := Succ(Random(80));
  y := Succ(Random(80));
  Window(x,y,x + Random(10);
  y + Random(10));
  TexBackground(Random(15));
  ClrScr;
until KeyPressed;

```

J.14. PASCAL ESTÁNDAR (ANSI PASCAL) versus BORLAND PASCAL

Borland Pascal sigue las normas de Pascal estándar, con una serie de excepciones y mejoras que lo configuran como un entorno de programación especial. La versión Object Pascal ha añadido las características propias de la *programación orientada a objetos*.

J.14.1. Mejoras de Borland Pascal (no existen en Pascal estándar)

Las siguientes características son propias de Borland y no existen en Pascal ANSI (estándar):

- Nuevas palabras reservadas en Turbo Pascal:

absolute	interface	string
external	interrupt	unit
implementation	shl	uses
inline	shr	xor

- Un identificador puede contener caracteres subrayados (-):

Paga_mes	Nombre_Apellidos	Interes_Anual
-----------------	-------------------------	----------------------

- Constantes:

Enteras (se pueden escribir en notación hexadecimal, con prefijo \$).

De *cadena*; son compatibles con tipos *string* y pueden contener caracteres de control y otros caracteres no imprimibles.

- Nuevos tipos enteros:

<i>shortint</i>	<i>longint</i>	<i>byte</i>	<i>word</i>
-----------------	----------------	-------------	-------------

- Nuevos tipos reales:

<i>single</i>	<i>double</i>	<i>extended</i>	<i>comp</i>
---------------	---------------	-----------------	-------------

- Borland incorpora tipos *string*.

- Las declaraciones de constantes, tipos, variables, procedimientos y funciones pueden ocurrir cualquier número de veces en cualquier orden en un bloque.

- Borland incorpora tipos procedimiento.

- Las variables se pueden declarar en direcciones de memoria absoluta utilizando una cláusula **absolute**.

- Las variables tipo *string* se pueden indexar como *arrays* para acceder individualmente a caracteres de una cadena.

- Borland incorpora tres nuevos operadores lógicos: **xor**, **shl** y **shr**.

- Los operadores **not**, **and**, **or** y **xor** se pueden utilizar con operandos tipo entero para ejecutar operaciones lógicas *bitwise*.

- El operador + se puede utilizar para comparar cadenas.

- Los operadores relacionales se pueden utilizar para comparar cadenas.

- Borland incorpora el operador @, que sirve para obtener la dirección de una variable, un procedimiento o una función.

- Los valores tipo *string* pueden ser entrada y salida con los procedimientos estándar *Read*, *ReadLn*, *Write* y *WriteLn*.

- La sentencia **case** permite rangos de constantes en la lista de etiquetas **case** y posee una parte opcional **else**.

- Borland Pascal incorpora unidades para programación modular y compilación separada.

- Borland Pascal incorpora los siguientes nuevos procedimientos y funciones específicas de tratamiento de archivos:

Append	Clase	Push	RmDir
BlockRead	Erase	GetDir	Seek
BlockWhite	FilePos	MkDir	SeekEos
ChDir	FileSize	Rename	SeekEoln

- Turbo Pascal incorpora las siguientes nuevas funciones y procedimientos:

Addr	GetMen	Move	Sptr
Concat	Halt	Ofs	Seg
Copy	Hi	ParamCount	SizeOf
CSeg	Inc	ParamStr	SSeg
DSeg	Insert	Pi	Str
Dec	Int	Pos	Swap
Delete	Lenght	Ptr	UpCase
Exit	Lo	Random	Val
FillChar	Mark	Randomize	
Frac	MaxAvail	Release	
FreeMem	MemAvail	RunError	

- Arrays abiertos en Borland Pascal y nuevas funciones **High** y **Low**.
- Cadenas terminadas en nulo, similares a las cadenas en C. *Sólo en versión Borland Pascal.*
- Nuevas sentencias de control incondicional: **break** y **continue**. *Sólo en versión Borland Pascal.*

J.14.2. Características de Pascal estándar no existentes en Turbo Pascal

- Identificadores:

Pascal estándar: un identificador puede ser de cualquier longitud y todos los caracteres son significativos.

Borland Pascal: un identificador puede ser de cualquier longitud, pero sólo son significativos los 63 primeros caracteres.

- En Pascal estándar un comentario puede comenzar con { y finalizar *} o viceversa. En cambio, en Borland Pascal los comentarios deben comenzar y terminar con el mismo conjunto de símbolos.
- En Pascal estándar, una variable *file* (archivo) tiene una variable *buffer* (memoria intermedia) asociada, que se identifica por el símbolo ^ después de la variable *file*. En Borland Pascal una variable archivo no tiene una variable *buffer* asociada, y si escribe un ^ después de la variable, cometerá un error.
- Pascal estándar define los procedimientos *Get* y *Put*, que se utilizan para leer y escribir en archivos. No están definidos en Borland Pascal.
- En Pascal estándar, si el valor del selector en una sentencia **case** no es igual a cualquiera de las constantes **case**, se produce un error. En Borland Pascal no se produce error; en su lugar se ignora la sentencia **case**, excepto que tenga la cláusula **else**.
- En Pascal, una lectura (Read) de un archivo de texto con una variable tipo *char* asigna un blanco a la variable si Eoln era *true* antes de Read. En Borland Pascal se asigna a la variable un carácter retorno de carro (ASCII 13).
- En Pascal, una lectura (Read) de un archivo de texto con variables tipos entero o real cesa tan pronto como el siguiente carácter del archivo no es parte de un número o entero con signo. En Borland Pascal la lectura cesa cuando el siguiente carácter del archivo es un blanco o un carácter de control.
- En Pascal está definido el procedimiento estándar *Page*, que produce un salto de página (pasa a una nueva página). Este procedimiento no está definido en Borland Pascal; sin embargo, se puede realizar con la sentencia *Write (F, Chr(12))*.

Page(F) equivale a Write(E, Chr(12)).

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Joyanes, Luis: *Programación en Turbo Pascal*. 3.^a edición. Madrid: McGraw-Hill, 1997.
- Joyanes, Luis: *Turbo/Borland Pascal: Iniciación y Referencia*. Madrid: McGraw-Hill, 1997.
- Joyanes, Luis; Hermoso, Ángel, y Zahonero, Ignacio: *Pascal. Un enfoque práctico*. McGraw-Hill, 1998.

APÉNDICE K

RECURSOS DE PROGRAMACIÓN: Libros, revistas, web, lecturas recomendadas

CONTENIDO

- | | |
|---|---|
| K.1. Programación en general. | K.10. Lenguaje C#. |
| K.2. Algoritmos y estructura de datos. | K.11. Orientación a objetos y UML. |
| K.3. Teoría de lenguajes de programación. | K.12. Internet: sitios (URL). |
| K.4. Lenguaje Pascal. | K.13. Terminología informática. |
| K.5. Lenguaje Fortran. | K.14. Editoriales especializadas en C/C++, C# .NET, Java. |
| K.6. Lenguaje Modula-2. | K.15. Revistas de informática/computación con secciones especializadas en programación. |
| K.7. Lenguaje C/ANSI C. | |
| K.8. C++/ANSI/ISO C++. | |
| K.9. Lenguaje Java. | |

K.1. PROGRAMACIÓN EN GENERAL

- Brassard, J.: *Algoritmia*, Madrid, Prentice-Hall, 1997. Excelente libro para aprender técnicas algorítmicas básicas y avanzadas utilizando un lenguaje algorítmico (pseudocódigo).
- Braunstein, Silvia L.; Gioia, Alicia B.: *Introducción a la programación y a las estructuras de datos*, Eudeba, Buenos Aires, 1986.
- Broolshear, J. Glenn: *Computer Science an Overview*, Sixth edition, Reading, Massachusetts: Addison-Wesley, 2000.
- Clavel, Biondi: *Introducción a la programación*, Tomo 1, *Algorítmica y lenguajes*, Tomo 2, *Estructura de datos*, Masson, 1985.
- Clavel, Jorgesen: *Introducción a la programación*, Tomo 3, *Ejercicios corregidos*, Masson, 1986.
- Charte, Francisco: *Introducción a la programación*, Madrid, Anaya, 2001.
- Dahl, O. J.; Dijkstra, E. W.; Hoare C. A. R.: *Structured Programming*, Academic Press, 1972.
- Dijkstra, E. W.: *Notes on Structured Programming*, Structured Programming, Academic Press, New York, 1972.
- Hoare, C. A. R.: *Notes on Data Structuring*, Structured Programming, Academic Press, New York, 1972.
- Hughes, Juan K.; Michtom, Glen C.; Michtom, Jay I.: *A Structured approach to programming*, 2.ª edición, Prentice-Hall, 1977.
- Joyanes Aguilar, Luis: *Metodología de la programación*, McGraw-Hill, 1986.

- Joyanes, L.; Rodríguez, L., y Fernández, M.: *Fundamentos de programación, Libro de problemas*, 2.^a edición, Madrid, McGraw-Hill, 2003.
- Levine, Gustavo: *Computación y programación moderna. Perspectiva integral de la informática*, México DF, Addison-Wesley, 2001.
- Perry, Grez.: *Absolute Beginner's Guide to Programming*, second edition, Indianapolis, Indiana: Que, 2001.
- Rodríguez Asensio: *Metodología de análisis y programación*, R. Asensio, 1985.
- Sabatini, Domenico: *Introduzione alla programmazione strutturata*, Bufetti Editore, 1985.
- Virgo, Fernando: *Técnicas y elementos de programación*, Gustavo Gili, 1985.
- Wirth, Niklaus: *Introducción a la programación sistemática*, El Ateneo, Buenos Aires, 1984.

K.2. ALGORITMOS Y ESTRUCTURA DE DATOS

- Brassard, G.; Bratley, P.: *Algorithmique*, Masson, 1987.
- Boussard, J. C.; Mahl, R.: *Programmation Avancée: Algorithmique et Structures de Données*, Eyrolles, 1983.
- Courtin, J.; Kowarski, I.: *Initiation à l'algorithmique et aux structures de données*, Dunod, 1987.
- Dijkstra, E. W.: *A discipline of programming*, Prentice-Hall, 1976.
- Dijkstra, E. W.: *Goto Statement Considered Harmful*, Communications of the ACM. Vol. 11, núm. 3, marzo 1968, 147-148, 538, 541.
- Gilbert, R. F., y Forouza, B. A.: *Data Structure. A Pseudocode approach with C++*, New York: Brooks/Cole, 2001.
- Harel, David: *Algorithmics*, Addison-Wesley, 1987.
- Helman, Paul; Veroff, Robert: *Intermediate Problem Solving and Data Structures*, Benjamin Cummings, 1986.
- Hoare, C. A. R.; Dahl, O.: *Structured Programming*, Academic Press, 1972.
