



Trabajo Práctico N° 5

Problemas con repetición condicional e incondicional. Problemas con entrada y salida con Archivos de Datos.

Ejercicio 1: Modifique el programa realizado en el práctico 3 ejercicio 10 realizando una validación de datos (mientras no sea correcto seguir pidiendo los datos) y además, permitir que el programa se repita tantas veces como el usuario lo desee con algún texto adecuado (por ejemplo, “¿Quiere ejecutarlo nuevamente?”). En este último caso preste especial atención a las variables que deben volver a tomar valor inicial.

Ejercicio 2: Para cada uno de los siguientes enunciados, seleccione adecuadamente una sentencia de repetición y escriba un programa que permita:

- Determinar si un dígito D aparece en un número entero N. Ejemplos: si D = 3 y N=1234, entonces D aparece; si D = 6 y N=661, entonces D aparece; si D = 3 y N=661, entonces D NO aparece.
- Para un número de más de 5 cifras (*i.e.*, mayor a 9999), retornar la suma de las últimas 5 cifras. Realice una validación sobre la entrada.
- Para un número cualquiera, retornar la suma de las últimas N cifras (si existen), donde N es ingresado por el usuario. Si no existen una cantidad suficiente de cifras deberá mostrar un mensaje indicando el hecho y solicitando un nuevo número.

Observación: la abreviatura “i.e.” muy usada en textos científicos, proviene del latín “id est” que en castellano sería: “es decir” o “esto es”. (es.wikipedia.org/wiki/Anexo:Abreviaturas_latinas_en_bibliografia_cientifica)

Ejercicio 3 (Buffer): Escriba un programa en Pascal para resolver cada uno de los siguientes ejercicios:

- Leer una secuencia de números naturales terminada en 0 y mostrar la suma de todos los números leídos.
- Leer una secuencia de números naturales terminada en 0 y mostrar el promedio.
- Leer una secuencia de números naturales terminada en 0 y mostrar una secuencia con los valores leídos que tienen más de tres cifras.
- Leer una secuencia de caracteres terminada en un punto y contar cuántos de ellos son espacios en blanco (carácter ‘ ’). “*Por ejemplo, en esta misma oración que está leyendo hay 13 espacios en blanco.*”
- Leer una secuencia de caracteres terminada en un punto, y contar la cantidad de letras (A hasta la Z incluyendo la Ñ y las vocales con acentos, tanto mayúsculas como minúsculas). Por ejemplo, en la oración siguiente hay 12 letras. *Día 23 (cena): ñoquis.*

Ejercicio 4: Indicar el valor final de cada variable presente en los siguientes programas.

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
<pre> program ej4a; var a,b:integer; begin a := 0; b := 1; while b < 90 do b := b * 2; end;</pre>	<pre> program ej4b; var c:integer; begin c := 100; repeat c := c - 1 until c = 0; end;</pre>	<pre> program ej4c; var a:integer; begin a := 9; while a < 10 do a := a + 1; end;</pre>	<pre> program ej4d; var a:integer; begin a := -1; repeat a := a + 1 until a = 0; end;</pre>	<pre> program ej4e; var b:integer; begin b := 5; while b = 0 do b := b - 1; end;</pre>



Ejercicio 5: Para cada uno de los siguientes enunciados, seleccione adecuadamente una sentencia de repetición y escriba un programa que permita:

- Sumar los primeros N números naturales, para un N ingresado por el usuario.
- Calcular el producto de los primeros N naturales pares, para un N ingresado por el usuario.
- Indicar si un entero positivo N es o no un número primo.

*Definiciones: Un **número primo** es un número natural que tiene únicamente dos divisores naturales distintos: él mismo y el 1. Todo número natural no primo, a excepción del 1, se denomina compuesto, es decir, tiene uno o más divisores distintos a 1 y a sí mismo.. El número 1, no se considera ni primo ni compuesto.*

http://es.wikipedia.org/wiki/Número_primo

Ejercicio 6:

- ¿Por qué decimos que REPEAT y WHILE son repeticiones condicionales?
- ¿Qué diferencias hay entre las repeticiones con WHILE, REPEAT y FOR? Acompañe su respuesta con ejemplos simples que muestren lo que está indicando.
- En un programa, ¿puedo reemplazar un WHILE por un REPEAT? ¿Qué modificaciones son necesarias para que el programa modificado tenga el mismo efecto que el original? ¿Qué tengo que tener en cuenta?
- ¿Es posible en un programa reemplazar un WHILE por un FOR? Justifique.



