

Facultad de Informática
Universidad Complutense

Apuntes de clase de la asignatura

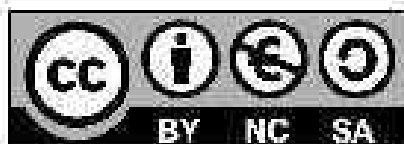
Fundamentos de la programación

1º curso

Grado en Ingeniería en Informática
Grado en Ingeniería del Software
Grado en Ingeniería de Computadores

2013-2014

Luis Hernández Yáñez



Licencia *Creative Commons*:
Reconocimiento, No comercial y Compartir igual.
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>

Esta publicación contiene los apuntes de clase de la asignatura Fundamentos de la programación, asignatura de 1º curso de los grados que se imparten en la Facultad de Informática de la UCM.

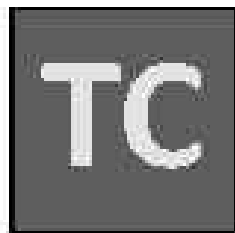
Durante los tres primeros cursos en los que se ha impartido la asignatura, este material ha sido sometido a continuas revisiones y contribuciones por parte de los profesores que han impartido los distintos grupos de la asignatura. Aunque el trabajo ha quedado bastante consolidado, estoy seguro de que todavía contiene muchas erratas. Si encuentras alguna, no dudes, por favor, en hacérmelo saber y conseguir así que la siguiente versión esté mejor depurada.

Quiero agradecer a todos los profesores que han impartido la asignatura su contribución en el desarrollo del material, destacando especialmente la labor de Pablo Moreno Ger y Carlos Cervigón Rückauer.

Luis Hernández Yáñez
Profesor de la Facultad de Informática de la UCM



Fundamentos de la programación

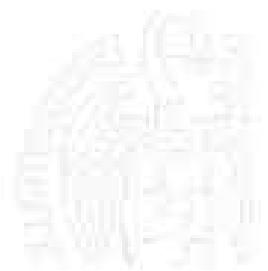


Índice general

Grado en Ingeniería Informática
Grado en Ingeniería del Software
Grado en Ingeniería de Computadores

Luis Hernández Yáñez

Facultad de Informática
Universidad Complutense



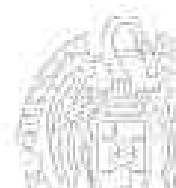
Índice de temas

Tema 1	Computadoras y programación	1
Tema 2	Tipos e instrucciones I	48
	Anexo: Detalles técnicos de los tipos	212
Tema 3	Tipos e instrucciones II	225
	Anexo I: El operador ternario ?	398
	Anexo II: Ejemplos de secuencias	402
Tema 4	La abstracción procedimental	425
	Anexo: Más sobre subprogramas	496
Tema 5	Tipos de datos estructurados	512
	Anexo: Cadenas al estilo de C	580
Tema 6	Recorrido y búsqueda en arrays	588
Tema 7	Algoritmos de ordenación	649
	Anexo: Más sobre ordenación	742
Tema 8	Programación modular	755
	Anexo: Ejemplo de modularización	832
Tema 9	Punteros y memoria dinámica	847
	Anexo: Punteros y memoria dinámica	938
Tema 10	Introducción a la recursión	981
Apéndice:	Archivos binarios	1049



Tema 1: Computadoras y programación

Informática, computadoras y programación	3
Lenguaje máquina y ensamblador	12
Lenguajes de programación de alto nivel	15
Un poco de historia	19
Programación e Ingeniería del Software	24
El lenguaje de programación C++	27
Sintaxis de los lenguajes de programación	30
Un primer programa en C++	35
Herramientas de desarrollo	39
C++: Un mejor C	45



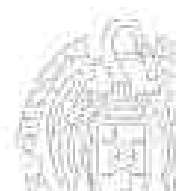
Tema 2: Tipos e Instrucciones I

Un ejemplo de programación	50	Operadores relacionales	177
El primer programa en C++	64	Toma de decisiones (if)	180
Las líneas de código del programa	80	Bloques de código	183
Cálculos en los programas	86	Bucles (while)	186
Variables	92	Entrada/salida por consola	190
Expresiones	98	Funciones definidas por el programador	199
Lectura de datos desde el teclado	108		
Resolución de problemas	119		
Los datos de los programas	127		
Identificadores	129		
Tipos de datos	133		
Declaración y uso de variables	142		
Instrucciones de asignación	147		
Operadores	152		
Más sobre expresiones	160		
Constantes	167		
La biblioteca <code>cmath</code>	171		
Operaciones con caracteres	174		



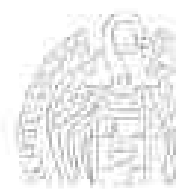
Tema 2 (Anexo): Detalles técnicos de los tipos

int	214
float	216
Notación científica	217
double	218
char	220
bool	221
string	222
Literales con especificación de tipo	223



Tema 3: Tipos e Instrucciones II

Tipos, valores y variables	227	El bucle for	321
Conversión de tipos	232	Bucles anidados	331
Tipos declarados por el usuario	236	Ámbito y visibilidad	339
Tipos enumerados	238	Secuencias	349
Entrada/Salida		Recorrido de secuencias	355
con archivos de texto	248	Secuencias calculadas	363
Lectura de archivos de texto	253	Búsqueda en secuencias	370
Escritura en archivos de texto	266	Arrays de datos simples	374
Flujo de ejecución	272	Uso de variables arrays	379
Selección simple	276	Recorrido de arrays	382
Operadores lógicos	282	Búsqueda en arrays	387
Anidamiento de if	286	Arrays no completos	393
Condiciones	290		
Selección múltiple	293		
La escala if-else-if	295		
La instrucción switch	302		
Repetición	313		
El bucle while	316		



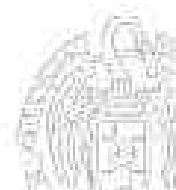
Tema 3: Anexos

Anexo I: El operador ternario ?

El operador ternario ?	399
------------------------	-----

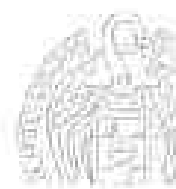
Anexo II: Ejemplos de secuencias

Recorridos	404
Un aparcamiento	405
¿Paréntesis bien emparejados?	409
¿Dos secuencias iguales?	412
Números primos menores que N	413
Búsquedas	417
Búsqueda de un número en un archivo	419
Búsquedas en secuencias ordenadas	420



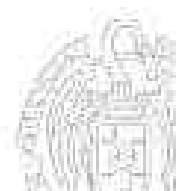
Tema 4: La abstracción procedimental

Diseño descendente: Tareas y subtareas	427
Subprogramas	434
Subprogramas y datos	441
Parámetros	446
Argumentos	451
Resultado de la función	467
Prototipos	473
Ejemplos completos	475
Funciones de operador	477
Diseño descendente (un ejemplo)	480
Precondiciones y postcondiciones	490



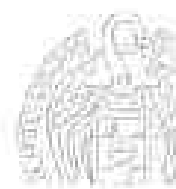
Tema 4 (Anexo): Más sobre subprogramas

Archivos como parámetros	498
La función <code>main()</code>	501
Argumentos implícitos	504
Sobrecarga de subprogramas	508



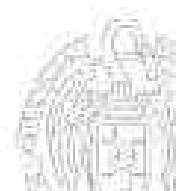
Tema 5: Tipos de datos estructurados

Tipos de datos	514
Arrays de nuevo	517
Arrays y bucles <code>for</code>	520
Más sobre arrays	522
Inicialización de arrays	523
Enumerados como índices	524
Paso de arrays a subprogramas	525
Implementación de listas	528
Cadenas de caracteres	531
Cadenas de caracteres de tipo <code>string</code>	535
Entrada/salida con <code>string</code>	539
Operaciones con <code>string</code>	541
Estructuras	543
Estructuras dentro de estructuras	549
Arrays de estructuras	550
Arrays dentro de estructuras	551
Listas de longitud variable	552
Un ejemplo completo	558
El bucle <code>do..while</code>	562



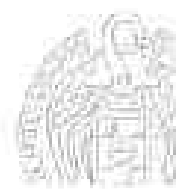
Tema 5 (Anexo): Cadenas al estilo de C

Cadenas al estilo de C	582
E/S con cadenas al estilo de C	583
La biblioteca <code>cstring</code>	584
Ejemplo	585



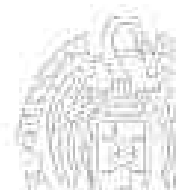
Tema 6: Recorrido y búsqueda en arrays

Recorrido de arrays	590
Arrays completos	593
Arrays no completos con centinela	594
Arrays no completos con contador	595
Ejemplos	597
Generación de números aleatorios	601
Búsquedas en arrays	604
Arrays completos	606
Arrays no completos con centinela	607
Arrays no completos con contador	608
Ejemplo	610
Recorridos y búsquedas en cadenas	614
Más ejemplos de manejo de arrays	617
Arrays multidimensionales	630
Inicialización de arrays multidimensionales	638
Recorrido de un array bidimensional	641
Recorrido de un array N-dimensional	644
Búsqueda en un array multidimensional	647



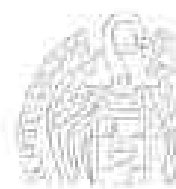
Tema 7: Algoritmos de ordenación

Algoritmos de ordenación	651
Algoritmo de ordenación por inserción	654
Ordenación de arrays por inserción	665
Algoritmo de ordenación por inserción con intercambios	672
Claves de ordenación	680
Estabilidad de la ordenación	688
Complejidad y eficiencia	692
Ordenaciones naturales	694
Ordenación por selección directa	701
Método de la burbuja	716
Listas ordenadas	722
Búsquedas en listas ordenadas	729
Búsqueda binaria	731



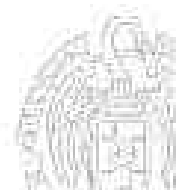
Tema 7 (Anexo): Más sobre ordenación

Ordenación por intercambio	744
Mezcla de dos listas ordenadas	747



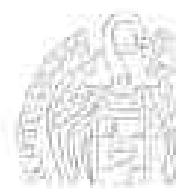
Tema 8: Programación modular

Programas multiarchivo y compilación separada	757
Interfaz frente a implementación	762
Uso de módulos de biblioteca	768
Ejemplo: Gestión de una lista ordenada I	770
Compilación de programas multiarchivo	778
El preprocesador	780
Cada cosa en su módulo	782
Ejemplo: Gestión de una lista ordenada II	784
El problema de las inclusiones múltiples	789
Compilación condicional	794
Protección frente a inclusiones múltiples	795
Ejemplo: Gestión de una lista ordenada III	796
Implementaciones alternativas	804
Espacios de nombres	808
Implementaciones alternativas	817
Calidad y reutilización del software	827



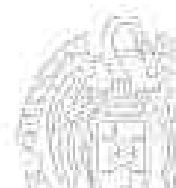
Tema 8 (Anexo): Ejemplo de modularización

Modularización de un programa	833
-------------------------------	-----



Tema 9: Punteros y memoria dinámica

Direcciones de memoria y punteros	849
Operadores de punteros	854
Punteros y direcciones válidas	864
Punteros no inicializados	866
Un valor seguro: NULL	867
Copia y comparación de punteros	868
Tipos puntero	873
Punteros a estructuras	875
Punteros a constantes y punteros constantes	877
Punteros y paso de parámetros	879
Punteros y arrays	883
Memoria y datos del programa	886
Memoria dinámica	891
Punteros y datos dinámicos	895
Gestión de la memoria	907
Errores comunes	911
Arrays de datos dinámicos	916
Arrays dinámicos	928



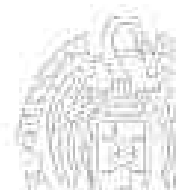
Tema 9 (Anexo): Punteros y memoria dinámica

Aritmética de punteros	940
Recorrido de arrays con punteros	953
Referencias	962
Listas enlazadas	964



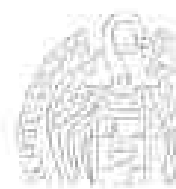
Tema 10: Introducción a la recursión

Concepto de recursión	983
Algoritmos recursivos	986
Funciones recursivas	987
Diseño de funciones recursivas	989
Modelo de ejecución	990
La pila del sistema	992
La pila y las llamadas a función	994
Ejecución de la función factorial()	1005
Tipos de recursión	1018
Recursión simple	1019
Recursión múltiple	1020
Recursión anidada	1022
Recursión cruzada	1026
Código del subprograma recursivo	1027
Parámetros y recursión	1032
Ejemplos de algoritmos recursivos	1034
Búsqueda binaria	1035
Torres de Hanoi	1038
Recursión frente a iteración	1043
Estructuras de datos recursivas	1045



Apéndice: Archivos binarios

Flujos	1051
Archivos binarios	1054
Tamaño de los datos: El operador sizeof()	1056
Apertura de archivos binarios	1059
Lectura de archivos binarios (acceso secuencial)	1061
Escritura en archivos binarios (acceso secuencial)	1066
Acceso directo o aleatorio	1070
Ejemplos de uso de archivos binarios	1078
Ordenación de los registros del archivo	1079
Búsqueda binaria	1085
Inserción en un archivo binario ordenado	1088
Carga de los registros de un archivo en una tabla	1092
Almacenamiento de una tabla en un archivo	1093





Referencias bibliográficas

Grado en Ingeniería Informática
Grado en Ingeniería del Software
Grado en Ingeniería de Computadores

Luis Hernández Yáñez
Facultad de Informática
Universidad Complutense



Referencias bibliográficas



- ✓ *Programming. Principles and Practice Using C++*
B. Stroustrup. Pearson Education, 2009
- ✓ *C++: An Introduction to Computing (2ª edición)*
J. Adams, S. Leestma, L. Nyhoff. Prentice Hall, 1998
- ✓ *El lenguaje de programación C++ (Edición especial)*
B. Stroustrup. Addison-Wesley, 2002
- ✓ *Programación y resolución de problemas con C++*
N. Dale, C. Weems. McGraw-Hill Interamericana, 2007
- ✓ *Problem Solving, Abstraction, Design Using C++ (3ª edición)*
E.L. Friedman, E.B. Koffman. Addison-Wesley, 2000.
- ✓ *Programación en C++ para ingenieros*
F. Khafa et al. Thomson, 2006



Referencias bibliográficas



Programming. Principles and Practice Using C++

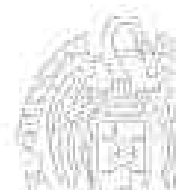
Del autor del lenguaje C++, un amplio tutorial que enseña a programar en C++; hace un uso temprano de conceptos de orientación a objetos y de la STL, que quedan fuera del temario de este curso

C++: An Introduction to Computing (2ª edición)

Buena introducción a la programación en C++; buena organización de los contenidos, bien desarrollado y con secciones prácticas

El lenguaje de programación C++ (Edición especial)

Del autor del lenguaje C++, la referencia absoluta sobre el lenguaje C++ en la que consultar dudas y detalles técnicos sobre los elementos del lenguaje



Referencias bibliográficas



Programación y resolución de problemas con C++

Un enfoque práctico al desarrollo de programas con C++ con numerosos ejemplos

Problem Solving, Abstraction, Design Using C++ (3ª edición)

Introducción a la programación en C++ con un enfoque de desarrollo de software y numerosos casos de estudio

Programación en C++ para ingenieros

Introducción a la programación en C++ con explicaciones sencillas y una organización clara





Computadoras y programación

Grado en Ingeniería Informática
Grado en Ingeniería del Software
Grado en Ingeniería de Computadores

Luis Hernández Yáñez
Facultad de Informática
Universidad Complutense

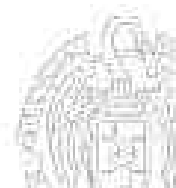


Índice

Informática, computadoras y programación	3
Lenguaje máquina y ensamblador	12
Lenguajes de programación de alto nivel	15
Un poco de historia	19
Programación e Ingeniería del Software	24
El lenguaje de programación C++	27
Sintaxis de los lenguajes de programación	30
Un primer programa en C++	35
Herramientas de desarrollo	39
C++: Un mejor C	45



Informática, computadoras y programación



Informática y computadora

R.A.E.

Informática (Ciencia de la computación)

Conjunto de conocimientos científicos y técnicas que hacen posible el tratamiento automático de la información por medio de ordenadores.

Computadora

Máquina electrónica, analógica o digital, dotada de una memoria de gran capacidad y de métodos de tratamiento de la información, capaz de resolver problemas matemáticos y lógicos mediante la ejecución de programas informáticos.



Computadoras

En todas partes y con muchas formas

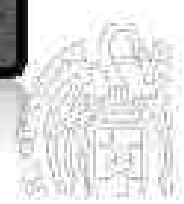


Los Herrados y Jairo



Fundamentos de la programación: Computadoras y programación

Figura 3



Hardware y software

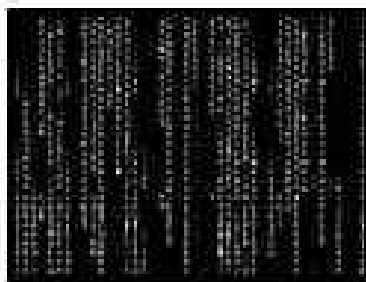
Hardware

Componentes que integran la parte material de una computadora



Software

Programas, instrucciones y reglas informáticas para ejecutar tareas en una computadora



Los Herrados y Jairo



Fundamentos de la programación: Computadoras y programación

Figura 4



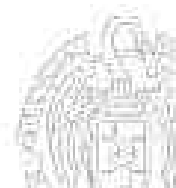
Programación de computadoras

Programar

Indicar a la computadora qué es lo que tiene que hacer

Programa

- ✓ Secuencia de instrucciones
- ✓ Instrucciones que entiende la computadora
- ✓ Y que persiguen un objetivo: *¡resolver un problema!*



Programadores

ANATOMÍA DEL PROGRAMADOR. JIMMY



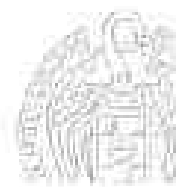
Parque México



Trabajo en equipo
Múltiples roles...

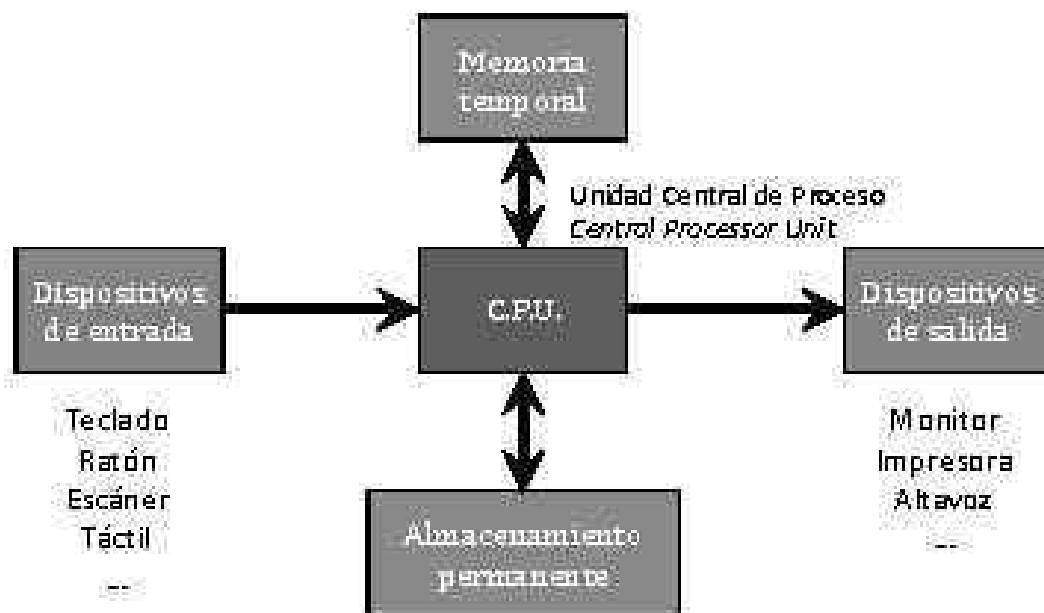
- ✓ Gestores
- ✓ Analistas
- ✓ Diseñadores
- ✓ Programadores
- ✓ Probadores
- ✓ Administradores de sistemas

...



Computadoras

Esquema general

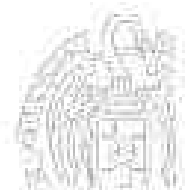


Los Herrados Yáñez



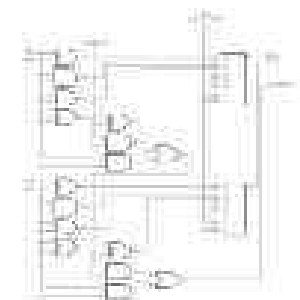
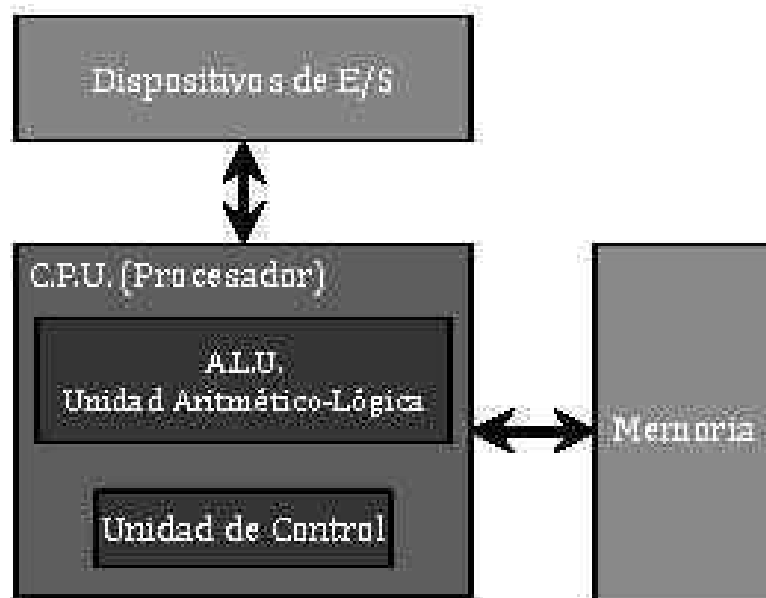
Trabaja desde la programación: Computadoras y programación

Figura 9



Computadoras

La arquitectura de Von Neumann



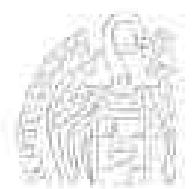
Una ALU de 2 bits (Wikipedia)

Los Herrados Yáñez



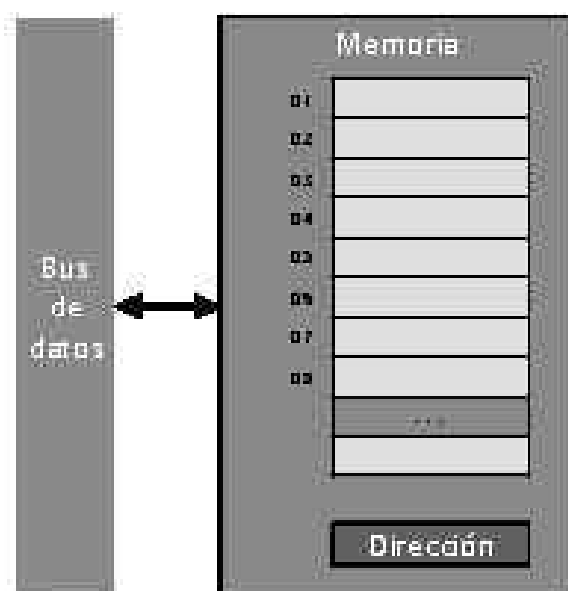
Trabaja desde la programación: Computadoras y programación

Figura 10



Computadoras

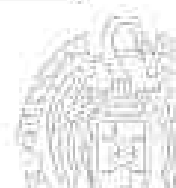
La memoria



Cada celda en una dirección
Celdas de 8 / 16 / 32 / 64 bits
Información volátil

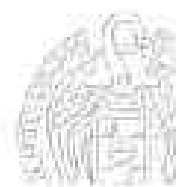
1 Bit = 0 / 1
1 Byte = 8 bits = 1 carácter
1 Kilobyte (KB) = 1024 Bytes
1 Megabyte (MB) = 1024 KB
1 Gigabyte (GB) = 1024 MB
1 Terabyte (TB) = 1024 GB
1 Petabyte (PB) = 1024 TB

$$2^{10} = 1024 \approx 1000$$



Fundamentos de la programación

Lenguaje máquina y ensamblador



Programación de computadoras

Los procesadores trabajan con ceros y unos (bits)

Unidad de memoria básica: *Byte* (8 bits)

(2 dígitos hexadecimales: 01011011 → 0101 1011 → 5B)

Lenguaje máquina

Códigos hexadecimales que representan instrucciones, registros de la CPU, direcciones de memoria o datos

Instrucción Significado

A0 2F Acceder a la celda de memoria 2F

3E 01 Copiarlo al registro 1 de la ALU

A0 30 Acceder a la celda de memoria 30

3E 02 Copiarlo en el registro 2 de la ALU

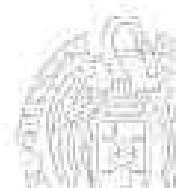
1D Sumar

B3 31 Guardar el resultado en la celda de memoria 31

Lenguaje de bajo nivel

Dependiente de la máquina

Programación difícil



Lenguaje ensamblador

Nemotécnicos para los códigos hexadecimales:

A0 → READ 3E → REG 1D → ADD ...

Mayor legibilidad:

READ 2F

REG 01

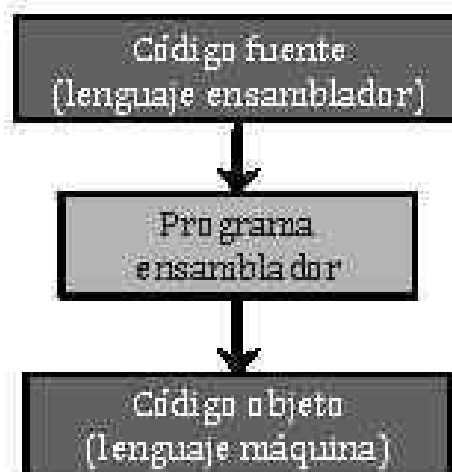
READ 30

REG 02

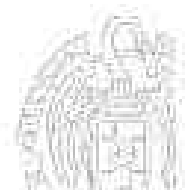
ADD

WRITE 31

Lenguaje de nivel medio



Lenguajes de programación de alto nivel

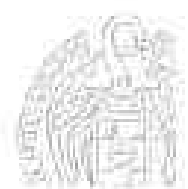


Lenguajes de programación de alto nivel

- ✓ Más cercanos a los lenguajes natural y matemático
 $\text{resultado} = \text{dato1} + \text{dato2};$
- ✓ Mayor legibilidad, mayor facilidad de codificación
- ✓ Estructuración de datos / abstracción procedimental

FORTRAN Python Prolog C#
C Pascal Cobol Lisp Ruby
BASIC Smalltalk Haskell Ada
Simula Java Eiffel C++

...