- Jaime Sisa, Alberto: *Estructura de datos y algoritmos con énfasis en programación orientada a objetos*, Bogotá, Pearson Education, 2000.
- Joyanes A. L., y Zahonero, M. I.: *Estructura de datos*, Madrid, McGraw-Hill, 1998.
- Horowitz, Ellis; Sahni, Sartaj: *Fundamentals of computer algorithms*, Computer Science, Press, Inc., 1978.
- Knuth, E. E.: *The art of Computer Programming*. Vol. 1, *Fundamental Algorithms*, 1969. Vol. 2, *Sorting and Searching*, 1972. Addison-Wesley.
- Knuth, D. E.: *Structured programming with go-to statements*, ACM Computing Surveys, Vol. 6, 4, 1974, págs. 261-301.
- Kruse, Robert L.: *Data Structures and Program Design*, 2.^a edición, PHI, 1987.
- Lewis, T. G.; Smith, M. Z.: *Estructuras de datos*, Paraninfo, 1985.
- Lucas; Reyzin; Scholl: *Algorítmica y representación de datos*. Vol. 1, *Secuencias, autómatas de estados finitos*, Masson, 1985.
- Melhorn, K.: *Data Structures and Algorithms*. Vol. 1, *Sorting and Searching*, Springer-Verlag, 1984. Vol. 2, *Graph Algorithms and WP-Completeness*, Springer-Verlag, Berlin.
- Lipschutz, Seymour: *Estructura de datos*, McGraw-Hill, 1986.
- Scholl, P. C.: *Algorítmica y representación de árboles*. Vol. 2, *Recursividades y árboles*, Masson, 1986.
- Tremblay, Jean-Paul; Bunt, Richard B.: *Introducción a la ciencia de las computadoras*, McGraw-Hill, 1982.
- Wirth, Niklaus: *Algoritmo + estructuras de datos = Programas*, Ediciones Castillo.
- *Algoritmos y estructuras de datos*, Prentice-Hall, 1987.
 - *Data Structured and Algorithms*, Scientific American, 1984.
- Guihur, R.: *Procedimientos de clasificación*, Masson, 1987.
- Knuth, D. E.: *The art of Computer Programming*. Vol. 2, *Sorting and Searching*, Addison-Wesley, 1973.
- Roux, M.: *Algorithmies de classification*, Masson, 1985.

- Sedgewick, R.: *Quicksort*, Thesis, Stanford University, 1975.
- Wirth, Niklaus: *Algoritmos + Estructuras de datos = Programas*, Ediciones del Castillo.
- Grosshaus, Daniel: *File Systems*, Prentice-Hall, 1986.
- Joyanes Aguilar, Luis: *Introducción a la teoría de ficheros (archivos)*, UPS, 1987.
- Loomis, Mary E. S.: *Data Management and File Processing*, Prentice-Hall, 1983.
- Walter: *Introduction to Data Management and File Design*, Reston, 1986.

K.3. TEORÍA DE LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN

- Ghezzi, Carlos; Jazayeri, Mehdi: *Conceptos de lenguajes de programación*, Díaz de Santos, 1986.
- Marcotty, Michael; Ledgar, Henry: *The world of Programming Languages*, Springer-Verlag, 1987.
- Mitchell, Jhon C.: *Concepts in Programming Languages*, Standford: Cambridge University Press, 2002.
- Pratt, Terence W.: *Lenguajes de programación*, Prentice-Hall, 1984.
- Smedema, C. H.; Medena, P.; Boasson, M.: *Les languages de programmation*, Masson, 1986.
- Tennent, R. D.: *Principles of Programming Languages*, Prentice-Hall, 1980.
- Terry, Patrick D.: *Programming language translation*, International Computer Science, Addison-Wesley, 1986.
- Tucker: *Lenguajes de programación*, McGraw-Hill, 1986.
- Young, S. J.: *Real Time Languages*, Ellis Horwood-Publishers, 1982.

K.4. LENGUAJE PASCAL

- Dale; Lilly: *Pascal y estructura de datos*, McGraw-Hill, 1986.
- Dale; Orshalick: *Pascal*, McGraw-Hill, 1986.
- Gottfried, Byron: *Programación en Pascal*, McGraw-Hill, 1985.
- Grogono: *Programación en Pascal*, Fondo Educativo Interamericano, McGraw-Hill, 1984.
- Hoare; Wirth: *An Axiomatic Definition of the Programming Language Pascal*, Acta Informática, 2, núm. 4, 1973, 335-355.
- Jamsa; Nameroff: *Turbo Pascal. Biblioteca de programas*, 1987.
- Jensen, K.; Wirth, N.: *Pascal. Manual de l'utilisateur et report*, 3.^a edición, Eyrolles.
- Jensen; Wirth, Niklaus: *Pascal. Manual del usuario e informe*, El Ateneo, Buenos Aires, 1985.
- Joyanes, Luis: *Programación en Turbo Pascal*, 3.^a edición, Madrid, McGraw-Hill, 1998.
- Joyanes, Luis: *Turbo/Borland Pascal. Iniciación y Referencia*, Madrid, McGraw-Hill, 1997.
- Konvalena; Wileman: *Programming with Pascal*, McGraw-Hill, 1987.
- Leestma, Sanford; Nyhoff, Larry: *Pascal*, McMillan, 1984.
- Linz: *Programming Concept and Problem Solving*, Benjamin Cummings, 1983.
- Miller, Lawrence H.: *Advanced Programming. Design and Structure using Pascal*, Addison-Wesley, 1986.
- Tisserant, A.: *Pascal ISO/AFNOR*, Masson, 1986.

K.5. LENGUAJE FORTRAN

- Davis: *FORTRAN 77*, McGraw-Hill, 1986.
- Etter, D. M.: *Structured FORTRAN 77*, Benjamin Cummings, 1987.
- Hammond; Roger; Crittenden: *Introduction to FORTRAN 77 and the personal computer*, McGraw-Hill, 1987.
- Joyanes, Luis, y Zahonero, Ignacio: *Introducción al FORTRAN 77*, UPS, 1988.
- Koffman; Friedman: *Problem Solving and Structured Programming in FORTRAN 77*, 3.^a edición, Addison-Wesley, 1987.

K.6. LENGUAJE MODULA-2

- Greenfield, Stuart B.: *Invitation to Modula-2*, Pretocelli Books, Inc., 1985.
- Kaare, Christian: *A guide to Modula-2*, Springer-Verlag, 1986.
- Kelly; Bootle: *Modula-2, Primer*, 1987.
- Moore; McKAY: *Modula-2. Text and Reference*, Reston, 1987.
- Ogilvie, John; W. L.: *Modula-2 Programming*, McGraw-Hill, 1985.
- Terry, Patrick D.: *An Introduction Programming with Modula-2*, Addison-Wesley, 1987.
- Wirth, Niklaus: *Programming in Modula-2*, Springer-Verlag, 1985.

K.7. LENGUAJE C /ANSI C

- American National Standards Institute. *Programming Language C*, ANSI X3.159-1989. Manual de especificaciones del lenguaje ANSI C
- Kernighan, Brian, y Ritchie, Dennis M.: *The C programming Language*. 2/e, Prentice-Hall, 1988. Este libro es la referencia definitiva de los autores del lenguaje. Imprescindible para el conocimiento con profundidad del lenguaje C. Traducido al castellano como *El Lenguaje de Programación C, segunda edición (ANSI-C)*, Prentice-Hall, 1991.
- Tondo, Clovis L.; Gimpel, Scott E.: *C Programming* Kernighan, Brian W. *The C Answer Book: Solutions to the Exercises in the C Programming Language*, Second Edition, Prentice-Hall, 1993. Contiene las explicaciones completas de todos los ejercicios de la segunda edición del libro de Kernighan y Ritchie. Es ideal para utilizar en cualquier curso de C. Un estudio cuidadoso de este libro le ayudará a comprender ANSI C y mejorará sus destrezas de programación.
- Kelley, Al.: *A Book on C*, Addison-Wesley, 1997. Libro sencillo para el aprendizaje de C.
- Van Der Linden, Peter: *Expert C Programming*, 1994. En esta obra se recogen todo tipo de reglas y consejos de programación para sacar el mayor rendimiento posible a la programación en C.
- Deitel, P. J., y Deitel, H. M.: *C: How to Program*, Prentice-Hall, 1994. Libro clásico de programación en C, cuyos autores son de reconocido prestigio y lo editan de nuevo con cierta frecuencia.
- Plauger, P. J.: *The Standard Library*, Prentice-Hall, 1992. Un excelente manual de referencia de sintaxis del lenguaje _ANSI C. Referencia obligada como elemento de consulta para el programador en su trabajo diario.
- Sedgewick, Robert.: *Algorithms in C*, Addison-Wesley, 3/e, 1997. Excelente libro para el conocimiento y aprendizaje del diseño y construcción de algoritmos. Es una obra clásica que el autor ha realizado para otros lenguajes como C++.
- Koenig, Andrew.: *C Traps and Pitfalls*, Addison-Wesley, 1988. Es un magnífico libro para aprender a programar a nivel avanzado en C y C++ tanto para profesionales como para estudiantes.
- Harbison, Samuel P., Tartan Laboratories: *C: A Reference Manual*, 4/e, Prentice-Hall, 1995. Este libro contiene en detalle todo el lenguaje de programación en C. La claridad, los útiles ejemplos y discusiones de compatibilidad con C++ lo diferencia, esencialmente, de otras referencias. Existen numerosos compiladores de C en los diferentes sistemas operativos más utilizados: Windows, Unix y Linux. Para los lectores estudiantes una buena opción es el empleo de Linux, un sistema operativo gratuito de gran potencia y con facilidad de «descarga» del sistema y del compilador de la Red.
- Summit, Steve, y Lafferty, Deborah: *C Programming Faqs: Frequently Asked Questions*, Addison-Wesley, 1995. Contiene más de 400 preguntas y dudas frecuentes sobre C junto con las respuestas correspondientes. Aunque este recurso contiene mucha información útil, el libro es más un almacén de preguntas y respuestas que una referencia completa.
- Kernighan, Brian W., y Pike, Rob: *The Unix Programming Environment*, Prentice-Hall, 1984, traducido al español como *El entorno de programación Unix* (Prentice-Hall, 1987). Describe y explica el sistema operativo Unix a nivel de usuario y de programador de aplicaciones no distribuidas (un poco anticuado para las versiones actuales, pero excelente).

K.8. C++ / ANSI/ISO C++

- Stroustrup, Bjarne: *The Design and Evolution of C++*, Reading, Massachusetts, Addison-Wesley, 1994. El creador de C++ explica los detalles que fueron influyendo hasta la fecha de su publicación en el desarrollo del lenguaje y algunas de las razones que están detrás de ellas.
