

## RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS Y ALGORITMOS

### CLASE 15

Primitivas como procedimientos.  
Parámetros por valor y por referencia.

0 1 1 0 0  
 1 0 0 1 1  
 1 0 1 1 0  
 0 1 1 1 0  
 0 1 1 0 0  
 1 0 0 1 1  
 1 0 1 1 0  
 0 1 1 1 0  
 1 0 0 1 1  
 1 0 0 1 1  
 0 1 1 1 0  
 1 0 0 1 1  
 1 1 1  
 0 0  
 1

Luciano H. Tamargo  
<http://cs.uns.edu.ar/~lt>  
 Depto. de Ciencias e Ingeniería de la Computación  
 Universidad Nacional del Sur, Bahía Blanca  
 2016

### REPASO DE LA CLASE PASADA SOBRE FUNCIONES

- En pascal una función tiene:
  - Un **nombre** (con el cual se la invocará desde una expresión).
  - Parámetros** (entre los cuales estarán los datos de entrada).
  - Tipo del resultado** (que será el tipo de la función y determinará en que expresión podrá ser usada)
  - Variables locales** (que son propias de la función).
  - Sentencias (también llamado "**cuerpo**" de la función).
  - Asignación** de una expresión al **nombre** de la función (al menos una vez). Es la forma de retornar un valor.

```

1-----2-----3-----
FUNCTION Potencia (Base, Exponente:integer) :integer;
{retorna base elevado a la exponente}
VAR aux, resultado: integer;!4//variables auxiliares
BEGIN
    resultado := 1;
    FOR aux:= 1 TO Exponente DO
5 | resultado := resultado * Base;
    Potencia:= resultado;! 6
END;
    
```

### CONCEPTOS: RETORNAR EL VALOR DE UNA FUNCIÓN

- En toda función, es necesario que al menos una vez se ejecute una **asignación** que en su parte izquierda tenga el **nombre** de la función.
- Es la forma que tiene la función de retornar un valor.
- Si esto no ocurre se considera un **error de programación**.

```

FUNCTION Cubo (N:integer) :integer;
BEGIN
Cubo:= N*N*N;
END;
        
```

OK

```

FUNCTION Cubo (N:integer) :integer;
VAR aux: integer;
BEGIN
aux:= N*N*N;
END;
        
```

MAL

INCORRECTO:  
 error de programación,  
 falta la asignación  
 de valor a la función.

### CONCEPTOS: RETORNAR EL VALOR DE UNA FUNCIÓN

- En toda función, es necesario que al menos una vez se ejecute una asignación que en su parte izquierda tenga el nombre de la función.

```

FUNCTION EsMayuscula (letra: char) : boolean;
BEGIN
IF ('A' <= letra) and (letra <= 'Z') THEN
    EsMayuscula:=true
ELSE
    EsMayuscula:=false
END;
    
```

OK

### CONCEPTOS: RETORNAR EL VALOR DE UNA FUNCIÓN

- En toda función, es necesario que al menos una vez se ejecute una asignación que en su parte izquierda tenga el nombre de la función.

```

FUNCTION EsMayuscula (letra: char) : boolean;
BEGIN
IF ('A' <= letra) and (letra <= 'Z') THEN
    EsMayuscula:=true
END;
    
```

MAL

**Importante:** si existe aunque sea un solo caso de prueba para el cual la función no retorna valor, entonces hay un **error de programación**.

**Error de programación:** cuando no es mayúscula no se ejecuta la asignación de valor a la función. Ejemplo de prueba: 'a'.