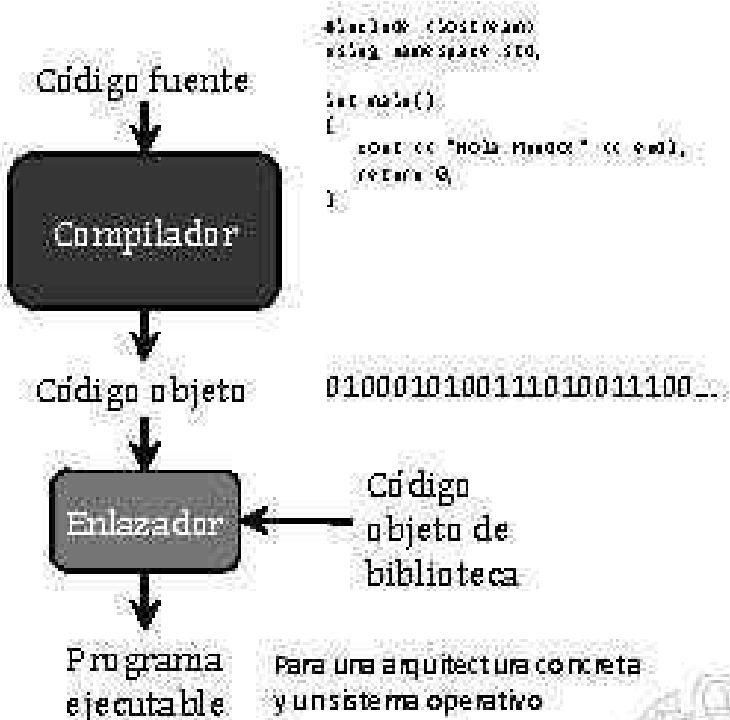


Lenguajes de programación de alto nivel

Traducción

Compiladores:
 Compilan y enlazan programas completos

Intérpretes:
 Compilan, enlazan y ejecutan instrucción a instrucción



```

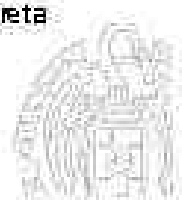
classed (const name)
using namespace std;

int main()
{
    cout << "Hola Mundo" << endl;
    return 0;
}
  
```

Los Itirakales Yairo



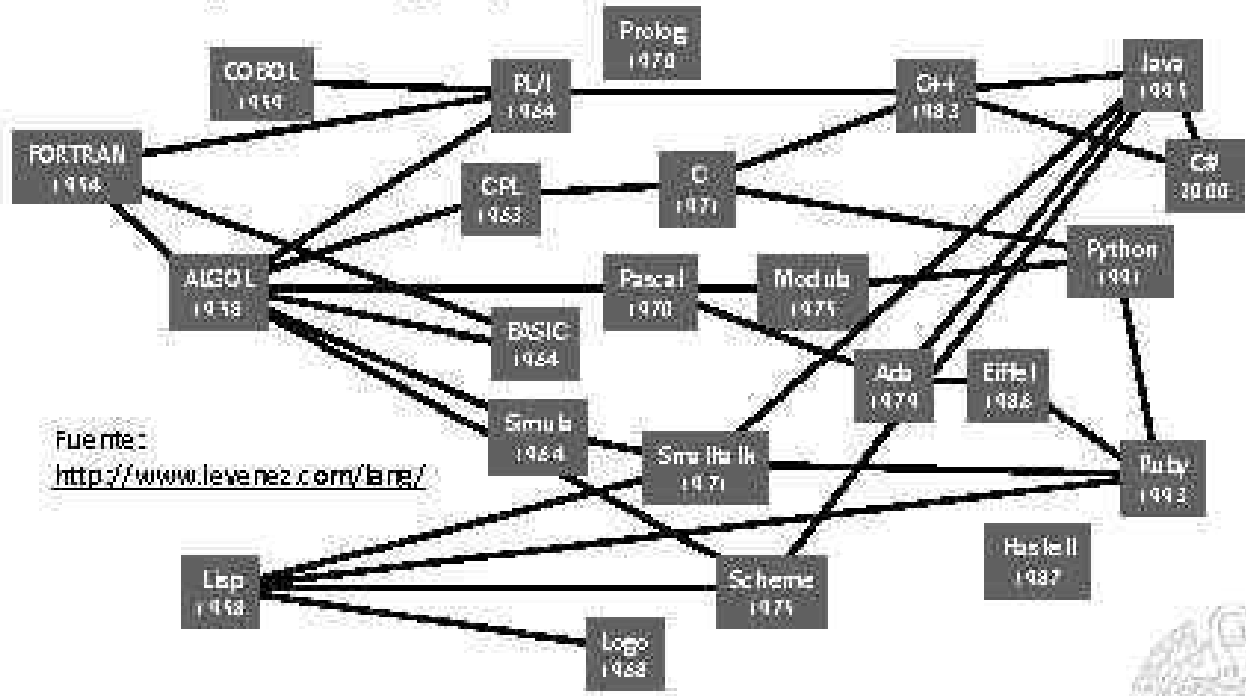
Figura 11



Los lenguajes de programación de alto nivel

Genealogía de lenguajes

Versiones / Estándares



Fuente:
<http://www.levneiz.com/lang/>

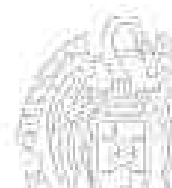
Los Itirakales Yairo



Figura 12



Un poco de historia



Un poco de historia

La prehistoria

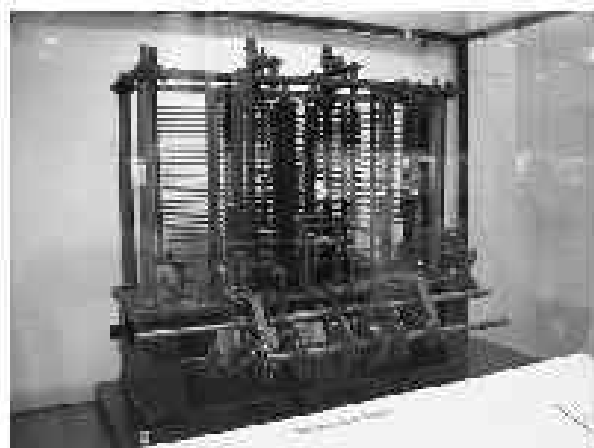
El ábaco

Siglo XIX

Máquina analítica de Charles Babbage



(Wikipedia)



Lady Ada Lovelace es considerada la primera programadora



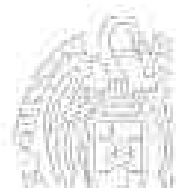
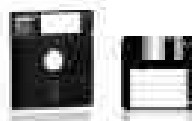
Un poco de historia

Siglo XX

- 1936 Máquina de Turing
- 1946 ENIAC: Primera computadora digital de propósito general
- 1947 El transistor
- 1953 IBM 650: Primera computadora a gran escala
- 1966 ARPANET: Origen de Internet
- 1967 El *disquete*
- 1970 Sistema operativo UNIX
- 1972 Primer virus informático (*Creeper*)
Lenguaje de programación C
- 1974 Protocolo TCP. Primera red local



ENIAC (Wikipedia)



Los Herrados y Asociados



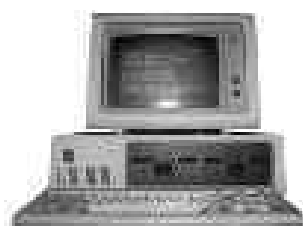
Evitando abusos de la programación: Computación y programación

Un poco de historia

- 1975 Se funda Microsoft **Microsoft**
- 1976 Se funda Apple
- 1979 Juego *Pacman*
- 1981 IBM PC
Sistema operativo MS-DOS
- 1983 Lenguaje de programación C++
- 1984 CD-ROM
- 1985 Windows 1.0
- 1990 Lenguaje HTML
World Wide Web
- 1991 Sistema operativo Linux



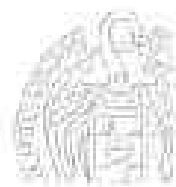
Apple II (Wikipedia)



IBM PC (Wikipedia)



Linux



Los Herrados y Asociados



Evitando abusos de la programación: Computación y programación

Un poco de historia

1992 Windows 3.1

1995 Lenguaje de programación Java
DVD

1998 Se funda Google

1999 MSN Messenger

Siglo XXI

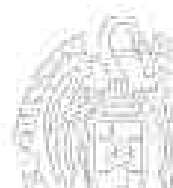
2001 Windows XP
Mac OS X

2002 Mozilla Firefox

2007 iPhone

2008 Android...

Google
Goo8le



Los Herederos Yáñez



Fundamentos de la programación - Computación y programación

Página 25

Fundamentos de la programación

Programación e Ingeniería del Software

Los Herederos Yáñez



Fundamentos de la programación - Computación y programación

Página 24

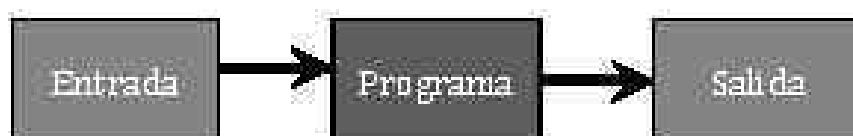


Programa Informático

¿Qué es programar?

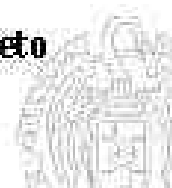
Decirle a un tonto muy rápido exactamente lo que tiene que hacer
Especificar la estructura y el comportamiento de un programa, así como probar que el programa realiza su tarea adecuadamente y con un rendimiento aceptable

Programa: Transforma entrada en salida



Algoritmo: Secuencia de pasos y operaciones que debe realizar el programa para resolver el problema

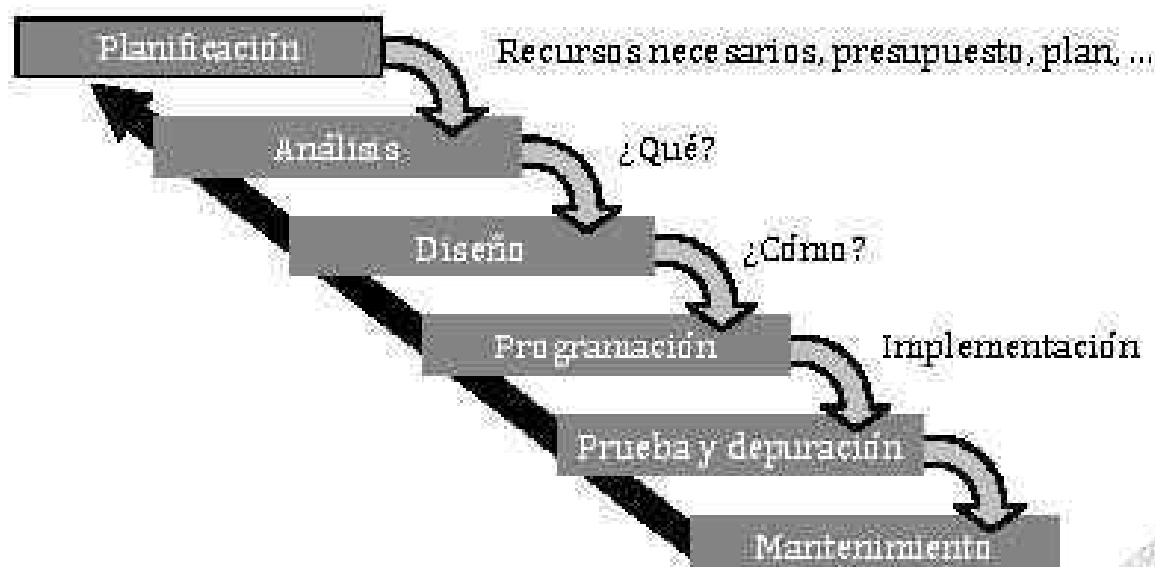
El programa implementa el algoritmo en un lenguaje concreto



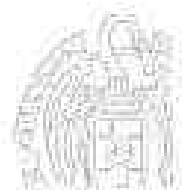
La Ingeniería del Software

La programación es sólo una etapa del proceso de desarrollo

Modelo de desarrollo "en cascada":



El lenguaje de programación C++



El lenguaje de programación C++

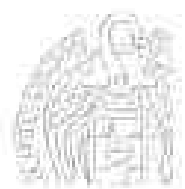
Bjarne Stroustrup (1983)

```
#include <iostream>
using namespace std;

int main()
{
    cout << "Hola Mundo!" << endl;
    // Muestra Hola Mundo!

    return 0;
}
```

Hola Mundo!



Elementos del lenguaje

Instrucciones

Datos: literales, variables, tipos

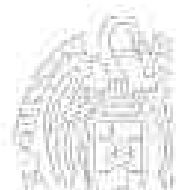
Subprogramas (funciones)

Comentarios

Directivas

```
... #include <iostream>
using namespace std;

int main()
{
    cout << "Hola Mundo!" << endl;
    // Muestra Hola Mundo!
    return 0;
}
```



Fundamentos de la programación

Sintaxis de los lenguajes de programación



Los lenguajes de programación

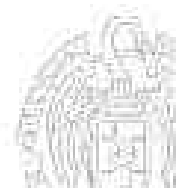
Sintaxis y semántica de los lenguajes

Sintaxis

- Reglas que determinan cómo se pueden construir y secuenciar los elementos del lenguaje

Semántica

- Significado de cada elemento del lenguaje
¿Para qué sirve?



Sintaxis de los lenguajes de programación

Especificación

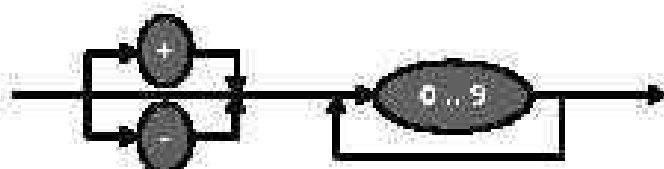
- ✓ Lenguajes (BNF)
- ✓ Diagramas

Ejemplo: Números enteros (sin decimales)

BNF

```
<numero entero> ::= <signo opcional><secuencia de dígitos>  
<signo opcional> ::= + | - | <nada>  
<secuencia de dígitos> ::= <dígito> | <dígito><secuencia de dígitos>  
<dígito> ::= 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9  
<nada> ::=
```

| significa ó



+23	✓
-159	✓
1374	✓
1-34	✗
3.4	✗
002	✓



Backus-Naur Form (BNF)

<numero entero> ::= <signo opcional><secuencia de dígitos>
 <signo opcional> ::= +|-|<nada>
 <secuencia de dígitos> ::= <dígito>|<dígito><secuencia de dígitos>
 <dígito> ::= 0|1|2|3|4|5|6|7|8|9
 <nada> ::=

+23

<numero entero> ::= <signo opcional><secuencia de dígitos>
 ::= +<secuencia de dígitos> ::= +<dígito><secuencia de dígitos>
 ::= +2<secuencia de dígitos> ::= +2<dígito> ::= +23



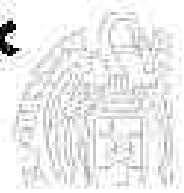
1374

<numero entero> ::= <signo opcional><secuencia de dígitos>
 ::= <secuencia de dígitos> ::= <dígito><secuencia de dígitos>
 ::= 1<secuencia de dígitos> ::= 1<dígito><secuencia de dígitos>
 ::= 13<secuencia de dígitos> ::= 13<dígito><secuencia de dígitos>
 ::= 137<secuencia de dígitos> ::= 137<dígito> ::= 1374



1-34

<numero entero> ::= <signo opcional><secuencia de dígitos>
 ::= <secuencia de dígitos> ::= <dígito><secuencia de dígitos>
 ::= 1<secuencia de dígitos> ::= ERROR (- no es <dígito>)



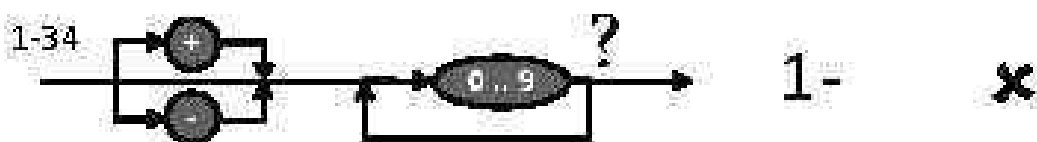
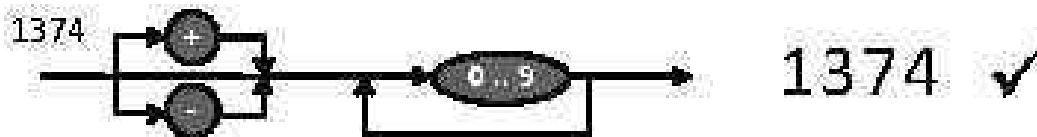
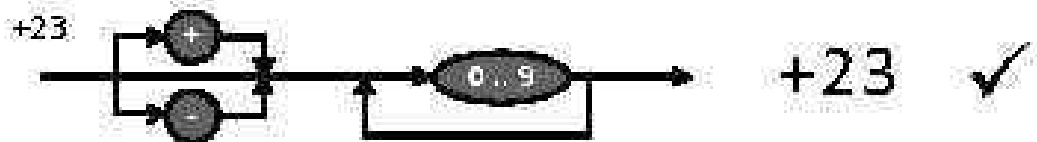
Los Herrados Yáñez



Universidade de la programación: Computación y programación

Figura 35

Diagramas de sintaxis

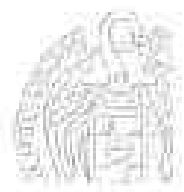


Los Herrados Yáñez

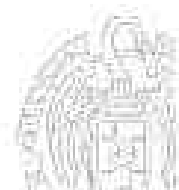


Universidade de la programación: Computación y programación

Figura 36



Un primer programa en C++



Un primer programa en C++

Hola Mundo!

Un programa que muestra un saludo en la pantalla:

```
#include <iostream>
using namespace std;

int main()
// main() es donde empieza la ejecución
{
    cout << "Hola Mundo!" << endl; // Muestra Hola Mundo!

    return 0;
}
```



Un primer programa en C++

Análisis del programa

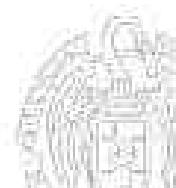


Los Herrados Yáñez



Tratado de la programación: Computación y programación

Página 57



Un primer programa en C++

Hola Mundo!

Casi todo es infraestructura

Sólo

```
cout << "Hola Mundo!" << endl
```

hace algo palpable

La infraestructura (notación, bibliotecas y otro soporte)

hace nuestro código simple, completo, confiable y eficiente

¡El estilo importa!

Los Herrados Yáñez

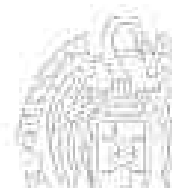


Tratado de la programación: Computación y programación

Página 58



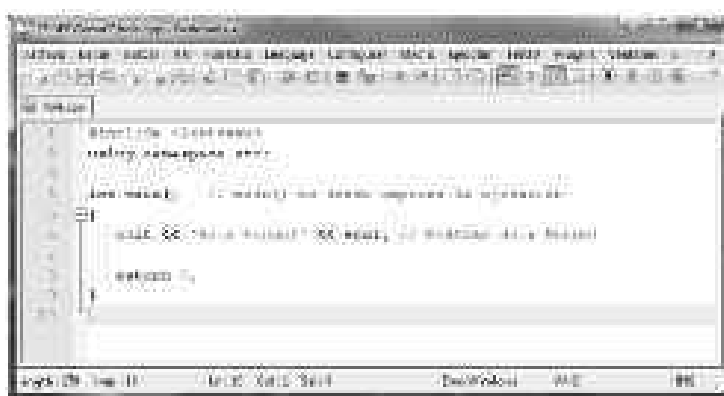
Herramientas de desarrollo



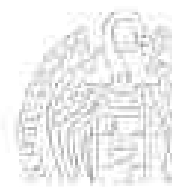
Herramientas de desarrollo

Editor

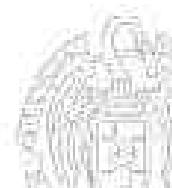
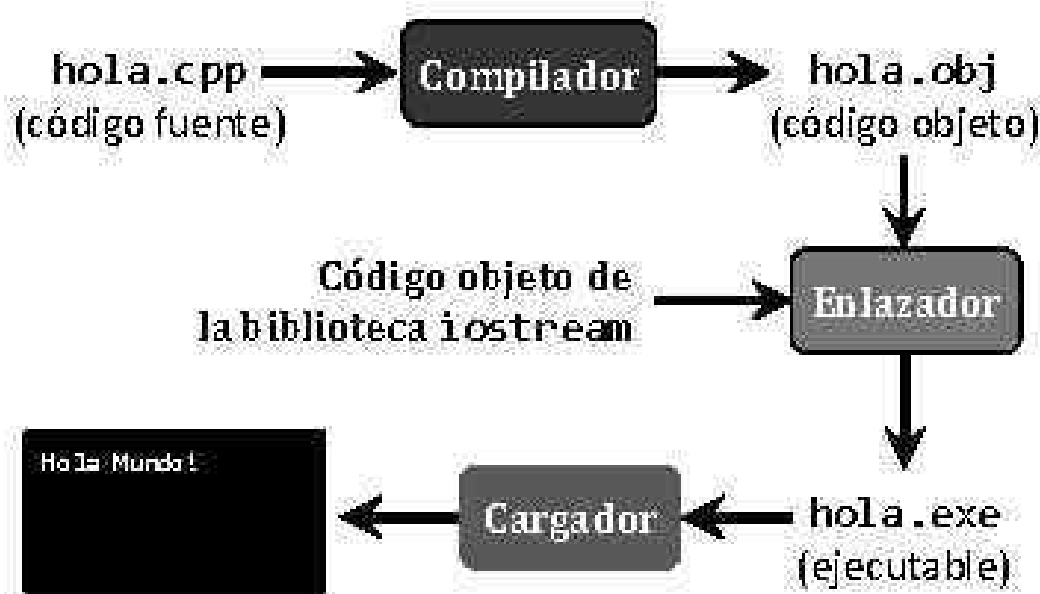
- ✓ Blo c de notas, Wordpad, Word Writer, Gedit, Kwrite, ...
(texto simple, sin formatos)
- ✓ Editores específicos: coloreado sintáctico
- ✓ Recomendación: No tepad++



Instalación y uso:
Sección
Herramientas de desarrollo
en el Campus Virtual



Compilación, enlace y ejecución



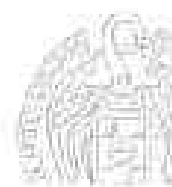
Más herramientas de desarrollo

Compilador

- ✓ Importante: C++ estándar
- ✓ Recomendación: GNU G++ (*MinGW* en Windows)



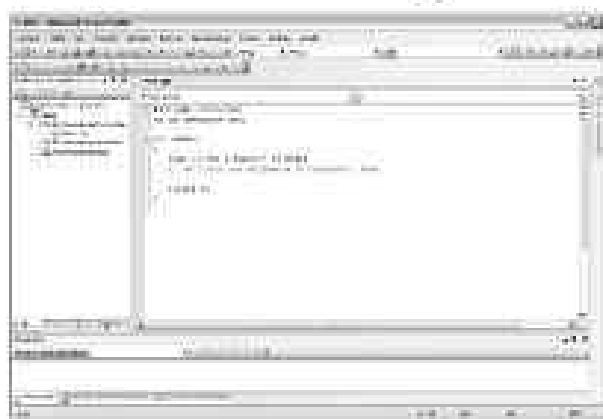
Instalación y uso:
Sección
Herramientas de desarrollo
en el Campus Virtual



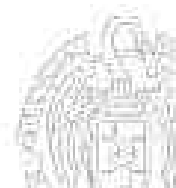
Más herramientas de desarrollo

Entornos de desarrollo

- ✓ Para editar, compilar y probar el código del programa
- ✓ Recomendaciones:
 - Windows: MS Visual Studio / C++ Express o Eclipse
 - Linux: Netbeans o Eclipse



Instalación y uso:
Sección
Herramientas de desarrollo
en el Campus Virtual



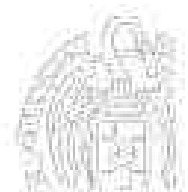
Un primer programa en C++: ejecución

¿Qué hace el programa?

- ✓ La ejecución del programa siempre empieza en `main()`
- ✓ Se ejecutan las instrucciones en secuencia de principio a fin



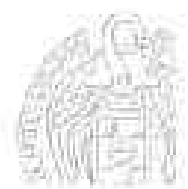
C++: Un mejor C



C++: Un mejor C

El lenguaje C

- ✓ Lenguaje creado por Dennis M. Ritchie en 1972.
- ✓ Lenguaje de nivel medio:
 - Estructuras típicas de los lenguajes de alto nivel
 - Construcciones para control a nivel de máquina
- ✓ Lenguaje sencillo (pocas palabras reservadas)
- ✓ Lenguaje estructurado (no estrictamente estructurado en bloques)
- ✓ Compartimentalización de código (funciones) y datos (ámbitos)
- ✓ Componente estructural básico: la función (subprograma)
- ✓ Programación modular
- ✓ Distingue entre mayúsculas y minúsculas
- ✓ Palabras reservadas (o clave): en minúsculas








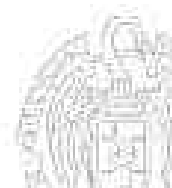
Licencia CC (Creative Commons)

Este tipo de licencias ofrecen algunos derechos a terceras personas bajo ciertas condiciones.

Este documento tiene establecidas las siguientes:

-  **Reconocimiento (*Attribution*):**
En cualquier explotación de la obra autorizada por la licencia hará falta reconocer la autoría.
-  **No comercial (*Non commercial*):**
La explotación de la obra queda limitada a usos no comerciales.
-  **Compartir igual (*Share alike*):**
La explotación autorizada incluye la creación de obras derivadas siempre que mantengan la misma licencia al ser divulgadas.

Pulsa en la imagen de arriba a la derecha para saber más.



2

Tipos e instrucciones I

Grado en Ingeniería Informática
Grado en Ingeniería del Software
Grado en Ingeniería de Computadores

Luis Hernández Yáñez

Facultad de Informática
Universidad Complutense

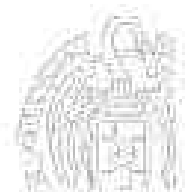


Índice

Un ejemplo de programación	50	Operadores relacionales	177
El primer programa en C++	64	Toma de decisiones (if)	180
Las líneas de código del programa	80	Bloques de código	183
Cálculos en los programas	86	Bucles (while)	186
Variables	92	Entrada/salida por consola	190
Expresiones	98	Funciones definidas por el programador	199
Lectura de datos desde el teclado	108		
Resolución de problemas	119		
Los datos de los programas	127		
Identificadores	129		
Tipos de datos	133		
Declaración y uso de variables	142		
Instrucciones de asignación	147		
Operadores	152		
Más sobre expresiones	160		
Constantes	167		
La biblioteca <code>cmath</code>	171		
Operaciones con caracteres	174		



Un ejemplo de programación



Un ejemplo de programación

Una computadora de un coche

Instrucciones que entiende:

$\langle \text{instrucción} \rangle ::= \langle \text{inst} \rangle ;$

$\langle \text{inst} \rangle ::= \text{Start} \mid \text{Stop} \mid \langle \text{avanzar} \rangle$

$\langle \text{avanzar} \rangle ::= \text{Go} \langle \text{dirección} \rangle \langle \text{num} \rangle \text{Blocks}$

$\langle \text{dirección} \rangle ::= \text{North} \mid \text{East} \mid \text{South} \mid \text{West}$

$\langle \text{num} \rangle ::= 1 \mid 2 \mid 3 \mid 4 \mid 5$

Ejemplos:

Start;

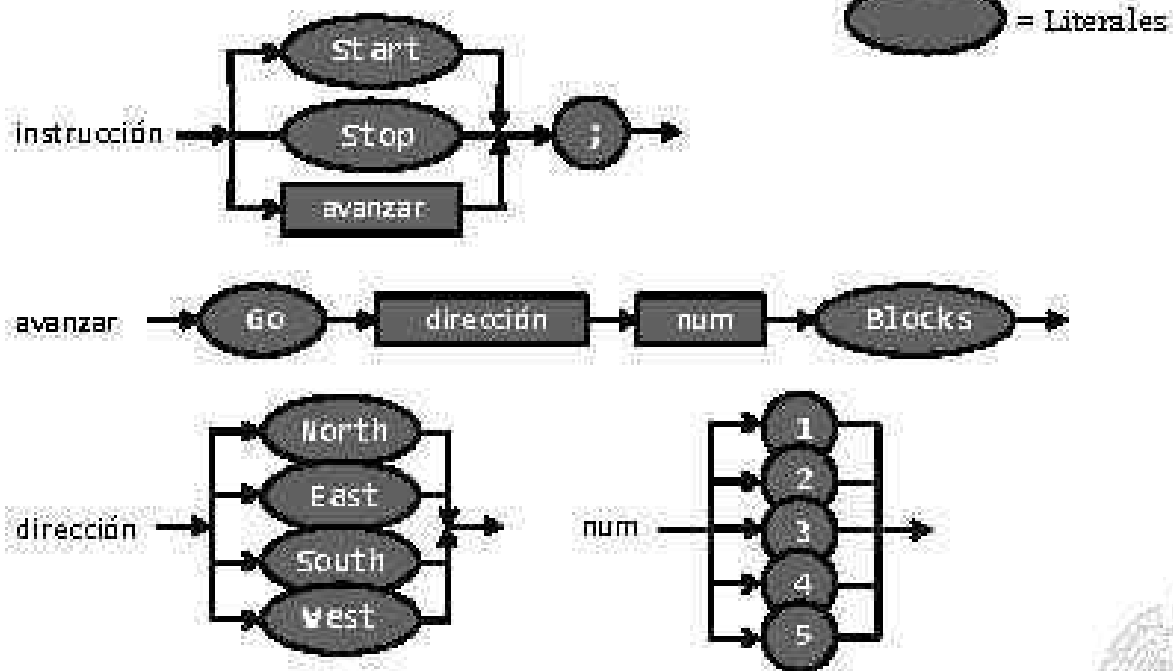
Go North 3 Blocks;

Stop;



Un ejemplo de programación

Sintaxis del lenguaje de programación

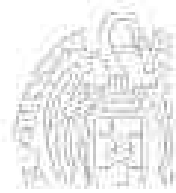


Los Herrados Yáñez



Lenguaje de la programación: tipos e instrucciones I

Página 32



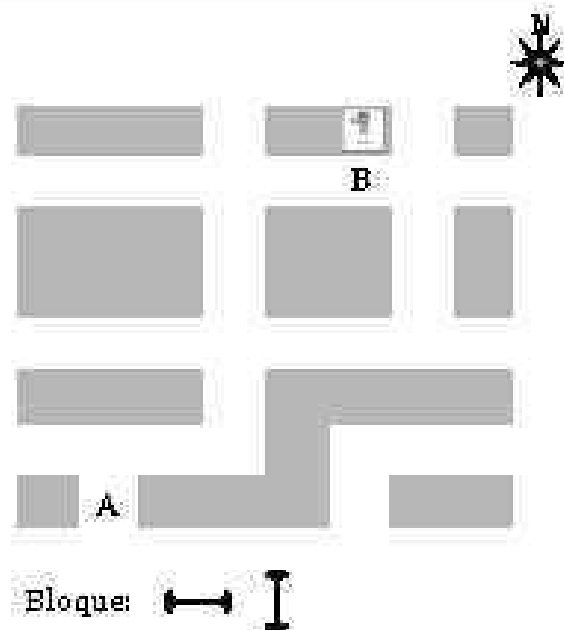
Un ejemplo de programación

El problema a resolver

Estando el coche en la posición A, conseguir llegar al Cine Tívoli (B)

¿Qué pasos hay que seguir?

- Arrancar
- Ir un bloque al Norte
- Ir dos bloques al Este
- Ir cinco bloques al Norte
- Ir dos bloques al Este
- Parar

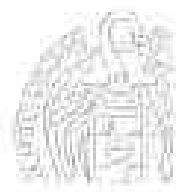


Los Herrados Yáñez



Lenguaje de la programación: tipos e instrucciones I

Página 33

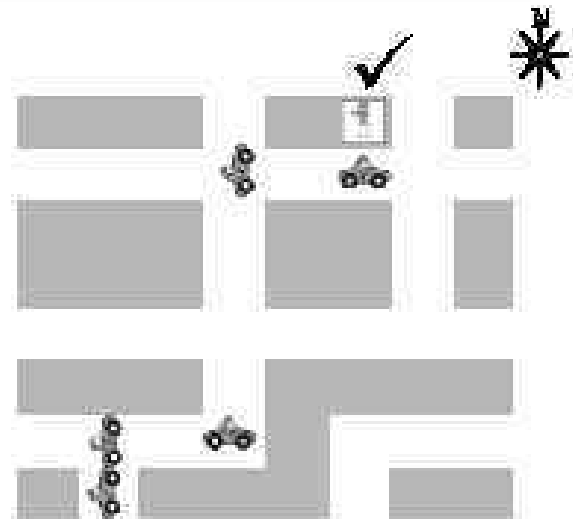


Un ejemplo de programación

El algoritmo

Secuencia de pasos que hay que seguir para resolver el problema

- 1.- Arrancar
- 2.- Ir un bloque al Norte
- 3.- Ir dos bloques al Este
- 4.- Ir cinco bloques al Norte
- 5.- Ir dos bloques al Este
- 6.- Parar



Esos pasos sirven tanto para una persona como para una computadora.