- Stroustrup, Bjarne: *El lenguaje de programación C++*, 3.^a edición, Madrid, Addison-Wesley/Turpial, 1998. Es el libro clave para el conocimiento y dominio de C++ es la 3.^a edición del clásico libre del inventor de C++ y que contiene todas las mejoras y evoluciones de C++ sufridas desde su nacimiento. En sus dieciséis años de vida, la publicación de la 1.^a edición es de 1986, la obra sigue siendo la referencia obligatoria para todos los programadores de C++. La traducción al español ha sido realizada por un equipo de profesores de la Universidad Pontificia de Salamanca en Madrid dirigida por el autor de este libro.
- Ellis, Margaret A., y Stroustrup, Bjarne: *The Annotated C++ Reference Manual*, Reading, Massachusetts, Addison-Wesley, 1990. Versión española, *C++ Manual de referencias con anotaciones*, Reading Massachusetts, Addison-Wesley, 1994. (Esta versión ha sido traducida por los profesores Miguel Katrib de la Universidad de la Habana y Luis Joyanes de la Universidad Pontificia de Salamanca en Madrid.)
- Lippman, Stanley B., y Lajoie, José: *C++ Primer*, Third Edition, Reading, Massachusetts, Addison-Wesley, 1998. Es uno de los libros más completos y rigurosos que existen relativos a C++. Contiene el estándar final del Borrador del Estándar de ANSI/ISO C++. Es otra referencia clave obligatoria para el estudio de C++ y sobre todo fundamental si la puede llegar a su dominio.
- Polh, Iran: *C++ for C Programmers*, Reading, Massachusetts, Addison-Wesley, 1999. Es otro libro clásico para la enseñanza y aprendizaje del lenguaje C++.
- Joyanes Aguilar, Luis: *Programación en C++*, Madrid, McGraw-Hill, 2000. Libro de técnicas de programación y de sintaxis del lenguaje C++. Es una obra didáctica pensada como libro de texto para cursos de introducción al lenguaje C++ y/o la programación orientada a objetos. Contiene un gran número de ejercicios y problemas resueltos, así como numerosos apéndices con guías de sintaxis de C y C++ y otros recursos de programación.
- Joyanes Aguilar, Luis, y Castán Rodríguez, Héctor: *C++. Iniciación y Referencia*, Madrid, McGraw-Hill, 1999. Libro didáctico para el aprendizaje del lenguaje y de las técnicas de programación en C++. Contiene los temas clásicos de cualquier curso de introducción a la programación estructurada y a la programación orientada a objetos. Se puede ajustar su contenido a un curso universitario o profesional de un cuatrimestre (semestre). La primera edición de esta obra sigue el estándar ANSI/ISO C++.
- Joyanes Aguilar, Luis: *C++ a su alcance*, Madrid, McGraw-Hill, 1996. Libro para el aprendizaje del lenguaje C++, partiendo de la base de un conocimiento elemental del lenguaje C. Incluye los conceptos más importantes de orientación a objetos.
- Karel, Danny: *The ANSI/ISO C++ Professional Programmer's Handbook*, Indianapolis, Indiana, Que, 1999. Completo y excelente libro para aprender a programar en C++ y que sigue rigurosamente el estándar aprobado por ANSI/ISO.
- Lafore, Robert: *Object-Oriented Programming in C++*, Fourth Edition, Indianapolis, Indiana, Sams, 2002. Un libro clásico para aprender a programar en C++ de un modo orientado a objetos. Es una obra ideal para lectores que hayan terminado de leer y dominar las técnicas explicadas en esta edición de *Fundamentos de programación*.
- Plauger, P. J.: *The Draft Standard C++ Library*, New Jersey, Prentice-Hall, 1995. Esta obra fue considerada el documento base para la biblioteca ANSI C++ estándar. A pesar de la fecha de la publicación, este libro sigue siendo una referencia obligada y útil. El Dr. Plauger es presidente de Dinkumware, una empresa de bibliotecas C y C++ de Australia. Trabajó para Bell Labs cuando se desarrolló C y escribió los primeros compiladores comerciales de C (www.dinkumware.com).
- Plauger, P. J.: *Standard Template Library: A Definitive Approach to C++ Programming*, New Jersey, Prentice-Hall, 1996. Libro de referencia obligada para usar y conocer la biblioteca de plantillas (*templates*) STL.

- Prata, Stephen: *C++ Primer Plus*, Fourth edition, Indianapolis, Indiana, Sams, 2002. Una nueva edición de un excelente y completo libro para aprender a programar C++ desde su nivel de iniciación a nivel avanzado. El libro contiene más de 1.000 páginas magníficas para dominar la programación en C++.
- La autoridad última del lenguaje C++ es el documento ISO/IEC FDIS 14882 *Information Technology- Programming Language, Their Environments and System Software Interfaces Programming Language C++*, disponible en ANSI. Existen copias del borrador estándar en la Web. (Draft Standard.) Basta buscar por los términos C++ ANSI Standard.

K.9. LENGUAJE JAVA

The Java Tutorial, Second Edition: Object-Oriented Programming for the Internet. Mary Campione, Kathy Walrath; Addison-Wesley, 1998. Es uno de los libros claves en la amplia bibliografía de Java, magnífico recurso bibliográfico para lectores noveles y profesionales.

The Java Class Libraries: Second Edition, Volume 1: java.lang, java.io, java.math, java.net, java.text, java.util. Patrick Chan, Rosanna Lee y Dong Kramer; Addison-Wesley, 1998.

The Java Class Libraries: Second Edition, Volume 2: java.applet, java.awt, java.beans. Patrick Chan, Rosanna Lee; Addison-Wesley, 1998.

The Java Language Specification, James Gosling, Bile Joy y Guy Steele; Addison-Wesley, 1997. *Problem Solving with Java,* Elliot Koffman y Ursula Wolz; Addison-Wesley, 1999.

Introduction to Java Programming, Second Edition. Y. Daniel Siang; Que, 1999. Libro sencillo para la introducción a Java.

Java Developer's Reference. Mike Cohn et al.; Sams.net, 1996. Uno de los primeros libros de referencia en Java. Ideal para programadores ya iniciados y profesionales.

Java. An Introduction to Computer Sciences Programming. Walter Savitch; Prentice-Hall, 1999. Magnífico libro de programación en Java para niveles de iniciación y medio.

Java2. How to program. Third Edition. Deitel & Deitel; Prentice-Hall, 1999. Excelente libro de Java. Contiene un curso muy completo de programación en Java. Libro de nivel universitario y profundidad de nivel medio y avanzado. Los autores son prestigiosos profesionales de una consultora norteamericana.

Java. An introduction to Object-Oriented Programming with Java, 2.^a Ed. C. Thomas Wu; McGraw-Hill, 2001. Un libro muy completo para conocer las técnicas de programación orientada a objetos utilizando el lenguaje Java.

Introducción a la programación con Java. Un enfoque orientado a objetos, David Arnow y Gerald Weiss; Prentice-Hall, 2000. Un buen libro de Java traducido con rigor al español por profesores de las universidades de Murcia, Salamanca y Pontificia de Salamanca en el campus de Madrid.

Object-Oriented Programming with Java. An Introduction, David J. Barnes. Prentice-Hall, 2000. Un libro muy completo de un autor de gran prestigio y con un enfoque orientado a objetos y hacia Internet.

Java. Programmer's Reference, Grant Palmer. Wrox, 2000. Una magnífica referencia de Java 2 que incluye una extensa descripción de las bibliotecas más populares de Java. Incluye también una guía de sintaxis Java muy completa. La editorial canadiense Wrox es una joven editorial que se ha lanzado a publicar voluminosos y excelentes libros de informática y computación.

Beginning Java Objects, Jacquie Barker, Wrox, 2000. Magnífico libro para profundizar en Java (modelar, analizar y diseñar).

Effective Java. Programming Language Guide, Joshua Bloch, Addison-Wesley, 2001. Libro reciente avalado por Sun Microsystems. Contiene gran cantidad de consejos y reglas para usar el lenguaje Java y la programación orientada a objetos.

Java 2 Platform, Standard Edition, v. 1.3. API Specification, Sun Microsystems, marzo 2001. http://java.sun.com/j2se/1.3/docs/api/overview_summary.html. Libro oficial de especificaciones de Java, que se puede descargar de la red del sitio oficial de Sun.

- Developing Java Software*, Russel Winder y Graham Roberts. Wiley, 2000. Magnífico y excelente libro para el aprendizaje y desarrollo de software con el lenguaje Java.
- Java 2. The Complete Reference*, Patrick Naughton y Herbert Schildt. McGraw-Hill, 1999. Versión muy completa y actualizada que incluye una descripción completa y actualizada del lenguaje y biblioteca Java. Incluye detalles de AWT, Swing, Servlets y el nuevo modelo de Collections Framework.
- Java for Practitioners*, John Hunt, Springer, 1999. Obra muy profesional con un enfoque hacia el mundo de objetos (modelado, análisis y diseño) y al desarrollo de aplicaciones. Incluye una magnífica parte 4, amplia y clara, sobre Diseño Orientado a Objetos que contiene la descripción de modelos en OMT y UML.
- Pure Java 2*, Kenneth Litwark, Sams, 2000. Buena referencia técnica y de sintaxis.
- Programación en Java 2*, Luis Joyanes e Ignacio Zahonero, Madrid, McGraw-Hill, 2002. Libro didáctico para el aprendizaje de técnicas de programación y del lenguaje Java.
- Java 2. Manual de programación*, Luis Joyanes y Matilde Fernández, Madrid, McGraw-Hill, 2002. Libro de iniciación a C# dirigido a lectores novatos en programación.
- Java 2. Manual de Referencia*, Herbert Schildt, Madrid, McGraw-Hill, 2002. Completa y exhaustiva guía de referencia y programación de un autor de reconocido prestigio.

K.10. LENGUAJE C#

- C#. Manual de programación*. Luis Joyanes y Matilde Fernández, Madrid, McGraw-Hill, 2002. *Microsoft C# Language Specifications*; Microsoft Corporation, Microsoft Press, 2001.
- C#: The Complete Reference*. Herb Schildt, McGraw-Hill, 2002.
- C# Unleashed*. Joseph Mayo, SAMS, 2002.
- C# How to program*. Deitel and Deitel, Prentice-Hall, 2002.
- Profesional C#*. Wrox Author Team, WROX Press, 2002.
- Programming C#*. Jesse Liberty; O'Reilly & Assoc., 2002.
- C# and the .NET Framework*. Robert Powell, Richard Weeks, SAMS, 2002.
- C# Programmer's Reference*. Wrox Team, WROX Press, 2002.
- C# Essentials*. Chris H. Pappas, William H. Murray, Prentice-Hall, 2002.
- C# Primer: A Practical Approach*. Stanley B. Lippman, Addison-Wesley, 2002.
- A FONDO C#*. Tom Archer, McGraw-Hill Profesional, 2001.

