

Programación Orientada a Objetos, con Principios de Programación

Parcial 1
Notas de curso

Dr. Ezequiel Arceo May

4 de marzo de 2019

Índice

Índice	1
1. Programa: la representación de un problema	2
1.1. Identificadores (nombres para las variables y las funciones)	3
2. Datos I: información que yo escribo en mi programa	5
2.1. Variables (para guardar valores)	5
2.2. Valores y Tipos de datos	7
3. Funciones I: las partes de una función	10
4. Librerías	14
4.1. iostream: entrada y salida de datos	14
4.2. string: manejo de cadenas de caracteres	15
4.3. vector: manejo de colecciones de datos	15
5. Funciones II: Definición y Llamado	21
5.1. Funciones sin argumentos y sin valor de retorno	21
5.2. Funciones sin argumentos y con valor de retorno	24
5.3. Funciones con argumentos y sin valor de retorno	25
5.4. Funciones con argumentos y con valor de retorno	27
6. Datos II: donde es “visible” una variable	28

«Un language de programación es una forma de expresarnos»
— Ezequiel Arceo —

1. Programa: la representación de un problema

Usamos un language de programación para resolver un problema. En dicho language, nuestro problema lo expresamos/escribimos con **datos** y con **funciones**.

- los **datos**: representan unidades de información, entonces los datos son valores.
- las **funciones**: representan acciones, entonces las funciones son procedimientos o procesos.

Y lo que hacemos es

1. **escribir**: escribimos instrucciones (**sentencias**) en un archivo de texto con extensión apropiada, por ejemplo `programa.cpp`. A este archivo de texto con instrucciones se le llama **código fuente**.
2. **compilar**: un programa especial llamado compilador traduce las instrucciones en nuestro programa a un language que la computadora si puede entender. A este language se le conoce como **language máquina**.
3. **ejecutar**: ejecutamos el resultado de la compilación, el cual es un archivo de instrucciones que la máquina puede leer y ejecutar. A este archivo se le conoce como **ejecutable**.

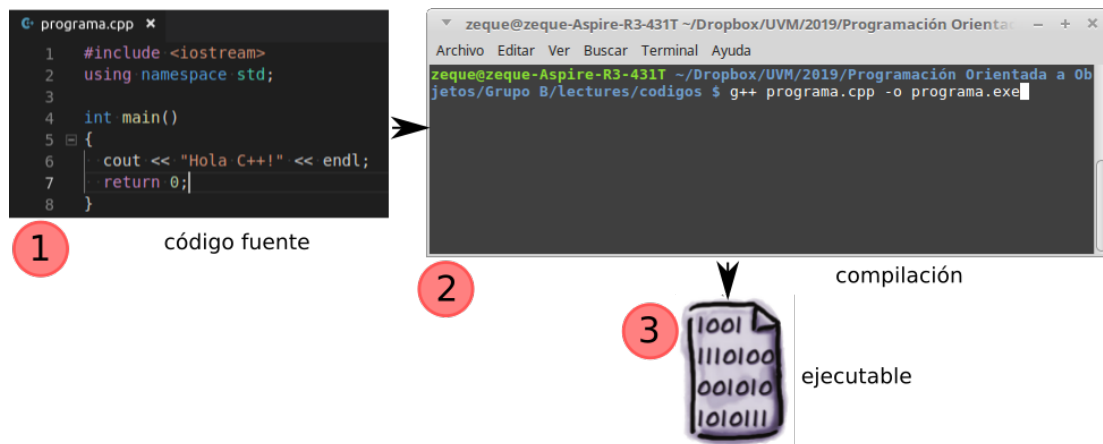


Figura 1: La vida de un programa.

1.1. Identificadores (nombres para las variables y las funciones)

Para facilitarnos el trabajo, es común que los datos y las funciones los asociemos a un nombre (**identificador**) con el cuál referirnos a ellos. Note que su nombre, el nombre de su escuela, y el nombre de su mascota son identificadores en el mundo real.

En C++ hay reglas para los identificadores que podemos usar:

- Son **identificadores válidos** las combinaciones de a) letras (sin acentos, ni la ñ), b) números y c) _ (guión bajo), si el primer caracter no es un número y no contiene espacios en blanco.

Ejemplos de **identificadores válidos**: hola, Hola, hola_mundo, numero1, mi_numero,...

- Son **identificadores inválidos** las combinaciones de a) letras (con acentos, y la ñ), b) números y c) _ (guión bajo), si el primer caracter es un número, o contiene espacios en blanco. O el identificador es una *palabra reservada* por el lenguaje (if, else, for, while, return, int, float, bool, char, etc)

Ejemplos de **identificadores inválidos**: 5hola, cabaña, hola mundo, número1, mi_número, ...

Actividad 1.