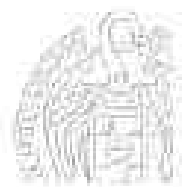
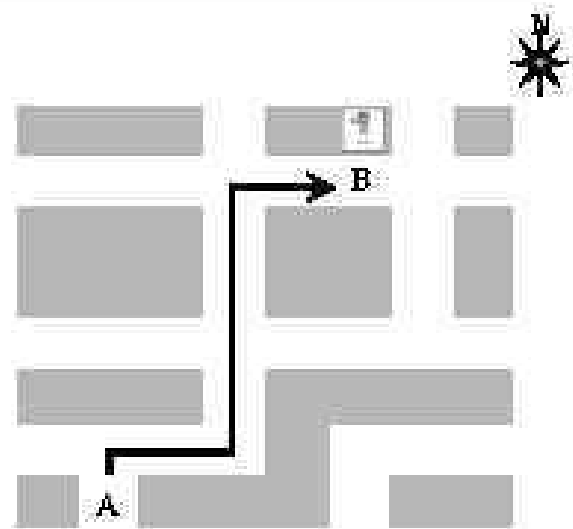


Un ejemplo de programación

El programa

Instrucciones escritas en el lenguaje de programación

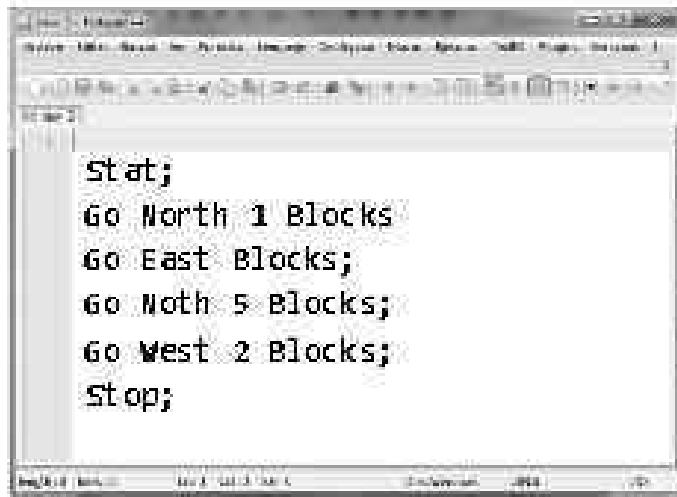
```
Start;  
Go North 1 Blocks;  
Go East 2 Blocks;  
Go North 5 Blocks;  
Go East 2 Blocks;  
Stop;
```



Un ejemplo de programación

El programa

Escribimos el código del programa en un editor y lo guardamos en un archivo:



```
Stat;  
Go North 1 Blocks  
Go East Blocks;  
Go Noth 5 Blocks;  
Go West 2 Blocks;  
Stop;
```

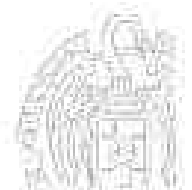
Copiamos el archivo en una llave USB y lo llevamos al coche

Los Herrados Yáñez



Trabaja desde la programación: tipos e instrucciones I

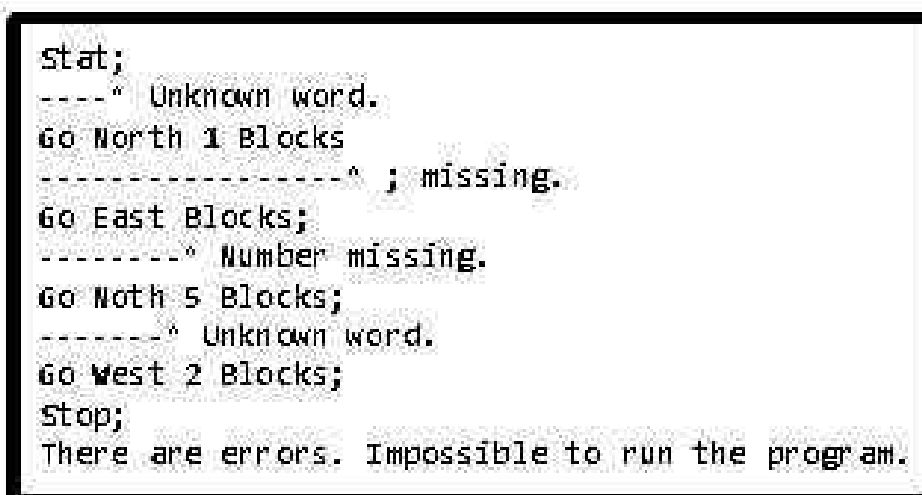
Página 36



Un ejemplo de programación

La compilación

Introducimos la llave USB en el coche y pulsamos el botón de ejecutar el programa:



```
Stat;  
----^ Unknown word.  
Go North 1 Blocks  
-----^ ; missing.  
Go East Blocks;  
-----^ Number missing.  
Go Noth 5 Blocks;  
-----^ Unknown word.  
Go West 2 Blocks;  
Stop;  
There are errors. Impossible to run the program.
```

Errores de sintaxis

Los Herrados Yáñez



Trabaja desde la programación: tipos e instrucciones I

Página 37



Un ejemplo de programación

Depuración

Editamos el código para corregir los errores sintácticos:

Stat;	→	Start;
Go North 1 Blocks		Go North 1 Blocks;
Go East Blocks;		Go East 3 Blocks;
Go Noth 5 Blocks;		Go North 5 Blocks;
Go West 2 Blocks;		Go West 2 Blocks;
Stop;		Stop;

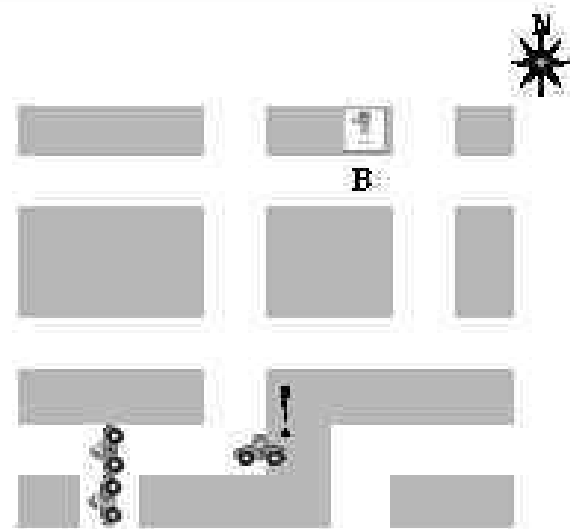


Un ejemplo de programación

La ejecución

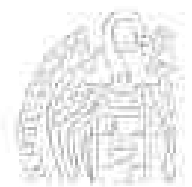
Se realiza lo que pide cada instrucción:

Start;
Go North 1 Blocks;
Go East 3 Blocks;



Error de ejecución

¡Una instrucción no se puede ejecutar!

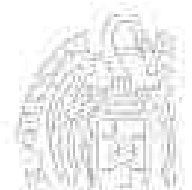


Un ejemplo de programación

Depuración

Editamos el código para arreglar el error de ejecución:

Start; Go North 1 Blocks; Go East 3 Blocks; Go North 5 Blocks; Go West 2 Blocks; Stop;	➔	Start; Go North 1 Blocks; Go East 2 Blocks; Go North 5 Blocks; Go West 2 Blocks; Stop;
---	---	---

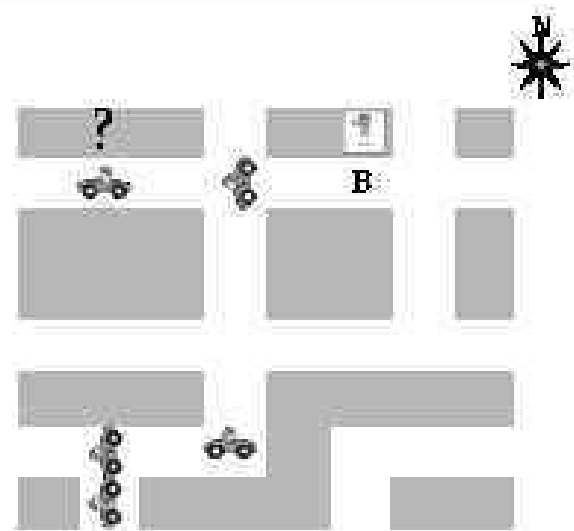


Un ejemplo de programación

La ejecución

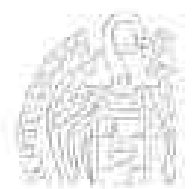
Se realiza lo que pide cada instrucción:

Start;
Go North 1 Blocks;
Go East 2 Blocks;
Go North 5 Blocks;
Go West 2 Blocks;
Stop;



Error lógico

¡El programa no llega al resultado deseado!



Un ejemplo de programación

Depuración

Editamos el código para arreglar el error lógico:

Start;		Start;
Go North 1 Blocks;		Go North 1 Blocks;
Go East 2 Blocks;	➔	Go East 2 Blocks;
Go North 5 Blocks;		Go North 5 Blocks;
Go West 2 Blocks;		Go East 2 Blocks;
Stop;		Stop;

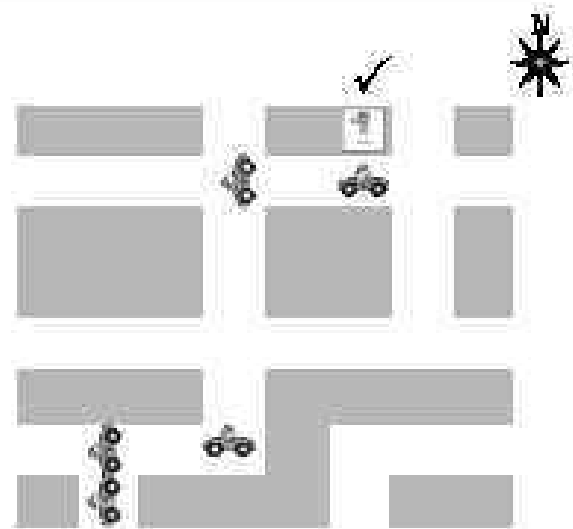


Un ejemplo de programación

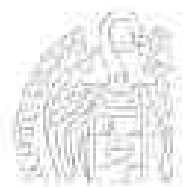
La ejecución

Se realiza lo que pide cada instrucción:

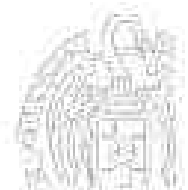
```
Start;  
Go North 1 Blocks;  
Go East 2 Blocks;  
Go North 5 Blocks;  
Go East 2 Blocks;  
Stop;
```



¡Conseguido!



El primer programa en C++



El primer programa en C++

Hola Mundo!

De vuelta en el programa que muestra un saludo en la pantalla:

```
#include <iostream>
using namespace std;

int main() // main() es donde empieza la ejecución
{
    cout << "Hola Mundo!" << endl;

    return 0;
}
```



El primer programa en C++

Hola Mundo!

La única instrucción que produce algo tangible:

```
#include <iostream>
using namespace std;

int main() // main() es donde empieza la ejecución
{
    cout << "Hola Mundo!" << endl;

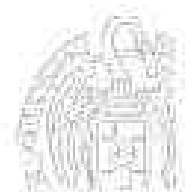
    return 0;
}
```

Los Herramientas Yajiro



Toda la información de la programación: tipos e instrucciones |

Página 66



El primer programa en C++

cout (iostream) *character output stream*

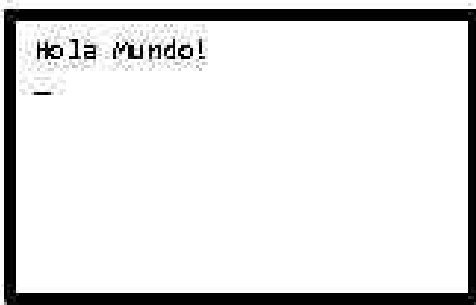
Visualización en la pantalla: operador << (insertor)

```
cout << "Hola Mundo!" << endl;
```



```
cout << "Hola Mundo!" << endl;
```

endl → *end line*



Los Herramientas Yajiro



Toda la información de la programación: tipos e instrucciones |

Página 67



El dispositivo de salida

Pantalla en modo texto

→ Líneas de 80 caracteres (textos)

Aplicación en modo texto

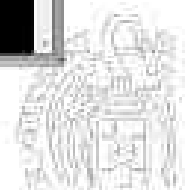


Los Herrados Yajno



Toda me dade de la programación: tipos e instrucciones |

Página 68

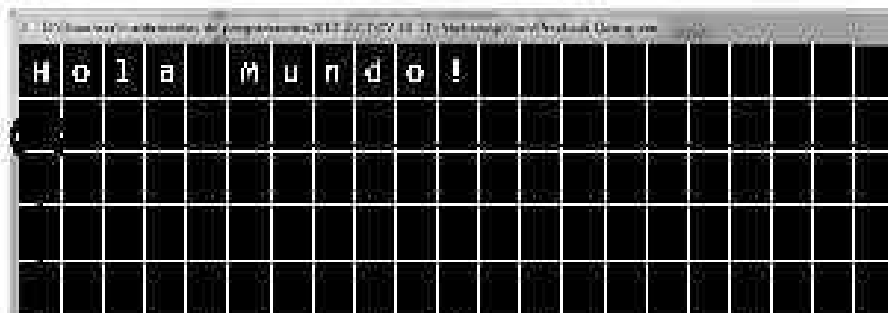


El dispositivo de salida

Ventanas de consola o terminal

Las aplicaciones en modo texto se ejecutan dentro de ventanas:

- ✓ Windows: ventanas de consola (*Símbolo del sistema*)
- ✓ Linux: ventanas de terminal

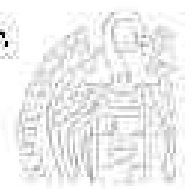


Los Herrados Yajno



Toda me dade de la programación: tipos e instrucciones |

Página 69



Visualización de datos

El insertor <<

```
cout << ...;
```

Inserta textos en la pantalla de modo texto

Representación textual de los datos

A partir de la posición del cursor

Line wrap (continúa en la siguiente línea si no cabe)

Se pueden encadenar:

```
cout << ... << ... << ... ;
```

Recuerda: las instrucciones terminan en ;



Visualización de datos

Con el insertor << podemos mostrar...

✓ **Cadenas de caracteres literales**

Textos encerrados entre comillas dobles: " ... "

```
cout << "Hola Mundo!";
```

¡Las comillas no se muestran!

✓ **Números literales**

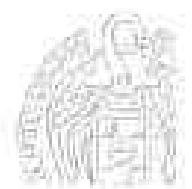
Con o sin decimales, con signo o no: 123, -37, 3.1416, ...

```
cout << "Pi = " << 3.1416;
```

Se muestran los caracteres que representan el número

✓ **endl**

¡Punto decimal, NO coma!



El primer programa en C++

El programa principal

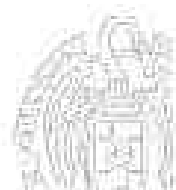
La función `main()`: donde comienza la ejecución...

```
#include <iostream>
using namespace std;

int main() // main() es donde empieza la ejecución
{
    cout << "Hola Mundo!" << endl;
    return 0;
}
```

Contiene las instrucciones que hay que ejecutar

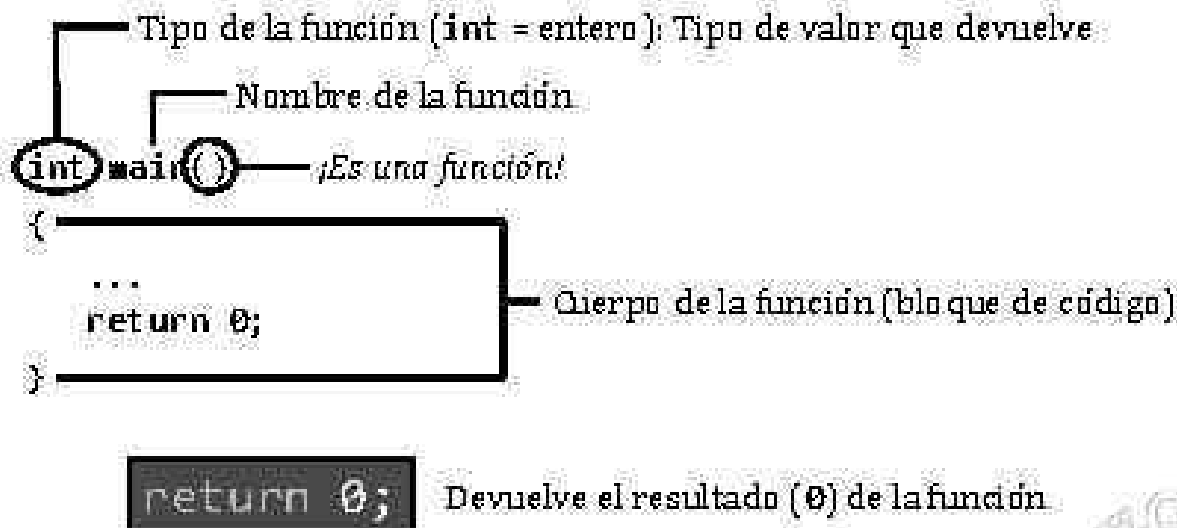
Los Herrados Yáñez



El primer programa en C++

El programa principal

La función `main()`:



Los Herrados Yáñez



El primer programa en C++

Documentando el código...

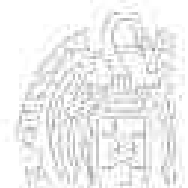
Comentarios (se ignoran):

```
#include <iostream>
using namespace std;
```

```
int main() // main() es donde empieza la ejecución
{
    cout << "Hola Mundo!" << endl;
    ...
```

Hasta el final de la línea: // Comentario de una línea

De varias líneas: /* Comentario de varias líneas seguidas */



El primer programa en C++

La infraestructura

Código para reutilizar:

```
#include <iostream> ← Una directiva: empieza por #
using namespace std;
```

```
int main() // main() es donde empieza la ejecución
{
    cout << "Hola Mundo!" << endl;
    return 0;
}
```

Bibliotecas de funciones a nuestra disposición



El primer programa en C++

Bibliotecas

Se incluyen con la *directiva* `#include`:

```
#include <iostream>
```

(Utilidades de entrada/salida por consola)

Para mostrar o leer datos hay que incluir la biblioteca `iostream`

Espacios de nombres

En `iostream` hay espacios de nombres, ¿cuál queremos?

```
#include <iostream>
```

```
using namespace std; ← Es una instrucción: termina en ;
```

Siempre usaremos el espacio de nombres estándar (`std`)

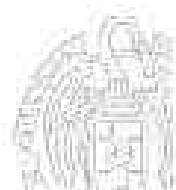
Muchas bibliotecas no tienen espacios de nombres

Los Herrados Yairo



Evitar el uso de la paginación: tipos e instrucciones |

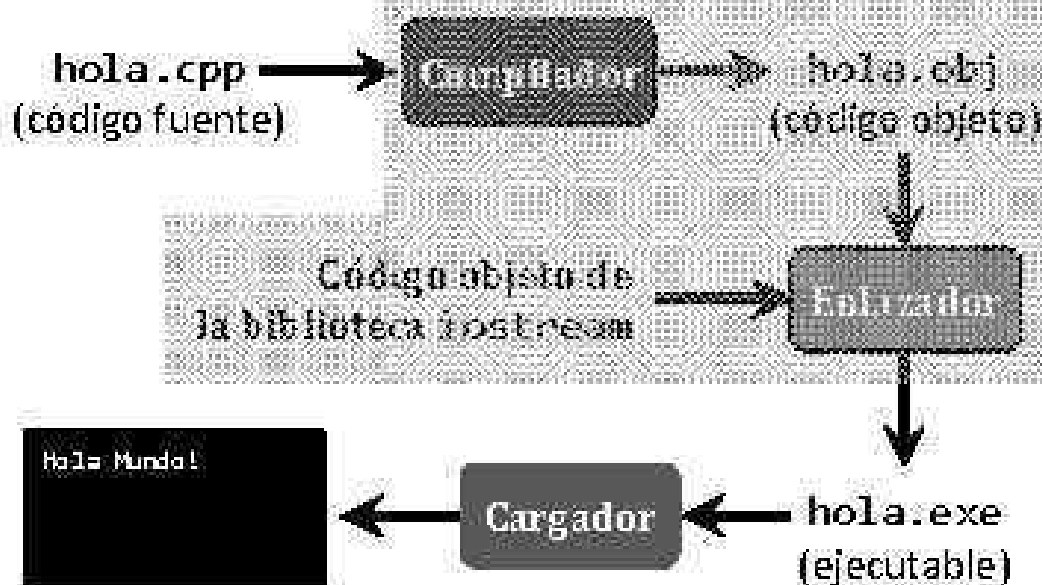
Figura 26



El primer programa en C++

Compilación y enlace

A menudo en un paso



Los Herrados Yairo



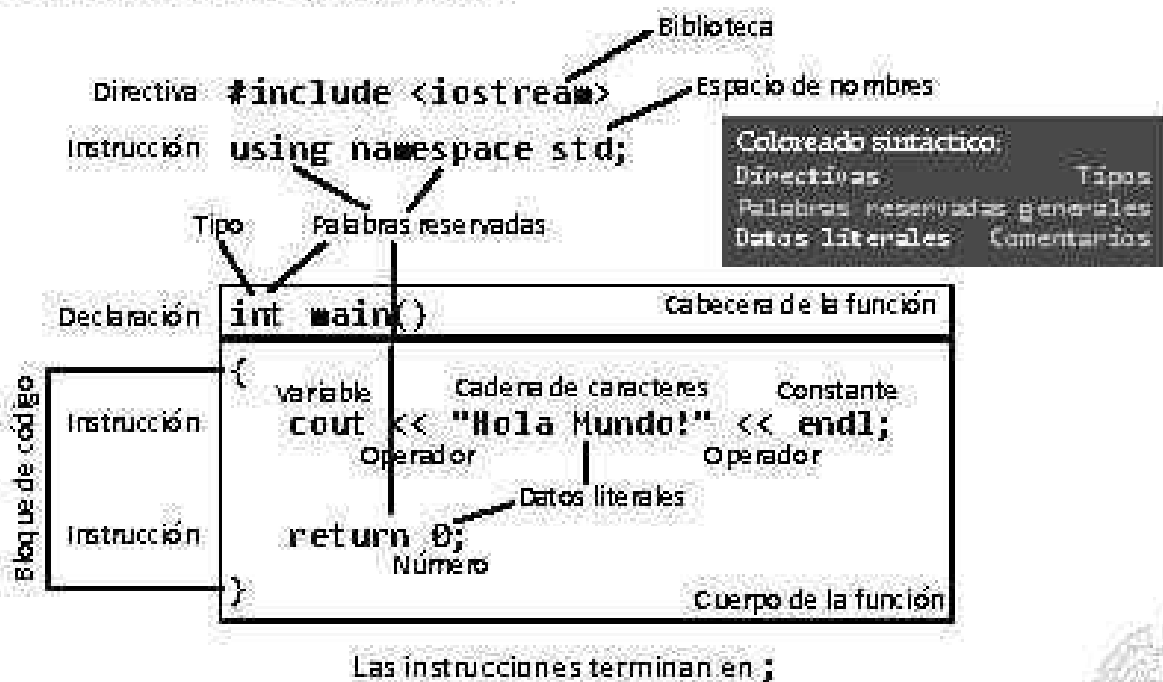
Evitar el uso de la paginación: tipos e instrucciones |

Figura 27



El primer programa en C++

Elementos del programa

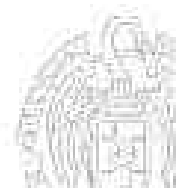


Los Herederos Yajno



Evitar la copia de la programación: tipos e instrucciones |

Página 78



El primer programa en C++

Uso de espacio en blanco

Separación de elementos por uno o más *espacios en blanco* (espacios, tabuladores y saltos de línea)

El compilador los ignora

```
#include <iostream>
using namespace std;

int main()
{
    cout << "Hola Mundo!" << endl;
    return 0;
}

#include <iostream> using namespace std;
int main(){cout<<"Hola Mundo!"<<endl;
return 0;}
```

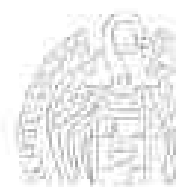
¿Cuál se lee mejor?

Los Herederos Yajno

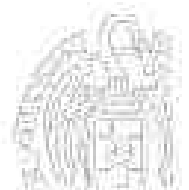


Evitar la copia de la programación: tipos e instrucciones |

Página 78



Las líneas de código del programa



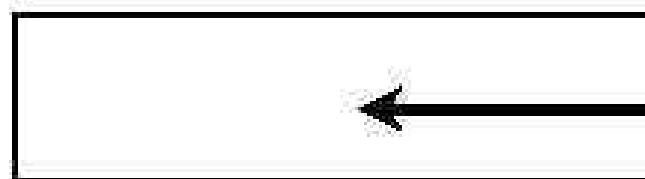
Programa mínimo

Programa con E/S por consola

Una plantilla para empezar:

```
#include <iostream>
using namespace std;
```

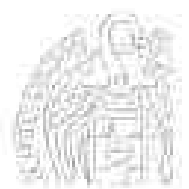
```
int main()
{
```



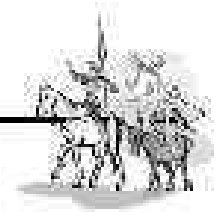
¡Tu código aquí!

```
return 0;
```

```
}
```



El Quijote...

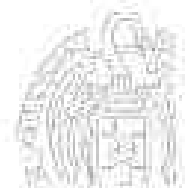


... *recitado en la consola*

Mostrar los textos con cout <<:

```
#include <iostream>
using namespace std;

int main()
{
    cout << "En un lugar de la Mancha," << endl;
    cout << "de cuyo nombre no quiero acordarme," << endl;
    cout << "no ha mucho tiempo que vivía un hidalgo de los de
lanza en astillero, ..." << endl;
    return 0;
}
```



Líneas de código

Introducción del código del programa

Terminamos cada línea de código con un salto de línea (↵):

```
#include <iostream>↵
using namespace std;↵
↵
int main()↵
{↵
    cout << "En un lugar de la Mancha," << endl;↵
    cout << "de cuyo nombre no quiero acordarme," << endl;↵
    cout << "no ha mucho tiempo que vivía un hidalgo de los de
lanza en astillero, ..." << endl;↵
    return 0;↵
}↵
```



Líneas de código

Introducción del código del programa

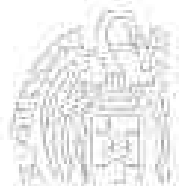
No hay que partir una cadena literal entre dos líneas:

```
cout << "no ha mucho tiempo que vivía un hidalgo de  
los de lanza en astillero, ..." << endl;
```

¡La cadena no termina (1ª línea)!

¡No se entiende los (2ª línea)!

Veamos cómo nos muestra los errores el compilador.



Programar pensando en posibles cambios

Mantenimiento y reusabilidad

✓ Usa espacio en blanco para separar los elementos:

```
cout << "En un lugar de la Mancha," << endl;
```

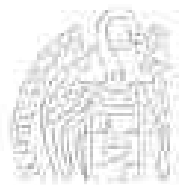
mejor que

```
cout<<"En un lugar de la Mancha,"<<endl;
```

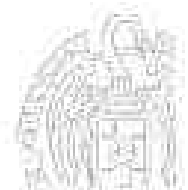
✓ Usa sangría (indentación) para el código de un bloque:

```
{  
  Tab → cout << "En un lugar de la Mancha," << endl;  
  |  
  3 esp. ...  
  |  
  return 0;  
}
```

¡El estilo importa!



Cálculos en los programas



Cálculos en los programas

Operadores aritméticos

- + Suma
- Resta
- * Multiplicación
- / División

Operadores binarios

operando_izquierdo *operador* *operando_derecho*

Operación	Resultado
3 + 4	7
2.56 - 3	-0.44
143 * 2	286
45.45 / 3	15.15



Cálculos en los programas

Números literales (concretos)

- ✓ Enteros: sin parte decimal

Signo negativo (opcional) + secuencia de dígitos

3 143 -12 67321 -1234

No se usan puntos de millares

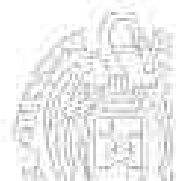
- ✓ Reales: con parte decimal

Signo negativo (opcional) + secuencia de dígitos

+ punto decimal + secuencia de dígitos

3.1416 357.0 -1.333 2345.6789 -404.1

⊖ Punto decimal (3 1416), NO coma (3.1416)



Cálculos en los programas

cálculos.cpp

Ejemplo

```
#include <iostream>
using namespace std;
```

```
int main()
{
    cout << "133 + 1234 = " << 133 + 1234 << endl;
    cout << "1234 - 111.5 = " << 1234 - 111.5 << endl;
    cout << "34 * 59 = " << 34 * 59 << endl;
    cout << "3.4 * 5.93 = " << 3.4 * 5.93 << endl;
    cout << "500 / 3 = " << 500 / 3 << endl; // Div. entera
    cout << "500.0 / 3 = " << 500.0 / 3 << endl; // Div. real

    return 0;
}
```



Cálculos en los programas

```
D:\FP\Tema02>g++ -o cálculos cálculos.cpp
Información: se resuelve std::cout (al enlazar
ción)
c:/mingw/bin/././lib/gcc/mingw32/4.5.0/././././
importación automática se activó sin especifica
de órdenes.
Esto debe funcionar a menos que involucre est
ferencias símbolos de DLLs auto-importadas.

D:\FP\Tema02>cálculos
123 + 1234 = 1357
1234 - 111.5 = 1122.5
34 * 59 = 2006
3.4 * 5.93 = 20.162
500 / 3 = 166
500.0 / 3 = 166.667
```

División entera

División real



Cálculos en los programas

¿División entera o división real?