K.11. ORIENTACIÓN A OBJETOS Y UML

- Booch, Grady: *Análisis y diseño orientado a objetos con aplicaciones*, Madrid, Addison-Wesley, 1995. Libro clave de la metodología de Booch'93, fundamental en el desarrollo de objetos y con fundamentos teóricos de tecnologías de objetos indispensables para su comprensión.
- Booch et al.: *UML. El lenguaje de Modelado Unificado. Guía del Usuario*, Madrid, Pearson, 2000.
- Jacobson, et al.: *UML. El Proceso Unificado de Desarrollo de Software*, Madrid, Pearson, 2001.
- Josuttis, Nicolai M.: *Object-Oriented Programming*, Londres, Wiley, 2003.
- Joyanes Aguilar, Luis.: *Programación Orientada a Objetos*, 2.^a edición, Madrid, McGraw-Hill, 1998. Nueva edición de un libro sobre programación orientada a objetos con C++ que incluye, en este caso, una extensa explicación sobre UML y STL (la biblioteca de plantillas estándar).
- Perdita Stevens y Rob Pooley: *Utilización de UML*, Madrid, Pearson, 2002.
- Rumbaugh, et al.: *UML. El lenguaje de Modelado Unificado. Manual de Referencia*, Madrid, Pearson, 2000.
- Rumbaugh, J.; Blaha, M.; Premerlani, W.; Frederik, E., y Lorenzen, W.: *Modelado y diseño orientados a objetos (Metodología OMT)*: 2.^a reimpresión, Madrid, Prentice-Hall, 1998. Libro base de la metodología OMT, posiblemente, la más utilizada en la actualidad y uno de los soportes sobre los que se ha construido UML (Lenguaje de Modelado Unificado).
- Schmoller: *UML en 24 horas*, México DF, Pearson, 2000.

K.12. INTERNET: SITIOS (URL)**C/C++**

- <http://www.msj.com/msjquery.html>
Revista Microsoft Systems Journal
- <http://www.shareware.com>
Software shareware
- <http://www.ctv.es/USERS/pagullo/cpp.htm>
Excelente página de orientación a objetos en español
- <http://msdn.microsoft.com/developer>
Página oficial de Microsoft sobre Visual C++
- <http://www.imprise.com>
<http://www.borland.com>
Página oficial del fabricante Inprise/Borland

Revistas y direcciones de Internet

- C/C++ Users Journal*
<http://www.cuj.com>
- Dr. Dobb's Journal*
www.ddj.com
- MSDN Magazine*
<http://msdn.microsoft.com/msdnmag>
- Sys Admin*
www.samag.com
- Software Development Magazine*
www.sdmagazine.com
- UNIX Review*
www.review.com
- Windows Developper's Journal*
www.wdj.com
- Component Strategies*
www.componentmag.com
- C++ Report*
www.creport.com
- Journal Object Oriented Programming (JOOP)*
www.joopmag.com
www.creport.com

Tutoriales

Página de Dennis M. Ritchie

www.cs.bell-labs.com/who/dmr/index.html

The Annotated C Standard

www.lysator.liu.se/c/schildt.html

Preguntas y respuestas frecuentes sobre C (FAQ)

www.eskimo.com/~scs/C-faq/top.html

www.faqs.org/faqs/C-faq/faq

www.help.com/cat/2/259/hc/index-9.html

www.lysator.liu.se/c

www.anubis.dkung.dk/JTC1/SC22/WG14

www.uib.es/c-calculo/manuals/altrese/cursc.htm

www.help.com/cat/259/hc/index-9.html

Java

Revistas

Revista Java Programming

<http://www.java-pro.com>

Revista en línea JavaWorld

<http://www.javaworld.com>

Revista Java Developer's Journal

<http://www.sys-con.com/java>

Revista Java Report

<http://www.javareport.com>

Revista SunWorld

<http://www.sun.com/sunworldonline>

Intelligence.com

(recursos de Java e información)

<http://www.intelligence.com/java/default.htm>

Caffeine Connection

<http://www.online-magazine.com/cafeconn.htm>

Recursos básicos

Sun Microsystems, Inc.

<http://java.sun.com>

Java Developer Connection de Sun

<http://java.sun.com/jdc/>

Programmers Source

<http://www.progsource.com>

The IBM Developers Java Technology

<http://www.ibm.com/developer/java>

Java Class Libraries

<http://java.sun.com/products/jdk/1.1/docs/api>

http://java.sun.com/products/jdk/1.1/docs/api/API_users_guide_html

Java Development Kit (JDK)

<http://java.sun.com/docs>

Productos

- JDK y otros productos de Sun* <http://java.sun.com/products>
- Borland JBuilder* <http://www.borland.com/jbuilder>
- Imprise* <http://www.imprise.com>
- Visual Café Integrated Development Environment* <http://cafe.symantec.com>
- Visual Age de IBM* <http://www.software.ibm.com/ad/vajava/>

Tutoriales

- Java Tutorial Site* <http://java.sun.com/docs/books/tutorial>
- Programmers Source* <http://www.progsouce.com>

HTML

- <http://www.ncsa.uiuc.edu/General/Internet/WWW/HTMLPrimer.html>

FAQs

- Sun RMI y Objeto Serialization FAQ* <http://java.sun.com/products/jdk/rmi/faq.html>
- Sun JDBC FAQ* <http://java.sun.com/products/jdbc/faq.html>

Applets Java

- Sitio Sun* <http://java.sun.com>
- Sitio Sun de Applets* <http://java.sun.com/applets/index.html>
- Java Developer Conexión* <http://java.sun.com/jdc/>
- Java Applet Rating Service* <http://www.jars.com>

Sitios de interés Web

- <http://www.sun.com/>
- <http://java.sun.com/>
- <http://www.hp.com/gsyinternet/hpjdk/>
- <http://www.javaworld.com/>
- <http://www.gamelan.com/>
- <http://www.sigs.com/jro/>

Libros sobre Java

- Libros de referencia de Sun* <http://java.sun.com/docs/books>
<http://www.awl.com/cseng/javaserries>
- Librerías técnicas de Java. Amazon* <http://www.amazon.com>

C#

Recursos básicos y descargas

<http://msdn.microsoft.com/net>

Sitio principal de Microsoft para todo lo relacionado con la estrategia .NET. Incluye noticias, artículos y columnas; en particular es de gran interés la columna «*Working with C#*».

<http://msdn.microsoft.com/library>

<http://msdn.microsoft.com/netframework/prodinfo>

<http://msdn.microsoft.com/netframework/prodinfo/sysreq.asp>

<http://es.gotdotnet.com/quickstart>

<http://msdn.microsoft.com/net/ecma>

<http://msdn.microsoft.com/vcsharp>

Sitios Web de interés

<http://www.csharphelp.com/index.html>

<http://www.c-sharpcorner.com>

Sitio dedicado exclusivamente a C#

<http://www.mastercsharp.com/default.aspx>

<http://www.csharptoday.com>

<http://cshrp.net>

<http://www.knowledgeisland.com/program/csharp/csharp.php>

<http://www.hitmill.com/programming/dotNET/csharp.html>

<http://www.codeproject.com/csharp>

<http://www.algoritmodigital.com>

<http://www.aspfree.com/aspnet/Default.aspx>

<http://www.gotdotnet.com>

GotDotNet es un sitio de una comunidad operada por Microsoft. Incluye el mismo contenido que el sitio MSDN, pero también incluye un área de contribución del usuario.

Artículos

<http://dotnet101.com>

<http://www.codeproject.com/csharp>

<http://www.devarticles.com>

http://windows.oreilly.com/news/hejlsberg_0800.html

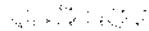
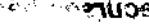
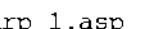
<http://msdn.microsoft.com/vstudio/techinfo/articles/upgrade/Csharpintro.asp>

<http://msdn.microsoft.com/vcsharp>

Tutoriales y Libros

En la Red se encuentran numerosos tutoriales de C#. En esta sección le recomendamos algunos de los que consideramos más interesantes para el lector. En cualquier forma, los primeros tutoriales que le recomendamos son los propios de Microsoft y que, fundamentalmente, encontrará en:

<http://msdn.microsoft.com/library/wu-us/csref/html/vorilessharptutorials.asp?frame=true>

<http://www.managedworld.com/articles/0002/article.aspx>  
<http://www.learn-c-sharp.com/learn.asp>  
<http://www.csharp-station.com/Tutorial.aspx>  
<http://www.c-sharpcorner.com/Tutorials.asp>  
http://genamics.com/developer/csharp_comparative.htm  
http://www.mantrotech.com/technology/csharp/tutorial_csharp_1.asp  
<http://www.dotnetbooks.com>  

Sitio exclusivo sobre libros de C# que incluye las novedades más recientes sobre C# y otros temas relativos a .NET.

Editor

<http://www.c-point.com/csharp.htm>

Revistas y Recursos Técnicos

VB .NET Advisor Journal

www.advisor.com

ASP.net Pro

www.aspnetpro.com

Visual Studio .NET

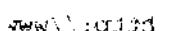
msdn.microsoft.com/vstudio/techinfo/default.asp

MSDN Developer Center

msdn.microsoft.com/library

MSDN magazine

msdn.microsoft.com/msdnmaga/issues/default.asp

Windows Developer Magazine Online

www.wd-mag.com

Java Pro Magazine

devx.com/premier/mgzarch/JavaPro

CC/C++ Users Journal

cuj.com

.NET Magazine

vbweb.co.uk

Microsoft Certified Professional Magazine Online

mcpmag.com

Visual System Journal

vsj.co.uk

K.13. TERMINOLOGÍA INFORMÁTICA

Alarcón, Enrique de: *Diccionario de Informática e Internet*. Edición 2002, Madrid, Anaya, 2002.

Ince, Daniel: *Diccionario de Internet*, Madrid, Editorial Complutense, 2002.

Moreno, Arturo: *Vocabulario de Informática y Telecomunicación*, Madrid, Ariel, 2002.

K.14. EDITORIALES ESPECIALIZADAS EN C/C++, C# .NET, JAVA

Apress (Springer-Verlag)	www.apress.com
Addison-Wesley	www.awl.com
O'Reilly	www.oreilly.com
McGraw-Hill	www.mcgraw-hill.com
McGraw-Hill España (traduce los libros oficiales de Microsoft Press)	www.mcgraw-hill.es
McGraw-Hill / Osborne	www.osborne.com
Microsoft Press	mspress.microsoft.com/developer
Pearson	www.pearsoneducacion.com
Prentice-Hall	www.phptr.com
Sams	www.samspublishing.com
Wrox	www.wrox.com
Anaya	www.anaya.es
Rama	www.ra-ma.es
Thomson	www.thomson.com www.paraninfo.es)

K.15. REVISTAS DE INFORMÁTICA / COMPUTACIÓN CON SECCIONES ESPECIALIZADAS EN PROGRAMACIÓN

Byte	www.mkm-pi.com
PC Magazine	www.pcmag.com
Linux Magazine	www.linux-mag.com
PC World	www.pcworld.com
Java Report	www.javareport.com
Sigs	www.sigs.com
Java Pro	www.java-pro.com
PC Actual	www.pc-actual.com www.vnunet.es/pcactual/ www.idg.es/pcworld
PC World España	www.advisor.com
Advisor	www.vnunet.es/computing/ www.computerworld.com
Computing Magazine	
Dr. Dobbs (ed. español)	
ComputerWorld	

VET. U.