### CONCEPTOS: RETORNAR EL VALOR DE UNA FUNCIÓN

- En toda función, es necesario que al menos una vez se ejecute una asignación que en su parte izquierda tenga el nombre de la función.

```

FUNCTION esMayuscula (letra: char) : boolean;
BEGIN
    esMayuscula:= ('A' <= letra) and (letra <= 'Z')
END;
    
```

OK

# Resolución de Problemas y Algoritmos

**CONCEPTOS: RETORNAR EL VALOR DE UNA FUNCIÓN**

```

FUNCTION EsMayuscula(letra: char): boolean;
BEGIN
IF ('A' <= letra) and (letra <= 'Z') THEN
  EsMayuscula := true
ELSE
  EsMayuscula := false
END;
    
```

**OK**

```

FUNCTION dia_mes(mes, anio: integer): integer;
BEGIN {retorna la cantidad de días de un mes}
  dia_mes := 0;
  CASE MES OF
    1, 4, 6, 9: dia_mes := 30;
    2: IF EsBisiesto(anio) THEN
      dia_mes := 29 ELSE dia_mes := 28;
    1, 3, 5, 7, 8, 10, 12: dia_mes := 31;
  END;
END;
    
```

**OK**

**CONCEPTOS: RETORNAR EL VALOR DE UNA FUNCIÓN**

```

FUNCTION EsMayuscula(letra: char): boolean;
BEGIN
IF ('A' <= letra) and (letra <= 'Z') THEN
  EsMayuscula := true
ELSE
  EsMayuscula := false
END;
    
```

Puede haber **muchas asignaciones** que dan valor a la función. Si se ejecuta más de una, la función retornará el valor asignado por la **última en ejecutarse.**

```

FUNCTION dia_mes(mes, anio: integer): integer;
BEGIN {retorna la cantidad de días de un mes}
  dia_mes := 0;
  CASE MES OF
    1, 4, 6, 9: dia_mes := 30;
    2: IF EsBisiesto(anio) THEN
      dia_mes := 29 ELSE dia_mes := 28;
    1, 3, 5, 7, 8, 10, 12: dia_mes := 31;
  END;
END;
    
```

**Importante:** el nombre de una función **NO ES UNA VARIABLE**

**CONCEPTOS: RETORNAR EL VALOR DE UNA FUNCIÓN**

**Importante:** el nombre de una función no es una variable. Algunas veces se crea una confusión porque se le "asigna" un valor. Pero no puede usarse como una variable.

```

Function esMayuscula (c:char): boolean;
begin
esMayuscula := ('A' <= c) and (c <= 'Z');
end;
    
```

program ...  
... resultado := esMayuscula(ch);  
IF resultado = true then ....

identificador := expresión

El nombre de una función a la **izquierda** del := se usa para **darle valor** a la función.

El nombre de una función usado en la expresión a la **derecha** del := es usado para **llamar** a la función

**CONCEPTOS: RETORNAR EL VALOR DE UNA FUNCIÓN**

```

FUNCTION Cubo(N: integer): integer;
VAR aux, P: integer;
BEGIN
  Cubo := 1;
  FOR aux := 1 TO 3 DO
    Cubo := Cubo * N;
  END;
    
```

**INCORRECTO:** error de programación. "Cubo" no es una variable, es el nombre de la función. Si usa el nombre de la función en una expresión entonces: ¡está llamando a la función!

**MAL**

identificador := expresión

El nombre de una función a la **izquierda** del := se usa para **darle valor** a la función.

El nombre de una función usado en la expresión a la **derecha** del := es usado para **llamar** a la función

**CONCEPTOS: RETORNAR EL VALOR DE UNA FUNCIÓN**

```

FUNCTION Cubo(N: integer): integer;
VAR aux, P: integer;
BEGIN
  P := 1;
  FOR aux := 1 TO 3 DO
    P := P * N;
  Cubo := P;
END;
    
```

**CORRECTO:** Una forma de evitar el error de programación anterior es usar una variable local. "P" si es una variable y puede usarse para almacenar y usar su valor.

**OK**

identificador := expresión

El nombre de una función a la **izquierda** del := se usa para **darle valor** a la función.

El nombre de una función usado en la expresión a la **derecha** del := es usado para **llamar** a la función

**PROBLEMA PLANTEADO**

**Problema:** Escribir una función que retorne el dígito más significativo (dms) de un número entero. Realice además un programa de prueba que use esa función.