Clasifica los siguientes identificadores como válidos o inválidos marcando con una X en la casilla correspondiente

Identificador	válido	inválido
c++		
martin		
martín		
mi número		
777suerte		
el_nombre		
float		
mi-variable		
programacionOrientadaObjetos		
el+bonito		

Trabajo A1. Entrega Antes de: Jueves 7 de Marzo de 2019 a las 23:59.

Clasifica los siguientes identificadores como válidos o inválidos marcando con una X en la casilla correspondiente

Identificador	válido	inválido
nombre		
jose		
jose1		
minúmero		
otro numero		
cadena_de_texto		
hola8mundo		
cosa_		
papitasFritas		
int		

- Enviar por correo a `ezequiel_arceo@my.uvm.edu.mx`
- El asunto del correo será `P00_TrabajoA1_NOMBRE_DEL_AUTOR`
- El nombre de cada archivo adjunto será `P00_TrabajoA1_NOMBRE_DEL_AUTOR.*`

Ejemplo:

ASUNTO: `P00_TrabajoA1_JUAN_PEREZ_FERNANDEZ`

ADJUNTO: `P00_TrabajoA1_JUAN_PEREZ_FERNANDEZ.cpp`

2. Datos I: información que yo escribo en mi programa

2.1. Variables (para guardar valores)

Una **variable** es un “espacio” en donde guardamos un dato de algún tipo, y le damos un nombre (identificador) para “recordarla”.

- *Definimos* una variable cuando damos un valor a un identificador.

En C++ esto lo hacemos escribiendo una sentencia de la forma

tipo_de_dato **identificador_valido** = **valor_inicial**;

```
1 // EJEMPLOS: Definición de variable
2 int miEntero = 12;
3 float miFlotante = 3.1416;
4 string miCadena = "pepito";
```

- *Declaramos* una variable cuando decimos que un identificador **puede** tomar valores de un tipo.

En C++ esto lo hacemos escribiendo una sentencia de la forma

tipo_de_dato **identificador_valido** ;

```
1 // EJEMPLOS: Declaración de variable
2 int miOtroEntero;
3 float miOtroFlotante;
4 string miOtraCadena;
```

Tenemos que saber que una variable tiene (entre otras cosas)

1. un **tipo**: que indica que tipo de valores puede tomar,
2. un **nombre**: que es un identificador para referirse a ella, y
3. un **valor**: que es la información que guarda.

Recuerde:

Variable = tipo de dato + nombre + valor

Actividad 2.

Clasifica las siguientes sentencias como “definición de variable” o “declaración de variable”

```
1 float interes;  
2 float pesosPorDolar = 23;  
3 int habitacionesReservadas = 2;  
4 string correo = "Buen día: ...";  
5 bool necesitaReparacion;  
6 int botellasVacias = 12;  
7 float temperatura = 36.7;  
8 string moto = "una frase pegajosa";  
9 string nombreProfesor;  
10 int diasRestantes = 3;  
11 float gramosDeAzucar = 5.2;  
12 string materia = "Programación Orientada a Objetos";
```

Trabajo A2. Entrega Antes de: Jueves 7 de Marzo de 2019 a las 23:59.

Clasifica las siguientes sentencias como “definición de variable” o “declaración de variable”

```
1 int ejemplo0 = 0; // Definición de variable  
2 string mensaje = "soy un valor de cadena";  
3 float tiempo;  
4 int numeroDeManos;  
5 int costo = 23;  
6 string objetivo = "el alumno aprende C++";  
7 float temperatura = 36.7;  
8 string recuerda = "tu puedes";  
9 int memoriaGB = 1024;  
10 float trabajoRestante = 0.0;
```

- Enviar por correo a ezequiel_arceo@my.uvm.edu.mx
- El asunto del correo será P00_TrabajoA2_NOMBRE_DEL_AUTOR
- El nombre de cada archivo adjunto será P00_TrabajoA2_NOMBRE_DEL_AUTOR.*

Ejemplo:

ASUNTO: P00_TrabajoA2_JUAN_PEREZ_FERNANDEZ

ADJUNTO: P00_TrabajoA2_JUAN_PEREZ_FERNANDEZ.cpp

2.2. Valores y Tipos de datos

Nos centraremos en *valores numéricos*, *cadenas de caracteres* y *valores booleanos*

- a los valores numéricos que solo tienen dígitos, como 1, 3, -5, 14 ..., se les llama **de tipo entero**.

En C++ “de tipo entero” se dice **int**. Podemos usar valores **int** de dos formas

```
1 // EJEMPLOS: Uso de int
2 // opción 1: uso literal de valor int
3 12;
4 16;
5
6 // opción 2: definición de variable int
7 int miEdad = 34;
8 int numeroDeHermanos = 7;
```

- a los valores numéricos que tienen dígitos y punto, como 1.7, 3.1416, -55.7, 14.45 ..., se les llama **de tipo flotante** (decimal, real).