ÍNDICE

010

d

?: , 776, 921

abrir un archivo, 327-328
 abstracción, 698-699, 709
 de datos, 700
 procedimental, 700
 Ada, 24
 agregación, 660-661
 algoritmo, 40-41, 52, 107, 698
 cabecera, 108
 características, 52-55
 codificación en FORTRAN, 931-950
 codificación en Modula-2, 931-950
 codificación en Pascal, 931-950
 conceptos, 52
 declaraciones, 107
 diseño, 42, 53-56, 84, 724
 elementos básicos, 88
 escritura, 56, 107
 refinamiento, 56
 representación gráfica, 58
 alternativa, 135, 136, 142, 806-807, 858
 múltiple, 142
 simple, 135
 ámbito, 220
 AMD, 7
 análisis del problema, 703
 ANSI, 29
 apuntador, 444, 785, 811. Véase puntero
 árboles, 496-536
 altura, 497

ascendiente, 497
 binario, 498
 binario de búsqueda, 511-513
 binario completo, 500
 bosque, 497
 concepto, 496
 degenerado, 500, 501
 descendiente, 497
 eliminación, 515
 equilibrado, 499
 general, 501
 hijo, 497
 hoja, 497
 implementación con arrays, 507, 518
in-orden, 509
 no equilibrado, 500
 nodo raíz, 498
 nodo terminal, 497
 nodos, 496-497
 nulo, 496
 peso, 497
post-orden, 509-510
pre-orden, 509
 profundidad, 497
 raíz, 497-498
 recorrido, 509
 representación, 498, 506
 subárbol, 496, 509
 terminología, 497, 499
 archivo/s, 248, 311, 314
 abrir, 327-328
 acceso directo, 317, 346

archivo/s (*cont.*)

acceso secuencial, 317
 actualización, 321, 323, 325, 335
 algoritmos, 331, 339
 altas, 330, 335, 340, 347
 áreas, 320
 bajas, 330, 336, 343-344
 base de datos, 316
 bloque, 315
 borrar, 329
 campo/s, 312, 316
 carácter, 316
 cerrar, 328
 clasificación, 321, 324, 423-431
 clave, 314, 346
 clave-dirección, 346
 colisiones, 346
 concepto, 312
 consulta, 321-323, 331, 333-334, 341, 346
 creación, 321, 322, 326-327, 332
 de cabecera, 648, 765
 de clases, 648
 definición, 312, 314
 desbordamiento, 320
 destrucción, 321, 324
 directo/s, 317, 318, 339
 estallido, 321, 325
 factor de bloqueo, 315
 fin, 338
 fusión, 321, 325, 415-418
 gestión, 325
 indicativo, 314
 inserción, 323
 key, 314
 mezcla, 415-418, 423, 426, 436
 modificaciones, 323, 330, 335, 337, 345
 operaciones, 321, 331, 339
 ordenación externa, 436
 ordenados, 414
 organización, 317
 partición, 418-423, 436
random, 317
 registro, 313, 315, 316, 321, 325
 físico, 315
 lógico, 315
 reorganización, 321, 324
 reunión, 321, 324
 rotura, 321, 325
 secuencial/es, 317-318, 331
 indexado, 317, 320, 348

soporte

direccional, 317
 secuencial, 317
 supresión, 323
 texto, 338
 transformación de clave, 342
 arco, 523
 argumentos, 216
 por omisión, 818
 arista, 523
 ARM, 791
array, 247, 781, 816, 850-853
 acceso secuencial, 254
 actualización, 257
 almacenamiento en memoria, 263-266
 asiguación, 252, 253
 declaración, 816
 de dos dimensiones, 258-259, 851
 de estructuras, 268-269
 definición, 817
 de objetos de clases, 826
 de tres dimensiones, 247, 258, 262, 264, 779, 851
 escritura de datos, 254
 lectura, 254
 matriz, 249
 multidimensionales, 258, 262, 264, 781, 851
 operaciones, 252
 recorrido, 254
 unidimensional, 249, 781, 850
 vector, 249
 arreglo, 247. Véase *array*
 ASCII, 99, 286, 757-759
 asignación, 103-106, 253
 aritmética, 104
 conversión de tipos, 105
 de cadena de caracteres, 105
 lógica, 104, 105
 operador, 103, 771
 asociaciones, 658-660
 cualificada, 660
 entre clases, 663
 reflexiva, 660
 asociatividad de operadores. Véase prioridad
 Atanasoff-Berry, 4
 atributos, 617-618, 623, 629
 base de datos, 314, 316
 BASIC, 29
 bibliografía de libros de programación, 975-987

- bifurcación, 132
- bit, 9
- bit a bit, 768, 919
- bitwise*, 768, 919
- Booch, Grady, 615
- Borrar, 300, 329
 - archivos, 329
 - cadenas, 300
- break, 183, 809, 861, 866, 868, 916
- bucle/s, 166, 169, 864, 914
 - anidados, 867
 - infinito, 169
 - interrumpir, 183
 - salida, 182
 - sin fin, 169
- búsqueda, 379-396, 413
 - binaria, 385-390
 - colisiones, 394
 - intercalación, 396
 - lineal, 380
 - por transformación de claves, 380, 390
 - recorrido, 380
 - secuencial, 380, 382
- byte, 10, 11

- C, 24, 30, 763-790
- C#, 24, 33
- C++, 24, 31, 791-841
- caché, 10
- cadena/s, 248, 285, 290, 292, 782, 819
 - asignación, 293
 - borrar, 300
 - búsqueda, 294, 298
 - cambiar, 300
 - comparación, 294
 - concatenación, 296-297, 782
 - constante, 291, 768
 - conversión a números, 301
 - de caracteres, 290
 - de longitud fija, 292
 - de longitud variable, 293
 - desigualdad, 295
 - entrada/salida, 293
 - funciones, 299
 - igualdad, 295
 - insertar, 299
 - longitud, 294
 - fija, 292
 - indefinida, 293
 - variable, 293
 - operaciones, 294
 - subcadena, 297
- campos de bits, 784
- carácter, 792, 896
 - código, 286
 - especial, 286
 - juego, 286
- case, 913
- CD-R, 16
- CD-ROM, 12, 16
- CD-RW, 16
- cederrón, 16
- char, 766
- chip*, 6
- ciclo de vida del software, 695, 699-701
- cin, 801
- cinta magnética, 13, 17
- cinta de audio digital DAT, 18
- circuito integrado, 7
- clase/s, 613, 824, 869, 901
 - abstracta, 664, 882, 902
 - amigas, 828
 - anónimas, 877
 - base, 829
 - compuestas, 649, 827
 - declaración, 626, 632
 - derivada, 657, 667, 672, 829
 - especificación, 635
 - implementación, 647
 - internas, 883
 - jerarquía, 662
 - representación gráfica, 624
 - selladas, 902
- clasificación. Véase ordenación
- cliente, 702
- COBOL, 24
- codificación, 40, 84
- código, 99, 286, 755
 - ASCII, 99, 286, 757-759
 - EBCDIC, 287
 - fuente, 27
 - juego de caracteres, 286
 - máquina, 27
 - Unicode, 286, 288
- cola, 474-483
 - representación, 474
 - implementación, 475
- comentarios, 109, 766, 792
- compilación, 27, 40, 47
 - condicional, 788
- compilador, 21
- compilar, 28

comportamiento, 614, 619-621
 composición, 662
 comprensibilidad, 709
 computadora, 3, 8
 instrucciones, 22
 organización, 8
 personal, 3, 18
 ideal, 18
 comunicación entre subprogramas, 223
 concatenación, 296
 const, 795, 822
 constante/s, 92-94, 291, 795
 declaración, 795
 #define, 796
 constructor/es, 622, 641-645, 825, 875
 de copia, 826
 por omisión, 642, 825
 continue, 778, 809, 868, 917
 conversión de tipos, 105, 796
 convertir cadenas en número, 301
 CPU, 6
 creación de objetos, 878
 crear un archivo, 322
 CRT, 9
 cualificadores de tipos
 checked, 918
 unchecked, 918

DAT, 18
 datos, 20, 84, 90-92, 764
 booleanos, 90, 92
 cadena, 92
 carácter, 90, 92, 766
 coma flotante, 794
 complejos, 90
 definidos por el programador, 248
 dinámicos, 248
 enteros, 766, 895
 estándar, 248
 estáticos, 248
 estructurados, 248
 integrales, 794
 lógicos, 90, 92
 numéricos, 90
 puntero, 894
 reales, 766
 referencia, 894
 simples, 248, 894
 subrango, 248
 tipos, 90, 766, 794, 894
 valor, 894

datum, 4
 declaración, 107, 108-109
 de clases, 213
 de constantes, 109, 795
 con #define, 796
 con const, 767, 795, 822
 numéricas, 109
 de estructura, 268
 de funciones, 208
 de variables, 108
 objetos, 613, 632
 using, 839, 919
 definir un paquete, 885
 delete, 815
 Delphi, 24
 depuración, 40, 48, 709, 721
 traza, 727
 depurador, 727
 desarrollador, 702
 desde, 163, 177-182, 253
 desigualdad de cadenas, 295
 destructor, 622, 646, 826
 devolver, 209
 diagrama
 de flujo, 43-45, 56, 59-68, 144
 símbolos, 59
 de sintaxis, 136
 N-S, 56, 69-70, 144
 pseudocódigo, 56
 direcciones de memoria, 10
 directiva/s, 765
 #, 790
 #define, 765, 787
 #elif, 788
 #else, 765
 #endif, 765, 788
 #error, 787
 #if, 765, 788
 #endif, 765, 789
 #ifndef, 789
 #include, 765, 789
 #line, 790
 #pragma, 790
 #undef, 790
 del preprocesador, 765
 using, 839
 disco, 9, 13-14
 disquete, 9, 12,
 duro, 12, 14, 15
 fijo, 15
 removable, 15
 virtual, 15

- flash*, 18
 óptico, 16
 zip, 12
- diseño
 de algoritmos, 42
 descendente (*top-down*), 42, 50, 699
 modular, 42
- dispositivos, 8, 12
 de almacenamiento de información, 12, 13
 de copia blanda, 9
 de copia dura, 9
 de E/S, 8-9
 de salida, 9
 periféricos, 9
- div*, 95
- divide y vencerás, 49
- doble cola, 482
- documentación, 16, 40, 46, 48, 84, 712, 718
 externa, 46, 48
 interna, 46, 48
 reglas de, 720
- Dijkstra, Edgar, 50, 153
 algoritmo de, 526
- do-while*, 777, 808, 860, 864, 914
- DRAE, 16, 40, 247
- DRAM, 10
- DVD, 9, 12, 14, 16-17
 -R, 17
 -RAM, 17
 -RW, 17
- E/S, 8
- EBCDIC, 287
- editor, 25
 de textos, 25
- EDRAM, 10
- EDVAC, 4
- efectos laterales, 234
 en funciones, 235
 en procedimientos, 234
- eficiencia, 712, 728-730
versus legibilidad, 730
- Eiffel, 24
- ejecución, 20, 40, 47
 de un programa, 20, 28
- ejecutar, 20
- elementos básicos de un programa, 88-90, 763
- elementos del lenguaje, 763, 791
- Ellis, 791
- encapsulamiento, 614, 624, 636, 701, 709
- ENIAC, 4
- enlace, 47
- enlazador, 27, 28
- ensamblador, 22
- enteros, 895
- entrada, 106
 de información, 106
- entrada/salida/s, véase también E/S, 8, 106
 básicas, 802
 de información, 106
 en archivos, 315
- enumeraciones, 817, 899
- enumerado, 768
- equipo de programación, 723
- errores, 48
 compilación, 48, 721, 726
 ejecución, 48, 721, 726
 lógicos, 48, 721, 727
 sintaxis, 48, 721, 726
- escribir, 106, 107
- escritura, 106-107
 del algoritmo, 107
 de datos, 106
 del programa, 107
- espacio de nombres, 837-841
 acceso a los miembros, 838
 alias, 839
 anidados, espacio de, 840
 extensiones, 838
 sin nombre, 838
- especialización, 664, 667
- especificación, 703
- estado, 614
- estilo de programación, 712, 713
 reglas de estilo, 713
- estructura/s, 149, 266, 268-269, 782, 817, 897
 anidadas, 149
 array, 440
 colas, 439, 474-483
 de control, 51, 132
 mientras, 163, 166-172, 176
 repetir, 163, 174-177
 repetitiva, 51, 131, 163, 185
 secuencial, 51, 132-134
 selección, 57
 selectiva, 51, 131, 135
 doble, 135, 136-141
 múltiple, 135, 142-149
 simple, 135-134
- de datos, 247-269, 440, 780
 clasificación, 248
 concepto, 248

- estructura/s (cont.)