- **Recuerde la metodología propuesta:** ejemplos, solución, algoritmo y finalmente Pascal.
- **Ejemplos:** dms(326)=3; dms(3)=3; dms(-14)=1; dms(0)=0
- **Solución:**
  - Tomar el valor absoluto N del número ingresado. Cuando N tiene un dígito, el dms(N) es N. Si N tiene más de 1 dígito, se cumple la propiedad que  $dms(N) = dms(N \text{ div } 10)$ . Ej:  $dms(326) = dms(32) = dms(3)$ .
  - Por lo tanto, divido N sucesivamente por 10 hasta llegar a tener un número de un dígito.

# Resolución de Problemas y Algoritmos

**CONCEPTOS: PARAMETROS POR VALOR**

```
PROGRAM PruebaDMS;
TYPE digito = 0..9;
VAR N:Integer; D:digito;

FUNCTION digito_mas_significativo(N:integer): digito;
BEGIN
  if N < 0 then
    N:=-1*N;
  while (N >= 10) do
    N:=N div 10;
  digito_mas_significativo:= N;
END;
```

Parámetros por valor: reciben una copia de los valores de los efectivos

El parámetro "N" de la función es por valor, entonces aunque en la función le asigne nuevos valores, estos cambios no afectan a la variable "N" del programa.

```
BEGIN
write('Ingrese un número:');
readln(N);
D := digito_mas_significativo(N);
writeln('el D.M.S. de', N, 'es', D);
END.
```

Copiar la traza del pizarrón

**CONCEPTOS: PARAMETROS POR VALOR**

**PARAMETROS**

- Formales
  - por valor.
- Efectivos
  - si corresponde a un **parámetro formal por valor, puede ser una** de estas tres opciones:
    - un valor
    - una expresión
    - una variable

**Ejemplos:**

Parámetro formal por valor

```
FUNCTION digito_mas_significativo(N:integer): digito;
```

{...llamadas a la función...}

```
d:=digito_mas_significativo(123);
d:=digito_mas_significativo(num div 2);
d:=digito_mas_significativo(num);
```

Parámetros efectivos: valores, expresiones o variables

Resolución de Problemas y Algoritmos - 2016

**CONCEPTOS: PARAMETROS POR VALOR**

```
PROGRAM PruebaDMS;
TYPE digito = 0..9;
VAR N:Integer; D:digito;

FUNCTION digito_mas_significativo(N:integer): digito;
BEGIN
  if N < 0 then
    N:=-1*N;
  while (N >= 10) do
    N:=N div 10;
  digito_mas_significativo:= N;
END;
```

Parámetros por valor: reciben una copia de los valores de los efectivos

El parámetro efectivo puede ser tanto una variable, un valor, o una expresión (siempre que sea de un tipo asignación compatible con el del parámetro formal).

```
BEGIN
D:=digito_mas_significativo(236);
writeln('el D.M.S. de 236 es', D);
D:=digito_mas_significativo(N*7+N);
writeln('el D.M.S. de', N*7+N, 'es', D);
END.
```

Hacer la traza

**CONCEPTOS: PROCEDIMIENTOS (PROCEDURE)**

- En Pascal, además de las funciones, se pueden construir primitivas como **"procedimientos" (PROCEDURE)**.
- No tienen un tipo asociado.
- Tampoco retornan obligatoriamente un valor.
- Al igual que las funciones pueden tener parámetros y también variables locales.

```
PROCEDURE Asteriscos(cant: INTEGER);
{Imprime "cant" asteriscos consecutivos}
VAR i: INTEGER;
BEGIN
  FOR i := 1 TO cant DO write('*');
END;
```

- Su invocación se realiza como una sentencia.

```
Asteriscos(10); //imprime 10 * en pantalla
num:=5; asteriscos(num); //imprime 5 * en pantalla
read(num); asteriscos(num+SQR(num)); //imprime *
```

```
PROGRAM ejemplos;
VAR tope,i: integer;

PROCEDURE Asteriscos(cant:INTEGER);
{Imprime "cant" asteriscos}
VAR i :INTEGER;
BEGIN
  FOR i:=1 TO cant DO write('*');
END;
```

**Variables globales**

**Sugerencia:** copie el programa y ejecute en la máquina para ver la salida en pantalla.

```
PROCEDURE Pausa;
BEGIN {Muestra mensaje y espera ENTER}
Asteriscos(40); writeln;
Writeln('Presione ENTER para continuar');
Readln;
END;
```