Ejercicio 7: Escriba un programa que muestre en pantalla el contenido de un archivo de enteros. *Suponga que dicho archivo ya se encuentra creado, a tal efecto puede utilizar el generador de archivos provisto por la cátedra.*



Ejercicio 8: Escriba un programa que indique si el archivo de números enteros llamado "enteros.dat" tiene elementos o está vacío.



Ejercicio 9: Dado un archivo "enteros.dat" ya creado y con números enteros en él, escriba un programa que cuente la cantidad de elementos que tiene dicho archivo.



Ejercicio 10: Escriba un programa que busque cuantas veces está el entero E (ingresado por el usuario) en el archivo "enteros.dat" (ya creado y con números en él).

Ejercicio 11: (Teoría) Indique al menos 4 características importantes del tipo de dato FILE.

Ejercicio 12 (Buffer): Escriba un programa en Pascal para resolver cada uno de los siguientes ejercicios:

- Leer una secuencia de números enteros terminada en 0 y mostrar el mayor.
- Leer una secuencia de pares números enteros terminada en 0 0 y mostrar una secuencia formada por los mismos pares de valores pero ordenada de manera que siempre aparezca primero el mayor y luego el menor elemento del par.
- Leer una secuencia de caracteres terminando con un punto y mostrar la cantidad de vocales mayúsculas.



La siguiente definición es necesaria para poder resolver correctamente varios incisos a continuación:

Definición: En un sistema de numeración posicional el número de símbolos permitidos se conoce como base del sistema. Por ejemplo, en el sistema decimal los símbolos válidos son 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 por lo cual la base es 10, en un sistema binario los símbolos válidos son 0 y 1 por lo tanto su base es 2, el sistema octal tiene base 8, el duodecimal tiene base 12, el hexadecimal tiene base 16, el sexagesimal tiene base 60, etc. El teorema fundamental de la numeración establece que un número N con cantidad finita de decimales respeta las siguientes igualdades:

$$N = d_n \dots d_1 d_0, d_{-1} \dots d_{-k} =$$

$$d_n \cdot 10^n + \dots + d_1 \cdot 10^1 + d_0 \cdot 10^0 + d_{-1} \cdot 10^{-1} + \dots + d_{-k} \cdot 10^{-k} =$$

$$N = \sum_{i=-k}^n d_i \cdot 10^i$$

Fuente: http://es.wikipedia.org/wiki/Sistema_de_numeración

Utilizaremos la definición anterior como base para armar números enteros o decimales a partir de sus dígitos o para desarmarlo según sea necesario. Por lo cual, diremos que la unidad se encuentra en la posición 0, la decena en la posición 1, la centena en la posición 2, y así sucesivamente. Podemos definir entonces **que la posición de cualquier dígito de un número N será igual a la potencia que se utilizará en la base al multiplicar por dicho dígito**. Por ejemplo, si $N=1234 = 1 \cdot 10^3 + 2 \cdot 10^2 + 3 \cdot 10^1 + 4 \cdot 10^0$, por lo tanto la posición del dígito 4 es 0 y la del dígito 3 es 1, la del 2 es 2 y la posición del dígito 1 es 3.

Salvo que el enunciado indique expresamente otra cosa, en lo que sigue se utilizará la anterior definición de posición de un dígito en un número.