 dinámica, 248, 439, 495
 estática, 248
 lineal, 495, 439
 multienlazada, 496
 no lineal, 496
 de decisión, 149
 de un mensaje, 615
 general de un programa, 90
 en C, 763
 en C#, 893
 en C++, 791
 en Java, 844, 870
 en Pascal, 952
 iteración, 164
 listas enlazadas, 443
 nodos, 440
 pilas, 465
 punteros, 439
 registros, 440
 repetitivas, 51, 131, 164, 174, 176
 anidadas, 185
 secuenciales, 131-134
 selectivas, 131, 135
 tipo de datos, 266
 variables dinámicas, 439, 440
 variables estáticas, 439
 versus registros, 266
 excepciones, 834, 887, 917
 especificación, 835
 lanzamiento, 834
 manejador, 835
 sintaxis, 837
 exit, 861
 expresión, 94-102, 853
 aritmética, 94-96
 booleana, 98
 carácter, 94
 en C, 770
 lógica, 94, 98-102
 precedencia, 96
 prioridad, 96
 relacional, 94
 extensiones, 838

 facilidad de uso, 712
 fiabilidad, 711
 fichero, 248, 311. Véase archivo
 fin, 753
 finalice, 880
 fin_si, 135-136, 150

 flujo/s, 329
 control, 131, 132, 163
 for, 777, 809, 865, 915
 foreach, 916
 FORTRAN, 24
 friend, 828
 función/ones, 102, 205-215, 773, 779-780, 819
 ámbito, 220
 de cadena, 290-291, 294, 299
 declaración, 208, 820
 de clases amigas, 828
 de conversión de número a cadena, 299, 301
 de entrada y salida, 773
 definición, 820
 en línea, 821
 internas, 102-103
 invocación, 210
 miembro, 623, 827
 constante, 828
 operador
 binario, 831
 de asignación, 831
 unitario, 831
 prototipo, 780
 sobrecarga, 822
 virtual, 685-686
 fusión, 321, 325, 415-418

 GB, 12, 15
 generalización, 662, 665
 Gosling, James, 26, 32
 goto, 50, 132, 153, 778, 917
 grafo, 248, 441, 495, 523
 arco, 523
 arista, 523
 bucles, 524
 camino, 525
 longitud, 525
 completo, 525
 concepto, 523
 conectado, 525
 desconectado, 525
 dirigido, 525
 lazos, 524
 lista de adyacencia, 526, 528
 matriz de adyacencia, 526
 múltiple, 525
 no dirigido, 525
 nulo, 524
 orden, 524
 representación, 526

- terminología, 523-526
vértice, 523, 525
- gramática, 843
- guía de sintaxis
- C, 763-790
 - C#, 893-925
 - C++, 791-841
 - Java, 843-891
- hacer-mientras, 163, 172
- hardware*, 3, 5
- Hejlsberg, Anders, 33
- herencia, 667-684, 701, 829, 884
- declaración, 672
 - múltiple, 680-684
 - privada, 672, 678
 - protegida, 672, 678
 - pública, 672, 675
 - simple, 672
- I/O, 8
- IBM PC, 4
- identidad de un objeto, 621
- identificador/es, 88, 220, 792
- ámbito, 220
 - predefinidos, 790
- if**, 775, 805, 858, 861, 912
- anidadas, 775
- if-else**, 775, 803, 804, 862
- anidadas, 806
- if-then**, 135
- if-then-else**, 136
- igualdad de cadenas, 295
- implementación, 647, 706
- de clases, 647
 - de interfaces, 706
- inline, 821
- input/output, 8
- insertar cadenas, 299
- instancia, 617, 618, 623
- instanciación, 623
- instrucción/ones, 22, 85-88
- aritméticas, 22
 - aritmético-lógica, 22
 - asignación, 86
 - bifurcación, 86, 88
 - entrada, 22, 87
 - entrada/salida, 22
 - escritura, 86, 87
- fin, 86
- inicio, 86
- lectura, 86, 22
- de datos, 87
- repetitiva, 22
- salida, 87
- selectiva, 22
- tipos, 86
- Intel, 7
- interacción, 8
- interfaz, 615, 909
- de usuario, 711
 - implementación, 706
 - integración, 706
 - privado, 701
 - público, 701
- Internet, 33
- intérprete, 21, 25
- ir_a**, 153-156
- iteración, 164
- iterador, 622
- iterar, 165
- Java, 26, 31-33, 624, 843-891
- jerarquía de clases, 664
- Jobs, Steve, 4
- juego de caracteres, 286
- KB, 11, 12, 14
- Kernighan, Brian, 31
- K&R, 32
- lanzamiento de excepciones, 834
- lanzar una excepción, 834
- lazo. Véase bucle
- lector ZIP, 12
- lectura de datos, 254
- lecturas de programación, 975-987
- leer, 106
- legibilidad, 730
- length, 852
- lenguaje
- basado en objetos, 657
 - de alto nivel, 21, 24, 29
 - de bajo nivel, 21, 22-23, 26
 - de programación, 21-24, 29, 39
 - ensamblador, 21, 22, 29
 - estructurado, 29, 657

- lenguaje (*cont.*)
 funcional, 29
 historia, 29
 máquina, 21, 22
 Modula-2, 24
 orientado a objetos, 29
 Pascal, 29
 traductor, 24-25
- Lenguaje algorítmico UPSAM 2.0, 735-754
 archivos, 744-747
arrays, 739
 clases, 748
 comentarios, 735
 datos, 735
 cadena, 735
 carácter, 735
 estructurados, 739
 lógicos, 735
 numéricos, 735
 elementos, 735
 estructura/s
 de control, 742-743
 de un programa, 739
 funciones, 741
 herencia, 721
 identificadores, 735
 objetos, 748
 operadores, 737
 aritméticos, 737
 de cadena, 737
 lógicos, 737
 prioridad, 738
 relación, 737
 palabras reservadas, 752
 programación orientada a objetos, 748-751
 abstracción, 751
 atributos, 749
 clases, 748
 constructores, 749
 destructores, 749
 herencia, 751
 métodos, 750
 objetos, 748
 símbolos reservados, 752
 variables, 740
- Lenguaje C, 29, 763-790
 apunadores. Véase punteros
 archivo de cabecera, 765
arrays, 781
 asignación, 771
 bibliografía, 978
 bloque, 775
- bucles, 778
 cadenas, 782
 campos de bits, 784
 características técnicas, 30
 comentarios, 766
 condicional, 771
const, 769
 constantes, 768
 conversión, 772
 de tipos, 772
 definición de macros, 765
 directiva/s
 #, 790
 #define, 787
 #elif, 788
 #endif, 788
 #error, 787
 #if, 788
 #endif, 789
 #include, 789
 #line, 790
 #pragma, 790
 #undef, 790
 del preprocesador, 765
 el primer programa, 764
 elementos
 básicos, 763
 del lenguaje, 763
 entrada/s, 773
 y salidas básicas, 773-773
 enumeraciones, 768
 estructura, 763
 de datos, 780
 expresiones, 770
 funciones, 773-774, 779-780
 operadores, 770-772
 palabras reservadas, 764
 preprocesador, 765, 787-790
printf, 773
 prioridad, 772
 prototipos, 765
 punteros, 785-786
return, 779
 salida, 773
scanf, 774
 sentencias de control, 774-779
 serie, 761
sizeof, 772
 tipos de datos, 766-767
 estructura, 780-782
typedef, 769

- uniones, 784
- variables, 767-769
- ventajas, 30
- volatile*, 769
- Lenguaje C#, 33-34, 893-925
 - bibliografía, 981
 - bucles, 914
 - clases, 901
 - delegados, 910
 - enumeración, 899
 - espacios de nombres, 894
 - estructura, 897
 - de un programa, 893
 - excepciones, 923-925
 - expresiones, 919, 922-923
 - interfaces, 909
 - métodos, 903-908
 - modificadores de acceso, 901
 - operador/es, 919- 921
 - aritméticos, 919
 - de asignación, 921
 - de manipulación de bits, 921
 - lógicos condicionales, 920
 - relacionales, 920
 - ternario condicional, 921
 - palabras reservadas, 925, 927
 - parámetros, 904-908
 - sentencias, 908-919
 - bloque, 910
 - break, 916
 - bucles, 914
 - checked, 918
 - continue, 917
 - de manejo de excepciones, 917
 - de salto, 916
 - de selección, 912
 - do, 914
 - estructuras de control, 912
 - etiquetada, 911
 - for, 915
 - foreach, 916
 - goto, 917
 - if, 912
 - lock, 919
 - return, 917
 - switch, 912
 - throw, 918
 - try, 917
 - unchecked, 918
 - using, 919
 - vacía, 911
 - while, 914
- sobrecarga, 908
- tipos de datos, 894
 - puntero, 894
 - referencia, 894, 900
 - simples, 894
 - valor, 894
- Lenguaje C++, 31, 791-841
 - apuntadores. Véase punteros
 - arrays*. Véase arreglos
 - declaración, 816
 - definición, 817
 - breve historia, 31
 - cadenas, 819
 - campos de bits, 798
 - caracteres, 792
 - clases, 824-829
 - arrays de objetos, 824
 - compuestas, 827
 - constructor, 825
 - por omisión, 825
 - de copia, 826
 - destructor, 826
 - funciones clases amigas, 828
 - funciones miembro, 827
 - constantes, 828
 - puntero *this*, 829
 - comentarios, 792
 - constantes, 795
 - declaración con const, 795
 - declaración con define, 796
 - elementos básicos, 791
 - entradas y salidas básicas, 802
 - cout, 802
 - cin, 803
 - manipuladores, 803
 - enumeraciones, 794, 817-819
 - espacios de nombres, 837-841
 - estructuras, 815
 - excepciones, 834-837
 - funciones, 819-824
 - argumentos por omisión, 820
 - declaración, 820
 - definición, 820
 - en línea, 821
 - inline, 821
 - modificador const, 822
 - operador, 830-832
 - paso
 - de arrays, 823
 - de parámetros, 822
 - sobrecarga, 822
 - herencia, 829

- Lenguaje C++ (*cont.*)
 identificadores, 792
 operadores, 797
 asignación, 797, 798
 asociatividad, 801
 delete, 815
 lógicos, 799
 manipuladores de bits, 800
 new, 815
 precedencia, 801
 prioridad, 801
 relacionales, 799
 sobrecarga, 802