**Obs: no tiene parámetros**

```
BEGIN
Pausa;
writeln('ingrese tope'); readln(tope);
FOR i:= 1 to tope DO begin Asteriscos(i);
writeln; end;
END.
```

**Llamadas a procedimiento**

**Parámetro efectivo**

**CONCEPTOS: DIFERENCIAS ENTRE...**

Funciones	Procedimientos
<ul style="list-style-type: none"> <li>Se invocan desde una expresión</li> <li>Al regresar de la invocación se sigue ejecutando la sentencia de la llamada.</li> <li>Tiene un tipo asociado.</li> <li>Aunque no tenga parámetros devuelve un valor que se usa en la expresión que la llama.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se invocan como una sentencia.</li> <li>Al regresar de la invocación se ejecuta la sentencia siguiente a la llamada.</li> </ul>

Resolución de Problemas y Algoritmos - 2016

# Resolución de Problemas y Algoritmos

**CABEZA (O ENCABEZADO) Y CUERPO**

```

PROCEDURE Asteriscos(cant: INTEGER);
{Imprime cant asteriscos consecutivos}
VAR i: INTEGER;
BEGIN
  FOR i := 1 TO cant DO
    write('*');
  END;
}
FUNCTION Potencia(Base,Exp:integer):integer;
{calcula Base elevado a la Exp}
VAR aux,P: integer;
BEGIN
  P := 1;
  FOR aux:= 1 TO Exp DO
    P := P * Base;
  Potencia:= P;
END;
    
```

Diagrama que muestra la estructura de los procedimientos y funciones con sus cabezas y cuerpos.

**EJEMPLO**

**Problema:** Escriba una primitiva para multiplicar dos fracciones.

$$\frac{N1}{D1} \times \frac{N2}{D2} = \frac{N1 \times N2}{D1 \times D2} \qquad \frac{1}{3} \times \frac{5}{6} = \frac{5}{18}$$

- Se propone representar una **fracción** con su numerador y denominador en forma separada; y construir una primitiva **"multiplicar fracciones"** que retorne el numerador y el denominador del resultado.
- La primitiva tendrá 4 datos de **entrada**: los 2 numeradores y los 2 denominadores.
- Además 2 datos de **salida**: el numerador (N) y el denominador (D) del resultado.
- El cálculo de N y D será el siguientes:
 

N := N1 * N2;
D := D1 * D2;

**CONCEPTOS: PARAMETROS POR REFERENCIA**

- Los **parámetros formales** pueden ser:
  - por valor**: sólo permiten recibir valores y se los utiliza para entrada de datos.
  - por referencia**: cuando se antepone la palabra **VAR**. En este caso, se crea una **referencia con el parámetro efectivo**, y por lo tanto, permite salida de datos.

Diagrama que muestra 4 parámetros formales por valor y 2 parámetros formales por referencia.

```

PROCEDURE MultFrac(N1,D1,N2,D2:integer; VAR N,D:integer);
BEGIN
  N := N1 * N2;
  D := D1 * D2;
END;
    
```

Diagrama que muestra la implementación de un procedimiento con parámetros por valor y por referencia.

```

PROGRAM Prueba;
VAR num1, den1, num2, den2, Nres, Dres: Integer;

PROCEDURE MultFrac(N1,D1,N2,D2:integer; VAR N,D:integer);
BEGIN
  N := N1 * N2;
  D := D1 * D2;
END;

BEGIN
  write('Ingrese 2 fracciones:');
  readln(num1,den1,num2,den2);
  MultFrac (num1,den1,num2,den2, Nres, Dres );
  writeln('Fracción resultado: ',Nres,'/',Dres);
END.
    
```

Señala los parámetros por valor y por referencia en el código.