En C++ “de tipo flotante” se dice **float**. Podemos usar valores **float** de dos formas

```
1 // EJEMPLOS: Uso de float
2 // opción 1: uso literal de valor float
3 12.5;
4 16.24;
5
6 // opción 2: definición de variable float
7 int miEstatura = 1.54;
8 int miPeso = 102.86;
```

- a los valores que aparecen como caracteres entre comillas dobles (”), como “Hola”, “adios”, “esto es una cadena”, “supercalifragilisticoespialidoso” ..., se les llama **de tipo cadena** (palabras, texto).

En C++ “de tipo cadena” se dice **string**. Podemos usar valores **string** de dos formas

```

1 // EJEMPLOS: Uso de string
2 // opción 1: uso literal de valor string
3 "Hola Mundo";
4 "Programación en C++";
5
6 // opción 2: definición de variable string
7 string miNombre = "Ezequiel Arceo May";
8 string miLugarDeNacimiento = "Buctzotz"; // le reto a leer :)

```

- a los valores **true** y **false** se les llama **de tipo booleano** (**true**=verdadero, **false**=falso).

En C++ “de tipo booleano” se dice **bool**. Podemos usar valores **bool** de dos formas

```

1 // opción 1: uso literal de valor bool
2 true;
3 false;
4
5 // opción 2: definición de variable bool
6 bool meEncantaElSushi = true;
7 bool meGustaCocinar = false; // pero me encanta comer

```

Actividad 3.

Identifica el tipo, el nombre y el valor inicial en las siguientes definiciones de variable.

```

1 string trabalengua = "pablito clavó un clavito en la calva de un calvito";
2 float diferenciaDeHorario = -4;
3 int cubitosDeAzucar = 2;
4 bool conAzucar = false;
5 string salon = "E 204";
6 float temperaturaKelvin = -273.5;
7 string producto = "Suscripción Netflix 12 meses";
8 float precio = 974.50;
9 bool aprobado = true;
10 float masa = 54.25;
11 int ruta = 42;

```

Ejemplo

```
1      string ejemplo = "yo puedo aprender C++";  
2      // tipo: string  
3      // nombre: ejemplo  
4      // valor: "yo puedo aprender C++"
```

Trabajo A3. Entrega Antes de: Jueves 7 de Marzo de 2019 a las 23:59.

Identifica el tipo, el nombre y el valor inicial en las siguientes definiciones de variable.

```
1      string mensaje = "soy un valor de cadena";  
2      float tiempo = 8.40;  
3      int numeroDeManos = 2;  
4      int costo = 23;  
5      float temperatura = 36.7;  
6      string descripcion = "la descripción de algo";  
7      int numeroExterior = 63;  
8      float altura = 253.35;  
9      float gravedad = 9.81;  
10     int cantidadDePuertas = 4;
```

- Enviar por correo a ezequiel_arceo@my.uvm.edu.mx
- El asunto del correo será P00_TrabajoA3_NOMBRE_DEL_AUTOR
- El nombre de cada archivo adjunto será P00_TrabajoA3_NOMBRE_DEL_AUTOR.*

Ejemplo:

ASUNTO: P00_TrabajoA3_JUAN_PEREZ_FERNANDEZ

ADJUNTO: P00_TrabajoA3_JUAN_PEREZ_FERNANDEZ.cpp

3. Funciones I: las partes de una función

Una función es una entidad que ejecuta una tarea bien definida. Se expresa (escribe) como un conjunto de instrucciones agrupadas que se denomina **cuerpo de la función**. A la función se le da un identificador llamado **nombre de la función**. Para hacer su trabajo, una función puede requerir cero o más recursos (información) del exterior, a estos recursos se les llama **argumentos de la función**. Cuando termina su trabajo, una función puede o no devolver un valor, a este valor se le denomina **valor de retorno (de la función)**. Toda función tiene un tipo, **una función es del mismo tipo que su valor de retorno**.



Figura 2: Las partes de una función.

Tenemos que saber que una función tiene

1. un **nombre**: que es un identificador para referirse a ella,
2. cero o más **argumentos** (entre paréntesis): que son las partes de información necesaria para hacer su trabajo,
3. un **cuerpo** (entre llaves): que son las instrucciones para hacer su trabajo,
4. un **valor de retorno**: que es el valor que devuelve al terminar su trabajo, y
5. un **tipo**: que es el tipo de dato de su valor de retorno.

En C++ una función que no tiene valor de retorno es de tipo **void**.