Ambos operandos enteros → División entera

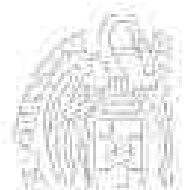
Algún operando real → División real

División	Resultado
$500 / 3$	166
$500.0 / 3$	166.667
$500 / 3.0$	166.667
$500.0 / 3.0$	166.667

Comprueba siempre que el tipo de división sea el que quieres



Variables



Variables

Datos que se mantienen en memoria

Variable: dato que se accede por medio de un nombre

Dato literal: un valor concreto

Variable: puede cambiar de valor (*variar*)

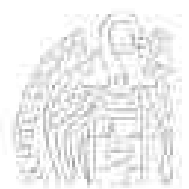
```
edad = 19; // variable edad y literal 19
```

Las variables deben ser declaradas

¿Qué tipo de dato queremos mantener?

- ✓ Valor numérico sin decimales (entero): tipo `int`
- ✓ Valor numérico con decimales (real): tipo `double`

Declaración: *tipo nombre;*



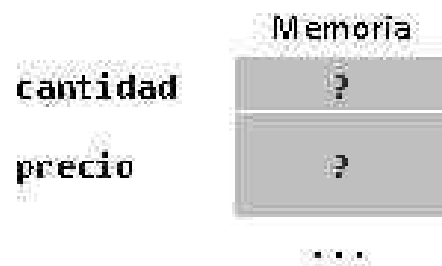
Variables

Declaración de variables

```
int cantidad;  
double precio;
```

Se reserva espacio suficiente

tipo nombre;



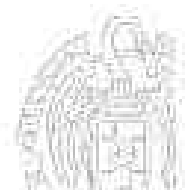
LAS VARIABLES NO SE INICIALIZAN

No se deben usar hasta que se les haya dado algún valor

¿Dónde colocamos las declaraciones?

Siempre, antes del primer uso

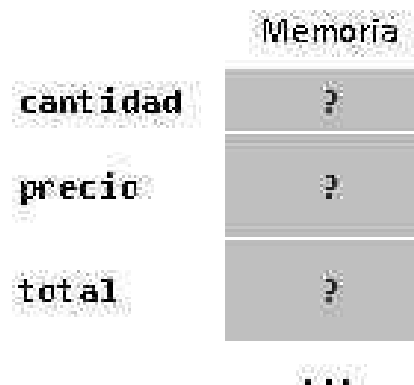
Habitualmente al principio de la función



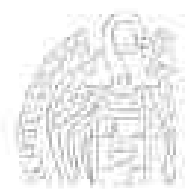
Variables

Declaración de variables

```
#include <iostream>  
using namespace std;  
  
int main()  
{  
    int cantidad;  
    double precio, total;  
  
    return 0;  
}
```



Podemos declarar varias de un mismo tipo separando los nombres con comas



Variables

Capacidad de las variables

`int`

`-2.147.483.648 .. 2.147.483.647`

`-2147483648.. 2147483647`

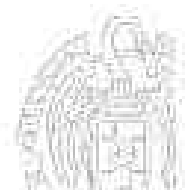
`double`

`2,23 x 10-308 ... 1,79 x 10+308 y sus negativos`

`[+|-] 2.23e-308.. 1.79e+308`

← **Notación científica**

Problemas de precisión



Variables

Asignación de valores a las variables (operador =)

`variable = expresión;`

← **Instrucción: termina en ;**

`cantidad = 12; // int`

cantidad ← 12

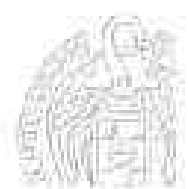
`precio = 39.95; // double`

`total = cantidad * precio; // Asigna 479.4`

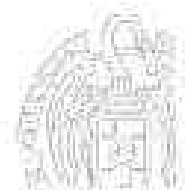
Concordancia de tipos:

~~`cantidad < 12.5;`~~

!!!A la izquierda del = debe ir siempre una variable!!!



Expresiones



Expresiones

Expresiones

Secuencias de operandos y operadores

operando operador operando operador operando ...

```
total = cantidad * precio * 1.18;
```

Expresión

A igual prioridad se evalúan de izquierda a derecha

Paréntesis para forzar ciertas operaciones

```
total = cantidad1 + cantidad2 * precio;
```

```
total = (cantidad1 + cantidad2) * precio;
```

≠

Unos operadores se evalúan antes que otros



Expresiones

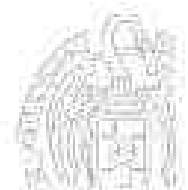
Precedencia de los operadores

```
cantidad1 = 10;  
cantidad2 = 2;  
precio = 40.0;
```

`* y /` se evalúan antes que `+ y -`

```
total = cantidad1 + cantidad2 * precio;  
* antes que + → 10 + 2 * 40,0 → 10 + 80,0 → 90,0
```

```
total = (cantidad1 + cantidad2) * precio;  
+ antes que * → (10 + 2) * 40,0 → 12 * 40,0 → 480,0
```

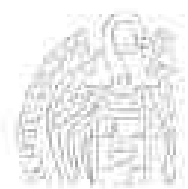


Variables y expresiones

variables.cpp

Ejemplo de uso de variables y expresiones

```
#include <iostream>  
using namespace std;  
  
int main()  
{  
    int cantidad;  
    double precio, total;  
    cantidad = 12;  
    precio = 39.95;  
    total = cantidad * precio;  
    cout << cantidad << " x " << precio << " = "  
        << total << endl;  
  
    return 0;  
}
```



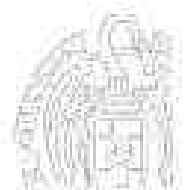
Variables y expresiones

Ejemplo de uso de variables

```
#include <iostream>
using namespace std;

int main()
{
    int cantidad;
    double precio, total;
```

	Memoria
cantidad	?
precio	?
total	?
	...



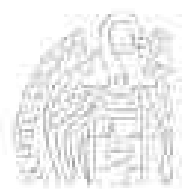
Variables y expresiones

Ejemplo de uso de variables

```
#include <iostream>
using namespace std;

int main()
{
    int cantidad;
    double precio, total;
    cantidad = 12;
```

	Memoria
cantidad	12
precio	?
total	?
	...



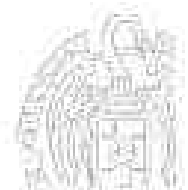
Variables y expresiones

Ejemplo de uso de variables

```
#include <iostream>
using namespace std;

int main()
{
    int cantidad;
    double precio, total;
    cantidad = 12;
    precio = 39.95;
```

	Memoria
cantidad	12
precio	39.95
total	?
	...



Variables y expresiones

Ejemplo de uso de variables

```
#include <iostream>
using namespace std;

int main()
{
    int cantidad;
    double precio, total;
    cantidad = 12;
    precio = 39.95;
    total = cantidad * precio;
```

	Memoria
cantidad	12
precio	39.95
total	479.4
	...



Variables y expresiones

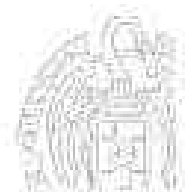
Ejemplo de uso de variables

```
#include <iostream>
using namespace std;

int main()
{
    int cantidad;
    double precio, total;
    cantidad = 12;
    precio = 39.95;
    total = cantidad * precio;
    cout << cantidad << " x " << precio << " = "
         << total << endl;
}
```

	Memoria
cantidad	12
precio	39.95
total	479.4
	...

```
D:\FP\Tema2>variables
12 x 39.95 = 479.4
```



Variables y expresiones

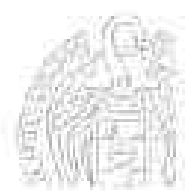
Ejemplo de uso de variables

```
#include <iostream>
using namespace std;

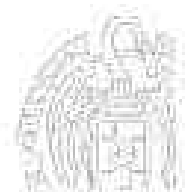
int main()
{
    int cantidad;
    double precio, total;
    cantidad = 12;
    precio = 39.95;
    total = cantidad * precio;
    cout << cantidad << " x " << precio << " = "
         << total << endl;

    return 0;
}
```

```
D:\FP\Tema2>variables
Información: se resuelve automáticamente el orden de los argumentos
C:\mingw\bin\gcc.exe g++ -o variables.exe variables.cpp
Información: se resuelve automáticamente el orden de los argumentos
Información: automática se activa sin especificar el nivel de optimización
Esto debe funcionar a menos que involucra diferentes compiladores de GCC auto optimizados.
D:\FP\Tema2>variables
12 x 39.95 = 479.4
D:\FP\Tema2>
```



Lectura de datos desde el teclado



Valores proporcionados por el usuario

`cin` (`iostream`)

character input stream

Lectura de valores de variables: operador `>>` (*extractor*)

```
cin >> cantidad;
```



```
cin >> cantidad;
```

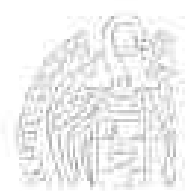
Memoria

cantidad 12

...

1 2 ↵

```
1 2
_
```



Valores proporcionados por el usuario

El extractor >>

```
cin >> variable;
```

Transforma los caracteres introducidos en datos

Cursor parpadeante: lugar de lectura del siguiente carácter

La entrada termina con Intro (cursor a la siguiente línea)

¡El destino del extractor debe ser SIEMPRE una variable!

Se ignoran los espacios en blanco iniciales



Valores proporcionados por el usuario

Lectura de valores enteros (int)

Se leen dígitos hasta encontrar un carácter que no lo sea

12abc↓ 12 abc↓ 12 abc↓ 12↓

Se asigna el valor 12 a la variable

El resto queda pendiente para la siguiente lectura

Recomendación: Lee cada variable en una línea 12↓

Lectura de valores reales (double)

Se leen dígitos, el punto decimal y otros dígitos

39.95.5abc↓ 39.95 abc↓ 39.95↓

Se asigna el valor 39,95 a la variable, el resto queda pendiente

Recomendación: Lee cada variable en una línea 39.95↓



Valores proporcionados por el usuario

¿Qué pasa si el usuario se equivoca?

El dato no será correcto

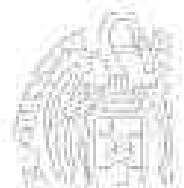
Aplicación profesional: código de comprobación y ayuda

Aquí supondremos que los usuarios no se equivocan

En ocasiones añadiremos comprobaciones sencillas



Para evitar errores, lee cada dato en una instrucción aparte



Valores proporcionados por el usuario

¿Qué pasa si el usuario se equivoca?

```
int cantidad;  
double precio, total;  
cout << "Introduce la cantidad: ";  
cin >> cantidad;  
cout << "Introduce el precio: ";  
cin >> precio;  
cout << "Cantidad: " << cantidad << endl;  
cout << "Precio: " << precio << endl;
```

*¡Amigable con el usuario!
¿Qué tiene que introducir?*

```
Introduce la cantidad: abc  
Introduce el precio: Cantidad: 0  
Precio: 1.79174e-307
```

No se puede leer un entero → 0 para cantidad y Error
La lectura del precio falla: precio no toma valor (basura)



Valores proporcionados por el usuario

¿Qué pasa si el usuario se equivoca?

```
Introduce la cantidad: 12abc  
Introduce el precio: Cantidad: 12  
Precio: 0
```

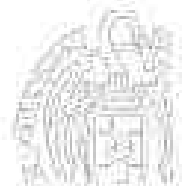
12 para cantidad
No se puede leer un real
→ 0 para precio y Error

```
Introduce la cantidad: 12.5abc  
Introduce el precio: Cantidad: 12  
Precio: 0.5
```

12 para cantidad
.5 → 0.5 para precio
Lo demás queda pendiente

```
Introduce la cantidad: 12  
Introduce el precio: 39.95  
Cantidad: 12  
Precio: 39.95
```

!!!Lectura correcta!!!



Programa con lectura de datos

División de dos números

Pedir al usuario dos números y mostrarle el resultado de dividir el primero entre el segundo.

Algoritmo.-

Datos / cálculos

1. Pedir el numerador

Variable **numerador** (double)

2. Pedir el denominador

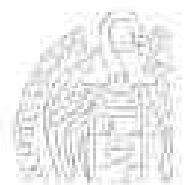
Variable **denominador** (double)

3. Realizar la división, guardando el resultado

Variable **resultado** (double)

resultado = numerador / denominador

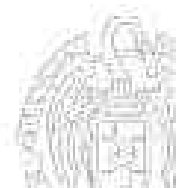
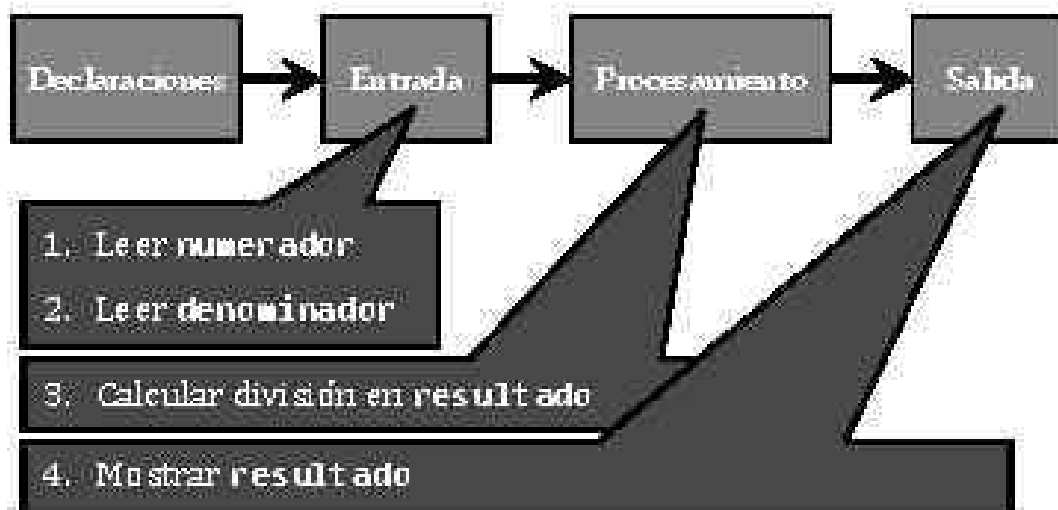
4. Mostrar el resultado



Un esquema general

Entrada-Proceso-Salida

Muchos programas se ajustan a un sencillo esquema:



Programa con lectura de datos

Instrucciones

División de dos números

Pedir al usuario dos números y mostrarle el resultado de dividir el primero entre el segundo.

1. Leer **numerador**

```
cin >> numerador;
```

2. Leer **denominador**

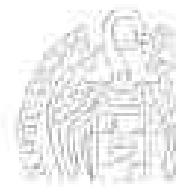
```
cin >> denominador;
```

3. Calcular división en **resultado**

```
resultado = numerador / denominador;
```

4. Mostrar **resultado**

```
cout << resultado;
```

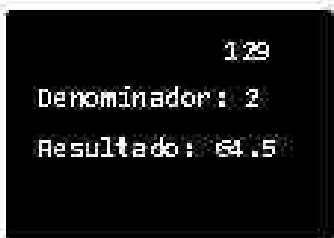


División de dos números

división.cpp

```
#include <iostream>
using namespace std;

int main()
{
    double numerador, denominador, resultado;
    cout << "Numerador: ";
    cin >> numerador;
    cout << "Denominador: ";
    cin >> denominador;
    resultado = numerador / denominador;
    cout << "Resultado: " << resultado << endl;
    return 0;
}
```



```
double numerador, denominador, resultado;
cout << "Numerador: ";
cin >> numerador;
cout << "Denominador: ";
cin >> denominador;
resultado = numerador / denominador;
cout << "Resultado: " << resultado << endl;
```

Los Herrados Yáñez



Fundamentos de la programación: tipos e instrucciones |

Página 18



Fundamentos de la programación

Resolución de problemas

Los Herrados Yáñez



Fundamentos de la programación: tipos e instrucciones |

Página 19



Problema

Dadas la base y la altura de un triángulo, mostrar su área

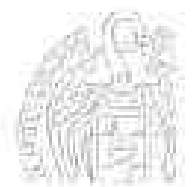
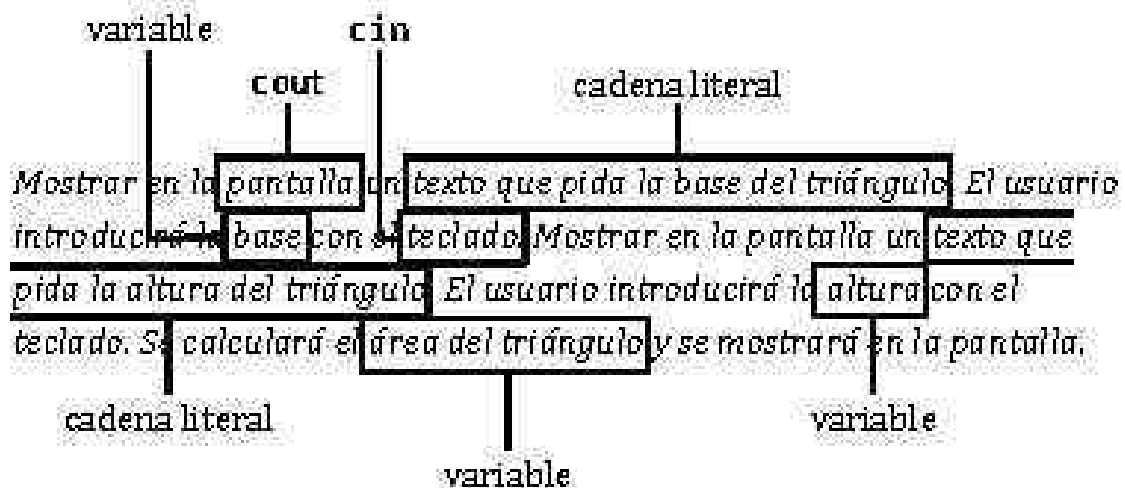


Mostrar en la pantalla un texto que pida la base del triángulo. El usuario introducirá el valor con el teclado. Mostrar en la pantalla un texto que pida la altura del triángulo. El usuario introducirá el valor con el teclado. Se calculará el área del triángulo y se mostrará en la pantalla.



Resolución de problemas

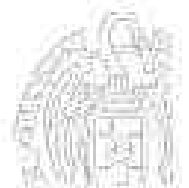
Objetos: Datos que maneja el programa



Resolución de problemas

Datos que maneja el programa: tipos

Objeto	Tipo	¿Varía?	Nombre
Pantalla		Variable	cout
"Introduzca la base del triángulo: "		Constante	ninguno
Base del triángulo	double	Variable	base
Teclado		Variable	cin
"Introduzca la altura del triángulo: "		Constante	ninguno
Altura del triángulo	double	Variable	altura
Área del triángulo	double	Variable	area



Resolución de problemas

Operaciones (acciones)

cout << ...

cin >> ...

Mostrar en la pantalla un texto que pida la base del triángulo. El usuario introducirá la base con el teclado. **Mostrar** en la pantalla un texto que pida la altura del triángulo. El usuario **introducirá** la altura con el teclado. Se **calculará** el área del triángulo y se mostrará en la pantalla.

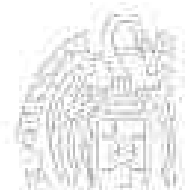
area = base * altura / 2



El algoritmo

Secuencia de acciones que ha de realizar el programa para conseguir resolver el problema

1. Mostrar en la pantalla el texto que pida la base del triángulo
2. Leer del teclado el valor para la base del triángulo
3. Mostrar en la pantalla el texto que pida la altura
4. Leer del teclado el valor para la altura del triángulo
5. Calcular el área del triángulo
6. Mostrar el área del triángulo



El programa

```
#include <iostream>
using namespace std;
int main()
{
    Declaraciones
    Algoritmo traducido a código en C++
    return 0;
}
```

1. Mostrar en la pantalla el texto que pida la base del triángulo
2. Leer del teclado el valor para la base del triángulo
3. Mostrar en la pantalla el texto que pida la altura del triángulo
4. Leer del teclado el valor para la altura del triángulo
5. Calcular el área del triángulo
6. Mostrar el área del triángulo



El programa: implementación

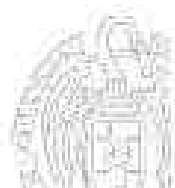
```
#include <iostream>
using namespace std;

int main()
{
    double base, altura, area;           // Declaraciones
    cout << "Introduzca la base del triángulo: "; // 1
    cin >> base;                          // 2
    cout << "Introduzca la altura del triángulo: "; // 3
    cin >> altura;                          // 4
    area = base * altura / 2;             // 5
    cout << "El área de un triángulo de base " << base // 6
         << " y altura " << altura << " es: " << area << endl;

    return 0;
}
```



 Recuerda: las instrucciones terminan en ;



Los Herrados Yáñez



Fundamentos de la programación

Los datos de los programas

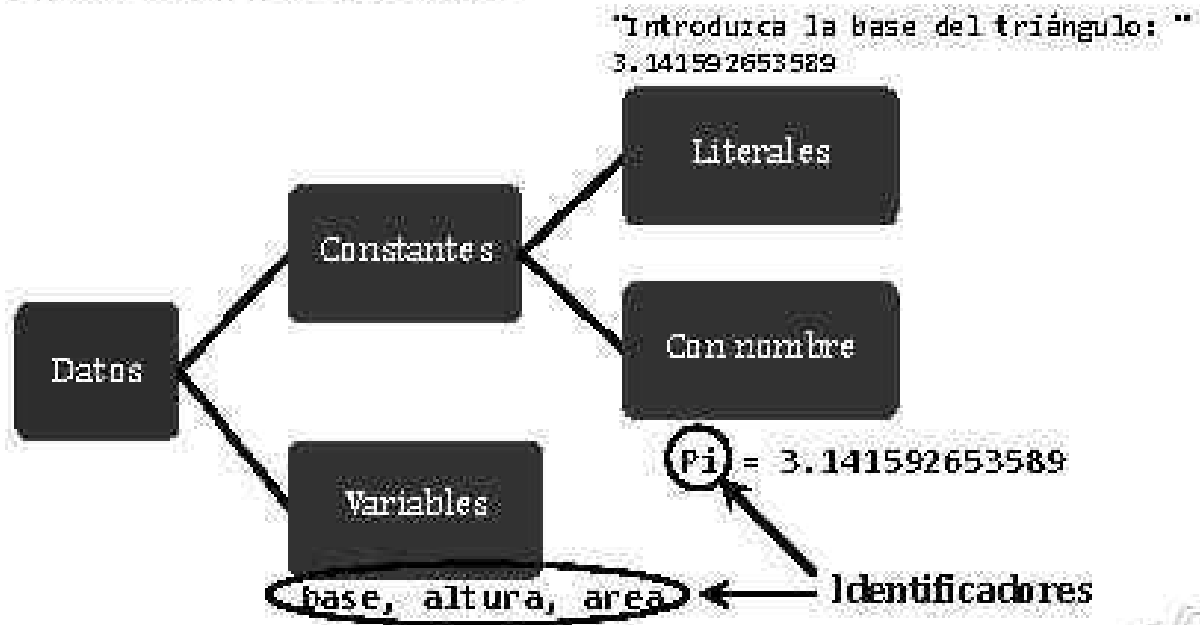


Los Herrados Yáñez



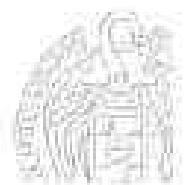
Los datos de los programas

Variabilidad de los datos



Fundamentos de la programación

Identificadores



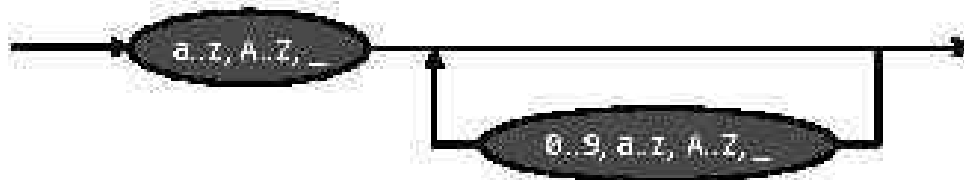
Identificadores

≠ palabras reservadas

Para variables y constantes con nombre

- Nombre de un dato (para accederlo/modificarlo)
- Deben ser descriptivos

Sintaxis:



cantidad precio total base altura area numerador

Al menos 32 caracteres significativos

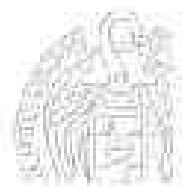
🔊 ¡Mi ayes ni vocales acentuadas!



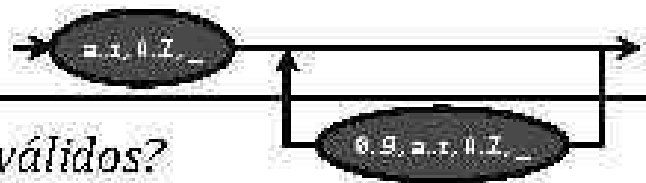
Identificadores

Palabras reservadas del lenguaje C++

asm auto bool break case catch char class const
const_cast continue default delete do double
dynamic_cast else enum explicit extern false
float for friend goto if inline int long
mutable namespace new operator private protected
public register reinterpret_cast return short
signed sizeof static static_cast struct switch
template this throw true try typedef typeid
typename union unsigned using virtual void
volatile while



Identificadores



¿Qué identificadores son válidos?

balance ✓

interesAnual ✓

_base_imponible ✓

años ✗

EDAD12 ✓

salario_1_mes ✓

__edad ✓

cálculoHómina ✗

valor%100 ✗

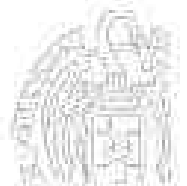
AlgunValor ✓

100caracteres ✗

valor? ✗

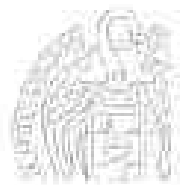
_12_meses ✓

___valor ✓



Fundamentos de la programación

Tipos de datos



Tipos de datos

Tipos

Cada dato, de un tipo concreto

Cada tipo establece:

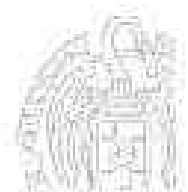
- El conjunto (intervalo) de valores válidos
- El conjunto de operaciones que se pueden realizar

Expresiones con datos de distintos tipos (compatibles):

Transformación automática de tipos (*promoción de tipo*)



 Anexo del Tema 2: detalles técnicos



Tipos de datos básicos

<code>int</code>	Números enteros (sin decimales)	1363, -12,49	✓
<code>float</code>	Números reales	12.45, -3.1932, 1.16E+02	
<code>double</code>	Números reales (mayores intervalo y precisión)		✓
<code>char</code>	Caracteres	'a', '{', '\t'	
<code>bool</code>	Valores lógicos (verdadero/falso)	true, false	
<code>string</code>	Cadenas de caracteres (biblioteca string)	"Hola Mundo!"	
<code>void</code>	Nada, ausencia de tipo, ausencia de dato (<i>funciones</i>)		



char

Caracteres

Intervalo de valores: juego de caracteres (ASCII)

1 byte

Literales:

'a' '%' '\t'

Constantes de barra invertida (o *secuencias de escape*):

Caracteres de control

'\t' = tabulador '\n' = salto de línea ...

```
!"#$%&'()*+,-./
0123456789:;<=>?
@ABCDEFGHIJKLMNO
PQRSTUVWXYZ[\]^_
`abcdefghijklmno
pqrstuvwxyz{|}~
```

ASCII (códigos 32..127)

```
0123456789ABCDEF GHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ[\]^_`
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
[ \ ] ^ _ ` a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
```

ISO-8859-1

(ASCII extendido: códigos 128..255)



bool

Valores lógicos

Sólo dos valores posibles:

— Verdadero (*true*)

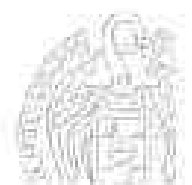
— Falso (*false*)

Literales:

true false

Cualquier número distinto de 0 es equivalente a true

El 0 es equivalente a false



Mayúsculas y minúsculas

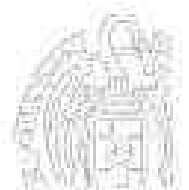
C++ distingue entre mayúsculas y minúsculas

`int`: palabra reservada de C++ para declarar datos enteros

`Int`, `INT` o `inT` no son palabras reservadas de C++

`true`: palabra reservada de C++ para el valor verdadero

`True` o `TRUE` no son palabras reservadas de C++



string

Cadenas de caracteres

`"Hola"` `"Introduce el numerador: "` `"X142FG5TX?%A"`



Secuencias de caracteres

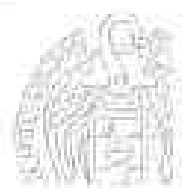
Programas con variables de tipo `string`:

```
#include <string>
```

```
using namespace std;
```



Las comillas tipo gráficas (apertura/cierre) `"_"` NO sirven. Asegúrate de utilizar comillas rectas: `"_"`



```
#include <iostream>
#include <string>
using namespace std; // Un solo using... para ambas bibliotecas

int main()
{
    int entero = 3; // Podemos asignar (inicializar) al declarar
    double real = 2.153;
    char caracter = 'a';
    bool cierto = true;
    string cadena = "Hola";
    cout << "Entero: " << entero << endl;
    cout << "Real: " << real << endl;
    cout << "Carácter: " << caracter << endl;
    cout << "Booleano: " << cierto << endl;
    cout << "Cadena: " << cadena << endl;

    return 0; ¿Cuántos números hay en total en el programa?
           ¿Y caracteres? ¿Y cadenas? ¿Y booleanos?
}
```

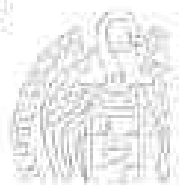
```
C:\FP\Tema2>tipos
Entero: 3
Real: 2.153
Caracter: a
Booleano: 1
Cadena: Hola
C:\FP\Tema2>
```



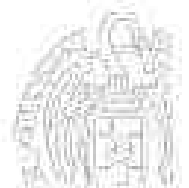
Modificadores de tipos

- `signed / unsigned`: con signo (por defecto) / sin signo
- `short / long`: menor / mayor intervalo de valores

Tipo	Intervalo
<code>int</code>	-2147483648..2147483647
<code>unsigned int</code>	0..4294967295
<code>short int</code>	-32768..32768
<code>unsigned short int</code>	0..65535
<code>long int</code>	-2147483648..2147483647
<code>unsigned long int</code>	0..4294967295
<code>double</code>	+ - 2.23e-308..1.79e+308
<code>long double</code>	+ - 3.37E-4932..1.18E+4932

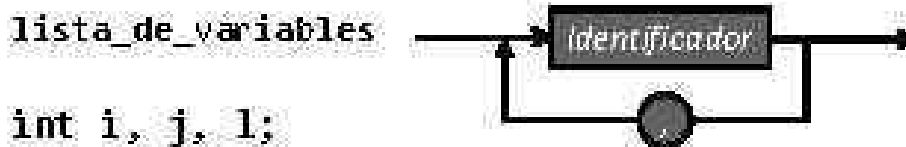


Declaración y uso de variables



Declaración de variables

[modificadores] tipo lista_de_variables;
└── Opcional ─┘



```
int i, j, l;  
short int unidades;  
unsigned short int monedas;  
double balance, beneficio, perdida;
```

Programación con buen estilo:
Identificadores descriptivos
Espacio tras cada coma
Nombres de las variables en minúsculas
(Varias palabras: capitaliza cada inicial: `int eresPorMes`)



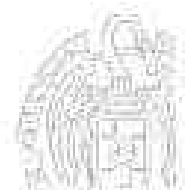
Datos y memoria

Se reserva memoria suficiente para cada tipo de dato

```
int inicio;  
short int unidades;  
double balance;
```



Los Herrados Yairo



Inicialización de variables

¡En C++ las variables no se inicializan automáticamente!

