



## Resolución de Problemas y Algoritmos

### Clase 16: Estructura de bloques, entornos de referencia, y visibilidad de identificadores.



**Dr. Alejandro J. García**  
http://cs.uns.edu.ar/~ajg



Departamento de Ciencias e Ingeniería de la Computación  
Universidad Nacional del Sur  
Bahía Blanca - Argentina

### Conceptos: Parámetros por valor y por referencia

PARÁMETROS

- 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 MultFrac (N1,D1,N2,D2:integer; VAR N, D:integer);
...
MultiFrac (1,2,3,4, N,D);
MultiFrac (N,D, 2+2, trunc(2.3)+1, N1, D1);
```

Resolución de Problemas y Algoritmos Dr. Alejandro J. García

```
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 un poco 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.)*

Resolución de Problemas y Algoritmos Dr. Alejandro J. García

### 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 2	local 3
v2		R	R	R
v3		C	C	C
v4	1	X	W	Z
		N 1	N 2	N 3

Resolución de Problemas y Algoritmos Dr. Alejandro J. García

### Parte de la traza

Luego de ejecutar "X:= R" en P3: observe los cambios en v2 y v3, (y local de P2)

reflexion4		P1	P2	P1
v1	5	local 1	local 6	local 3
v2	0	R	R	R
v3	6	C	C	C
v4	1	X	W	Z
		N 1	N 2	N 6

Luego de ejecutar "C:=C+1;" en P2: observe los cambios en v2 y v3

reflexion4		P1	P2
v1	5	local 8	local 6
v2	1	R	R
v3	6	C	C
v4	1	X	W
		N 1	N 2

Resolución de Problemas y Algoritmos Dr. Alejandro J. García

### Parte de la traza

Luego de ejecutar "C:=C+1;" en P1: observe los cambios en v2 y v3

reflexion4		P1
v1	9	local 8
v2	2	R
v3	6	C
v4	1	X
		N 1

Estado final de las variables globales.

reflexion4	
v1	9
v2	2
v3	6
v4	1

Resolución de Problemas y Algoritmos Dr. Alejandro J. García

El uso total o parcial de este material está permitido siempre que se haga mención explícita de su fuente:  
**"Resolución de Problemas y Algoritmos. Notas de Clase". Alejandro J. García. Universidad Nacional del Sur. (c) 18/05/2016**

### Preguntas para reflexionar

Las 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?

Resolución de Problemas y Algoritmos Dr. Alejandro J. García 7

### Conceptos: Pascal es estructurado por bloques

```
PROGRAM MIPROGRAMA;
CONST ..... TYPE.... VAR .....
FUNCTION F(X:real):real;
CONST ..... TYPE....
VAR .....
PROCEDURE ...
FUNCTION ...
BEGIN ...sentencias...END;

PROCEDURE P(Var X: char);
CONST..... TYPE....
VAR .....
PROCEDURE ...
FUNCTION ...
BEGIN...sentencias...END;

BEGIN
...sentencias...
END.
```

- En Pascal, un **programa** constituye un **bloque** compuesto por:
  - constantes, tipos, variables,
  - funciones, procedimientos,
  - y sentencias.
- Cada **procedimiento** o **función** también constituye un **bloque** por:
  - parámetros
  - constantes, tipos, variables,
  - procedimientos, funciones,
  - y sentencias.

Resolución de Problemas y Algoritmos Dr. Alejandro J. García 8

### Conceptos: Pascal es estructurado por bloques

```
PROGRAM MIPROGRAMA;
CONST ..... TYPE.... VAR .....
FUNCTION F(X:real):real;
CONST ..... TYPE....
VAR .....
PROCEDURE ...
FUNCTION ...
BEGIN ...sentencias...END;

PROCEDURE P(Var X: char);
CONST..... TYPE....
VAR .....
PROCEDURE ...
FUNCTION ...
BEGIN...sentencias...END;

BEGIN
...sentencias...
END.
```

**Este programa Tiene 7 bloques**

Resolución de Problemas y Algoritmos Dr. Alejandro J. García 9

### Conceptos: bloque e identificadores

```
PROGRAM MI_PROGRAMA;
CONST MESES=12; VAR N:REAL;
FUNCTION F (R: real):real;
VAR meses: INTEGER;
N, PI: REAL;
R:integer;
BEGIN ...sentencias...END;

PROCEDURE P;
CONST PI = 3.14;
VAR N: real;
BEGIN...sentencias...END;

BEGIN
...sentencias...
END.
```

Identificadores que puede tener un BLOQUE:

1. identificadores de constantes
2. identificadores de tipos
3. identificadores de variables
4. identificadores de parámetros
5. identificadores de procedimientos
6. identificadores de funciones

- Dentro de un mismo bloque no puede haber dos identificadores iguales para distintos elementos.
- Dos elementos pueden tener el mismo identificador si pertenecen a diferentes bloques.