**TRAZA CON PARAMETROS POR REFERENCIA**

Prueba	
Num1	1
Den1	3
Num2	5
Den2	6
Nres	
Dres	

Ingrese 2 fracciones:  
1 3 5 6

(1) Cuando comienza la ejecución de prueba, se crean 6 variables. Luego de la ejecución de **readln(num1,den1,num2,den2)**; se asignan valores a las cuatro primeras variables. Considere el caso de prueba: 1 3 5 6 (que representa a 1/3 y 5/6)

**TRAZA CON PARAMETROS POR REFERENCIA**

Prueba		MultFrac	
Num1	1	N1	1
Den1	3	D1	3
Num2	5	N2	5
Den2	6	D2	6
Nres		N	
Dres		D	

Ingrese 2 fracciones:  
1 3 5 6

(2) Al llamar al procedimiento **MultFrac** se crean los parámetros por valor (N1,D1,N2,D2) y los parámetros por referencia (N y D). Luego se copian los valores para los parámetros por valor (indicado en la figura con la flecha punteada de simple punta). Además, se crea una referencia (indicada en la figura con una flecha de doble punta) entre el parámetro N y la variable Nres del programa, y entre el parámetro D y la variable Dres.

# Resolución de Problemas y Algoritmos

**TRAZA CON PARAMETROS POR REFERENCIA**

Prueba		MultiFrac	
Num1	1	N1	1
Den1	3	D1	3
Num2	5	N2	5
Den2	6	D2	6
Nres	5	N	
Dres	18	D	

Ingrese 2 fracciones:  
1 3 5 6

Todo cambio que haga sobre un parámetro formal por referencia, afectará directamente al parámetro efectivo vinculado.

(3) Al ejecutarse las asignaciones del cuerpo del procedimiento, se modifican los parámetros N y D, y al ser estos por referencia modifican directamente a las variables Nres, y Dres que estaban en los parámetros efectivos de la llamada al procedimiento.

**TRAZA CON PARAMETROS POR REFERENCIA**

Prueba	
Num1	1
Den1	3
Num2	5
Den2	6
Nres	5
Dres	18

Ingrese 2 fracciones:  
1 3 5 6  
Fracción resultado: 5/18

Todo cambio que haga sobre un parámetro formal por referencia, afectará directamente al parámetro efectivo vinculado.

- (4) Al finalizar la ejecución del procedimiento, la memoria usada por el procedimiento se liberará. Pero dado que los valores asignados a los parámetros por referencia modificaron las variables Nres y Dres, entonces el resultado no se pierde y es mostrado en pantalla

**CONCEPTOS: PARAMETROS POR VALOR**

**PARAMETROS**

- Formales
  - por valor.
  - por referencia.
- Efectivos
  - si corresponde a un parámetro formal por valor, puede ser una de estas tres opciones:
    - un valor
    - una expresión
    - una variable
  - si corresponde a un parámetro formal por referencia, debe ser siempre:
    - una variable

**Ejemplos:**

```
PROCEDURE MultiFrac (N1, D1, N2, D2: integer; VAR N, D: integer);
```

Parámetro formal por valor

Parám. efectivos

```
{...llamadas...}
MultiFrac (1,2,3,4, N,D);
MultiFrac (N,D, 2+2, trunc(2.3)+1, N1, D1);
```

Resolución de Problemas y Algoritmos - 2016

**CONCEPTOS: COMPATIBILIDAD DE TIPOS ENTRE PARAMETROS**

- En los parámetros por valor, se copia el valor del parámetro efectivo y se asigna este valor al parámetro formal. Cualquier modificación que realice sobre el formal no afectará nunca al valor que tiene el efectivo.
- El valor de un parámetro efectivo pasado por valor **debe ser de asignación-compatible** al tipo del parámetro formal.
- En los parámetros por referencia se crea una referencia entre el formal y el efectivo. Todo cambio en el formal afecta y cambia al efectivo.
- Si un procedimiento o función tiene un parámetro formal pasado por referencia, entonces el tipo del parámetro formal **debe ser idéntico** al tipo del parámetro efectivo.