¡Una variable debe haber sido inicializada antes de ser accedida!

¿Cómo se inicializa una variable?

- Al leer su valor (cin >>)
- Al asignarle un valor (instrucción de asignación)
- Al declararla

Inicialización en la propia declaración:



```
int i = 0, j, l = 26;  
short int unidades = 100;
```

En particular, una expresión puede ser un literal

Los Herrados Yairo



Uso de las variables

Obtención del valor de una variable

- ✓ Nombre de la variable en una expresión

```
cout << balance;
```

```
cout << interesPorMes * meses / 100;
```

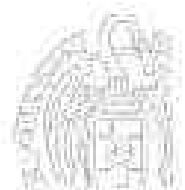
Modificación del valor de una variable

- ✓ Nombre de la variable a la izquierda del =

```
balance = 1214;
```

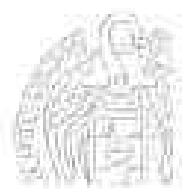
```
porcentaje = valor / 30;
```

Las variables han de haber sido previamente declaradas



Fundamentos de la programación

Instrucciones de asignación



Instrucciones de asignación

El operador =



A la izquierda, SIEMPRE una variable.

```
int i, j = 2;  
i = 23 + j * 5; // i toma el valor 33
```



Instrucciones de asignación

Errores

```
int a, b, c;
```

```
5 = a;
```

// ERROR: un literal no puede recibir un valor

```
a + 23 = 5;
```

// ERROR: no puede haber una expresión a la izda.

```
b = "abc";
```

// ERROR: un entero no puede guardar una cadena

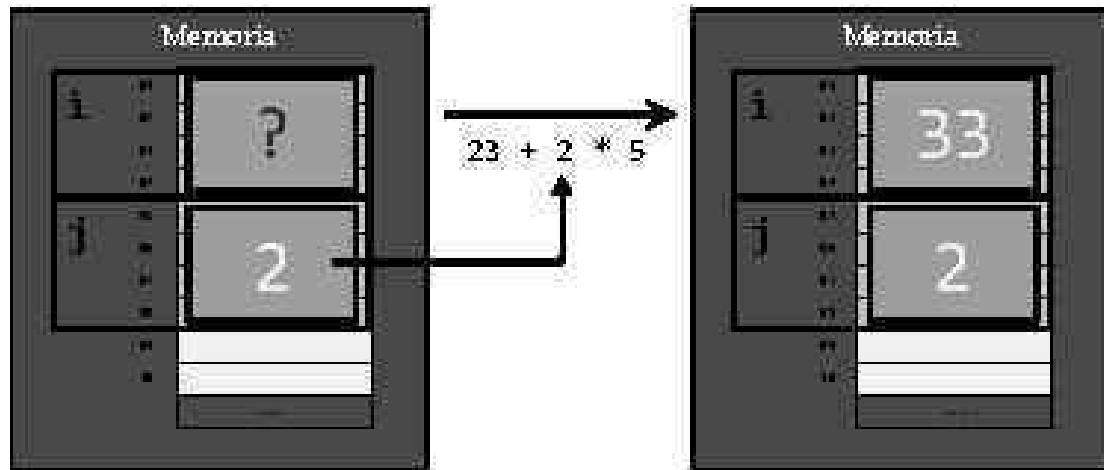
```
c = 23 5;
```

// ERROR: expresión no válida (falta operador)

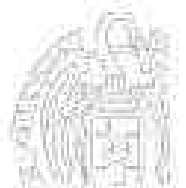


Variables, asignación y memoria

```
int i, j = 2;  
i = 23 + j * 5;
```



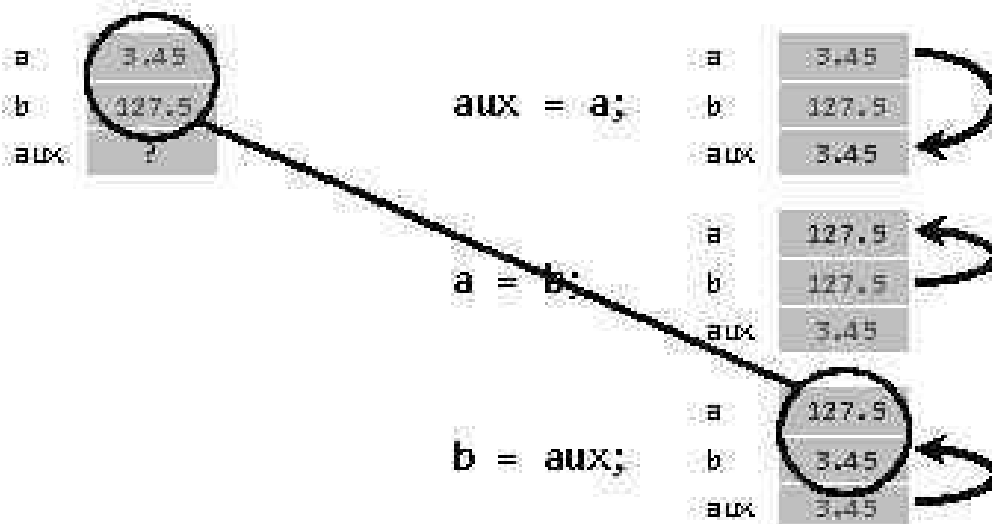
Los Memorias Yairo



Ejemplo: Intercambio de valores

Necesitamos una variable auxiliar

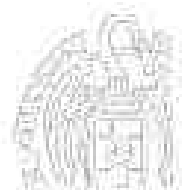
```
double a = 3.45, b = 127.5, aux;
```



Los Memorias Yairo



Operadores



Operadores

Operaciones sobre valores de los tipos

Cada tipo determina las operaciones posibles

Tipos de datos numéricos (int, float y double):

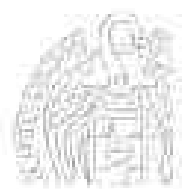
- Asignación (=)
- Operadores aritméticos
- Operadores relacionales (menor, mayor, igual, ...)

Tipo de datos bool:

- Asignación (=)
- Operadores lógicos (Y, O, NO)

Tipos de datos char y string:

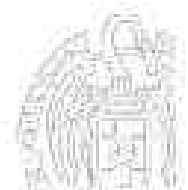
- Asignación (=)
- Operadores relacionales (menor, mayor, igual, ...)



Operadores aritméticos

Operadores para tipos de datos numéricos

Operador	Operandos	Posición	int	float / double
-	1 (monario)	Prefijo	Cambio de signo	
+	2 (binario)	Infijo	Suma	
-	2 (binario)	Infijo	Resta	
*	2 (binario)	Infijo	Producto	
/	2 (binario)	Infijo	Div. entera	División real
%	2 (binario)	Infijo	Módulo	No aplicable
++	1 (monario)	Prefijo / postfijo	Incremento	
--	1 (monario)	Prefijo / postfijo	Decremento	



Operadores aritméticos

Operadores monarios y operadores binarios

Operadores monarios (unarios)

- Cambio de signo (-):

Delante de variable, constante o expresión entre paréntesis

-saldo -RATIO -(3 * a - b)

- Incremento/decremento (sólo variables) (prefijo/postfijo):

++interes --meses j++ // 1 más ó 1 menos

Operadores binarios

- Operando izquierdo operador operando derecho

Operandos: literales, constantes, variables o expresiones

2 + 3 a * RATIO -a + b

(a % b) * (c / d)



Operadores aritméticos

¿División entera o división real?



Ambos operandos enteros: división entera

```
int i = 23, j = 2;  
cout << i / j; // Muestra 11
```

Algún operando real: división real

```
int i = 23;  
double j = 2;  
cout << i / j; // Muestra 11.5
```

Los Herramientas Yajiro



Operadores aritméticos

Módulo (resto de la división entera)

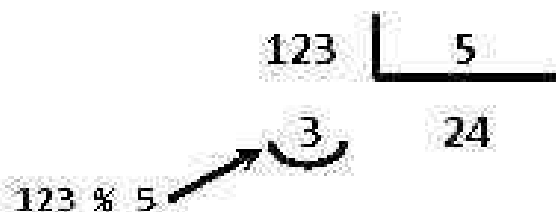


Ambos operandos han de ser enteros

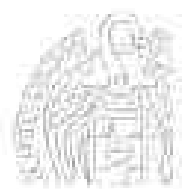
```
int i = 123, j = 5;  
cout << i % j; // Muestra 3
```

División entera:

No se obtienen decimales → Queda un resto



Los Herramientas Yajiro



Operadores aritméticos

Operadores de incremento y decremento

++/--

Incremento/decremento de la variable numérica en una unidad

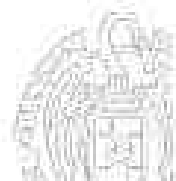
Prefijo: Antes de acceder

```
int i = 10, j;  
i=i+1; j = ++i; // Incrementa antes de copiar  
j=i; cout << i << " - " << j; // Muestra 11 - 11
```

Postfijo: Después de acceder

```
int i = 10, j;  
j=i; j = i++; // Copia y después incrementa  
i=i+1; cout << i << " - " << j; // Muestra 11 - 10
```

⚠ No mezcles ++ y -- con otros operadores



Los ficheros y sus



Operadores aritméticos: ejemplo

```
#include <iostream>  
using namespace std;
```

operadores.cpp

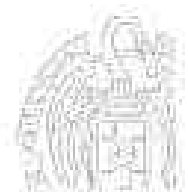
```
int main() {  
    int entero1 = 15, entero2 = 4;  
    double real1 = 15.0, real2 = 4.0;  
    cout << "Operaciones entre los números 15 y 4:" << endl;  
    cout << "División entera (/): " << entero1 / entero2 << endl;  
    cout << "Resto de la división (%): " << entero1 % entero2 << endl;  
    cout << "División real (/): " << real1 / real2 << endl;  
    cout << "Num = " << real1 << endl;  
    real1 = -real1;  
    cout << "Cambia de signo (-): " << real1 << endl;  
    real1 = -real1;  
    cout << "Vuelve a cambiar (-): " << real1 << endl;  
    cout << "Se incrementa antes (++ prefijo): " << ++real1 << endl;  
    cout << "Se muestra antes de incrementar (postfijo ++): " << real1++ << endl;  
    cout << "Ya incrementado: " << real1 << endl;  
    return 0;  
}
```



Los ficheros y sus



Más sobre expresiones



Orden de evaluación

¿En qué orden se evalúan los operadores?

$$3 + 5 * 2 / 2 - 1$$

¿De izquierda a derecha?

¿De derecha a izquierda?

¿Uno s antes que otros?

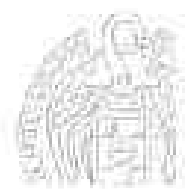
Precedencia de los operadores (prioridad):

Se evalúan antes los de mayor precedencia

¿Y si tienen igual prioridad?

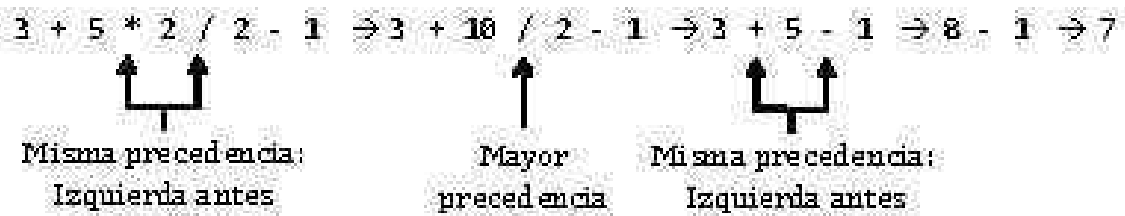
Normalmente, de izquierda a derecha

Paréntesis: fuerzan a evaluar su subexpresión

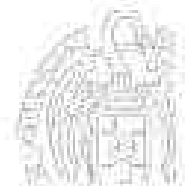


Precedencia de los operadores

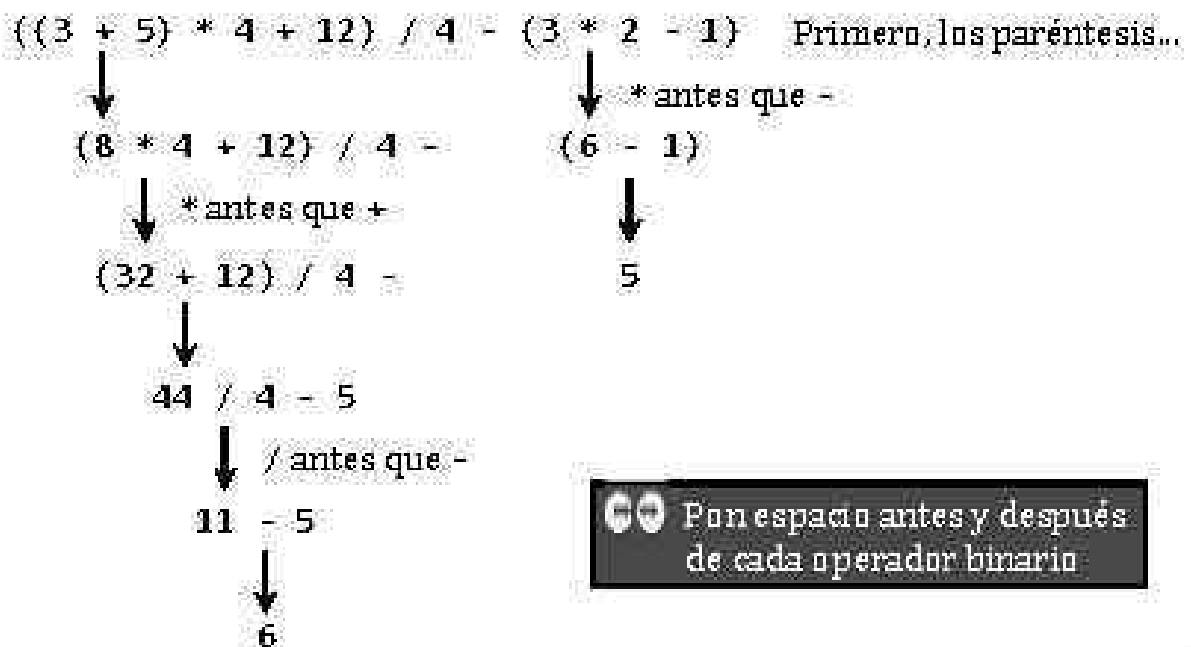
Precedencia	Operadores
Mayor prioridad	++ -- (postfijos)
	++ -- (prefijos)
	- (cambio de signo)
	* / %
Menor prioridad	+ -



Los Herrados Yáñez

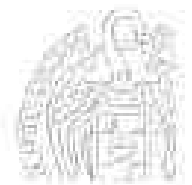


Evaluación de expresiones



Pon espacio antes y después de cada operador binario

Los Herrados Yáñez

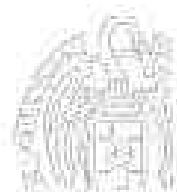


```
#include <iostream>
using namespace std;

int main()
{
    double x, f;
    cout << "Introduce el valor de X: ";
    cin >> x;
    f = 3 * x * x / 5 + 6 * x / 7 - 3;
    cout << "f(x) = " << f << endl;
    return 0;
}
```

$$f(x) = \frac{3x^2}{5} + \frac{6x}{7} - 3$$

⏪ ⏩ Usa paréntesis para mejorar la legibilidad:
`f = (3 * x * x / 5) + (6 * x / 7) - 3;`



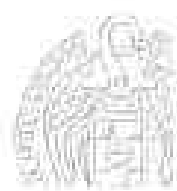
Abreviaturas aritméticas



Asignación	Abreviatura
<code>a = a + 12;</code>	<code>a += 12;</code>
<code>a = a * 3;</code>	<code>a *= 3;</code>
<code>a = a - 5;</code>	<code>a -= 5;</code>
<code>a = a / 37;</code>	<code>a /= 37;</code>
<code>a = a % b;</code>	<code>a %= b;</code>

Igual precedencia que la asignación

De momento, mejor evitarlas

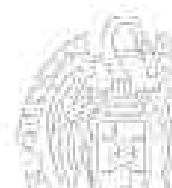
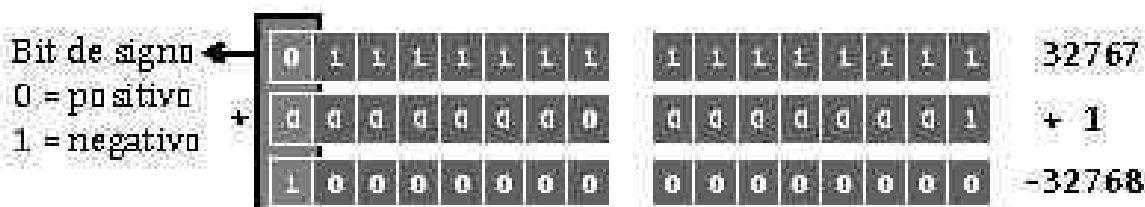


Desbordamiento

¿Valor siguiente al máximo?

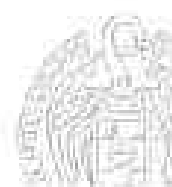
Valor mayor del máximo (o menor del mínimo) del tipo

```
short int i = 32767; // Valor máximo para short int  
i++; // 32768 no cabe en un short int  
cout << i; // Muestra -32768
```



Fundamentos de la programación

Constantes



Constantes

Declaración de constantes Modificador de acceso `const`
Variables inicializadas a las que no dejamos variar

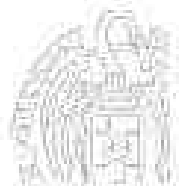


```
const short int Meses = 12;  
const double Pi = 3.141592,  
           RATIO = 2.179 * Pi;
```

La constante no podrá volver a aparecer a la izquierda de un =



Programación con buen estilo:
Pon en mayúscula la primera letra
de una constante o todo su nombre



¿Por qué utilizar constantes con nombre?

- ✓ Aumentan la legibilidad del código

```
cambioPoblacion = (0.1758 - 0.1257) * poblacion;      VS.  
cambioPoblacion = (RatioNacimientos - RatioMuertes) * poblacion;
```

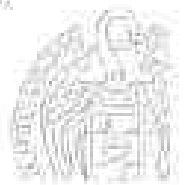
- ✓ Facilitan la modificación del código

```
double compra1 = bruto1 * 18 / 100;  
double compra2 = bruto2 * 18 / 100;  
double total = compra1 + compra2;  
cout << total << " (IVA: " << 18 << "%)" << endl;
```

3 cambios ←

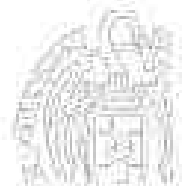
```
const int IVA = 18;      ¿Cambio del IVA al 21%?  
double compra1 = bruto1 * IVA / 100;  
double compra2 = bruto2 * IVA / 100;  
double total = compra1 + compra2;  
cout << total << " (IVA: " << IVA << "%)" << endl;
```

1 cambio ←



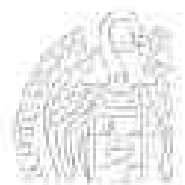
```
#include <iostream>
using namespace std;

int main() {
    const double Pi = 3.141592;
    double radio = 12.2, circunferencia;
    circunferencia = 2 * Pi * radio;
    cout << "Circunferencia de un círculo de radio "
          << radio << ": " << circunferencia << endl;
    const double Euler = 2.718281828459; // Número e
    cout << "Número e al cuadrado: " << Euler * Euler << endl;
    const int IVA = 21;
    int cantidad = 12;
    double precio = 39.95, neto, porIVA, total;
    neto = cantidad * precio;
    porIVA = neto * IVA / 100;
    total = neto + porIVA;
    cout << "Total compra: " << total << endl;
    return 0;
}
```

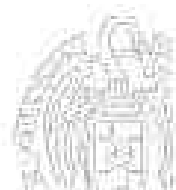


Fundamentos de la programación

La biblioteca cmath



Algunas ...	<code>abs(x)</code>	Valor absoluto de x
	<code>pow(x, y)</code>	x elevado a y
	<code>sqrt(x)</code>	Raíz cuadrada de x
	<code>ceil(x)</code>	Menor entero que es mayor o igual que x
	<code>floor(x)</code>	Mayor entero que es menor o igual que x
	<code>exp(x)</code>	e ^x
	<code>log(x)</code>	Ln x (logaritmo natural de x)
	<code>log10(x)</code>	Logaritmo en base 10 de x
	<code>sin(x)</code>	Seno de x
	<code>cos(x)</code>	Coseno de x
	<code>tan(x)</code>	Tangente de x
	<code>round(x)</code>	Redondeo al entero más próximo
	<code>trunc(x)</code>	Pérdida de la parte decimal (entero)



Los contenidos de esta página están bajo licencia Creative Commons



La biblioteca `cmath`

`mates.cpp`

```
#include <iostream>
using namespace std;
#include <cmath> ←
```

$$f(x, y) = 2x^3 + \frac{\sqrt[3]{y^3}}{x+1} - \cos(y)$$

```
int main() {
    double x, y, f;
    cout << "Valor de X: ";
    cin >> x;
    cout << "Valor de Y: ";
    cin >> y;
    f = 2 * pow(x, 5) + sqrt(pow(x, 3) / pow(y, 2))
        / abs(x * y) - cos(y);
    cout << "f(x, y) = " << f << endl;
    return 0;
}
```

`pow()` con argumento entero:
 Usa el molde `double()`:
`pow(double(i), 5)`

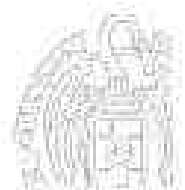
Pon un espacio detrás de cada coma en las listas de argumentos



Los contenidos de esta página están bajo licencia Creative Commons



Operaciones con caracteres



Operaciones con caracteres

char

Asignación, ++/ -- y operadores relacionales

Funciones para caracteres (biblioteca ctype)

`isalnum(c)` true si `c` es una letra o un dígito

`isalpha(c)` true si `c` es una letra

`isdigit(c)` true si `c` es un dígito

`islower(c)` true si `c` es una letra minúscula

`isupper(c)` true si `c` es una letra mayúscula

false en caso contrario

`toupper(c)` devuelve la mayúscula de `c`

`tolower(c)` devuelve la minúscula de `c`

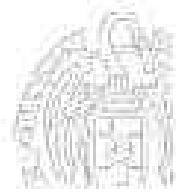
...



```
...
#include <cctype>

int main() {
    char caracter1 = 'A', caracter2 = '1', caracter3 = '&';
    cout << "Carácter 1 (" << caracter1 << ").-" << endl;
    cout << "Alfanumérico? " << isalnum(caracter1) << endl;
    cout << "Alfabético? " << isalpha(caracter1) << endl;
    cout << "Dígito? " << isdigit(caracter1) << endl;
    cout << "Mayúscula? " << isupper(caracter1) << endl;
    caracter1 = tolower(caracter1);
    cout << "En minúscula: " << caracter1 << endl;
    cout << "Carácter 2 (" << caracter2 << ").-" << endl;
    cout << "Alfabético? " << isalpha(caracter2) << endl;
    cout << "Dígito? " << isdigit(caracter2) << endl;
    cout << "Carácter 3 (" << caracter3 << ").-" << endl;
    cout << "Alfanumérico? " << isalnum(caracter3) << endl;
    cout << "Alfabético? " << isalpha(caracter3) << endl;
    cout << "Dígito? " << isdigit(caracter3) << endl;
    return 0;
}
```

1 ≡ true / 0 ≡ false

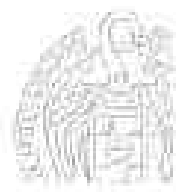


Los Herrados Yáñez



Fundamentos de la programación

Operadores relacionales (condiciones simples)



Los Herrados Yáñez



Expresiones lógicas (booleanas)

Operadores relacionales

Comparaciones (condiciones)

Condición simple ::= Expresión Operador_relacional Expresión

Concordancia de tipo entre las expresiones

Resultado: bool (true o false)

<	menor que
<=	menor o igual que
>	mayor que
>=	mayor o igual que
==	igual que
!=	distinto de

Operadores (prioridad)
...
* / %
+ -
< <= > >=
== !=
= += -= *= /= %=



Los Herrados Yáñez

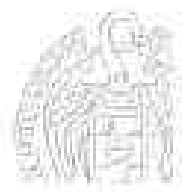


Operadores relacionales

Menor prioridad que los operadores aditivos y multiplicativos

```
bool resultado;  
int a = 2, b = 3, c = 4;  
resultado = a < 5; // 2 < 5 → true  
resultado = a * b + c >= 12; // 10 >= 12 → false  
resultado = a * (b + c) >= 12; // 14 >= 12 → true  
resultado = a != b; // 2 != 3 → true  
resultado = a * b > c + 5; // 6 > 9 → false  
resultado = a + b == c + 1; // 5 == 5 → true
```

⚠ No confundas el operador de igualdad (==) con el operador de asignación (=)



Los Herrados Yáñez

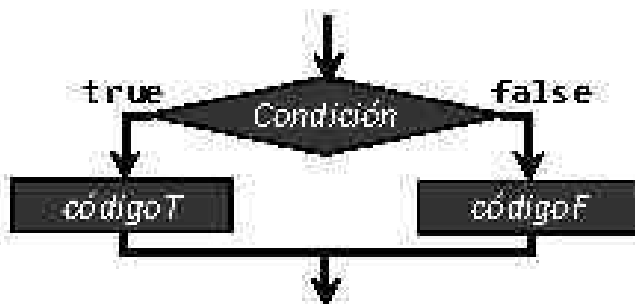


Toma de decisiones (if)



Hacer esto... o hacer esto otro...

Selección: bifurcación condicional



```
int num;  
cout << "Número: ";  
cin >> num;  
if (num % 2 == 0) {  
    cout << num << " es par";  
}  
else {  
    cout << num << " es impar";  
}
```

```
if (condición) {  
    → códigoT  
}  
else {  
    → códigoF  
}
```

Opcional: puede no haber else

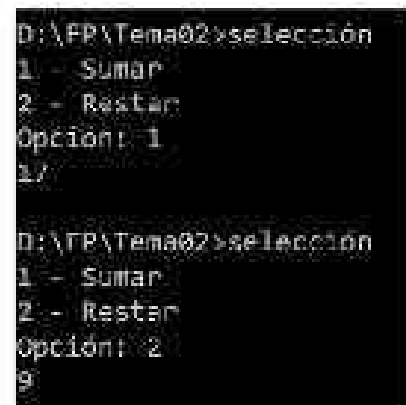


La instrucción if

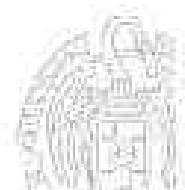
selección.cpp

```
#include <iostream>
using namespace std;

int main() {
    int op1 = 13, op2 = 4;
    int opcion;
    cout << "1 - Sumar" << endl;
    cout << "2 - Restar" << endl;
    cout << "Opción: ";
    cin >> opcion;
    if (opcion == 1) {
        cout << op1 + op2 << endl;
    }
    else {
        cout << op1 - op2 << endl;
    }
    return 0;
}
```



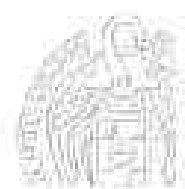
Los Herrados Yáñez



Fundamentos de la programación

Bloques de código

Los Herrados Yáñez



Bloques de código

Agrupación de instrucciones

Grupo de instrucciones a ejecutar en una rama del if

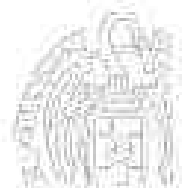


```
int num, total = 0;  
cin >> num;  
if (num > 0)
```

```
{  
    cout << "Positivo";  
    total = total + num;  
};  
cout << endl;
```

```
{  
    Instrucción1  
    Instrucción2  
    ...  
    InstrucciónN  
}
```

Ámbito local
(declaraciones locales)



Bloques de código

Posición de las llaves: cuestión de estilo

```
if (num > 0)  
{  
    cout << "Positivo";  
    total = total + num;  
}  
cout << endl;
```

```
if (num > 0) {  
    cout << "Positivo";  
    total = total + num;  
}  
cout << endl;
```

No necesitamos las llaves si sólo hay una instrucción

```
if (num > 0) {  
    cout << "Positivo";  
}  
if (num > 0) ≡ cout << "Positivo";
```

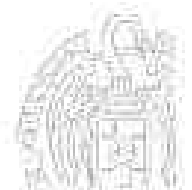
Usaremos siempre llaves por simplicidad...

