



Trabajo Práctico N° 6

Sentencia CASE

Ejercicio 1: Utilizando exclusivamente los diagramas sintácticos (*anexo al práctico 3*) justifique si los siguientes fragmentos extraídos de un programa corresponden a sentencias sintácticamente correctas. Utilizando una traza determine el valor final que poseen las variables presentes en cada bloque de sentencias. Asuma la siguiente declaración de variables:

var a,b: Integer;
c: char;

<pre>c := 'c'; case c of 'a','e','i','o','u': write('vocal') else write('consonante') end;</pre>	<pre>a := 1; b := 1; case (a < b) of true: a := 0; b := 0 end;</pre>	<pre>a := 1; b := 1; case b of 1: ; 2,3: write('1 o 2'); end.</pre>
--	---	--

Ejercicio 2: Encuentre los errores (si existen) en cada una de las siguientes secuencias de sentencias. Asuma que todas las variables utilizadas han sido declaradas e inicializadas con valores válidos.

a)
puntos := 0;
Case cuenta **of**
 1,2 : puntos := puntos + 1;
 3,4 : puntos := puntos + 2;
 5,6,7,8 : puntos := puntos + 3;
 8,9,10 : puntos := puntos + 4
end;

c)
case simbolo **of**
 ')', '(' : write(simbolo);
 '\$', '#': **begin**
 read(valor);
 write(valor)
 end;
 '/' : writeln
end;

e)
case (p + q) **of**
 1.84 : write (p);
 4.24 : write (q)
end;

b)
case Nota **of**
 0,1,2,3 : writeln('Aplazado');
 4,5,6 : writeln('Desaprobado');
 7,9,8,10 : writeln('Aprobado')
end;

d)
case a > b **of**
 'true' : **begin**
 c := b - a; b := b + 1.0
 end
 'false' : **begin**
 c := a - b;
 if a < b
 then a := a + 1.0
 end
end;



Ejercicio 3 (del 1er Parcial de 2009): Codificador

Escriba un programa en Pascal que procese una secuencia de caracteres ingresada por teclado y terminada en punto, codificándola de la siguiente manera. Cada vocal se reemplaza por el carácter que se indica en la tabla que sigue, el resto de los caracteres (incluyendo a las vocales acentuadas) se mantienen sin cambios.

a	e	i	o	u
@	#	\$	%	*

Por ejemplo, si el usuario ingresa: `Ayer, lunes, salimos a las once y 10.`

La salida del programa debería ser: `@y#r, l*n#s, s@l$m%s @ l@s %nc# y 10.`