Resolución de Problemas y Algoritmos Dr. Alejandro J. García 10

### "El límite está dado por su imaginación"

```
PROGRAM PROGRAMA1;
PROCEDURE...
FUNCTION ...
PROCEDURE...
PROCEDURE...
FUNCTION ...
PROCEDURE...
BEGIN ... END.
```

*{...puede incluir todos los procedimientos o funciones que quiera...}*

```
PROGRAM PROGRAMA2;
PROCEDURE ...
FUNCTION ...
PROCEDURE ...
BEGIN ..... END;
BEGIN ..... END;
```

*{...y en cada bloque, todo el "anidamiento" que quiera}*

Resolución de Problemas y Algoritmos Dr. Alejandro J. García 11

### Conceptos: Técnica de resolución de problemas

**Técnica: Resolución de un problema por descomposición en problemas más simples.**

- Cuando se intenta resolver un problema complejo puede abordarse la solución descomponiendo (dividiendo) el problema en partes (sub-problemas) más simples.
- De tal manera que la solución de las partes permita resolver el problema original.
- Si los sub-problemas siguen siendo complejos pueden también dividirse hasta llegar a problemas que no necesitan dividirse.

Resolución de Problemas y Algoritmos Dr. Alejandro J. García 12

El uso total o parcial de este material está permitido siempre que se haga mención explícita de su fuente:  
 "Resolución de Problemas y Algoritmos. Notas de Clase". Alejandro J. García. Universidad Nacional del Sur. (c) 18/05/2016

### División de un problema en sub-problemas

**Metología:** Para resolver un problema complejo se propone:

- 1) **dividir** en subproblemas,
- 2) **resolver** cada parte y luego
- 3) **para cada parte implementar primitivas** en Pascal: como funciones o procedimientos

Resolución de Problemas y Algoritmos    Dr. Alejandro J. García    13

### Pascal: estructurado por bloques

- En un programa pueden incluirse tantos procedimientos y funciones como se desee.
- Cada uno de ellos puede a su vez tener sus bloques internos y así siguiendo.
- **Esto permite implementar cualquier división del problema en sub-problemas que se diseñe.**

Resolución de Problemas y Algoritmos    Dr. Alejandro J. García    14

### División del problema en subproblemas

El programa puede reflejar la división del problema realizada en el diseño.

En Pascal no hay límite en cantidad o anidamiento de bloques.

Resolución de Problemas y Algoritmos    Dr. Alejandro J. García    15

### Conceptos: bloques e identificadores

- Cada procedimiento y función determina un nuevo **bloque**.
- En cada bloque se puede tanto **declarar nuevos** identificadores como **usar** identificadores.
- En esta clase se introducen las reglas que definen **cuales identificadores son visibles para un bloque** (i.e., pueden usarse) aunque estén declarados en otros bloques del programa.
- A continuación se mostrará un programa en Pascal (llamado simple) con el objetivo de ejemplificar los **nuevos conceptos** que surgen de utilizar procedimientos y funciones.
- El programa **no resuelve ningún problema en particular**, está construido desde un punto de vista didáctico para mostrar la mayor cantidad de declaración y uso de identificadores.

Resolución de Problemas y Algoritmos    Dr. Alejandro J. García    16

### Ejemplo: bloques (demarcados con un recuadro)

```

program simple; {para entender los conceptos}
const Pi = 3.14; type Tdig=0..9; var A, B, C:CHAR;
PROCEDURE P1 (A:REAL);
var B: REAL; F2: Tdig;
begin B:= A; WRITE(B) end; {P1}
PROCEDURE P2 (A:REAL);
var B, MIA: real;
FUNCTION F2 (A:REAL):REAL;
var B, DE_F2: REAL;
begin B:= A; F2:= B + Pi; end; {F2}
begin B:= A; WRITE(F2(A)); P1(B) end; {P2}
begin
P2(5); P1(10);
end.
    
```

Resolución de Problemas y Algoritmos    Dr. Alejandro J. García    17

### Repaso: diferentes elementos de un programa

```

program simple; {para entender los conceptos}
const Pi = 3.14; type Tdig =0..9; var A, B, C: CHAR;
PROCEDURE P1 (A : REAL);
var B: REAL; F2: Tdig;
begin B:= A; WRITE (B) end; {P1}
PROCEDURE P2 (A : REAL);
var B, MIA: real;
FUNCTION F2 (A : REAL):REAL;
var B, DE_F2 : REAL;
begin B := A; F2 := B + Pi ; end; {F2}
begin B:=A; WRITE ( F2(A )) ; P1 ( B ) end; {P2}
begin
P2 (5); P1 (10);
end .
    
```

- (1) Palabras reservadas
- (2) Símbolos y valores.
- (3) Comentarios.
- (4) Identificadores.