Evita poner el if y la instrucción objetivo en la misma línea:

```
if (num > 0) cout << "Positivo";
```

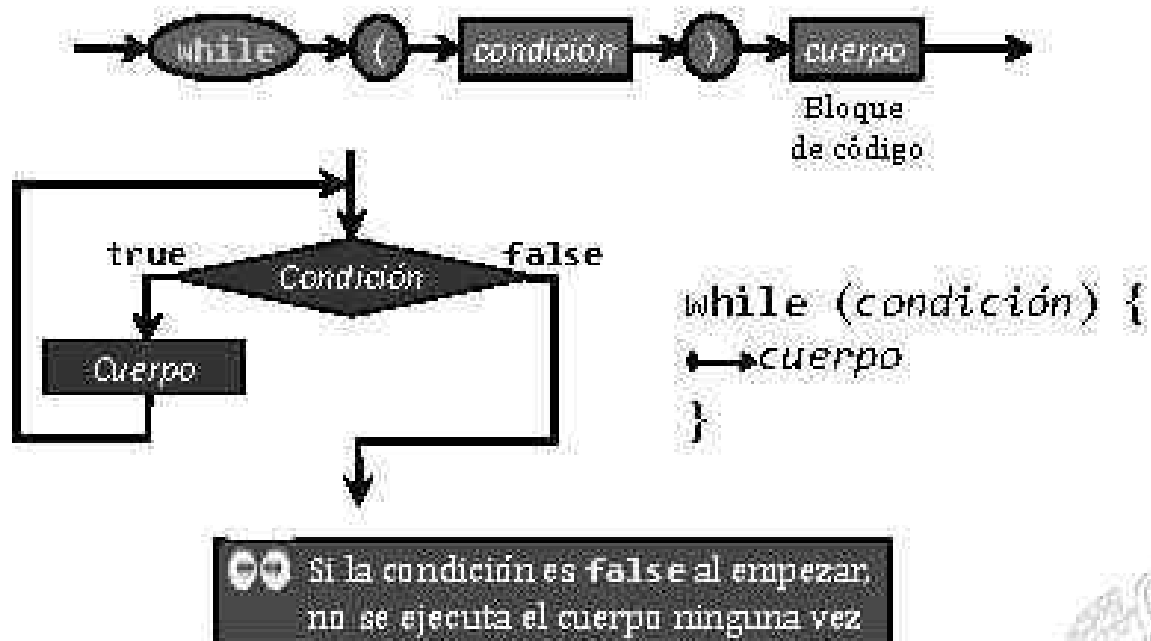


Bucles (while)



Mientras la condición sea cierta, repetir...

Repetición o iteración condicional



La instrucción while

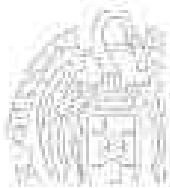
```
#include <iostream>
using namespace std;

int main() {
    int i = 1, n = 0, suma = 0;
    while (n <= 0) { // Sólo n positivo
        cout << "¿Cuántos números quieres sumar? ";
        cin >> n;
    }
    while (i <= n) {
        suma = suma + i;
        i++;
    }
    cout << "Sumatorio de i (1 a " << n << ") = "
        << suma << endl;
    return 0;
}
```

$$\sum_{i=1}^n i$$

```
D:\C++\tema02\serie
¿Cuántos números quieres sumar? 3
¿Cuántos números quieres sumar? 4
¿Cuántos números quieres sumar? 5
Sumatorio de i (1 a 5) = 15
```

Los contenidos están...

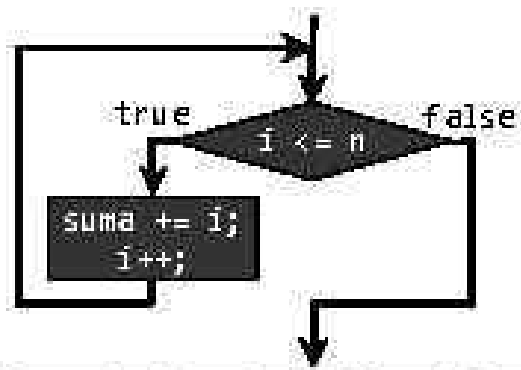


La Instrucción while

Iteración condicional

```
while (i <= n) {
    suma = suma + i;
    i++;
}
```

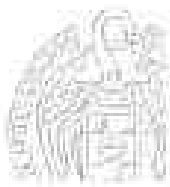
$$\sum_{i=1}^n i$$



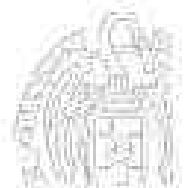
n	5
i	6
suma	15

Sumatorio de i (1 a 5) = 15

Los contenidos están...



Entrada/salida por consola



Entrada/salida por consola (teclado/pantalla)

Flujos de texto (streams)

```
#include <iostream>  
using namespace std;
```

Conectan la ejecución del programa con los dispositivos de E/S

Son secuencias de caracteres

Entrada por teclado: flujo de entrada cin (tipo istream)

Salida por pantalla: flujo de salida cout (tipo ostream)



Biblioteca `iostream` con espacio de nombres `std`



Entrada por teclado



Salta los espacios en blanco (espacios, tabuladores o saltos de línea)

- **char**
Se lee un carácter en la variable
- **int**
Se leen dígitos y se transforman en el valor a asignar
- **float/double:**
Se leen dígitos (quizá el punto y más dígitos) y se asigna el valor
- **bool:**
Si se lee 1, se asigna true; con cualquier otro valor se asigna false

☹☹ Se amigable con el usuario ☺☺
Lee cada dato en una línea

```
cout << "Introduce tu edad: ";
cin >> edad;
```



Los Herederos Yáñez



Lectura de cadenas (string)

```
#include <string>
using namespace std;
```

`cin >> cadena` termina con el primer espacio en blanco
`cin.sync()` descarta la entrada pendiente

```
string nombre, apellidos;
cout << "Nombre: ";
cin >> nombre;
cout << "Apellidos: ";
cin >> apellidos;
cout << "Nombre completo: "
    << nombre << " "
    << apellidos << endl;
```

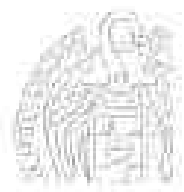
Nombre: Luis Antonio
 Apellidos: Hernández Yáñez
 Nombre completo: Luis Hernández

apellidos recibe "Antonio"

```
string nombre, apellidos;
cout << "Nombre: ";
cin >> nombre;
cin.sync(); ←
cout << "Apellidos: ";
cin >> apellidos;
cout << ...
```

Nombre: Luis Antonio
 Apellidos: Hernández Yáñez
 Nombre completo: Luis Hernández

*¿Cómo leer varias palabras?
 Siguiendo página...*



Los Herederos Yáñez



Entrada por teclado

Lectura sin saltar los espacios en blanco iniciales

Llamada a funciones con el operador punto (.):

El operador punto permite llamar a una función sobre una variable
`variable.función(argumentos)`

Lectura de un carácter sin saltar espacios en blanco:

```
cin.get(c); // Lee el siguiente carácter
```

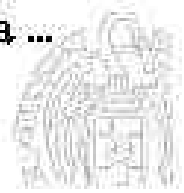
Lectura de cadenas sin saltar los espacios en blanco:

```
getline(cin, cad);
```

Lee todo lo que haya hasta el final de la línea (Intro)

Recuerda:

Espacios en blanco son espacios, tabuladores, saltos de línea ...



Salida por pantalla



Representación textual de los datos

```
int meses = 7;  
cout << "Total: " << 123.45 << endl << " Meses: " << meses;
```

El valor double 123.45 se guarda en memoria en binario

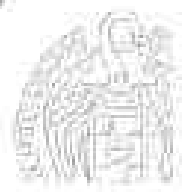
Su representación textual es: '1' '2' '3' '.' '4' '5'

```
double d = 123.45;
```

d 123.45 ;Un número real!

```
cout << d;
```

La biblioteca `iostream`
define la constante `endl`
como un salto de línea





```
int meses = 7;
cout << "Total: " << 123.45 << endl << " Meses: " << meses;
    cout << 123.45 << endl << " Meses: " << meses;
        cout << endl << " Meses: " << meses;
            cout << " Meses: " << meses;
                cout << meses;
```



Los Herramientas Yairo



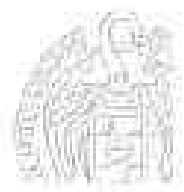
Formato de la salida

#include <iomanip>

Constantes y funciones a enviar a cout para ajustar el formato de salida

Biblioteca	Constante/función	Propósito
iostream	showpoint / noshowpoint	Mostrar o no el punto decimal para reales sin decimales (34.6)
	fixed	Notación de punto fijo (reales) (123.5)
	scientific	Notación científica (reales) (1.235E+2)
	boolalpha	Valores bool como true / false
	left / right	Ajustar a la izquierda/derecha (por defecto)
iomanip	setw(anchura)*	Nº de caracteres (anchura) para el dato
	setprecision(p)	Precisión: Nº de dígitos (en total) Con fixed o scientific, nº de decimales

*setw() sólo afecta al siguiente dato que se escriba, mientras que los otros afectan a todos



Los Herramientas Yairo



Formato de la salida

```
bool fin = false;
cout << fin << "->" << boolalpha << fin << endl;
double d = 123.45;
char c = 'x';
int i = 62;
cout << d << c << i << endl;
cout << "|" << setw(8) << d << "|" << endl;
cout << "|" << left << setw(8) << d << "|" << endl;
cout << "|" << setw(4) << c << "|" << endl;
cout << "|" << right << setw(5) << i << "|" << endl;
double e = 96;
cout << e << " - " << showpoint << e << endl;
cout << scientific << d << endl;
cout << fixed << setprecision(8) << d << endl;
```

```
0->>false

123.45x62
| 123.45 |
|123.45 |
|x |
| 62 |

96 - 96.0000
1.234500e+002
123.45000000
```

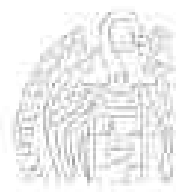
Los Herrados Yáñez



Fundamentos de la programación

Funciones definidas por el programador

Los Herrados Yáñez



Funciones en C++

Los programas pueden incluir otras funciones además de `main()`

Forma general de una función en C++:

```
tipo nombre(parámetros) // Cabecera  
{  
    // Cuerpo  
}
```

- ✓ Tipo de dato que devuelve la función como resultado
- ✓ Parámetros para proporcionar datos a la función
- Declaraciones de variables separadas por comas
- ✓ Cuerpo: secuencia de declaraciones e instrucciones
¡Un bloque de código!



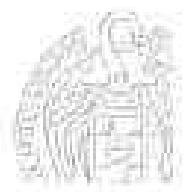
Datos en las funciones

- ✓ Datos locales: declarados en el cuerpo de la función
Datos auxiliares que utiliza la función (puede no haber)
- ✓ Parámetros: declarados en la cabecera de la función
Datos de entrada de la función (puede no haber)

Ambos son de uso exclusivo de la función y no se conocen fuera

```
double f(int x, int y) {  
    // Declaración de datos locales:  
    double resultado;  
  
    // Instrucciones:  
    resultado = 2 * pow(x, 5) + sqrt(pow(x, 3)  
        / pow(y, 2)) / abs(x * y) - cos(y);  
  
    return resultado; // Devolución del resultado  
}
```

$$f(x, y) = 2x^5 + \frac{\sqrt{x^3}}{x \times y} - \cos(y)$$



Argumentos

Llamada a una función con parámetros

Nombre(Argumentos)

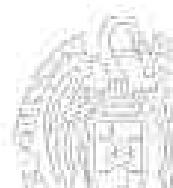
Al llamar a la función:

- Tanto s argumentos entre lo s paréntesis como parámetros
- Orden de declaración de los parámetros
- Cada argumento: mismo tipo que su parámetro
- Cada argumento: expresión válida (se pasa el resultado)

Se copian los valores resultantes de las expresiones en lo s correspondientes parámetros

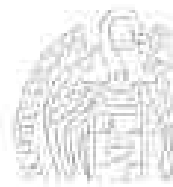
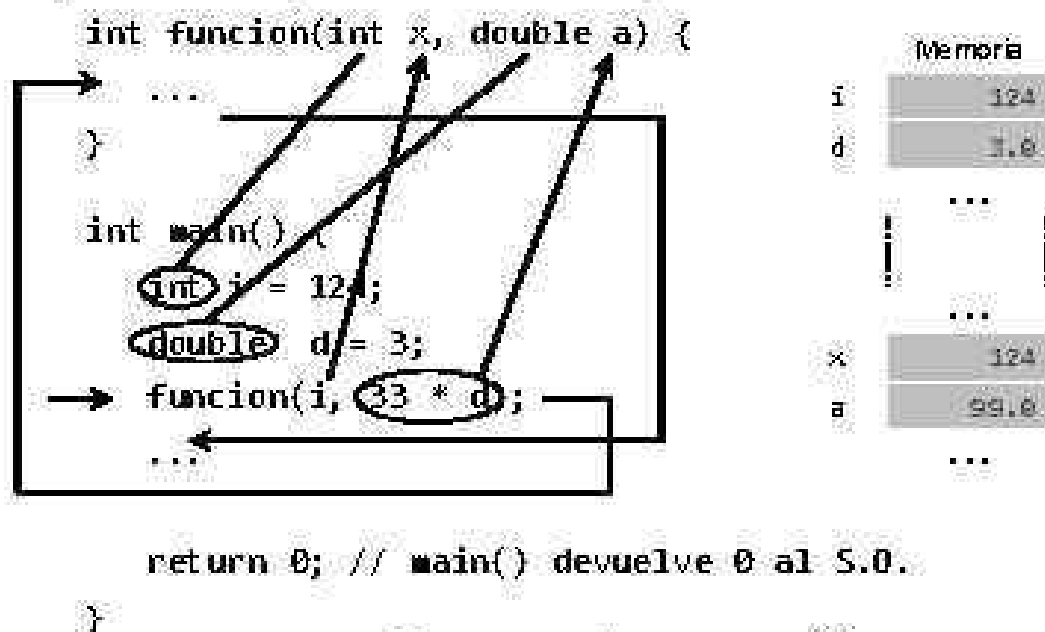
Llamadas a la función: en expresiones de otras funciones

```
int valor = f(2, 3);
```



Paso de argumentos

Se copian los argumentos en los parámetros



Resultado de la función

La función ha de devolver un resultado

La función termina su ejecución devolviendo un resultado

La instrucción `return` (sólo una en cada función)

- Devuelve el dato que se pone a continuación (tipo de la función)
- Termina la ejecución de la función

El dato devuelto sustituye a la llamada de la función:

```
int cuad(int x) {  
    return x * x;  
    x = x * x;  
}  
  
int main() {  
    cout << 2 * cuad(16);  
    return 0;  
}
```

← Esta instrucción no se ejecutará nunca



Prototipos de las funciones

¿Qué funciones hay en el programa?

Colocaremos las funciones después de `main()`

¿Son correctas las llamadas a funciones del programa?

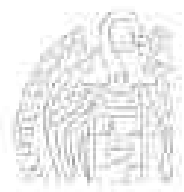
- ¿Existe la función?
- ¿Concuerdan los argumentos con los parámetros?

→ Prototipos tras las inclusiones de bibliotecas

Prototipo de función: Cabecera de la función terminada en ;

```
double f(int x, int y);  
int funcion(int x, double a);  
int cuad(int x);  
...
```

main() es la única función que no hay que prototipar

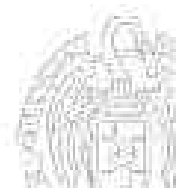


Un programa con funciones

```
#include <iostream>
using namespace std;
#include <cmath>

// Prototipos de las funciones (excepto main())
bool par(int num);
bool letra(char car);
int suma(int num);
double formula(int x, int y);

int main() {
    int numero, sum, x, y;
    char caracter;
    double f;
    cout << "Entero: ";
    cin >> numero;
    if (par(numero)) {
        cout << "Par";
    }
    ...
}
```



Un programa con funciones

```
    else {
        cout << "Impar";
    }
    cout << endl;
    if (numero > 1) {
        cout << "Sumatorio de 1 a " << numero << ": "
            << suma(numero) << endl;
    }
    cout << "Carácter: ";
    cin >> caracter;
    if (!letra(caracter)) {
        cout << "no ";
    }
    cout << "es una letra" << endl;
    cout << "f(x, y) = " << formula(x, y) << endl;
    // Los argumentos pueden llamarse igual o no que los parámetros

    return 0;
}
...
```



Un programa con funciones

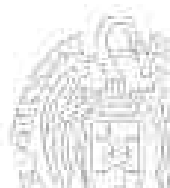
```
// Implementación de las funciones propias

bool par(int num) {
    bool esPar;

    if (num % 2 == 0) {
        esPar = true;
    }
    else {
        esPar = false;
    }

    return esPar;
}
...

```

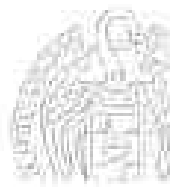


Un programa con funciones

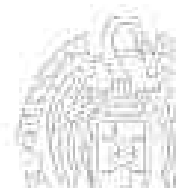
```
bool letra(char car) {
    bool esLetra;
    if ((car >= 'a') && (car <= 'z') || (car >= 'A') && (car <= 'Z')) {
        esLetra = true;
    }
    else {
        esLetra = false;
    }
    return esLetra;
}

int suma(int num) {
    int sum = 0, i = 1;
    while (i < num) {
        sum = sum + i;
        i++;
    }
    return sum;
}
...

```



```
double formula(int x, int y) {  
    double f;  
  
    f = 2 * pow(x, 5) + sqrt(pow(x, 3) / pow(y, 2))  
        / abs(x * y) - cos(y);  
  
    return f;  
}
```






Acerca de Creative Commons



Licencia CC (Creative Commons)

Este tipo de licencias ofrecen algunos derechos a terceras personas bajo ciertas condiciones.

Este documento tiene establecidas las siguientes:

-  Reconocimiento (*Attribution*):
En cualquier explotación de la obra autorizada por la licencia hará falta reconocer la autoría.
-  No comercial (*Non commercial*):
La explotación de la obra queda limitada a usos no comerciales.
-  Compartir igual (*Share alike*):
La explotación autorizada incluye la creación de obras derivadas siempre que mantengan la misma licencia al ser divulgadas.

Pulsa en la imagen de arriba a la derecha para saber más.



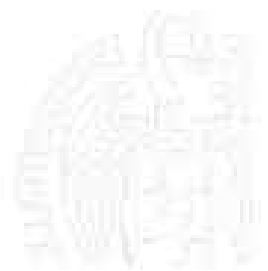


ANEXO

Tipos: Detalles técnicos

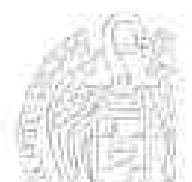
Grado en Ingeniería Informática
Grado en Ingeniería del Software
Grado en Ingeniería de Computadores

Luis Hernández Yáñez
Facultad de Informática
Universidad Complutense



Índice

int	214
float	216
Notación científica	217
double	218
char	220
bool	221
string	222
Literales con especificación de tipo	223



Intervalo de valores:

-2147483648 .. 2147483647

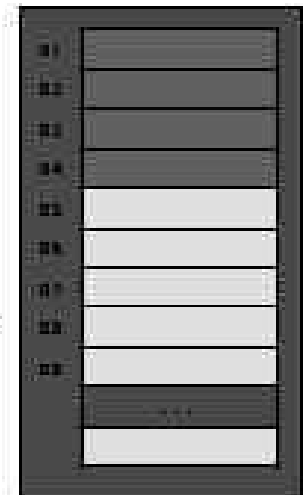
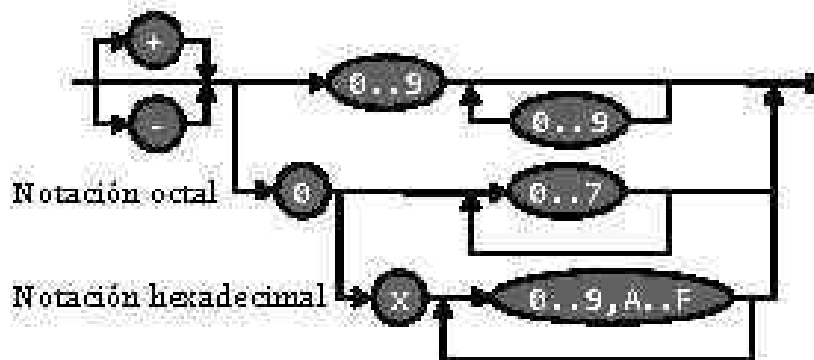
Bytes de memoria: 4*

(*) Depende de la máquina
4 bytes es lo más habitual

Literales:

1363, -12, 010, 0x1A

Se puede saber cuántos
se usan con la función
sizeof(int)



Los literales y sus



Números en notación octal (base 8: dígitos entre 0 y 7):

-010 = -8 en notación decimal

$$10 = 1 \times 8^1 + 0 \times 8^0 = 1 \times 8 + 0$$

0423 = 275 en notación decimal

$$423 = 4 \times 8^2 + 2 \times 8^1 + 3 \times 8^0 = 4 \times 64 + 2 \times 8 + 3 = 256 + 16 + 3$$

Números en notación hexadecimal (base 16):

Dígitos posibles: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, A, B, C, D, E, F

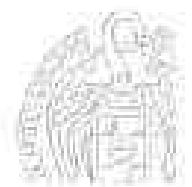
0x1F = 31 en notación decimal

$$1F = 1 \times 16^1 + F \times 16^0 = 1 \times 16 + 15$$

0xAD = 173 en notación decimal

$$AD = A \times 16^1 + D \times 16^0 = 10 \times 16 + 13 = 160 + 13$$

Los literales y sus



float

Números reales (con decimales)

Intervalo de valores:

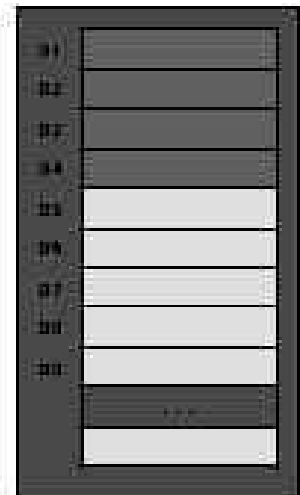
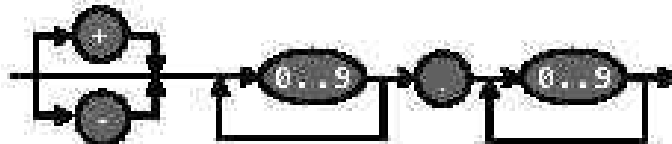
+/- 1.18e-38 .. 3.40e+38

Bytes de memoria: 4* (* sizeof(float))

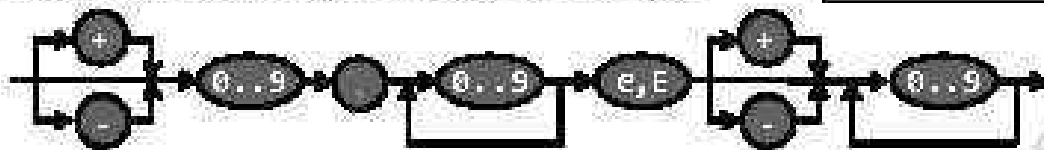
Punto flotante. Precisión: 7 dígitos

Literales (punto decimal):

✓ Notación normal: 134.45, -1.1764



✓ Notación científica: 1.4E2, -5.23e-02

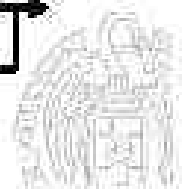


Los Herráiz de Yajno



Fundamentos de la programación: tipos de datos básicos I (Arroba)

Página 216



Notación científica

Siempre un número (con o sin signo) con un solo dígito de parte entera, seguido del exponente (potencia de 10):

$$-5.23e-2 \quad \rightarrow \quad -5,23 \times 10^{-2} \quad \rightarrow \quad -0,0523$$

$$1.11e2 \quad \rightarrow \quad 1,11 \times 10^2 \quad \rightarrow \quad 111,0$$

$$7.4523e-04 \quad \rightarrow \quad 7,4523 \times 10^{-4} \quad \rightarrow \quad 0,00074523$$

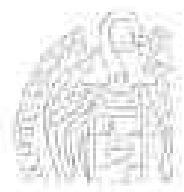
$$-3.3333e+06 \quad \rightarrow \quad -3,3333 \times 10^6 \quad \rightarrow \quad -3.333.300$$

Los Herráiz de Yajno



Fundamentos de la programación: tipos de datos básicos I (Arroba)

Página 217



double

Números reales (con decimales)

Intervalo de valores:

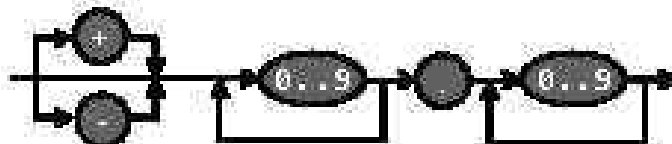
+/- 2.23e-308..1.79e+308

Bytes de memoria: 8* (*) sizeof(double)

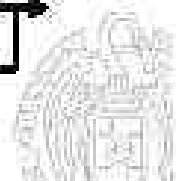
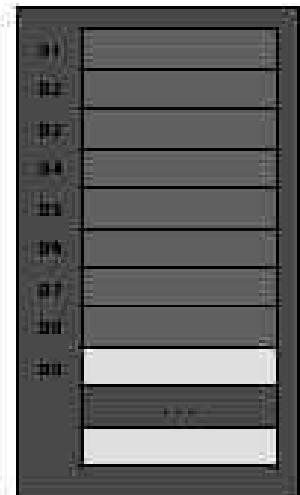
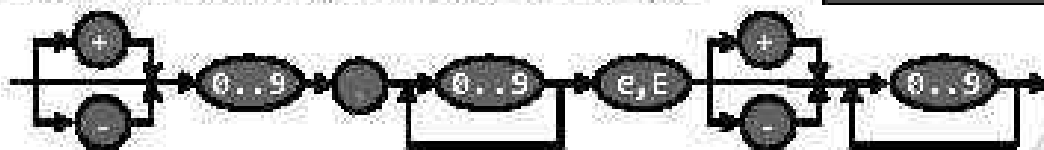
Punto flotante. Precisión: 15 dígitos

Literales (punto decimal):

✓ Notación normal: 134.45, -1.1764



✓ Notación científica: 1.4E2, -5.23e-02



Los literales y sus



Fundamentos de la programación: tipos de datos básicos I (Arroba)

Página 218

char

Caracteres

Intervalo de valores:

Juego de caracteres (ASCII)

Bytes de memoria: 1 (FC)

Literales:

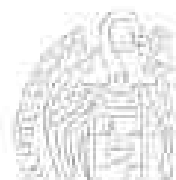
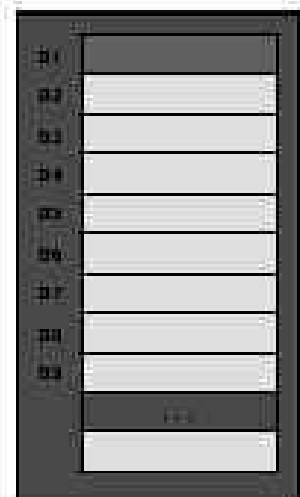
'a', '%', '\t'

Constantes de barra invertida:

(O secuencias de escape)

Para caracteres de control

'\t' = tabulador, '\n' = salto de línea, ...



Los literales y sus



Fundamentos de la programación: tipos de datos básicos I (Arroba)

Página 219

char

Juego de caracteres ASCII:

American Standard Code for Information Interchange (1963)

Caracteres con códigos entre 0 y 127 (7 bits)

- Caracteres de control:
Códigos del 0 al 31 y 127
Tabulación, salto de línea,...
- Caracteres imprimibles:
Códigos del 32 al 126

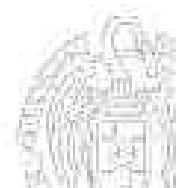
```
"'#$%&'()*+,-./
0123456789:;<=>?
@ABCDEFGHIJKLMNO
PQRSTUVWXYZ[\]^_
`abcdefgijklmnop
qrstuvwxyz{|}~
```

Juego de caracteres ASCII extendido (8 bits):

ISO-8859-1

+ Códigos entre 128 y 255

Multitud de codificaciones:
EBCDIC, UNICODE, UTF-8, ...



bool

Valores lógicos

Sólo dos valores posibles:

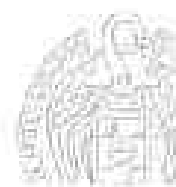
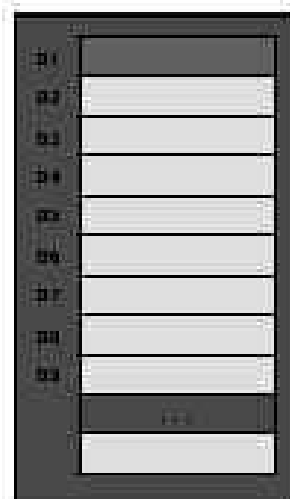
- Verdadero (*true*)
- Falso (*false*)

Bytes de memoria: 1 (FC)

Literales:

`true`, `false`

En realidad, cualquier número
distinto de 0 es equivalente a `true`
y el número 0 es equivalente a `false`



"Hola", "Introduce el numerador: ", "X142FG5TX?%A"



Secuencias de caracteres

Se asigna la memoria que se necesita para la secuencia concreta

Requieren la biblioteca `string` con el espacio de nombres `std`

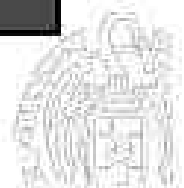
```
#include <string>
```

```
using namespace std;
```



¡Ojo!