La primera función que vamos a describir es requerida en todo programa C++. Nos referimos a la función **main**. Esta es la primera función que se llama cuando nosotros ejecutamos nuestro programa.

main no necesita argumentos, y puede ser de dos tipos:

▪ **main** tipo **void**

```
1 // EJEMPLO: función main de tipo void
2 void main()
3 { // inicia el cuerpo de la función
4   // Aquí van las instrucciones del programa
5 } // termina el cuerpo de la función
```

- **nombre:** main,
- **argumentos** (entre paréntesis): ninguno,
- **cuerpo** (entre llaves): líneas 3 a 5,
- **valor de retorno:** ninguno, y
- **tipo:** void.

▪ **main** tipo **int**

```
1 // EJEMPLO: función main de tipo int
2 int main()
3 { // inicia el cuerpo de la función
4   // Aquí van las instrucciones del programa
5   return 0;
6 } // termina el cuerpo de la función
```

- **nombre:** main,
- **argumentos** (entre paréntesis): ninguno,
- **cuerpo** (entre llaves): líneas 3 a 6,
- **valor de retorno:** 0, y
- **tipo:** int.

En este ejemplo notará que una función devuelve su valor de retorno en la forma

```
1 // EJEMPLO: devolver un valor de retorno
2 return valorDeRetorno;
```

Actividad 4.

Identifique el nombre, argumentos, cuerpo, valor de retorno y tipo de las siguientes funciones

```
1 // EJEMPLO: funciones a describir
2
3 int sumaInt(int a, int b)
4 {
5     return a + b
6 }
7
8 int restaInt(int a, int b)
9 {
10    return a - b
11 }
12
13 void imprimeInt(int a)
14 {
15     cout << a << endl;
16 }
```

Ejemplo:

```
1 // EJEMPLO: descripción de función
2
3 float mitad(float decimal)
4 {
5     return decimal/2;
6 }
7 // nombre: mitad,
8 // argumentos: float decimal,
9 // cuerpo: líneas 4 a 6,
10 // valor de retorno: decimal/2,
11 // tipo: float
```

Trabajo B1. Entrega Antes de: Jueves 7 de Marzo de 2019 a las 23:59.

Identifique el nombre, argumentos, cuerpo, valor de retorno y tipo de las siguientes funciones

```
1 // EJEMPLO: funciones a describir
2
3 void echoInt(int a)
4 {
5     cout << a << endl;
6 }
7
8 int minimoInt(int a, int b)
9 {
10     if(a < b)
11     {
12         return a;
13     }
14     else
15     {
16         return b;
17     }
18 }
19
20 int pipaInt(int a)
21 {
22     cout << "Vi pasar al entero " << a << endl;
23     return a;
24 }
```

- Enviar por correo a ezequiel_arceo@my.uvm.edu.mx
- El asunto del correo será POO_TrabajoB1_NOMBRE_DEL_AUTOR
- El nombre de cada archivo adjunto será POO_TrabajoB1_NOMBRE_DEL_AUTOR.*

Ejemplo:

ASUNTO: POO_TrabajoB1_JUAN_PEREZ_FERNANDEZ

ADJUNTO: POO_TrabajoB1_JUAN_PEREZ_FERNANDEZ.cpp

4. Librerías

Cuando escribimos un programa, es casi 100 % seguro que necesitaremos usar funciones creadas previamente por alguien más. Estas funciones se agrupan y se hacen disponibles para el uso en lo que llamamos **librerías**. Para poder usar una librería es necesario *importarla*. Si queremos importar una librería llamada XYZ , necesitamos escribir una línea como la que sigue *en la parte superior de nuestro programa*

```
1 // EJEMPLO: importación de librería
2 // importa la librería llamada XYZ
3 #include <XYZ>
```

4.1. iostream: entrada y salida de datos

La primera librería que importaremos se llama **iostream**. Esta nos permite imprimir en pantalla (salida de datos) y leer información desde el teclado (entrada de datos). De la librería iostream usaremos los objetos `cout`, `cin` y `endl`.

```
1 // EJEMPLO: importación de librerías
2 // importa la librería iostream
3 #include <iostream>
```

Para imprimir en pantalla usamos **cout** en cualquiera de las siguientes formas válidas:

```
1 // EJEMPLO: formas válidas de imprimir en pantalla
2 #include <iostream>
3
4 using namespace std;
5
6 void main()
7 {
8     cout << "Hola" << endl;
9     cout << "Hola " << "Mundo # " << 1 << endl;
10 }
```

El objeto `endl` imprime un “salto de línea” en la pantalla, lo que obtenemos al presionar ENTER mientras escribimos de forma común.