Resolución de Problemas y Algoritmos    Dr. Alejandro J. García    18

El uso total o parcial de este material está permitido siempre que se haga mención explícita de su fuente:  
 “Resolución de Problemas y Algoritmos. Notas de Clase”. Alejandro J. García. Universidad Nacional del Sur. (c) 18/05/2016

### Repaso: diferentes elementos de un programa

```

program simple; {para entender los conceptos}
const Pi = 3.14; type Tdig =0..9; var A, B, C: CHAR;
PROCEDURE P1 (A : REAL);
var B: REAL; F2: Tdig;
begin B:= A; WRITE (B) end; {P1}
PROCEDURE P2 (A : REAL);
var B, MIA: real;
FUNCTION F2 (A : REAL):REAL;
var B, DE_F2 : REAL;
begin B := A; F2 := B + Pi ; end; {F2}
begin B:=A; WRITE ( F2( A )); P1 ( B ) end; {P2}
begin
P2 (5); P1 (10);
end .
    
```

**(1) Palabras reservadas:** tienen un significado propio y el programador no puede cambiarlo.

### Repaso: diferentes elementos de un programa

```

program simple; {para entender los conceptos}
const Pi = 3.14; type Tdig =0..9; var A, B, C: CHAR;
PROCEDURE P1 (A : REAL);
var B: REAL; F2: Tdig;
begin B:= A; WRITE (B) end; {P1}
PROCEDURE P2 (A : REAL);
var B, MIA: real;
FUNCTION F2 (A : REAL):REAL;
var B, DE_F2 : REAL;
begin B := A; F2 := B + Pi ; end; {F2}
begin B:=A; WRITE ( F2( A )); P1 ( B ) end; {P2}
begin
P2 (5); P1 (10);
end .
    
```

**(2) Símbolos y valores:** tienen un significado propio y el programador no puede cambiarlo.

### Repaso: diferentes elementos de un programa

```

program simple; {para entender los conceptos}
const Pi = 3.14; type Tdig =0..9; var A, B, C: CHAR;
PROCEDURE P1 (A : REAL);
var B: REAL; F2: Tdig;
begin B:= A; WRITE (B) end; {P1}
PROCEDURE P2 (A : REAL);
var B, MIA: real;
FUNCTION F2 (A : REAL):REAL;
var B, DE_F2 : REAL;
begin B := A; F2 := B + Pi ; end; {F2}
begin B:=A; WRITE ( F2( A )); P1 ( B ) end; {P2}
begin
P2 (5); P1 (10);
end .
    
```

**(4) Identificadores.** tienen el significado que quiera el programador. Algunos son predefinidos.

**Observación:** a los predefinidos es posible cambiarle su significado.

### Ejemplo: bloques (demarcados con un recuadro)

```

program simple; {para entender los conceptos}
const Pi = 3.14; type Tdig =0..9; var A, B, C:CHAR;
PROCEDURE P1 (A:REAL);
var B: REAL; F2: Tdig;
begin B:= A; WRITE(B) end; {P1}
PROCEDURE P2 (A:REAL);
var B, MIA: real;
FUNCTION F2 (A:REAL):REAL;
var B, DE_F2: REAL;
begin B:= A; F2:= B + Pi; end; {F2}
begin B:= A; WRITE(F2(A)); P1(B) end; {P2}
begin
P2(5); P1(10);
end.
    
```

Escriba en sus notas este programa (mientras lo copiamos en el pizarrón)

### Preguntas sobre el programa "simple"

- ¿puedo llamar a P1 desde las sentencias de P2?
- ¿puedo llamar a F2 desde las sentencias de P2?
- ¿puedo llamar a F2 desde las sentencias de P1?
- ¿puedo llamar a P1 desde las sentencias de F2?
- ¡ HAGA AHORA SUS PREGUNTAS ! (y copie las de sus compañeros)
- **Pregunta más general:** ¿desde qué lugar del programa puedo llamar a una función o procedimiento?
- ¿en qué bloques puedo usar la variable "MIA"?
- ¿y la variable DE\_F2?
- ¿en qué bloques puedo usar una variable?
- **Todas las respuestas en la teoría que sigue a continuación...**