Las comillas tipográficas (apertura/cierre) "..." te darán problemas al compilar. Asegúrate de utilizar comillas rectas "...".



Literales con especificación de tipo

Por defecto un literal entero se considera un dato `int`

- `long int`: 35L, 1546l
- `unsigned int`: 35U, 1546u
- `unsigned long int`: 35UL, 1546ul

Por defecto un literal real se considera un dato `double`

- `float`: 1.35F, 15.46f
- `long double`: 1.35L, 15.46l

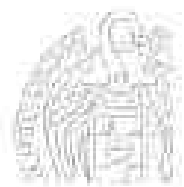
Abreviaturas para modificadores de tipos

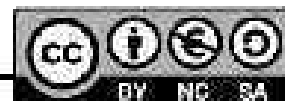
`short` = `short int`

`long` = `long int`

Es preferible evitar el uso de tales abreviaturas:

Minimizar la cantidad de información a recordar sobre el lenguaje








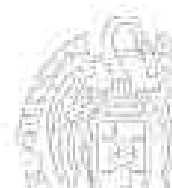
Licencia CC (*Creative Commons*)

Este tipo de licencias ofrecen algunos derechos a terceras personas bajo ciertas condiciones.

Este documento tiene establecidas las siguientes:

-  **Reconocimiento (*Attribution*):**
En cualquier explotación de la obra autorizada por la licencia hará falta reconocer la autoría.
-  **No comercial (*Non commercial*):**
La explotación de la obra queda limitada a usos no comerciales.
-  **Compartir igual (*Share alike*):**
La explotación autorizada incluye la creación de obras derivadas siempre que mantengan la misma licencia al ser divulgadas.

Pulsa en la imagen de arriba a la derecha para saber más.



3

Tipos e instrucciones II

Grado en Ingeniería Informática
Grado en Ingeniería del Software
Grado en Ingeniería de Computadores

Luis Hernández Yáñez

Facultad de Informática
Universidad Complutense

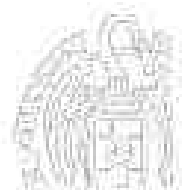


Índice

Tipos, valores y variables	227	El bucle for	321
Conversión de tipos	232	Bucles anidados	331
Tipos declarados por el usuario	236	Ámbito y visibilidad	339
Tipos enumerados	238	Secuencias	349
Entrada/Salida		Recorrido de secuencias	355
con archivos de texto	248	Secuencias calculadas	363
Lectura de archivos de texto	253	Búsqueda en secuencias	370
Escritura en archivos de texto	266	Arrays de datos simples	374
Flujo de ejecución	272	Uso de variables arrays	379
Selección simple	276	Recorrido de arrays	382
Operadores lógicos	282	Búsqueda en arrays	387
Anidamiento de if	286	Arrays no completos	393
Condiciones	290		
Selección múltiple	293		
La escala if-else-if	295		
La instrucción switch	302		
Repetición	313		
El bucle while	316		



Tipos, valores y variables



Tipos, valores y variables

Tipo

Conjunto de valores con sus posibles operaciones

Valor

Conjunto de bits interpretados como de un tipo concreto

Variable (o constante)

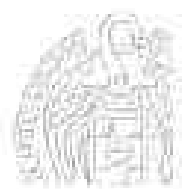
Cierta memoria con nombre para valores de un tipo

Declaración

Instrucción que identifica un nombre

Definición

Declaración que asigna memoria a una variable o constante



Variables

Memoria suficiente para su tipo de valores

short int i = 3;

i 3

int j = 9;

j 9

char c = 'a';

c a

double x = 1.5;

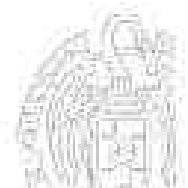
x 1.5

El significado de los bits depende del tipo de la variable:

00000000 00000000 00000000 01111000

Interpretado como int es el entero 120

Interpretado como char (sólo 01111000) es el carácter 'x'



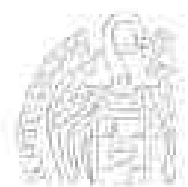
Tipos

✓ Simples

- ◆ Estándar: int, float, double, char, bool
Conjunto de valores predeterminado
- ◆ Definidos por el usuario: *enumerados*
Conjunto de valores definido por el programador

✓ Estructurados (Tema 5)

- ◆ Colecciones homogéneas: *arrays*
Todos los elementos de la colección de un mismo tipo
- ◆ Colecciones heterogéneas: *estructuras*
Elementos de la colección de tipos distintos



Tipos simples estándar

Con sus posibles modificadores:

[unsigned] [short] int

long long int

long int ≡ int

float

[long] double

char

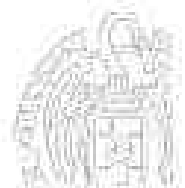
bool

Definición de variables:

tipo nombre [= *expresión*] [, ...];

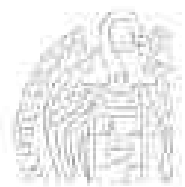
Definición de constantes con nombre:

const tipo nombre = *expresión*;



Fundamentos de la programación

Conversión de tipos



Conversiones automáticas de tipos

Promoción de tipos

Dos operandos de tipos distintos:

El valor del tipo *menor* se promociona al tipo *mayor*

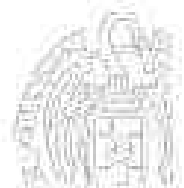
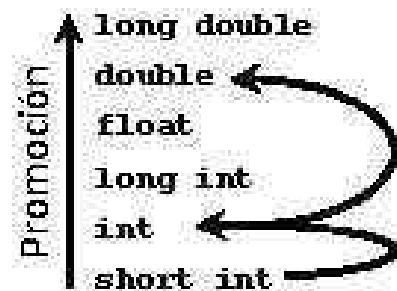
```
short int i = 3;  
int j = 2;  
double a = 1.5, b;  
b = a + i * j;
```

```
b = a + 3 * 2;
```

↳ Valor 3 short int (2 bytes) → int (4 bytes)

```
b = 1.5 + 6;
```

↳ Valor 6 int (4 bytes) → double (8 bytes)



Conversiones seguras y no seguras

Conversión segura:

De un tipo menor a un tipo mayor

short int → int → long int → ...

Conversión no segura:

De un tipo mayor a un tipo menor

```
int entero = 1234;
```

```
char caracter;
```

```
caracter = entero; // Conversión no segura
```

Menor memoria: Pérdida de información en la conversión

long double

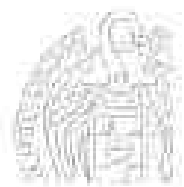
double

float

long int

int

short int



Moldes (casts)

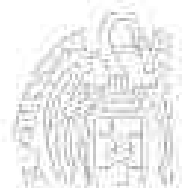
Fuerzan una conversión de tipo:

tipo(*expresión*)

El valor resultante de la *expresión* se trata como un valor del *tipo*

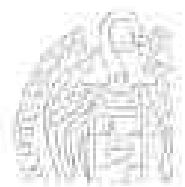
```
int a = 3, b = 2;  
cout << a / b;           // Muestra 1 (división entera)  
cout << double(a) / b; // Muestra 1.5 (división real)
```

Tienen la mayor prioridad



Fundamentos de la programación

Tipos declarados por el usuario



Tipos declarados por el usuario

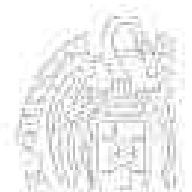
Describimos los valores de las variables del tipo
`typedef descripción nombre_de_tipo;`

↑
Identificador válido

ⓄⓄ Nombres de tipos propios:
t minúscula seguida de una o varias palabras capitalizadas
Los colorearemos en naranja, para remarcar que son tipos

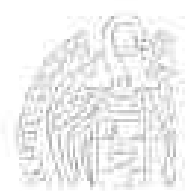
```
typedef descripción tMiTipo;  
typedef descripción tMoneda;  
typedef descripción tTiposDeCalificación;
```

Declaración de tipo frente a definición de variable



Fundamentos de la programación

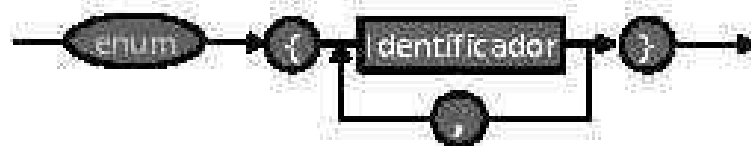
Tipos enumerados



Enumeraciones

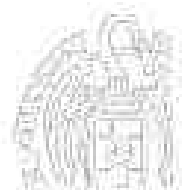
Enumeración del conjunto de valores posibles para las variables:

```
enum { símbolo1, símbolo2, ..., símboloN }
```



```
enum { centimo, dos_centimos, cinco_centimos,  
      diez_centimos, veinte_centimos,  
      medio_euro, euro }
```

Valores literales que pueden tomar las variables (en amarillo)



Tipos enumerados

Mejoran la legibilidad

```
typedef descripción nombre_de_tipo;
```

Elegimos un nombre para el tipo: tMoneda

```
typedef enum { centimo, dos_centimos, cinco_centimos,  
             diez_centimos, veinte_centimos,  
             medio_euro, euro } tMoneda;
```

En el ámbito de la declaración, se reconoce un nuevo tipo tMoneda

```
tMoneda moneda1, moneda2;
```

Cada variable de ese tipo contendrá alguno de los símbolos

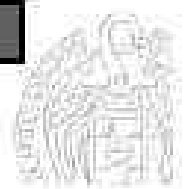
```
moneda1 = dos_centimos;
```

```
moneda2 = euro;
```

```
moneda1 dos_centimos
```

```
moneda2 euro
```

(Internamente se usan enteros)



Entrada/salida para tipos enumerados

```
typedef enum { enero, febrero, marzo, abril, mayo, junio, julio, agosto, septiembre, octubre, noviembre, diciembre } tMes;
```

```
tMes mes;
```

Lectura de la variable mes:

```
cin >> mes;
```

Se espera un valor entero

No se puede escribir directamente enero o junio

Y si se escribe la variable en la pantalla:

```
cout << mes;
```

Se verá un número entero

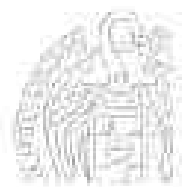
→ Código de entrada/salida específico



Lectura del valor de un tipo enumerado

```
typedef enum { enero, febrero, marzo, abril, mayo, junio, julio, agosto, septiembre, octubre, noviembre, diciembre } tMes;
```

```
int op;
cout << " 1 - Enero" << endl;
cout << " 2 - Febrero" << endl;
cout << " 3 - Marzo" << endl;
cout << " 4 - Abril" << endl;
cout << " 5 - Mayo" << endl;
cout << " 6 - Junio" << endl;
cout << " 7 - Julio" << endl;
cout << " 8 - Agosto" << endl;
cout << " 9 - Septiembre" << endl;
cout << "10 - Octubre" << endl;
cout << "11 - Noviembre" << endl;
cout << "12 - Diciembre" << endl;
cout << "Numero de mes: ";
cin >> op;
tMes mes = tMes(op - 1);
```



Escritura de variables de tipos enumerados

```
typedef enum { enero, febrero, marzo, abril, mayo, junio, julio,  
agosto, septiembre, octubre, noviembre, diciembre } tMes;
```

```
if (mes == enero) {  
    cout << "enero";  
}  
if (mes == febrero) {  
    cout << "febrero";  
}  
if (mes == marzo) {  
    cout << "marzo";  
}  
...  
if (mes == diciembre) {  
    cout << "diciembre";  
}
```

También podemos utilizar una instrucción `switch`



Tipos enumerados

Conjunto de valores ordenado (posición en la enumeración)

```
typedef enum { lunes, martes, miercoles, jueves,  
viernes, sabado, domingo } tDiaSemana;
```

```
tDiaSemana dia;
```

```
...
```

```
if (dia == jueves)...
```

```
bool noLaborable = (dia >= sabado);
```

```
lunes < martes < miercoles < jueves  
< viernes < sabado < domingo
```

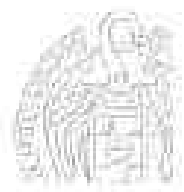
No admiten operadores de incremento y decremento

Emulación con moldes:

```
int i = int(dia); // dia no ha de valer domingo!
```

```
i++;
```

```
dia = tDiaSemana(i);
```



Ejemplo de tipos enumerados

```
#include <iostream>
using namespace std;
```



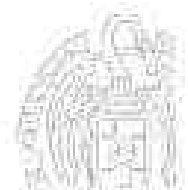
Si los tipos se usan en varias funciones, los declaramos antes de los prototipos

```
typedef enum { enero, febrero, marzo, abril, mayo,
             junio, julio, agosto, septiembre, octubre,
             noviembre, diciembre } tMes;
```

```
typedef enum { lunes, martes, miercoles, jueves,
             viernes, sabado, domingo } tDiaSemana;
```

```
string cadMes(tMes mes);
string cadDia(tDiaSemana dia);
```

```
int main() {
    tDiaSemana hoy = lunes;
    int dia = 21;
    tMes mes = octubre;
    int anio = 2013;
    ...
}
```



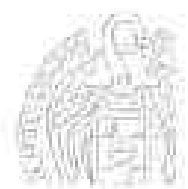
Ejemplo de tipos enumerados

```
// Mostramos la fecha
cout << "Hoy es: " << cadDia(hoy) << " " << dia
     << " de " << cadMes(mes) << " de " << anio
     << endl;
```

```
cout << "Pasada la medianoche..." << endl;
dia++;
int i = int(hoy);
i++;
hoy = tDiaSemana(i);
```

```
// Mostramos la fecha
cout << "Hoy es: " << cadDia(hoy) << " " << dia
     << " de " << cadMes(mes) << " de " << anio
     << endl;
```

```
return 0;
```



```
string cadMes(tMes mes) {
    string cad;

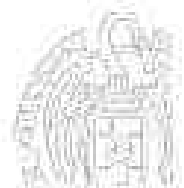
    if (mes == enero) {
        cad = "enero";
    }
    if (mes == febrero) {
        cad = "febrero";
    }
    ...
    if (mes == diciembre) {
        cad = "diciembre";
    }

    return cad;
}
```

```
string cadDia(tDiasemana dia);
string cad;

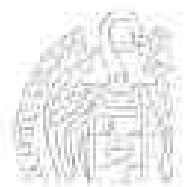
if (dia == lunes) {
    cad = "lunes";
}
if (dia == martes) {
    cad = "martes";
}
...
if (dia == domingo) {
    cad = "domingo";
}

return cad;
}
```



Fundamentos de la programación

Entrada/Salida con archivos de texto



Archivos

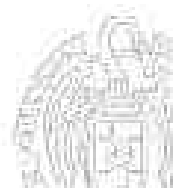
Datos del programa: en la memoria principal (volátil)

Medios (dispositivos) de almacenamiento permanente:

- Discos magnéticos fijos (internos) o portátiles (externos)
- Cintas magnéticas
- Discos ópticos (CD, DVD, BlueRay)
- Memorias USB

...

Mantienen la información en archivos
Secuencias de datos



Archivos de texto y archivos binarios

Archivo de texto: secuencia de caracteres

T	ó	f	o	I	:	1	2	3	.	4	↓	A	-
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Archivo binario: contiene una secuencia de códigos binarios

A8	25	2F	64	D6	FF	88	27	6C	CA	49	87	5F	A1	=
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	---

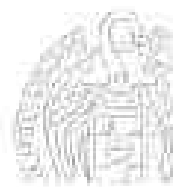
(Códigos representados en notación hexadecimal)

Los archivos se manejan en los programas por medio de flujos

Archivos de texto: flujos de texto

Similar a la E/S por consola

(Más adelante veremos el uso de archivos binarios)



Archivos de texto

Textos dispuestos en sucesivas líneas

Carácter de fin de línea entre línea y línea (Intro)

Posiblemente varios datos en cada línea

Ejemplo: Compras de los clientes

En cada línea, NIF del cliente, unidades compradas, precio unitario y descripción de producto, separados por espacio

12345678F 2 123.95 Reproductor de DVD ↵

00112233A 1 218.4 Disco portátil ↵

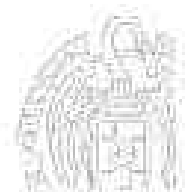
32143567J 3 32 Memoria USB 16Gb ↵

76329845H 1 134.5 Modem ADSL ↵

...

Normalmente terminan con un dato especial (*centinela*)

Por ejemplo, un NIF que sea X



Flujos de texto para archivos

`#include <fstream>`

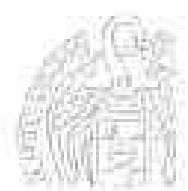
- ✓ Lectura del archivo: flujo de entrada
- ✓ Escritura en el archivo: flujo de salida

No podemos leer y escribir en un mismo flujo

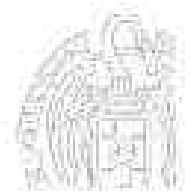
Un flujo de texto se puede utilizar para lectura o para escritura:

- Flujos (archivos) de entrada: variables de tipo `ifstream`
- Flujos (archivos) de salida: variables de tipo `ofstream`

Biblioteca `fstream` (sin espacio de nombres)



Lectura de archivos de texto



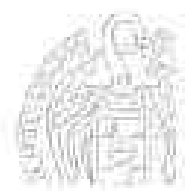
Lectura de archivos de texto

Flujos de texto de entrada

`ifstream`

Para leer de un archivo de texto:

- 1 Declara una variable de tipo `ifstream`
- 2 Asocia la variable con el archivo de texto (*apertura del archivo*)
- 3 Realiza las operaciones de lectura
- 4 Desliga la variable del archivo de texto (*cierre el archivo*)



Lectura de archivos de texto

Apertura del archivo

Conecta la variable con el archivo de texto del dispositivo

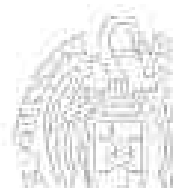
```
flujo.open(cadena_literal);  
  
ifstream archivo;  
archivo.open("abc.txt");  
if (archivo.is_open()) ...
```

¡El archivo debe existir!
is_open():
true si el archivo
se ha podido abrir
false en caso contrario

Cierre del archivo

Desconecta la variable del archivo de texto del dispositivo

```
flujo.close();  
archivo.close();
```



Lectura de archivos de texto

Operaciones de lectura

✓ Extractor (>>) `archivo >> variable;`

Salta primero los espacios en blanco (espacio, tab, Intro, ..)

Datos numéricos: lee hasta el primer carácter no válido

Cadenas (string): lee hasta el siguiente espacio en blanco

✓ `archivo.get(c)`

Lee el siguiente carácter en la variable *c*, sea el que sea

✓ `getline(archivo, cadena)`

Lee en la *cadena* todos los caracteres que queden en la línea

Incluidos los espacios en blanco

Hasta el siguiente salto de línea (descartándolo)

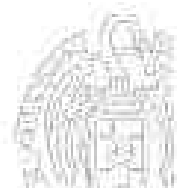
Con los archivos no tiene efecto la función `sync()`



Lectura de archivos de texto

¿Qué debo leer?

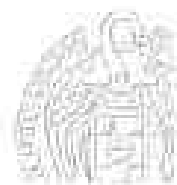
- ✓ **Un número**
Usa el extractor `archivo >> num;`
- ✓ **Un carácter (sea el que sea)**
Usa la función `get()` `archivo.get(c);`
- ✓ **Una cadena sin espacios**
Usa el extractor `archivo >> cad;`
- ✓ **Una cadena posiblemente con espacios**
Usa la función `getline()` `getline(archivo, cad);`



Lectura de archivos de texto

¿Dónde queda pendiente la entrada?

- ✓ **Número leído con el extractor**
En el primer carácter no válido (inc. espacios en blanco)
- ✓ **Carácter leído con `get()`**
En el siguiente carácter (inc. espacios en blanco)
- ✓ **Una cadena leída con el extractor**
En el siguiente espacio en blanco
- ✓ **Una cadena leída con la función `getline()`**
Al principio de la siguiente línea

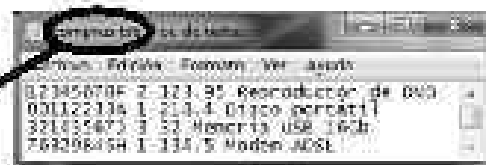


Lectura de archivos de texto

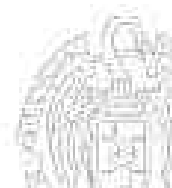
```
string nif, producto;
int unidades;
double precio;
char aux;
```

- 1 ifstream archivo;
- 2 archivo.open("compras.txt"); // Apertura
- 3 archivo >> nif >> unidades >> precio;

getline(archivo, producto);
- 4 archivo.close(); // Cierre

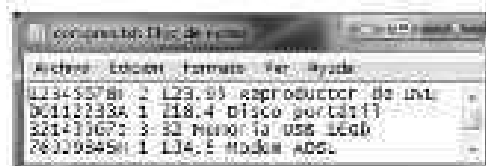


Los Herrados Yáñez



Lectura de archivos de texto

```
archivo >> nif;
archivo >> unidades;
archivo >> precio;
getline(archivo, producto);
```

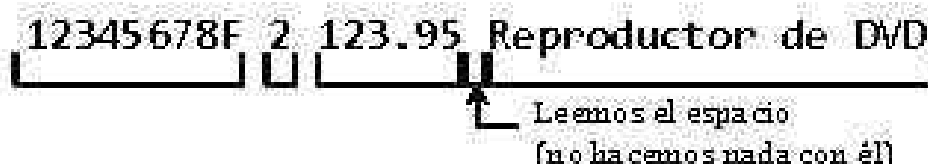


Los Herrados Yáñez

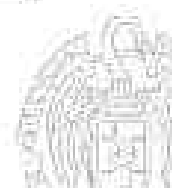


Lectura de archivos de texto

```
archivo >> nif;  
archivo >> unidades;  
archivo >> precio;  
archivo.get(aux); // Salta el espacio en blanco  
getline(archivo, producto);
```

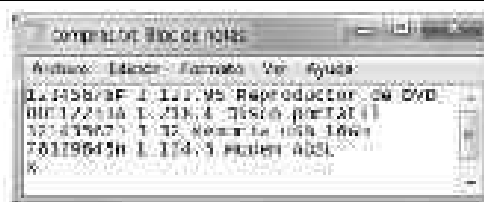


Los Herrados Yáñez



Procesamiento de los datos de un archivo

Cada línea datos de una compra
Mostrar el total de cada compra
 $\text{unidades} \times \text{precio} \text{ más IVA (21\%)}$
Final: "X" como NIF



Bucle de procesamiento:

- ✓ Cada paso del bucle (ciclo) procesa una línea (compra)
- ✓ Podemos usar las mismas variables en cada ciclo

Leer primer NIF

Mientras el NIF no sea X:

Leer unidades, precio y descripción

Calcular y mostrar el total

Leer el siguiente NIF

Los Herrados Yáñez



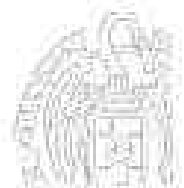
Procesamiento de los datos de un archivo

1eer.cpp

```
#include <iostream>
#include <string>
using namespace std;
#include <fstream>
#include <iomanip> // Formato de salida

int main() {
    const int IVA = 21;
    string nif, producto;
    int unidades;
    double precio, neto, total, iva;
    char aux;
    ifstream archivo;
    int contador = 0;

    archivo.open("compras.txt"); // Apertura
    ...
```



Procesamiento de los datos de un archivo

```
if (archivo.is_open()) { // Existe el archivo
    archivo >> nif; // Primer NIF
    while (nif != "X") {
        archivo >> unidades >> precio;
        archivo.get(aux); // Salta el espacio
        getline(archivo, producto);
        contador++;
        neto = unidades * precio;
        iva = neto * IVA / 100;
        total = neto + iva;
        cout << "Compra " << contador << ".-" << endl;
        cout << "  " << producto << ": " << unidades
            << " x " << fixed << setprecision(2)
            << precio << " = " << neto << " - I.V.A.: "
            << iva << " - Total: " << total << endl;
        archivo >> nif; // Siguiendo NIF
    } ...
```



Procesamiento de los datos de un archivo

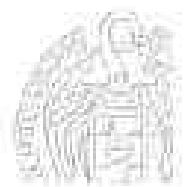
```
        archivo.close(); // Cierre
    }
    else {
        cout << "ERROR: No se ha podido abrir el archivo"
            << endl;
    }
    return 0;
}
```

```
Compra 1. -
Reproducción de DVD: 2 x 123.95 = 247.90 - I.V.A.: 52.86 - Total: 300.76
Compra 2. -
Disco portátil: 1 x 218.40 = 218.40 - I.V.A.: 45.86 - Total: 264.26
Compra 3. -
Memoria USB 16Gb: 3 x 32.00 = 96.00 - I.V.A.: 20.16 - Total: 116.16
Compra 4. -
Módem ADSL: 1 x 134.50 = 134.50 - I.V.A.: 28.25 - Total: 162.75
```



Fundamentos de la programación

Escritura en archivos de texto



Escritura en archivos de texto

Flujos de texto de salida

ofstream

Para crear un archivo de texto y escribir en él:

- 1 Declara una variable de tipo `ofstream`
- 2 Asocia la variable con el archivo de texto (crea el archivo)
- 3 Realiza las escrituras por medio del operador `<<` (insertor)
- 4 Desliga la variable del archivo de texto (cierra el archivo)

⚠️ ¡Atención!
Si el archivo ya existe, se borra todo lo que hubiera

⚠️ ¡Atención!
Si no se cierra el archivo se puede perder información



Los Herramientas Yajiro



Escritura en archivos de texto

```
int valor = 999;
```

- 1 `ofstream archivo;`
- 2 `archivo.open("output.txt"); // Apertura`
- 3 `archivo << "X" << " Hola! " << 123.45`
`<< endl << valor << "Bye!";`
- 4 `archivo.close(); // Cierre`



Los Herramientas Yajiro

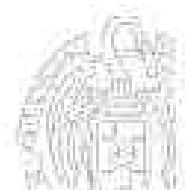


```
#include <iostream>
#include <string>
using namespace std;
#include <fstream>

int main() {
    string nif, producto;
    int unidades;
    double precio;
    char aux;
    ofstream archivo;

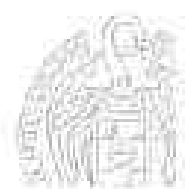
    archivo.open("output.txt"); // Apertura (creación)

    cout << "NIF del cliente (X para terminar): ";
    cin >> nif;
    ...
}
```



Escritura en archivos de texto

```
while (nif != "X") {
    // Queda pendiente el Intro anterior...
    cin.get(aux); // Leemos el Intro
    cout << "Producto: ";
    getline(cin, producto);
    cout << "Unidades: ";
    cin >> unidades;
    cout << "Precio: ";
    cin >> precio;
    // Escribimos los datos en una línea del archivo...
    // Con un espacio de separación entre ellos
    archivo << nif << " " << unidades << " "
        << precio << " " << producto << endl;
    cout << "NIF del cliente (X para terminar): ";
    cin >> nif;
}
...
```

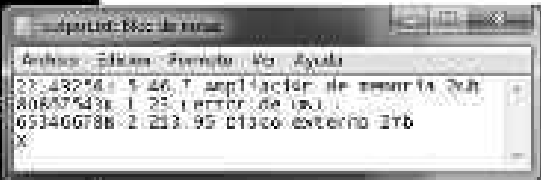


Escritura en archivos de texto

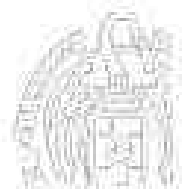
```
// Escribimos el centinela final...
archivo << "X";
archivo.close(); // Cierre del archivo

return 0;
}
```

```
NIF del cliente (X para terminar): 271432501
Producto: Ampliación de memoria 2Gb
Unidades: 5
Precio: 46.7
NIF del cliente (X para terminar): 808375438
Producto: Lector de DNI
Unidades: 1
Precio: 23
NIF del cliente (X para terminar): 653466788
Producto: Disco externo 2Tb
Unidades: 2
Precio: 213.95
NIF del cliente (X para terminar): X
```



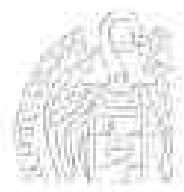
Los contenidos están...



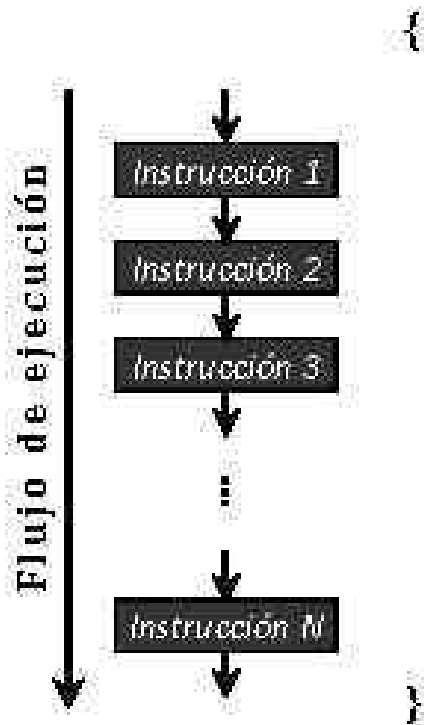
Fundamentos de la programación

Flujo de ejecución

Los contenidos están...