 operator, 830
 palabras reservadas, 792, 928, 929
 plantillas, 832
 de clases, 833
 de funciones, 832
 punteros, 792, 811. *Véase* apuntadores
 a arrays, 812
 a estructuras, 812
 a objetos constantes, 813
 aritmética de punteros, 814
 a void, 813
 declaración, 811
 y cadenas, 813
 sentencias, 804-810
 break, 809
 bucles, 808
 compuestas, 803
 condicionales, 803
 continue, 809
 de alternativa múltiple, 807
 de declaración, 802
 de expresión, 802
 do, 808
 for, 809
 if, 805
 if-else anidadas, 806
 nula, 810
 repetitivas, 808
 return, 810
 switch, 807
 while, 808
 templates, 832
 tipos de datos, 794
 conversión, 794
 derivados, 794
 enumerados, 794, 817
 verificaciones, 794
 uniones, 794, 817
 variables, 794
- Lenguaje Java, 31-33, 843-891
 arrays, 850-853
 arreglos. *Véase* arrays
 historia, 31
 caracteres especiales, 850
 clases, 869-880
 abstractas, 882
 internas, 883
 comentarios, 844
 constructores, 875, 880
 estructura de un programa, 870
 excepciones, 887
 expresiones, 853
 finalice, 880
 genealogía, 32
 impresión básica, 856
 literales, 846
 boolean, 847
 cadena, 847
 carácter, 847
 coma flotante, 846
 enteros, 846
 main, 872
 método, 873-874, 878-879
 exit, 861
 print, 856
 println, 857
 objetos, 873, 878
 operador/es, 853-856
 +, 861
 aritméticos, 855
 boolean. *Véase* lógicos
 condicional. *Véase* ternario
 de asignación, 855
 lógicos, 855
 reglas de precedencia, 857
 relacionales, 856
 ternario, 856
 palabras reservadas, 844, 928, 929
 paquetes, 885
 sentencia/s, 855-869
 break, 861, 866, 868
 bucles anidados, 867
 compuestas, 858
 continue, 868
 de asignación, 857
 de control, 867
 de declaración, 857
 de transferencia, 867
 do-while, 860, 864
 etiquetas, 859
 for, 860, 865

- if, 858
- if-else, 862
- iterativas, 864
- return, 858, 868
- selectivas, 861
- switch, 859, 862
 - switch anidadas, 863
- while, 860, 864
- sobrecarga, 881
- this, 880
- tipos de datos, 845-846
 - literales, 845
- variables, 847-850
 - conversión de tipos y modelado, 849
 - declaración, 848
 - finales, 849
 - inicialización, 847
 - locales, 849
 - modificaciones, 848
 - parámetro, 849
- Lenguaje Pascal, 949, 951-973
 - asignación dinámica, 965
 - bibliografía, 977
 - constantes, 955, 956
 - con tipos, 956
 - predefinidas, 955
 - control de dispositivos, 969
 - directivas de compilación, 968
 - elementos básicos, 951
 - funciones estándar, 962-967
 - aritméticas, 962
 - asignación dinámica, 965
 - definidas por el usuario, 967
 - de transferencia, 963
 - ordinales, 963
 - tratamiento de cadenas, 964
 - localidad, 961
 - operadores, 958-959
 - aritméticos, 958
 - concatenación, 959
 - de conjuntos, 959
 - dirección, 959
 - lógicos, 958
 - prioridad, 959
 - relacionales, 958
 - Pascal estándar vs Borland Pascal, 971-973
 - procedimiento/s, 955, 960-967
 - asignación dinámica, 965
 - de flujo de control, 963
 - ordinales, 963
 - tratamiento de cadenas, 964
 - sentencias, 959
 - asignación, 959
 - compuestas, 960
 - de control, 959
 - múltiple, 960
 - repetitivas, 961
 - selectivas, 960
 - tipos de datos, 954-955
 - enumerados, 954
 - estructurados, 954
 - procedimiento, 955
 - simples, 954
 - subrango, 954
 - variables, 955-957
 - absolutas, 955
 - declaración, 955
 - predefinidas, 956
 - ligadura, 684, 690
 - de métodos, 684
 - dinámica, 684, 987, 688, 690
 - estática, 684, 690
 - Linux, 20
 - lista/s, 441-465
 - contigua, 443
 - circulares, 462
 - de adyacencia, 528
 - dblemente enlazadas, 463-465
 - encadenada, 443
 - enlazada, 443, 447-462
 - lineal, 441
 - nodo, 444
 - llamar_a, 216
 - lock, 919
 - manipuladores, 801
 - de bits, 770, 801, 821
 - mantenimiento, 40, 48, 330, 707
 - de un archivo, 330
 - de un programa, 48, 84
 - matriz, 259
 - MB, 12-14
 - MegaByte, 12-14, 46
 - memoria, 5-6, 10, 12
 - auxiliar, 6, 12
 - central, 6, 9
 - de sólo lectura, 9-10
 - direcciones, 10
 - interna, 6, 9
 - permanente, 6
 - principal, 6, 9
 - RAM, 9, 10

- memoria (*cont.*)
 - ROM, 9, 10
 - volátil, 10
- mensaje, 615, 621
 - reflexivo, 622
 - tipos de, 622
- método/s, 641, 903-909
 - constructores, 641
 - de inserción, 362, 368-369
 - de la burbuja, 362-367
 - de ordenación rápida (*quicksort*), 375-379, 561
 - de selección, 362, 370-373
 - declaración de, 636
 - destructores, 646
 - modificadores, 641
 - operadores, 641
 - ordenación de Shell, 373-375
 - selectores, 641
 - tipos de, 641
- MHz, 7
- miembro, 267
- mientras, 163, 166-172, 176
- mod, 95
- modelado, 664
- MÓDEM, 4, 8
- modificaciones, 710
- modificadores, 622
 - const, 822
- Modula-2, 24
- modularidad, 699, 708
- módulo, 42, 49, 699
- multiplicidad, 659
- namespace, 835
- Nassi-Schneiderman (N-S), 69
- new, 329, 815
- Nygard, Kristin, 613
- objeto, 614
 - atributos, 617
 - características, 617
 - creación, 876
 - definición, 615
 - enlaces, 626
 - evolución, 618
 - identidad, 617, 621
 - interfaz, 615
 - multiplicidad, 659
 - operación, 619
- representación en UML, 616
- restrictiones, 660
- transitorio, 615
- ocultación de la información, 699, 708
- operaciones, 103, 252
- operador, 851
 - condicional, 69
 - conversión de tipos, 779
 - de concatenación, 296
 - decremento, 830
 - delete, 813
 - desplazamiento, 919
 - incremento, 830
 - más (+), 861
 - new, 813
 - serie, 769
 - sizeof, 772, 801
 - ternario, 853
 - ternario condicional, 919
- operadores, 95-96
 - aritméticos, 95-96, 795, 852, 917
 - asignación, 796, 852, 919
 - C#, 917
 - C, 768-772, 800
 - C++, 795
 - lógicos, 918
 - manipulación de bits, 798
 - mod, 96
 - operador, 828
 - reglas de prioridad, 96, 101
 - relación, 98-99, 797, 852, 853, 918
 - sobrecarga, 828
- ordenación, 359-361
 - burbuja, 362-367
 - de tablas, 361
 - de vectores, 361
 - externa, 361
 - intercambio, 362
 - interna, 361
 - métodos, 359-379
 - ordenación rápida, 375-379, 561
 - por inserción, 362, 368-390
 - por selección, 362, 370-373, 561
 - QuickSort*, 375-379
 - Shell*, 373-375
- ordenador, 3
- ordenar un archivo, 414
- orientación a objetos paradigma, 613
- package, 889
- palabra, 10

- palabra/s reservada/s, 88, 752, 764, 792, 884, 925, 927-929
 abs, 102
 ANSI C, 764
 arctan, 102
 array, 252
 break, 143, 183
 C#, 927, 929
 C++, 792-794, 928
 case, 131, 142
 caso de, 131, 142
 continuar, 132, 184-185
 continue, 132, 184-185
 cos, 102
 cuadrado, 102
 desde, 163, 165, 177-181
 devolver, 208-209
 do-while, 166, 172-174
 escribir, 106
 exp, 102
 fin, 88
 for, 163, 165, 177-181
 función, 208
 goto, 131, 153-156
 hacer, 142
 hacer-mientras, 165, 172-174
 if-then, 131, 135, 136
 if-then-else, 136
 inicio, 88
 interrumpir, 183
 ir_a, 131, 153-156
 iterar, 165
 Java, 928-929
 leer, 106
 ln, 102
 log10, 102
 llamar_a, 216
 mientras, 58, 132, 163, 165, 166-172
para. 163, 165, 177-181
 procedimiento, 215
 raise, 102
 redondeo, 102
 registrar, 267
 repetir-hasta-que, 58, 132, 163, 174
 romper, 131, 143, 183
 según_sea, 135, 140, 142, 143
 seno, 102
 si-entonces, 135, 136, 149
 si-entonces-else, 136, 149
switch. 131, 142, 143
trunc. 102
while. 163, 165, 166-172
- paquete, 885-886
para. 163, 165, 177-181
 parámetro/s, 904-908
 array, 907
 como procedimiento, 232
 de salida, 906
 función como, 232
 paso de, 223, 224
 por dirección, 823
 por referencia, 225, 228, 229, 823, 905
 por valor, 225, 229, 821, 905
 procedimiento como, 232
 síntesis, 229
 variable, 229
- partes constitutivas de un programa, 84-85
 Pascal, 24
 paso de parámetros a funciones, 822-823
 comparación de métodos, 227
- Pentium, 7
- periféricos, 9
- PHP.** 24
- pila/s, 465-473
 aplicaciones, 471
 conceptos, 465
 desbordamiento, 466
 poner, 466
 pop, 466
 push, 466
 quitar, 466
- plantilla, 832
 de clases, 833
 de funciones, 832
- polimorfismo, 686-690
 con ligadura dinámica, 688
 sin ligadura dinámica, 687
- portabilidad, 14
- precedencia, 96-98
 de operadores, 772, 856, 922
- preprocesador, 763, 765, 787
 de C, 765
- principios de diseño de sistemas software, 708
- printf.** 773
- println().** 857
- prioridad de operadores, 96, 101, 772, 856, 922
- private.** 827
- procedimiento, 205, 215
 de entrada/salida, 106, 293