Para leer del teclado usamos **cin** en la siguiente forma válida:

```
1 // EJEMPLOS: forma válida de leer desde el teclado
2 #include <iostream>
3
4 using namespace std;
5
6 void main()
7 {
8     // Declaramos una variable int llamada numero
9     int numero;
10    // Damos instrucciones al usuario
11    cout << "Inserte un entero: " << endl;
12    // Leemos un entero y lo guardamos en la variable numero
13    cin >> numero;
14    // Le damos retroalimentación al usuario
15    cout << "Su número es: " << numero << endl;
16 }
```

4.2. string: manejo de cadenas de caracteres

La librería **string** nos permite manejar cadenas de caracteres en forma natural con el tipo de dato **string**. Es necesario importar la librería **string** antes de poder usar variables de tipo **string**.

```
1 // EJEMPLO: uso de variables string
2 #include <iostream>
3 #include <string>
4
5 using namespace std;
6
7 void main()
8 {
9     string miCadena = "soy el valor de una variable string";
10    cout << miCadena << endl;
11 }
```

4.3. vector: manejo de colecciones de datos

No pasará mucho antes de que en un programa necesitemos manejar muchos valores. Podemos agrupar los valores de un mismo tipo dentro de un contenedor, y manejar al contenedor como una variable. Podemos requerir por ejemplo, una colección de calificaciones (float's), una colección de nombres (string's), una colección de asistencias (int's), etc.

La librería **vector** nos permite definir colecciones de **valores de un mismo tipo**, a los cuales le llama vectores, y son de tipo **vector**.

Para declarar una variable de tipo **vector** llamado `miVecInt`, para valores de tipo **int** se usa la siguiente sintaxis:

```
1 // EJEMPLO: declaración de un vector de enteros
2 // (sin valores iniciales)
3 #include <iostream>
4 #include <vector>
5
6 using namespace std;
7
8 void main()
9 {
10     // Crea un vector de enteros, VACIO
11     vector<int> miVecInt;
12     cout << "miVecInt tiene " << miVecInt.size() << " elementos" << endl;
13     // Añade el valor 4 a miVecInt
14     miVecInt.push_back(4);
15     cout << "miVecInt tiene " << miVecInt.size() << " elementos" << endl;
16     // Añade el valor 13 a miVecInt
17     miVecInt.push_back(13);
18     cout << "miVecInt tiene " << miVecInt.size() << " elementos" << endl;
19 }
```

```
1 // EJEMPLO: definición de un vector de enteros
2 // (con valores iniciales)
3 #include <iostream>
4 #include <vector>
5
6 using namespace std;
7
8 void main()
9 {
10     // Crea un vector de enteros, CON VALORES INICIALES
11     vector<int> miVecInt = {1,2,3};
12     cout << "miVecInt tiene " << miVecInt.size() << " elementos" << endl;
13     // Añade el valor 4 a miVecInt
14     miVecInt.push_back(4);
15     cout << "miVecInt tiene " << miVecInt.size() << " elementos" << endl;
16     // Añade el valor 13 a miVecInt
17     miVecInt.push_back(13);
18     cout << "miVecInt tiene " << miVecInt.size() << " elementos" << endl;
19 }
```

Podemos crear vectores para contener todos los tipos de valores que hemos visto hasta el momento:

```
1 // EJEMPLO: declaración de vector de diversos tipos
2 // (sin valores iniciales)
3 #include <iostream>
4 #include <string>
5 #include <vector>
6
7 using namespace std;
8
9 void main()
10 {
11     // Crea un vector de enteros, VACIO
12     vector<int> miVecInt;
13     // Crea un vector de flotantes, VACIO
14     vector<float> miVecFloat;
15     // Crea un vector de booleanos, VACIO
16     vector<bool> miVecBool;
17     // Crea un vector de cadenas, VACIO
18     vector<string> miVecString;
19 }
```

```
1 // EJEMPLO: definición de vector de diversos tipos
2 // (con valores iniciales)
3 #include <iostream>
4 #include <string>
5 #include <vector>
6
7 using namespace std;
8
9 void main()
10 {
11     // Crea un vector de enteros, CON VALORES INICIALES
12     vector<int> miVecInt = {31, 10, 85};
13     // Crea un vector de flotantes, CON VALORES INICIALES
14     vector<float> miVecFloat = {3.1416, 2.7182, 0.5772};
15     // Crea un vector de booleanos, CON VALORES INICIALES
16     vector<bool> miVecBool = {true, false, true, false};
17     // Crea un vector de cadenas, CON VALORES INICIALES
18     vector<string> miVecString = {"hola", "C++", " :) "};
19 }
```

Un vector de tamaño n se dice que tiene n elementos. El primer elemento está en la posición 0 y el último está en la posición $n - 1$.

Al tratar con variables de tipo vector (además de su creación) nos sirve saber

- **como determinar su tamaño.** Si `vec` es una variable de tipo vector, su tamaño (número de valores que contiene) lo obtenemos usando su “método `size`”, `vec.size()`.

Beneficio: usando el “método `size`” de un vector ya no necesito *recordar* su tamaño.