### Conceptos: declaración vs. referencia

Es importante distinguir entre:

1. La **declaración de un identificador** de constante, tipo, variable, parámetro, función, o procedimiento. **Ejemplos:** CONST pi=3.14; TYPE Tdig =0..9; VAR precio : real; PROCEDURE recargo (precio,rec: real; var monto: real);
2. La **referencia o el uso de un identificador**. **Ejemplos:** recargo (24, incremento, precio); a\_pagar := precio + intereses (round ( precio ));

- En cada bloque, se declaran identificadores; y además, se hace referencia (usan) identificadores.
- A continuación se muestra para el programa "simple" (1) en primer lugar donde se **declaran** identificadores y (2) en segundo lugar donde se **usan** identificadores.

El uso total o parcial de este material está permitido siempre que se haga mención explícita de su fuente:  
 "Resolución de Problemas y Algoritmos. Notas de Clase". Alejandro J. García. Universidad Nacional del Sur. (c) 18/05/2016

### Ejemplos de declaración de identificadores

```
PROGRAM simple; {para entender los conceptos}
Const Pi = 3.14; type Tdig = 0..9; var A, B, C :CHAR;
PROCEDURE P1 (A : REAL);
var B: REAL; F2: Tdig;
begin B:= A; WRITE(B) end; {P1}
PROCEDURE P2 (A : REAL);
var B, MIA: real;
FUNCTION F2(A : REAL):REAL;
var B, DE_F2: REAL;
begin B:= A; F2:= B + Pi; end; {F2}
begin B:= A; WRITE(F2(A)); P1(B) end; {P2}
BEGIN
P2(5); P1(10);
END.
```

Resolución de Problemas y Algoritmos Dr. Alejandro J. García 25

### Ejemplos de uso de identificadores

```
PROGRAM simple; {para entender los conceptos}
Const Pi = 3.14; type Tdig = 0..9; var A, B, C :CHAR;
PROCEDURE P1 (A : REAL);
var B: REAL; F2: Tdig;
begin B:= A; WRITE (B) end; {P1}
PROCEDURE P2 (A : REAL);
var B, MIA: real;
FUNCTION F2(A : REAL):REAL;
var B, DE_F2: REAL;
begin B:= A; F2:= B + Pi; end; {F2}
begin B:= A; WRITE(F2(A)); P1(B) end; {P2}
BEGIN
P2(5); P1(10);
END.
```

Resolución de Problemas y Algoritmos Dr. Alejandro J. García 26

### Concepto: Entorno de referencia para un bloque B

**El entorno de referencia de un bloque B** está formado por los siguientes cuatro entornos:

1. El **entorno local**: conjunto de identificadores (parámetros formales, constantes, tipos, variables, el nombre de los procedimientos y funciones) **declarados** dentro del **bloque B**.
2. El **entorno global**: conjunto de identificadores **declarados** en el bloque del programa principal.
3. El **entorno no-local**: conjunto de identificadores **declarados** en los bloques que contienen al **bloque B**, exceptuando al global.
4. El **entorno predefinido**: conjunto de identificadores ya **declarados** por el compilador de Pascal y disponible para todo programa (Ejemplos de identificadores predefinidos: maxint, char, write, eof).

Ejemplo: considere el programa simple mostrado antes, indique cuales son sus bloques y el entorno de referencia de cada bloque.

Resolución de Problemas y Algoritmos Dr. Alejandro J. García 27

### Ejemplos de entornos de referencia

- El programa “simple” tiene 4 bloques: P1, P2, F2 y el bloque del programa “simple”.
- A continuación se muestran los entornos de referencia para cada uno de estos bloques.
- Observe que el entorno predefinido y el entorno global es siempre el mismo para todos.

Resolución de Problemas y Algoritmos Dr. Alejandro J. García 28

### Los cuatro bloques en distintos colores

```
PROGRAM simple; {para entender los conceptos}
Const Pi = 3.14; type Tdig = 0..9; var A, B, C :CHAR;
PROCEDURE P1 (A : REAL);
var B: REAL; F2: Tdig;
begin B:= A; WRITE (B) end; {P1}
PROCEDURE P2 (A : REAL);
var B, MIA: real;
FUNCTION F2(A : REAL):REAL;
var B, DE_F2: REAL;
begin B:= A; F2:= B + Pi; end; {F2}
begin B:= A; WRITE(F2(A)); P1(B) end; {P2}
BEGIN
P2(5); P1(10);
END.
```

Resolución de Problemas y Algoritmos Dr. Alejandro J. García 29

### Ejemplos: bloques del programa “simple”

**Entorno de referencia para el Bloque “F2”**

- Entorno local: A, B, DE\_F2
- Entorno no-local: A, B, MIA, F2 (declarados en P2)
- Entorno global: Pi, Tdig, A, B, C, P1, P2
- Entorno predefinido: maxint, char, write, etc. ( todos los elementos predefinidos provistos por Pascal).