Resolución de Problemas y Algoritmos - 2016

program Reflexion4; {El objetivo de este programa es hacer una traza y reflexionar sobre el pasaje de parámetros por referencia.}

```
var v1,v2,v3,v4:integer; {quedó compacto para que entre en una "hoja"}
procedure P3 (var R, C, Z:integer; N:integer);
var local: integer;
begin writeln('Entro a P3 con ', R:9, N:9);
local:= 3; N:= local+N; R:=N; C:=0; Z:=R;
writeln('Salgo de P3 con ', local, R:9, C:9, Z:9, N:9); end;
procedure P2 (var R, C, W:integer; N:integer);
var local: integer;
begin writeln('Entro a P2 con ', R:9, N:9);
local:= 2; P3 (local,C,W,N+1); R:=local+N; C:=C+1;
writeln('Salgo de P2 con ', local, R:9, C:9, W:9, N:9); end;
procedure P1 (var R, C, X:integer; N:integer);
var local: integer;
begin writeln('Entro a P1 con ', R:9, N:9);
local:= 1; P2 (local,C,X,N+1); R:=local+N; C:=C+1;
writeln('Salgo de P1 con ', local, R:9, C:9, X:9, N:9); end;
begin v1:=5; v4:=1; P1(v1,v2,v3,v4); write('finalizo con', v1,v2,v3,v4); end.
```

**Tarea:** Primero haga una traza en papel (bien prolija) y luego ejecute en su computadora para comparar. (Puede agregar mas "writeln"s.)

**PARTE DE LA TRAZA**

Estado de la traza antes de llamar a P1

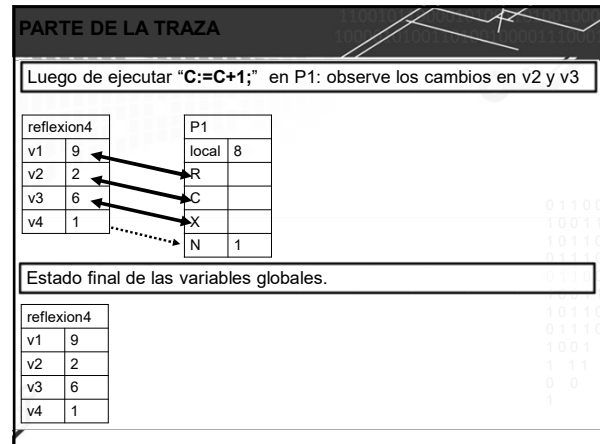
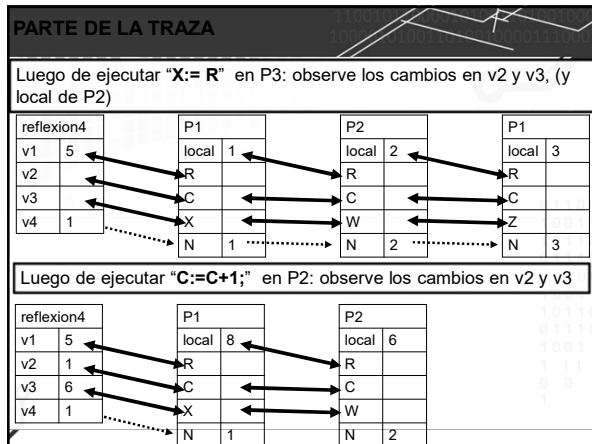
reflexion4	
v1	5
v2	
v3	
v4	1

En esta página y las siguientes se muestran algunas partes de la traza del programa reflexion4. Sugerencia: realice su propia traza completa y compare.

Estado de la traza luego de ejecutar "local:= 3" en P3

reflexion4	P1	P2	P1
v1	5	local 1	local 3
v2		local 2	
v3			
v4	1		
	R	R	R
	C	C	C
	X	W	Z
	N	N	N

Resolución de Problemas y Algoritmos - 2016



**PREGUNTAS PARA REFLEXIONAR**

- La siguientes preguntas son sobre el programa "reflexion4", (antes de responderlas tiene que hacer la traza)
  - (fácil): ¿cuáles son parámetros por referencia?
  - La variable v2 no tiene valor al ser usada en el parámetro efectivo de la llamada a P1, ¿es un error de programación?
  - La variable v1 si tiene valor ¿es un error? ¿es mejor?
  - ¿Qué ocurriría si en P2 no se hiciera C:=0?