- **como añadir un valor (a la derecha).** Si `vec` es una variable de tipo vector, podemos añadirle un valor `val` usando su “método `push_back`”, `vec.push_back(val)`.

Beneficio: usando el “método `push_back`” de un vector ya puedo hacer que el vector *crezca*.

- **como acceder a un elemento.** Si `vec` es una variable de tipo vector, podemos acceder al elemento en la posición *i* escribiendo `vec[i]`. Las posiciones de un vector se enumeran a partir de cero, y en un vector la posición más alta es el tamaño del vector menos uno.

```
1 // EJEMPLO: acciones con vectores
2 // a) determinar el tamaño de un vector
3 // b) añadirle elementos a un vector
4 #include <iostream>
5 #include <vector>
6
7 using namespace std;
8
9 void main()
10 {
11     // Crea un vector de enteros, VACIO
12     vector<int> miVecInt;
13     cout << "miVecInt tiene " << miVecInt.size() << " elementos" << endl;
14     // Añade el valor 4 a miVecInt
15     miVecInt.push_back(4);
16     cout << "miVecInt tiene " << miVecInt.size() << " elementos" << endl;
17     // Añade el valor 13 a miVecInt
18     miVecInt.push_back(13);
19     // Añade el valor 51 a miVecInt
20     miVecInt.push_back(51);
21     cout << "miVecInt tiene " << miVecInt.size() << " elementos" << endl;
22 }
```

```

1 // EJEMPLO: acciones con vectores
2 // c) acceder a los elementos de un vector
3 #include <iostream>
4 #include <vector>
5
6 using namespace std;
7
8 void main()
9 {
10     // Crea un vector de enteros, CON VALORES INICIALES
11     vector<int> miVecInt = {31, 10, 1985};
12     cout << "El elemento en la posicion 0 es " << miVecInt[0] << endl;
13     cout << "El elemento en la posicion 1 es " << miVecInt[1] << endl;
14     cout << "El elemento en la posicion 2 es " << miVecInt[2] << endl;
15     // miVecInt tiene 3 elementos, en tres posiciones: 0, 1 y 2.
16 }

```

Actividad 5.

Escriba una función que cumpla con las siguientes características

- en el cuerpo define una variable llamada `edadesFamilia` tipo **vector** de **int**'s,
- `edadesFamilia` tiene como valores iniciales las edades de dos de sus familiares,
- en el cuerpo añade a `edadesFamilia` las edades de otros tres familiares,
- imprime todos los elementos en `edadesFamilia` usando la notación de corchetes.

Trabajo B2. Entrega Antes de: Jueves 7 de Marzo de 2019 a las 23:59.

Escriba una función que cumpla con las siguientes características

- en el cuerpo define una variable llamada `peliculasFavoritas` tipo **vector** de **string**'s,
- `peliculasFavoritas` tiene como valores iniciales los nombres de sus dos películas favoritas,
- en el cuerpo añade a `peliculasFavoritas` los nombres de su tercera y cuarta película favorita,
- imprime todos los elementos en `peliculasFavoritas` usando la notación de corchetes.

- Enviar por correo a ezequiel_arceo@my.uvm.edu.mx

-
- El asunto del correo será P00_TrabajoB2_NOMBRE_DEL_AUTOR
 - El nombre de cada archivo adjunto será P00_TrabajoB2_NOMBRE_DEL_AUTOR.*

Ejemplo:

ASUNTO: P00_TrabajoB2_JUAN_PEREZ_FERNANDEZ

ADJUNTO: P00_TrabajoB2_JUAN_PEREZ_FERNANDEZ.cpp

5. Funciones II: Definición y Llamado

El ciclo de vida de una función consta de dos etapas: definición y llamado.

1. **Definición.** Es el momento en el que creamos a la función

La **definición de una función** con n argumentos tiene la forma:

```
tipoDeLaFuncion  nombreDeLaFuncion( $t_1$   $a_1, t_2$   $a_2, \dots, t_n$   $a_n$ )
{
    // sentencias
    return valorDeRetorno
}
```

donde

- a_1 es el nombre con el que la función se refiere a su primer argumento, y su tipo es t_1 ,
- a_2 es el nombre con el que la función se refiere a su segundo argumento, y su tipo es t_2 ,
- ...
- a_n es el nombre con el que la función se refiere a su n -ésimo argumento, y su tipo es t_n .

Al definir una función tenemos la libertad de elegir los nombres de sus argumentos.

2. **Llamado.** Es el momento en el que usamos a la función, es decir le pedimos que realice la tarea para la que fue creada.

El **llamada de función** requiere que escribamos el nombre de la función, seguido por **todos** los argumentos que requiere, entre paréntesis, con los mismos tipos que en la definición.