Ejercicio 13: Para cada uno de los siguientes enunciados escriba un programa que dado un número entero N provisto por el usuario (deberá ser solicitado en el mismo programa) permita:

- Sumar todos sus dígitos. Ej: si ingresa 343 deberá mostrar 10; si ingresa -20 mostrará 2.
- Sumar todos los dígitos que se encuentran en **posiciones pares (ver definición anterior)**. Ej. si ingresa 343 deberá mostrar 6; si ingresa -20 mostrará 0.
- Encontrar el mayor dígito presente en N .
- Determinar si un dígito D está presente en N . Ej: el dígito 5 está presente en el entero 345; el dígito 3 no está presente en el entero -122.
- Contar cuantos dígitos impares tiene N .
- Contar cuantos dígitos impares se encuentran en **posiciones pares**.

Ejercicio 14: Para los siguientes incisos realice una versión equivalente a la ya realizada utilizando una estructura repetitiva diferente a la que usó entonces.

- Sumar los primeros N números naturales, para un N ingresado por el usuario.
- Determinar si un dígito D está presente en N . Ej: el dígito 5 está presente en el entero 345; el dígito 3 no está presente en el entero -122.



Ejercicio 15: Se desea realizar un programa para calcular la cantidad de latas de pintura necesaria para pintar una habitación de modo que minimice el costo total. Se conoce la siguiente información como invariable.

- Cada litro de pintura rinde 14 m^2 .
- La pintura viene en latas de 1, 4, 10 y 20 litros y sus costos son de \$50, \$170, \$400 y \$700 respectivamente. Observe que, cuantas menos latas se compren menos se paga, ya que por ejemplo, una lata de 4 lts sale menos que 4 latas de 1 lts.

La información variable consiste de:

- El ancho, largo y alto de la habitación.
- Las dimensiones de las puertas y ventanas. Por ejemplo, en la misma habitación puede haber una ventana de $1,20 \times 1,50$ y otra de $0,90 \times 1,20$. Es decir, no hay un único tipo de ventana ni de puerta.
- Cantidad de cada tipo de aberturas en la habitación. Siguiendo el ejemplo anterior, la habitación podría tener 2 ventanas de distintas dimensiones y 2 puertas, una de $0,70 \times 2,00$ y otra de $0,60 \times 1,90$.
- Cantidad de manos a pintar (una "mano" representa cubrir completamente la superficie con pintura).

(Obs: Realice este ejercicio sin utilizar archivos)



Ejercicio 16: Se desea realizar un programa para calcular la cantidad de latas de pintura necesaria para pintar una habitación de modo que minimice el costo total. Se conoce la siguiente información como invariable.

- Cada litro de pintura rinde 14 m^2 .
- La pintura viene en latas de 1, 4, 10 y 20 litros y sus costos son de \$50, \$170, \$400 y \$700 respectivamente. Observe que, cuantas menos latas se compren menos se paga, ya que por ejemplo, una lata de 4 lts sale menos que 4 latas de 1 lts.

La información adicional se encuentra almacenada en un archivo de reales con el siguiente formato:

- Los primeros tres números representan el ancho, largo y alto de la habitación.
- Luego, a partir de la 4ta posición, aparecen las dimensiones de las aberturas expresadas en m^2 , finalizando en -1 (este valor no pertenece a ninguna abertura, es sólo un terminador). Es decir, que cada abertura tendrá asociado un único número real que representa su superficie.

Por ejemplo, si el archivo contiene la siguiente información:

3.05	4.10	3.40	1.4	1.2	1.8	4.2	0.28	-1
------	------	------	-----	-----	-----	-----	------	----

Representa que la habitación es de $3,05 \times 4,10 \times 3,40$ y que las aberturas tienen de superficie $1,4 \text{ m}^2$ (por ejemplo una puerta de $0,70 \times 2$), $1,2 \text{ m}^2$, $1,8 \text{ m}^2$, $4,2 \text{ m}^2$ y $0,28 \text{ m}^2$, es decir un total de $8,88 \text{ m}^2$ en aberturas.

La información sobre la cantidad de manos a pintar deberá ser solicitada al usuario.