**Entorno de referencia para el Bloque “P2”**

- Entorno local: A, B, MIA, F2
- Entorno no-local: (vacío, no tiene)
- Entorno global: Pi, Tdig, A, B, C, P1, P2
- Entorno predefinido: todos los elementos predefinidos provistos por Pascal.

Resolución de Problemas y Algoritmos Dr. Alejandro J. García 30

El uso total o parcial de este material está permitido siempre que se haga mención explícita de su fuente:  
 “Resolución de Problemas y Algoritmos. Notas de Clase”. Alejandro J. García. Universidad Nacional del Sur. (c) 18/05/2016

### Ejemplos: bloques del programa "simple"

**Entorno de referencia para el Bloque "P1"**

- Entorno local: A, B, F2
- Entorno no-local: (vacío, no tiene)
- Entorno global: Pi, Tdig, A, B, C, P1, P2
- Entorno predefinido: (el mismo siempre para todos)

**Entorno de referencia para el Bloque "simple"**

- Entorno no-local: (vacío, no tiene)
- Entorno global (y también local): Pi, Tdig, A, B, C, P1, P2
- Entorno predefinido: (el mismo siempre para todos)

Resolución de Problemas y Algoritmos    Dr. Alejandro J. García    31

### Conceptos: identificadores ocultos

Cuando se hace **referencia a un identificador**:

1. primero se busca en su entorno de referencia local,
2. luego en su entorno de referencia no local,
3. luego en su entorno de referencia global,
4. y finalmente en el entorno de referencia predefinido

Por lo anterior, **si hay identificadores iguales en diferentes entornos uno oculta al otro**.

1. Un identificador de nombre N en un entorno local **oculta** a todo identificador del mismo nombre N en otro entorno (no-local, global, predefinido)
2. Uno no-local N **oculta** a otro N global o predefinido,
3. Un identificador global N **oculta** a uno predefinido N

Resolución de Problemas y Algoritmos    Dr. Alejandro J. García    32

### Conceptos: identificador visible y alcance de un identificador

- Un identificador es **referenciable** en un bloque, si es parte de su entorno de referencia y no está oculto.
- Un identificador es **visible**, si es referenciable.
- El **alcance** de un identificador D, son aquellas sentencias (o bloques) del programa donde el identificador D es visible.

**Ejercicios propuestos:**

- Para cada uno de los cuatro bloques del programa **simple**, encuentre los identificadores visibles (referenciables).
- Indique el alcance del identificador P1 y el alcance de la variable MIA.

Resolución de Problemas y Algoritmos    Dr. Alejandro J. García    33

### Ejemplos

- La constante **Pi** es visible (referenciable) en todos los bloques (ya que está en todos los entornos por ser parte del entorno global). Lo mismo ocurre con el procedimiento **P1** y el tipo **Tdig**.
- La función **F2** es visible en **P2** y en **F2**.
- La variable "**de\_f2**" solamente es visible en **F2**.

Resolución de Problemas y Algoritmos    Dr. Alejandro J. García    34

### Ejemplo de identificador oculto

```

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

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;

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

El nombre del parámetro puede ser igual a uno de una variable global.

Aunque tengan el mismo nombre, los cambios del parámetro N no afectarán a la variable global N, ya que el parámetro oculta a la variable global.

Sugerencia: copie el programa y ejecute en la máquina para ver la traza real en pantalla.

Resolución de Problemas y Algoritmos    Dr. Alejandro J. García    35

### Reflexión final

Como tarea que ayudará a comprender mejor los conceptos que se han compartido en lo anterior, se sugiere que en cada uno de los ejercicios y problemas de los prácticos reflexione sobre:

- Los identificadores declarados y usados en cada bloque.
- El entorno de referencia de cada bloque.
- ¿En qué caso es interesante usar identificadores del entorno predefinido, cuando del entorno global y cuando del entorno local? ¿La misma respuesta vale para tipos, constantes, variables o primitivas?

Resolución de Problemas y Algoritmos    Dr. Alejandro J. García    36

El uso total o parcial de este material está permitido siempre que se haga mención explícita de su fuente:  
 "Resolución de Problemas y Algoritmos. Notas de Clase". Alejandro J. García. Universidad Nacional del Sur. (c) 18/05/2016