En las siguientes subsecciones ejemplificaremos la creación y uso de diversas funciones, clasificadas tomando en cuenta si tienen o no argumentos y valor de retorno

5.1. Funciones sin argumentos y sin valor de retorno

Quizás el tipo más “simple” de función es aquella sin argumentos y sin valor de retorno. Este tipo de función hace su trabajo sin usar datos, o usando información disponible “en su contexto” (vea la sección 6)

Ahora estamos listos para escribir nuestro primer programa en C++, será nuestro *hola mundo*, que simplemente imprimirá “Hola Mundo” en la pantalla

```
1 // EJEMPLO: imprime "Hola Mundo" en pantalla
2 // importa la librería iostream
3 #include <iostream>
4
5 // Usa el espacio de nombres estándar
6 using namespace std;
7
8 // Define la función principal de nuestro programa
9 void main() {
10     cout << "Hola Mundo" << endl;
11 }
```

Con cout podemos imprimir valores literales

```
1 // EJEMPLO: impresión de valores literales
2 #include <iostream>
3
4 using namespace std;
5
6 void main() {
7     cout << "Imprimo un int literal: " << 14 << endl;
8     cout << "Imprimo un float literal: " << 3.1416 << endl;
9     cout << "Imprimo una string literal: " << "Hola Mundo" << endl;
10    cout << "Imprimo un bool literal: " << true << endl;
11 }
```

Con cout podemos imprimir variables

```
1 // EJEMPLO: impresión de variables
2 #include <iostream>
3 #include <string> // importa la libreria string !!!
4
5 using namespace std;
6
7 void main() {
8     int miEntero = 14;
9     float miDecimal = 3.1416;
10    string miCadena = "Hola Mundo";
11    bool miBooleano = true;
12    cout << "Imprimo una variable int: " << miEntero << endl;
13    cout << "Imprimo una variable float: " << miDecimal << endl;
14    cout << "Imprimo una variable string: " << miCadena << endl;
15    cout << "Imprimo una variable bool: " << miBooleano << endl;
16 }
```

Con cin podemos pedir distintos tipos de variables

```
1 // EJEMPLO: petición de distintos tipos de variables
2 #include <iostream>
3 #include <string>
4
5 using namespace std;
6
7 void main() {
8     int miEntero;
9     float miDecimal;
10    string miCadena;
11    bool miBooleano;
12    cout << "Inserte un entero: ";
13    cin >> miEntero;
14    cout << "Su entero es: " << miEntero << endl;
15    cout << "Inserte un decimal: ";
16    cin >> miDecimal;
17    cout << "Su decimal es: " << miDecimal << endl;
18    cout << "Inserte una cadena: ";
19    cin >> miCadena;
20    cout << "Su cadena es: " << miCadena << endl;
21    cout << "Inserte un booleano: ";
22    cin >> miBooleano;
23    cout << "Su booleano es: " << miBooleano << endl;
24 }
```

Actividad 6.

Escriba una función sin argumentos y sin valor de retorno que imprima en pantalla lo siguiente en orden:

- Si nombre completo,
- Su edad,
- Su estatura en metros.

Use variables para guardar estos datos e imprima las variables.

Ejemplo:

Me llamo Ezequiel Arceo May

Tengo 34 años

Mido 1.57 metros.

5.2. Funciones sin argumentos y con valor de retorno

Un buen uso para este tipo de funciones es la adquisición de datos por parte del usuario

```
1 // EJEMPLO: petición de distintos tipos de variables
2 #include <iostream>
3 #include <string>
4
5 using namespace std;
6
7 float pideFloat()
8 {
9     bool miDecimal;
10    cout << "Inserte un decimal: ";
11    cin >> miDecimal;
12    return miDecimal;
13 }
14
15 void main()
16 {
17     float miDecimal = pideFloat();
18     cout << "Usted insertó: " << miDecimal;
19 }
```

Actividad 7.

Escriba una función sin argumentos que pida una cadena al usuario, guarde el valor de la cadena en una variable, y devuelva esta variable como valor de retorno.

Actividad 8.

Escriba una función sin argumentos que pida un booleano al usuario, guarde el valor booleano en una variable, y devuelva esta variable como valor de retorno.

Trabajo B3. Entrega Antes de: Jueves 7 de Marzo de 2019 a las 23:59.

Escriba una función sin argumentos que pida un entero al usuario, guarde el valor entero en una variable, y devuelva esta variable como valor de retorno.