Ejercicio 17: Considere el siguiente programa que cuenta la cantidad de dígitos pares e impares de un número ingresado por el usuario. *Obs: Existe alguna controversia sobre si el número cero es considerado como natural, sin embargo, es considerado como entero y por lo tanto es considerado como par.*


```


Program parimpar;
var n, digito, aux: integer;
    pares, impares: integer;
begin
    pares := 0;
    impares := 0;
    readln(n);
    aux := n;
    repeat
        digito := aux mod 10;
        if (digito mod 2 = 0) then
            pares := pares + 1
        else
            impares := impares + 1;
        aux := aux div 10;
    until aux = 0;
    writeln('Existen ',pares,' dígitos pares en ',n);
    writeln('Existen ',impares,' dígitos impares en ',n);
end.

```

- Obtenga una versión equivalente modificando el programa para utilizar una estructura repetitiva **while do** en lugar de la estructura **repeat until**.
- ¿Se podría evitar el uso de la variable `aux` y en su lugar utilizar directamente la variable `n`?
- Verifique qué sucede en ambas versiones cuando el usuario ingresa el número cero.

Ejercicio 18: Escriba un programa que lea por teclado un número natural N y determine si es o no capicúa. Un número N formado por dígitos " $d_k d_{k-1} \dots d_1 d_0$ " es capicúa si es igual al número " $d_0 d_1 d_2 \dots d_k$ ".

 **Ejercicio 19:** Escriba un programa que dados dos archivos de números enteros ya creados "enteros1.dat" (F1) y "enteros2.dat" (F2), junte el contenido de ambos archivos en un tercer archivo nuevo "enterosly2.dat" (F3), de forma tal que en F3 queden intercalados un elemento de F1 y F2 mientras sea posible.

 **Ejercicio 20:** Un archivo "enteros.dat" ya creado y con números enteros en él contiene las notas de un curso. Se conoce cuantos alumnos tiene el curso, pero se desconoce la cantidad de notas almacenadas en el archivo. También se sabe que todos los alumnos recibieron la misma cantidad de notas y que todas las notas de un mismo alumno están ubicadas consecutivamente en el archivo. Escriba un programa para calcular el promedio de las notas de cada alumno. Deberá solicitar al usuario solamente la cantidad de alumnos del curso (y supondremos que la cantidad de elementos del archivo es múltiplo de dicha cantidad).

Ejercicio 21: Escriba un programa que lea por teclado un número natural N y determine si la suma de los dígitos de N en **posiciones impares** es igual a la suma de los dígitos de N en **posiciones pares**. Asuma que si N consiste de un solo dígito la suma de los dígitos de posiciones impares es cero.

Ejercicio 22: Escriba un programa que realice la **división entera** de dos números enteros positivos mediante restas sucesivas. El programa deberá mostrar por pantalla el resultado y el resto de la división.



Ejercicio 23: Considerando el siguiente programa:

```

program Sorpresa;
var dato, aux, dig: INTEGER;
begin
    read(dato);
    aux := dato;
    repeat
        dig := dato mod 10;
        dato := dato div 10;
        aux := aux * 10 + dig
    until dato = 0;
    write(aux)
end.

```

- ¿Qué operación realiza el programa Sorpresa?. Confeccione trazas con $aux = 4834$ y $aux = 4830$
- ¿Qué ocurre si se cambia $aux := dato$ por $aux := 0$?

Ejercicio 24: El criterio de divisibilidad del 11 dice que, para saber si un número natural n es divisible por 11, basta hacer lo siguiente:

- Calcular la suma de todos los dígitos que ocupan posiciones impares en el número n .
- Calcular la suma de todos los dígitos que ocupan posiciones pares en el número n .
- Hallar la diferencia entre las sumas anteriores.
- Si el valor absoluto de dicha diferencia es $0, 11, 22$ ó 33 , el número n es divisible por 11.

Escriba un programa para determinar si un número entero es divisible por 11, aplicando el criterio descripto anteriormente.

Ejercicio 25: El criterio de divisibilidad del 9 dice que, para saber si un número natural n es divisible por 9, basta hacer lo siguiente:

- Calcular la suma de todos los dígitos del número n .
- Si el resultado es mayor a 9 entonces aplicar nuevamente el paso anterior (1) sobre el resultado.
- Si el resultado es igual a 9 entonces n es divisible por 9.
- Si el resultado es menor a 9 entonces n no es divisible por 9.

