Curso de Programacíon Basica

Semana 9

Estructuras repetitivas

Redirect input

En raptor cuando el programa haya sido ejecutado el sistema determina si el comando fue redirecionado

En caso de que el comando se haya redirecionado significa que el input se ha tomado desde una plataforma en especifico

Sino fue redirecionado eso signigifica que va hacer algo interactivo

Dos versiones

Cuando existe una redireccicon de input este aparecera en un call simbolo

Archivos planos= archivos txt

En Raptor se debe de poner de poner lo siguiente para finalizar la redireccion

Un call Redirect\_Input(False)

"Revisar la grabacion de hoy apartir de las 1:40"

"Revisar la grabacion de hoy apartir de las 02:25"

(for)

(while)

En el indicador ya se menciona

Es la estructura algoritmica adecuada para utilizar en un ciclo que no sabemos el número de veces que este se repetira

Este caso el ususario determina cuantos son los valores

El indicador es diferente a cero

Hasta (until)

Es la estructura algorimica adecuada para utilizar en un ciclo que no sabemos el numero de veces que este se ha de repetir

Se ejecuta todo y al final indica que el indicador es diferente a cero

se pone la info primero y despues se valida

Is\_Number es un comando para la condicion de determinar la diferenciacion entre numeros y letras

Imagen derecha es version simplificada de encontrar variables diferentes al 0

Verificar las diferencias entre el FOR, WHILE, UNTIL AND DOWHILE!!!

Tema: Arreglos

Numeros RANDOM

valor <-- floor (Random \* 10) + 1)

PUT "Numero Random:" +valor

Arreglos o Vectores

Arreglo coleccion de un mismo tipo

los subindices inician desde 1 en raptor

en otros programas se inician apartir del 0 todos los ingenieros empiezan desde 0

arreglos se corre por medio de un subindice

arreglos se hacen con ciclos

la simbologia de arreglos es parentesis en cuadrado []

el ciclo más apropiado es el ciclo FOR