- Enviar por correo a ezequiel_arceo@my.uvm.edu.mx
- El asunto del correo será P00_TrabajoB3_NOMBRE_DEL_AUTOR
- El nombre de cada archivo adjunto será P00_TrabajoB3_NOMBRE_DEL_AUTOR.*

Ejemplo:

ASUNTO: P00_TrabajoB3_JUAN PEREZ FERNANDEZ

ADJUNTO: P00_TrabajoB3_JUAN PEREZ FERNANDEZ.cpp

5.3. Funciones con argumentos y sin valor de retorno

Estas funciones usan información del exterior, pero nadie depende de la información que generan. Un buen uso para este tipo de funciones es la impresión de datos como medida informativa

```
1 // EJEMPLO: petición de distintos tipos de variables
2 #include <iostream>
3 #include <string>
4 #include <vector>
5
6 using namespace std;
7
8 void ecoInt(int entero)
9 {
10     cout << "Su entero es: " << entero << endl;
11 }
12
13 void ecoString(string cadena)
14 {
15     cout << "Su cadena es: " << cadena << endl;
16 }
17
18 // Imprime todos los elementos de un vector de int's en pantalla
19 void ecoVecInt(vector<int> vec)
20 {
21     cout << "Los " << vec.size() << " elementos de su vector son:\n";
22     for(int i = 0; i < vec.size(); i++)
23     {
24         cout << vec[i] << endl;
25     }
26 }
27
28 void main()
29 {
30     // Llamada a la función ecoInt
31     flota miEntero = 3.1416;
32     ecoInt(miEntero);
33     // Llamada a la función ecoString
34     int miCadena = "Hola Mundo";
35     ecoString(miCadena);
36     // Llamada a la función ecoVecInt
37     int miVecInt = {1, 2, 3};
38     ecoVecInt(miVecInt);
39 }
```

Actividad 9.

Escriba una función cuyo argumento sea un número **float** y lo imprima en pantalla.

Actividad 10.

Escriba una función cuyo argumento sea un **vector** de valores **float**, y que imprima todos los elementos del vector en pantalla.

Trabajo B4. Entrega Antes de: Jueves 7 de Marzo de 2019 a las 23:59.

Escriba una función cuyo argumento sea un **vector** de valores **flota**, y que imprima todos los elementos *negativos* del vector en pantalla.

- Enviar por correo a `ezequiel.arceo@my.uvm.edu.mx`
- El asunto del correo será `P00_TrabajoB4_NOMBRE_DEL_AUTOR`
- El nombre de cada archivo adjunto será `P00_TrabajoB4_NOMBRE_DEL_AUTOR.*`

Ejemplo:

ASUNTO: `P00_TrabajoB4_JUAN_PEREZ_FERNANDEZ`

ADJUNTO: `P00_TrabajoB4_JUAN_PEREZ_FERNANDEZ.cpp`

Trabajo B5. Entrega Antes de: Jueves 7 de Marzo de 2019 a las 23:59.

Escriba una función cuyo argumento sea un **vector** de valores **int**, y que imprima todos los elementos *pares* del vector en pantalla.

- Enviar por correo a `ezequiel.arceo@my.uvm.edu.mx`
- El asunto del correo será `P00_TrabajoB5_NOMBRE_DEL_AUTOR`
- El nombre de cada archivo adjunto será `P00_TrabajoB5_NOMBRE_DEL_AUTOR.*`

Ejemplo:

ASUNTO: `P00_TrabajoB5_JUAN_PEREZ_FERNANDEZ`

ADJUNTO: `P00_TrabajoB5_JUAN_PEREZ_FERNANDEZ.cpp`

5.4. Funciones con argumentos y con valor de retorno

Estas funciones requieren información del exterior, realizan sus procesos en base a ellos, y devuelven un valor que será utilizado en el ambiente en el que fueron llamadas.

```
1 // EJEMPLO: petición de distintos tipos de variables
2 #include <iostream>
3 #include <string>
4
5 using namespace std;
6
7 float minimoFloat(float a, float b)
8 {
9     if(a < b)
10     {
11         // Si a < b es cierto
12         return a;
13     }
14     else
15     {
16         // Si a < b es falso
17         return b;
18     }
19 }
20
21 void main()
22 {
23     float a = 1.3;
24     float b = 3.1;
25     cout << "Comparando " << a << " y " << b
26     << " el mínimo es " << minimoFloat(a,b) << endl;
27 }
```

Trabajo B6. Entrega Antes de: Jueves 7 de Marzo de 2019 a las 23:59.

Escriba una función con dos argumentos de tipo **vector** de valores **int**, cuyo valor de retorno sea el tamaño del argumento más pequeño.

- Enviar por correo a ezequiel_arceo@my.uvm.edu.mx
- El asunto del correo será P00_TrabajoB6_NOMBRE_DEL_AUTOR
- El nombre de cada archivo adjunto será P00_TrabajoB6_NOMBRE_DEL_AUTOR.*

Ejemplo:

ASUNTO: P00_TrabajoB6_JUAN_PEREZ_FERNANDEZ

ADJUNTO: P00_TrabajoB6_JUAN_PEREZ_FERNANDEZ.cpp

6. Datos II: donde es “visible” una variable