Escriba un programa para determinar si un número entero es divisible por 9, aplicando el criterio descripto anteriormente.



Ejercicio 26: Un atleta dispone de 3 meses de 4 semanas cada mes para prepararse para una competencia de maratón. Siempre recorre la misma ruta y sólo entrena 5 días a la semana. Ha registrado los tiempos que tardó durante los 3 meses y desea conocer el promedio por cada semana, por cada mes y total.

Los datos que se proporcionan son 60 valores reales correspondientes al tiempo del recorrido de cada día, y están almacenados en un archivo "tiempos.dat"

Escriba un programa en Pascal que muestre por pantalla la información que el atleta desea conocer.

DIA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	..
Tiempo	40.5	39.8	41.3	38.8	40.1	39.4	41.2	41.1	40.9	39.8	42.1	40.3	38.7	38.4	36.5	..
Semana	40.1					40.48					39.2					
Mes	39.8															



Ejercicio 27: Suponga que S_i se refiere a una sentencia válida en Pascal (sintáctica y semánticamente). ¿Qué error tienen las siguientes sentencias?

(i)	(ii)	(iii)
<pre>while X > Y do S₁; S₂; ... end;</pre>	<pre>while no eof do S₁;</pre>	<pre>for j := M down N do S₁;</pre>
(iv)	(v)	
<pre>for A := 2.5 to 13.0 do S₂;</pre>	<pre>for J := 1 to 10 do for J := 5 downto 1 do write(J);</pre>	

Ejercicio 28 (este ejercicio fue extraído de un parcial):

Considere que tiene un archivo de caracteres conteniendo sólo letras llamado "mensaje.dat" donde se encuentra almacenado un mensaje. Todos los caracteres se han duplicado, salvo algunos que son considerados como *ruido*. Se desea realizar programa en PASCAL que modifique el archivo en cuestión eliminando los caracteres duplicados y todo el ruido. Un caracter está *duplicado* si inmediatamente a continuación de éste aparece otro carácter igual. Por ejemplo, en el mensaje "abbca" el carácter "b" está duplicado, el caracter "c" no está duplicado y el carácter "a" tampoco lo está porque sus apariciones están separadas. Un caracter se considera ruido si no está duplicado en el mensaje. En el ejemplo anterior, los caracteres "a" inicial, "c", y "a" final se consideran ruido. Además, el programa debe generar otro archivo, llamado "ruido.dat" que contenga todos los caracteres que se eliminaron de "mensaje.dat".

Ejemplo: Suponiendo que el archivo "mensaje.dat" consiste de: "ttoobbieenoorrnnoottttttoobbbeea".
El programa deberá modificar el archivo para obtener: "tobeornottobe".
En este caso, el archivo "ruido.dat" generado contendrá los elementos: "intoa".

Ejercicio 29 (este ejercicio fue extraído de un parcial):

Considere que dispone de un archivo de números enteros llamado `mis_enteros.dat`. Escriba un programa en Pascal que solicite al usuario dos números enteros *Limite1* y *Limite2*, y que luego elimine del archivo todos los elementos cuyo valor esté entre *Limite1* y *Limite2*. Además se deberá mostrar por pantalla cuántos elementos fueron eliminados.

Ejemplo: Si el archivo `mis_enteros.dat` tiene los números: 41 34 2 -23 4 35 93 -4 20

Si el usuario ingresa *Limite1* = 40 y *Limite2* =20, entonces deberá eliminar 34, 35 y 20 y el programa mostrará "Se eliminaron 3 elementos"

Si el usuario ingresa *Limite1* = -10 y *Limite2* =5, entonces deberá eliminar 2, 4 y -4 y el programa mostrará "Se eliminaron 3 elementos"

Si el usuario ingresa *Limite1* = 100 y *Limite2* =-40, entonces elimina todos y el programa mostrará "Se eliminaron 9 elementos"

Si el usuario ingresa *Limite1* = 10 y *Limite2* = 15, no eliminará ninguno y el programa mostrará "Se eliminaron 0 elementos"