 función, 232
- parámetros, 216
- versus* función, 215

procesador, 6
 programa, 6, 19
 cabecera, 108
 codificación, 84
 compilación, 25, 47
 compilador, 21, 25
 concepto, 84
 de aplicación, 21
 declaración de variables, 108
 del sistema, 19, 21
 depuración, 84
 editor de texto, 19
 ejecución, 20, 47, 84
 ejecutable, 27, 47
 elementos básicos, 88, 763
 enlace, 47
 escritura, 107
 estructura general, 83
 fuente, 47
 lineal, 85
 mantenimiento, 84
 montaje, 47
 no lineal, 85
 objeto, 47
 organización, 762
 partes, 84
 traza, 727
 utilidad, 19, 21
 verificación, 48, 84
 programación, 20
 estilo, 695, 712, 713
 estructurada, 29, 39, 50-52
 teorema, 52
 funcional, 29
 imperativo, 29
 herramientas, 43
 lenguajes, 29
 modular, 39, 42, 49
 orientada a objetos, 701
 segura a fallos («fallas»), 711
protected, 829
 prototipos de funciones, 780
 pruebas, 697, 706, 724
 pseudocódigo, 43, 56, 68, 144
public, 829
pública, 829
 puntero/s, 444, 785-786, 822. *Véase* apuntador
 a arrays, 786, 812
 a estructuras, 812
 a funciones, 786
 a objetos constantes, 813
 a punteros, 786

a valores, 785
 declaración, 785
 indirección, 785
 this, 829
 void, 785
 y arrays, 784
 y cadenas, 813

quicksort, 375-379, 561

RAM, 10
 DRAM, 10
 EDRAM, 10
 SDRAM, 10
 recolección de basura, 650
 método *finalice()*, 650
 recorrido, 509
 de un árbol binario, 509
in-orden, 509
post-orden, 509-510
pre-orden, 509
 recursión, 235
 recursividad, 235, 538
 búsqueda binaria recursiva, 559
 complejidad, 568
 concepto, 538, 568
 directa, 542
 Fibonacci, 544
 indirecta, 542, 545
 notación O, 568
 recursión infinita, 549-553
 recursión *versus* iteración, 546-549
 resolución de problemas complejos, 553
 Torres de Hanoi, 554-559

recursos abstractos, 50
 red de área local, 13
 registro, 313, 315-325
 físico, 315
 lógico, 315
 reglas, 96, 291
 de excepciones, 923
 de prioridad, 96, 101, 772, 856
 de sintaxis, 291
 relaciones, 657-662
 agregación, 657, 660-662
 asociación, 657-658
 especialización, 657, 662, 665
 es-un, 651, 662, 691
 generalización, 657, 662, 664, 665
 herencia, 657, 663

multiplicidad, 659
 restricción, 660, 661
 return, 779, 866, 917
 tiene-un, 651, 691
 requisitos, 703
 repetir-hasta que, 132, 163, 174
 Ritchie, Dennis, 30
 ROM, 9, 10
 romper un archivo, 321, 325
 run, 20

salida de información, 106
 scanf, 774
 secuencia de escape, 289
 según_sea, 131, 135, 142, 143
 sentencia/s, 22, 804, 914

- alternativa simple, 132, 135
- alternativa múltiple, 142, 805
- break, 183, 778, 809, 861, 866, 868, 916
- compuestas, 805, 858
- condicionales, 805, 912
 - if, 805
 - de asignación, 857
 - de control, 774-779
 - de declaración, 804, 857
 - de expresión, 804
 - de manejo de excepciones, 917
 - de salto, 183, 916
 - de selección, 861, 912
 - de transferencia, 867, 916
 - etiquetada, 911
 - ir_a, 131, 153-156
 - nula, 778, 810
 - repetitivas, 864
 - return, 779, 810, 858
 - vacía, 911

- seudocódigo. Véase pseudocódigo
- sistema operativo, 19
- monousuario, 20
- multiusuario, 20
- sitios Web de programación, 982-986
- sizeof, 772, 801
- sobrecarga, 802, 830
- de métodos, 881, 908
- de operadores, 802, 908
- software, 3, 5, 19-20, 25, 697
- SQL, 24
- string, 290
- Stroustrup, Bjarne, 791
- struct, 313, 782
- subalgoritmo, 206

subprograma, 206
 concepto, 206
 efectos laterales, 234-235
 funciones, 207
 variables globales, 220
 variables locales, 208, 220
 subrutina, 206, 215
 superclase, 664
 switch, 774-777, 807, 859, 862-864, 912

tabla de variables, 259
 teclado, 8
 teléfono celular, 4
 teléfono móvil, 4
 templates, 832-834
 terminología informática. Véase conceptos clave

- de cada capítulo
- testing, 724-728
- this, 829, 880
- throw, 888, 918
- throws, 889
- tipos, 90
 - boolean, 93
 - booleanos, 92
 - cadena, 92
 - carácter, 92
 - complejos, 90
 - compuestos, 90
 - de datos, 894-901
 - de datos estándar, 90
 - lógicos, 92
 - numéricos, 90
 - simples, 90
 - subrango, 90
- transportabilidad, 14, 730
- try, 887-888, 917

- UAL, 5, 6, 8
- UC, 5, 6, 8
- UCP, 6, 8
- UML, 613, 614, 616, 623, 657
- Unicode, 288, 757, 762
- unidad aritmética y lógica, 5, 6, 8
- unidad CD-ROM, 8, 12
- unidad central de proceso, 5, 6, 8
- unidad de control, 5, 6, 8
- unidad de disco, 9
- unidad de medida del almacenamiento, 11
- unidad DVD, 8, 12
- uniones, 784, 817

UNIVAC, 4
UPSAM 2.0, 735-754
using, 839, 919

var, 108
variable, 92-94, 220, 292, 767-769
 declaración, 108
 global, 220
 local, 220
VB, 24, 110, 154
VB .NET, 110, 154
vector, 249, 257
verificación, 40, 48, 706, 794
videodisco digital, 17
visibilidad
 de las clases, 629

de los métodos, 629, 634
privada, 630, 634
protegida, 629, 630, 634
pública, 629, 630, 634

Visual BASIC, 24, 110

void, 780

volatile, 769

Warth, Cris, 32

while, 777, 808, 860, 864, 914

Wintel, 32

Wirth, Niklaus, 52

Wozniac, Stephen, 4

ZIP, 12

Fundamentos de programación

Algoritmos, Estructuras de datos y Objetos

Luis JOYANES AGUILAR

Fundamentos de Programación 3^a edición se ha escrito pensando en la actualización del contenido de la 2^a edición (publicada en 1996), que a su vez actualizó el contenido de la 1^a edición (publicada en 1998). Las dos primeras ediciones han sido utilizadas por miles de lectores de España y de Latinoamérica. Esta nueva edición se ha reescrito teniendo en cuenta sugerencias, críticas, recomendaciones y propuestas de mejora, de alumnos, autodidactas y profesores que han estudiado con esta obra. Las primeras versiones de esta obra se apoyaban en programación estructurada y en lenguajes de programación como **BASIC**, **COBOL**, **FORTRAN**, **Pascal**, **C** y el nuevo **C++**. En el siglo XXI, la programación estructurada se sigue utilizando, tanto en la enseñanza como en el campo profesional, nuevo **paradigma de orientación a objetos** reina en todo el campo de la informática y computación profesional; además algunos de los míticos lenguajes ya no se utilizan como antes, pero en algunos casos sus características teóricas han sido heredadas por otros lenguajes, como es el caso de **Visual Basic** o **VB. NET** herederos de BASIC; además nuevos lenguajes como Java y C# y los nuevos estándares de C++, exigían una actualización del contenido. La nueva edición que tiene en sus manos, trata de aprovechar todas las cualidades de su larga vida.

Características

- Contiene un capítulo completo de introducción a la computación y a la programación.
- Describe con gran cantidad de ejemplos y ejercicios las herramientas de programación más utilizadas en

el aprendizaje de la informática y de la computación, tales como diagramas de flujo y pseudocódigo o lenguaje algorítmico.

- Incluye un curso completo de diseño y construcción de algoritmos.
- Dedica una parte completa al estudio de las estructuras de datos fundamentales tanto estáticas (arrays o "arreglos" y registros) como dinámicas (listas, pilas, colas, árboles y grafos).
- Un capítulo entero se dedica al importante tema de la recursividad como herramienta para resolver problemas complejos.
- Dedica una parte muy completa al paradigma orientado a objetos, con tres capítulos completos de conceptos básicos y avanzados, diseño y construcción de clases y relaciones fundamentales de agregación, asociación, generalización y herencia.
- Incluye un apéndice del lenguaje algorítmico (pseudocódigo) **UPSAM** en su versión 2.0.
- Incluye apéndices con guías completas de sintaxis de todos los lenguajes de programación más utilizados en la educación profesional y universitaria, así como en el campo profesional. Estos lenguajes son: **C**, **C++**, **Java**, **C#** y **Visual Basic/VB. NET**, así como los tradicionales **FORTAN** y **Pascal**.
- Así mismo, incluye reglas de sintaxis a lo largo de todo el libro y apéndices para la conversión de los programas escritos, en pseudocódigo a los códigos fuente de los lenguajes de programación anteriormente citados.



9 788448 136642

<http://www.mcgraw-hill.es>

McGraw-Hill Interamericana
de España, S. A. U.

A Subsidiary of The McGraw-Hill Companies



ISBN: 84-481-3664-0