Ejecución secuencial



```

{
double oper1, oper2, prod;
cout << "Operando 1: ";

cin >> oper1;

cout << "Operando 2: ";

...

cout << "Producto: " << prod;

return 0;
}
  
```

Los Herrados Yajno



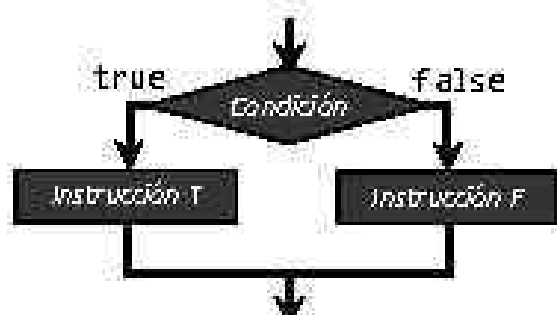
Selección

Uno entre dos o más caminos de ejecución



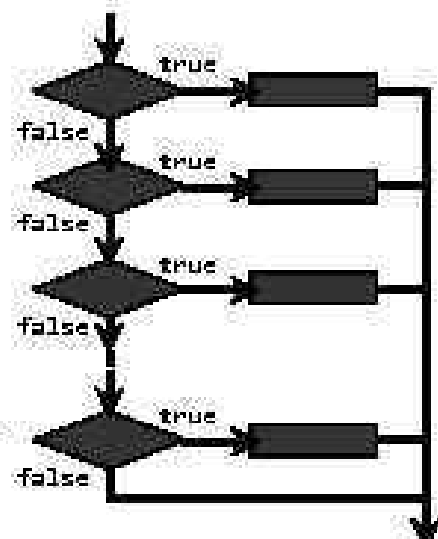
Selección simple (2 caminos)

Selección múltiple (> 2 caminos)



if

if-else-if
switch



Diagramas de flujo

Los Herrados Yajno

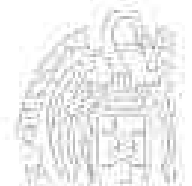
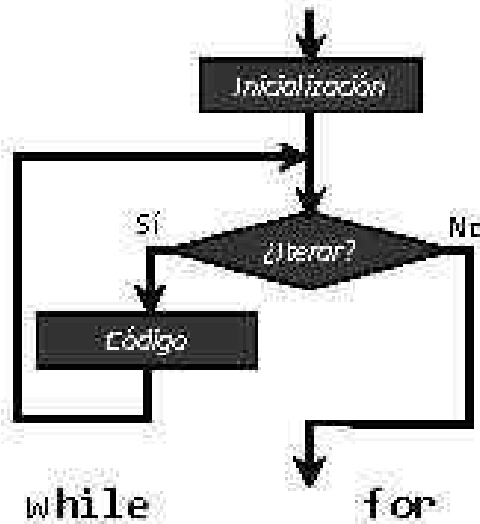


Repetición (iteración)



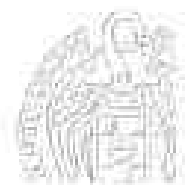
Repetir la ejecución de una o más instrucciones

A acumular, procesar colecciones, ...



Fundamentos de la programación

Selección simple



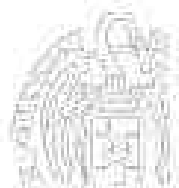
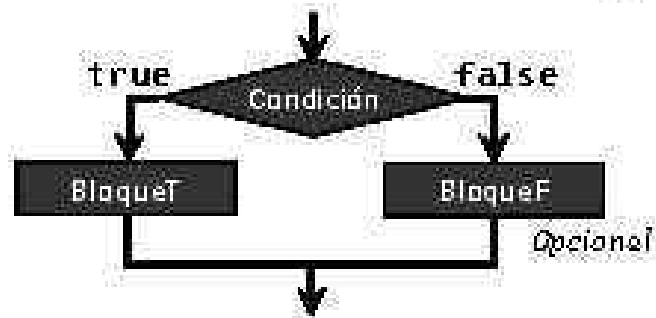
Selección simple (bifurcación)



La instrucción `if`

```
if (condición) {  
    ↪ códigoT  
}  
[else {  
    ↪ códigoF  
}]
```

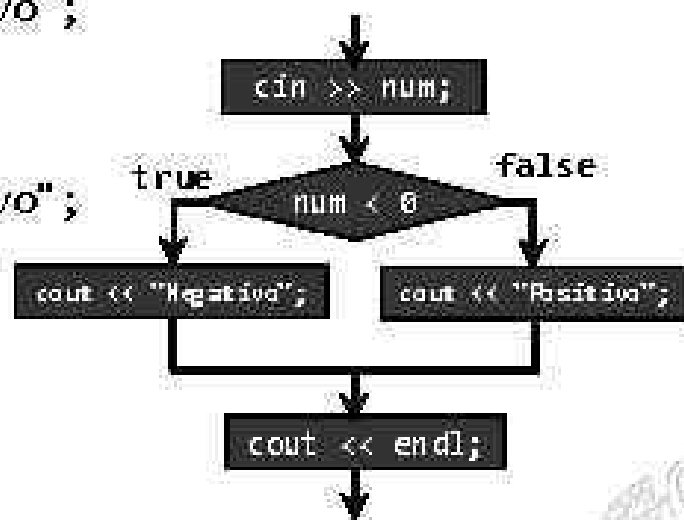
condición: expresión bool
Cláusula `else` opcional



La Instrucción `if`

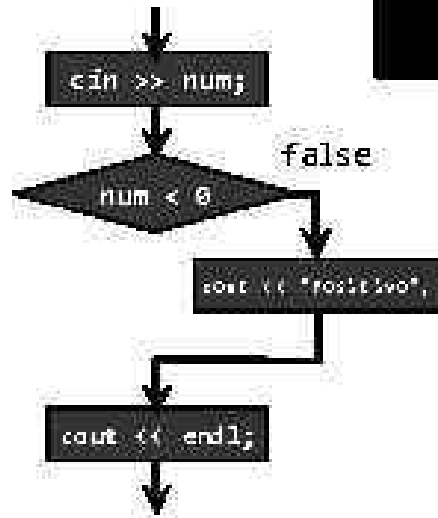
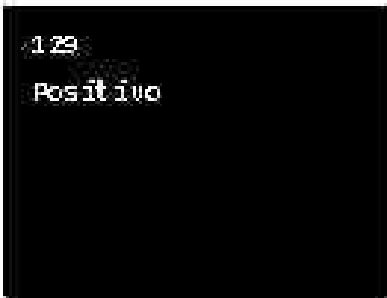
`signo.cpp`

```
int num;  
cin >> num;  
if (num < 0) {  
    cout << "Negativo";  
}  
else {  
    cout << "Positivo";  
}  
cout << endl;
```

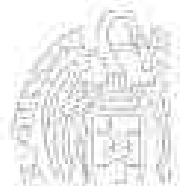


La instrucción if

```
int num;  
cin >> num;  
if (num < 0) {  
    cout << "Negativo";  
}  
else {  
    cout << "Positivo";  
}  
cout << endl;
```

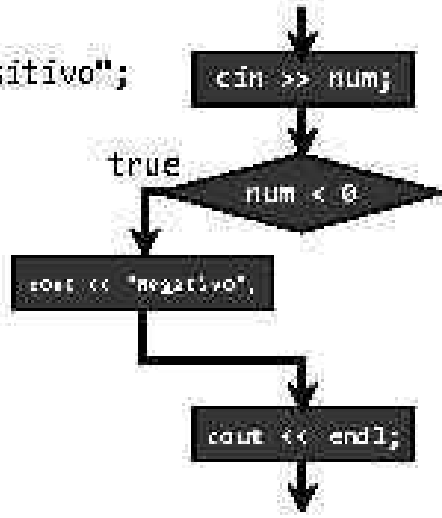


num: 129

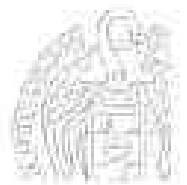


La Instrucción if

```
int num;  
cin >> num;  
if (num < 0) {  
    cout << "Negativo";  
}  
else {  
    cout << "Positivo";  
}  
cout << endl;
```



num: -5



Ejemplo

división.cpp

División entre dos números protegida frente a intento de división por 0

```
#include <iostream>
using namespace std;

int main() {
    double numerador, denominador, resultado;
    cout << "Numerador: ";
    cin >> numerador;
    cout << "Denominador: ";
    cin >> denominador;
    if (denominador == 0) {
        cout << "Imposible dividir entre 0!";
    }
    else {
        resultado = numerador / denominador;
        cout << "Resultado: " << resultado << endl;
    }
    return 0;
}
```

Los Herrados Yáñez



Fundamentos de la programación: tipos e instrucciones II

Página 231



Fundamentos de la programación

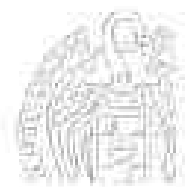
Operadores lógicos (condiciones compuestas)

Los Herrados Yáñez



Fundamentos de la programación: tipos e instrucciones II

Página 232



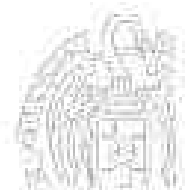
Operadores lógicos (booleanos)

Se aplican a valores bool (condiciones)

El resultado es de tipo bool

!	NO	Monario
&&	Y	Binario
	O	Binario

Operadores (prioridad)
...
!
* / %
+ -
< <= > >=
== !=
&&



Operadores lógicos - Tablas de verdad

!		&&			
		true	false	true	false
true	false	true	false	true	true
false	true	false	false	false	false

NO (Not)

Y (And)

O (Or)

```
bool cond1, cond2, resultado;
int a = 2, b = 3, c = 4;
resultado = !(a < 5);           // !(2 < 5) → !true → false
cond1 = (a * b + c) >= 12;     // 10 >= 12 → false
cond2 = (a * (b + c)) >= 12;   // 14 >= 12 → true
resultado = cond1 && cond2;     // false && true → false
resultado = cond1 || cond2;    // false || true → true
```

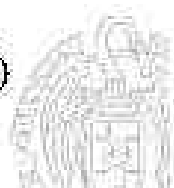


```
#include <iostream>
using namespace std;

int main()
{
    int num;
    cout << "Introduce un número entre 1 y 10: ";
    cin >> num;
    if ((num >= 1) && (num <= 10)) {
        cout << "Número dentro del intervalo de valores válidos";
    }
    else {
        cout << "Número no válido!";
    }
    return 0;
}
```

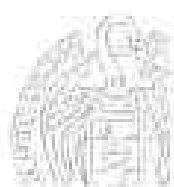
Encierra las condiciones simples entre paréntesis!

- Condiciones equivalentes
- ((num >= 1) && (num <= 10))
 - ((num > 0) && (num < 11))
 - ((num >= 1) && (num < 11))
 - ((num > 0) && (num <= 10))



Fundamentos de la programación

Anidamiento de if



```
int mes, anio, dias;
cout << "Número de mes: ";
cin >> mes;
cout << "Año: ";
cin >> anio;
if (mes == 2) {
    if (bisiesto(mes, anio)) {
        dias = 29;
    }
    else {
        dias = 28;
    }
}
else {
    if ((mes == 1) || (mes == 3) || (mes == 5) || (mes == 7)
        || (mes == 8) || (mes == 10) || (mes == 12)) {
        dias = 31;
    }
    else {
        dias = 30;
    }
}
}
```

Los Herrados Yáñez

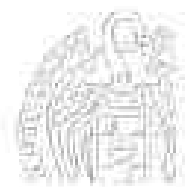


¿Año bisiesto?

Calendario Gregoriano: bisiesto si divisible por 4, excepto el último de cada siglo (divisible por 100), salvo que sea divisible por 400

```
bool bisiesto(int mes, int anio) {
    bool esBisiesto;
    if ((anio % 4) == 0) { // Divisible por 4
        if (((anio % 100) == 0) && ((anio % 400) != 0)) {
            // Pero último de siglo y no múltiplo de 400
            esBisiesto = false;
        }
        else {
            esBisiesto = true; // Año bisiesto
        }
    }
    else {
        esBisiesto = false;
    }
    return esBisiesto;
}
```

Los Herrados Yáñez



Asociación de cláusulas else

Cada `else` se asocia al `if` anterior más cercano sin asociar (mismo bloque)

```
if (condición1) {  
    if (condición2) {...}  
    else {...}  
}  
else {  
    if (condición3) {  
        if (condición4) {...}  
        if (condición5) {...}  
        else {...}  
    }  
    else { ...  
}
```

Una mala sangría puede confundir

```
if (x > 0) {  
    if (y > 0) {...}  
    else {...}
```



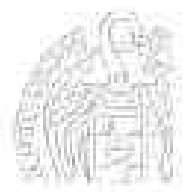
```
if (x > 0) {  
    if (y > 0) {...}  
    else {...}
```

 La sangría ayuda a asociar los `else` con sus `if`



Fundamentos de la programación

Condiciones



Condiciones

- **Condición simple:** Expresión lógica (true/false)
Sin operadores lógicos

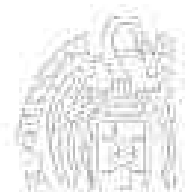
```
num < 0  
car == 'a'  
isalpha(car)  
12
```

Compatibilidad con el lenguaje C:
0 es equivalente a false
Cualquier valor distinto de 0 es equivalente a true

- **Condición compuesta:**
Combinación de condiciones simples y operadores lógicos

```
!isalpha(car)  
(num < 0) || (car == 'a')  
(num < 0) && ((car == 'a') || !isalpha(car))
```

⚠ No confundas el operador de igualdad (==)
con el operador de asignación (=).



Evaluación perezosa

Shortcut Boolean Evaluation

`true || X` \equiv `true`

`(n == 0) || (x >= 1.0 / n)`

Si `n` es 0: ¿división por cero? (segunda condición)

Como la primera sería true: ¿no se evalúa la segunda!

`false && X` \equiv `false`

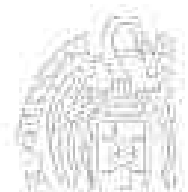
`(n != 0) && (x < 1.0 / n)`

Si `n` es 0: ¿división por cero? (segunda condición)

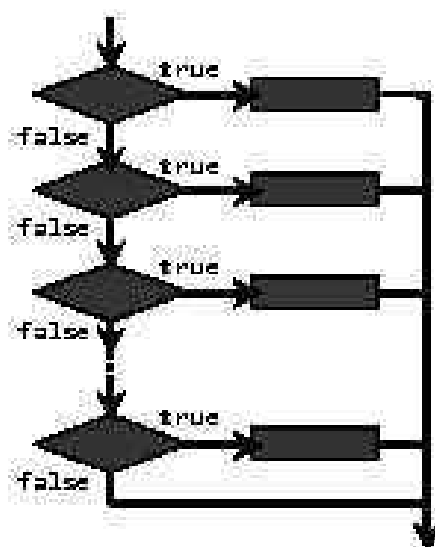
Como la primera sería false: ¿no se evalúa la segunda!



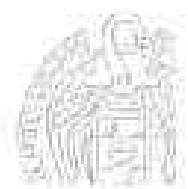
Selección múltiple



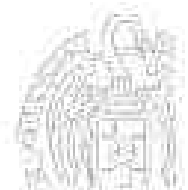
Selección múltiple



if-else-if
switch



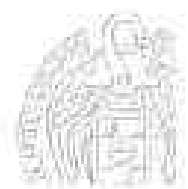
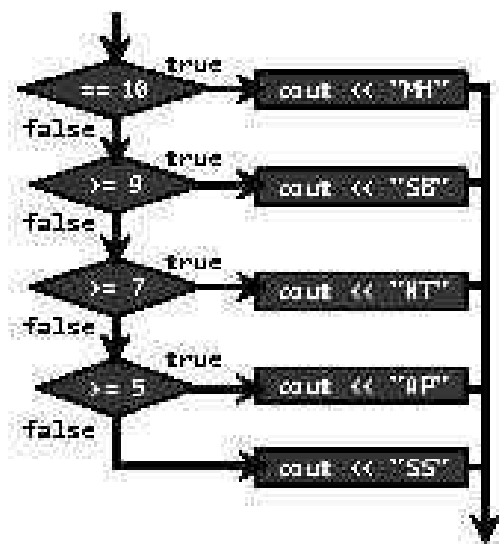
La escala if-else-if



La escala if-else-if

Ejemplo:
Calificación (en letras)
de un estudiante en base
a su nota numérica (0-10)

- Si nota == 10 entonces MH
- si no, si nota >= 9 entonces SB
- si no, si nota >= 7 entonces NT
- si no, si nota >= 5 entonces AP
- si no SS



La escala if-else-if

```
double nota;
cin >> nota;
if (nota == 10) {
    cout << "MH";
}
else {
    if (nota >= 9) {
        cout << "SB";
    }
    else {
        if (nota >= 7) {
            cout << "NT";
        }
        else {
            if (nota >= 5) {
                cout << "AP";
            }
            else {
                cout << "SS";
            }
        }
    }
}
}
```

≡

```
double nota;
cin >> nota;
if (nota == 10) {
    cout << "MH";
}
else if (nota >= 9) {
    cout << "SB";
}
else if (nota >= 7) {
    cout << "NT";
}
else if (nota >= 5) {
    cout << "AP";
}
else {
    cout << "SS";
}
}
```



Los Herrados Yairo



La escala if-else-if

¡Cuidado con el orden de las condiciones!

```
double nota;
cin >> nota;
if (nota < 5) { cout << "SS"; }
else if (nota < 7) { cout << "AP"; }
else if (nota < 9) { cout << "NT"; }
else if (nota < 10) { cout << "SB"; }
else { cout << "MH"; }
```



```
double nota;
cin >> nota;
if (nota >= 5) { cout << "AP"; }
else if (nota >= 7) { cout << "NT"; }
else if (nota >= 9) { cout << "SB"; }
else if (nota == 10) { cout << "MH"; }
else { cout << "SS"; }
```

¡No se ejecutan nunca!



Sólo muestra AP o SS



Los Herrados Yairo



La escala if-else-if

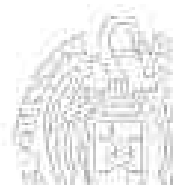
Simplificación de las condiciones

```
0          SS          5          AP          7          NT          9          SB          10
                                                MH
if (nota == 10) { cout << "MH"; }
else if ((nota < 10) && (nota >= 9)) { cout << "SB"; }
else if ((nota < 9) && (nota >= 7)) { cout << "NT"; }
else if ((nota < 7) && (nota >= 5)) { cout << "AP"; }
else if (nota < 5) { cout << "SS"; }
```

```
if (nota == 10) { cout << "MH"; }
else if (nota >= 9) { cout << "SB"; }
else if (nota >= 7) { cout << "NT"; }
else if (nota >= 5) { cout << "AP"; }
else { cout << "SS"; }
```

Siempre true: ramas else
Si no es 10, es menor que 10
Si no es >= 9, es menor que 9
Si no es >= 7, es menor que 7
...
true && X == X

Los Herrados Yáñez



Nivel de un valor

nivel.cpp

```
#include <iostream>
using namespace std;
int main() {
    int num;
    cout << "Introduce el nivel: ";
    cin >> num;
    if (num == 4) {
        cout << "Muy alto" << endl;
    }
    else if (num == 3) {
        cout << "Alto" << endl;
    }
    else if (num == 2) {
        cout << "Medio" << endl;
    }
    else if (num == 1) {
        cout << "Bajo" << endl;
    }
    else {
        cout << "valor no válido" << endl;
    }
    return 0;
}
```

Si num == 4 entonces Muy alto
Si num == 3 entonces Alto
Si num == 2 entonces Medio
Si num == 1 entonces Bajo

Los Herrados Yáñez

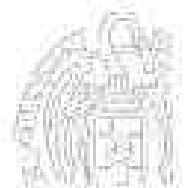


¿Código repetido en las distintas ramas?

```
if (num == 4) { cout << "Muy alto" << endl; }
else if (num == 3) { cout << "Alto" << endl; }
else if (num == 2) { cout << "Medio" << endl; }
else if (num == 1) { cout << "Bajo" << endl; }
else cout << "Valor no válido" << endl; }
```



```
if (num == 4) cout << "Muy alto";
else if (num == 3) cout << "Alto";
else if (num == 2) cout << "Medio";
else if (num == 1) cout << "Bajo";
else cout << "Valor no válido";
cout << endl;
```



Fundamentos de la programación

La instrucción switch



La instrucción switch

Selección entre valores posibles de una expresión

```
switch (expresión) {  
  case constante1:  
  {  
    código1  
  }  
  [break;]  
  case constante2:  
  {  
    código2  
  }  
  [break;]  
  ...  
  case constanteN:  
  {  
    códigoN  
  }  
  [break;]  
  [default:  
  {  
    códigoDefault  
  }]  
}
```

Los Herederos Yáñez



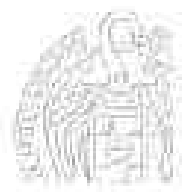
La Instrucción switch

nivel2.cpp

```
switch (num) {  
  case 4:  
  {  
    cout << "Muy alto";  
  }  
  break;  
  case 3:  
  {  
    cout << "Alto";  
  }  
  break;  
  case 2:  
  {  
    cout << "Medio";  
  }  
  break;  
  case 1:  
  {  
    cout << "Bajo";  
  }  
  break;  
  default:  
  {  
    cout << "Valor no válido";  
  }  
}
```

- Si num == 4 → Muy alto
- Si num == 3 → Alto
- Si num == 2 → Medio
- Si num == 1 → Bajo

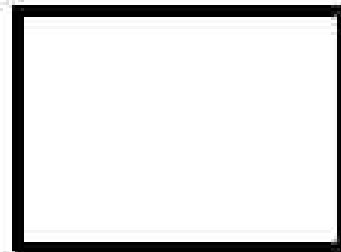
Los Herederos Yáñez



La instrucción break

Interrumpe el switch, continúa en la instrucción que le siga

```
switch (num) {  
    ...  
    case ③  
    {  
        cout << "Alto";  
    }  
    break;  
    case 2:  
    {  
        cout << "Medio";  
    }  
    break;  
    ...  
}
```

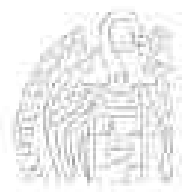


Los Herrados Yáñez



La Instrucción break

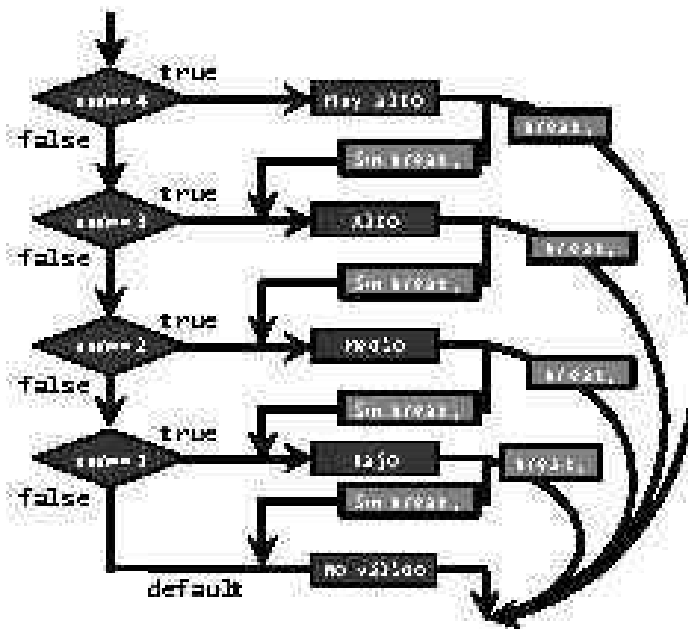
```
switch (num) {  
    ...  
    case ③  
    {  
        cout << "Alto";  
    }  
    case 2:  
    {  
        cout << "Medio";  
    }  
    case 1:  
    {  
        cout << "Bajo";  
    }  
    default:  
    {  
        cout << "Valor no válido";  
    }  
}
```



Los Herrados Yáñez



Con y sin break



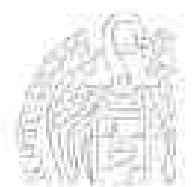
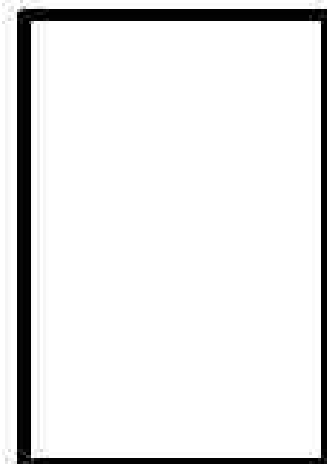
Un menú

```
int menu() {
    int op = -1; // cualquiera no válida

    while ((op < 0) || (op > 4)) {
        cout << "1 - Nuevo cliente" << endl;
        cout << "2 - Editar cliente" << endl;
        cout << "3 - Baja cliente" << endl;
        cout << "4 - Ver cliente" << endl;
        cout << "0 - Salir" << endl;
        cout << "Opción: ";
        cin >> op;

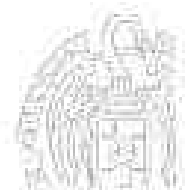
        if ((op < 0) || (op > 4)) {
            cout << ";Opción no válida!" << endl;
        }
    }

    return op;
}
```



Un menú

```
int opcion;
...
opcion = menu();
switch (opcion) {
case 1:
    {
        cout << "En la opción 1..." << endl;
    }
    break;
case 2:
    {
        cout << "En la opción 2..." << endl;
    }
    break;
case 3:
    {
        cout << "En la opción 3..." << endl;
    }
    break;
case 4:
    {
        cout << "En la opción 4..." << endl;
    } // En la última no necesitamos break
}
}
```

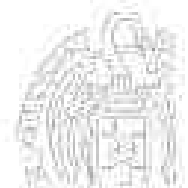


El menú con su bucle...

```
int opcion;
...
opcion = menu();
while (opcion != 0) {
    switch (opcion) {
    case 1:
        {
            cout << "En la opción 1..." << endl;
        }
        break;
    ...
    case 4:
        {
            cout << "En la opción 4..." << endl;
        }
    } // switch
    ...
    opcion = menu();
} // while
```



```
int nota; // Sin decimales
cout << "Nota (0-10): ";
cin >> nota;
switch (nota) {
case 0:
case 1:
case 2:
case 3:
case 4:
    {
        cout << "Suspendo";
    }
    break; // De 0 a 4: SS
case 5:
case 6:
    {
        cout << "Aprobado";
    }
    break; // 5 o 6: AP
case 7:
case 8:
    {
        cout << "Notable";
    }
    break; // 7 u 8: NT
case 9:
case 10:
    {
        cout << "Sobresaliente";
    }
    break; // 9 o 10: SB
default:
    {
        cout << "¡No válida!";
    }
}
```



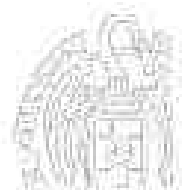
Escritura de variables de tipos enumerados

```
typedef enum { enero, febrero, marzo, abril, mayo, junio,
             julio, agosto, septiembre, octubre, noviembre, diciembre }
tMes;
tMes mes;

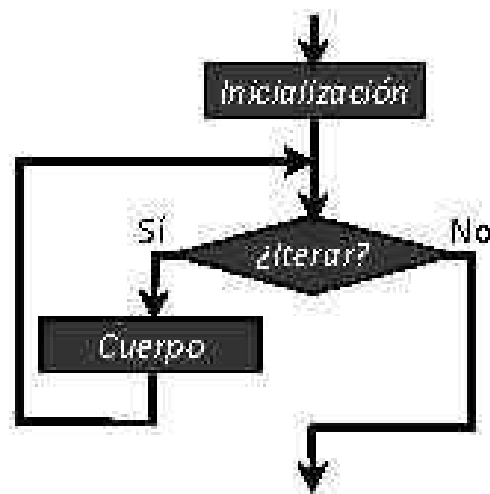
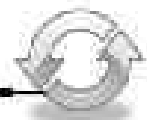
...
switch (mes) {
case enero:
    {
        cout << "enero";
    }
    break;
case febrero:
    {
        cout << "febrero";
    }
    break;
...
case diciembre:
    {
        cout << "diciembre";
    }
}
```



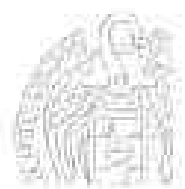
Repetición



Repetición (Iteración)

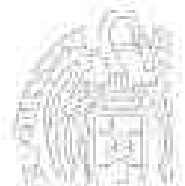


Bucles `while` y `for`



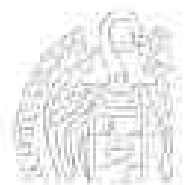
Tipos de bucles

- ✓ **Número de iteraciones condicionado (recorrido variable):**
 - Bucle `while`
`while (condición) cuerpo`
Ejecuta el cuerpo mientras la condición sea `true`
 - Bucle `do-while`
Comprueba la condición al final (lo veremos más adelante)
- ✓ **Número de iteraciones prefijado (recorrido fijo):**
 - Bucle `for`
`for (inicialización; condición; paso) cuerpo`
Ejecuta el cuerpo mientras la condición sea `true`
Se usa una variable contadora entera



Fundamentos de la programación

El bucle `while`



El bucle while

Mientras la condición sea cierta, ejecuta el cuerpo

```
while (condición) {  
    cuerpo  
}
```

Condición al principio del bucle

```
int i = 1; // Inicialización de la variable i  
while (i <= 100) {  
    cout << i << endl;  
    i++;  
}
```

Muestra los números del 1 al 100

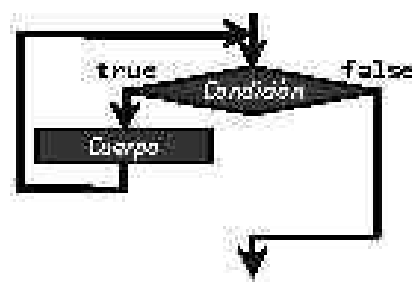
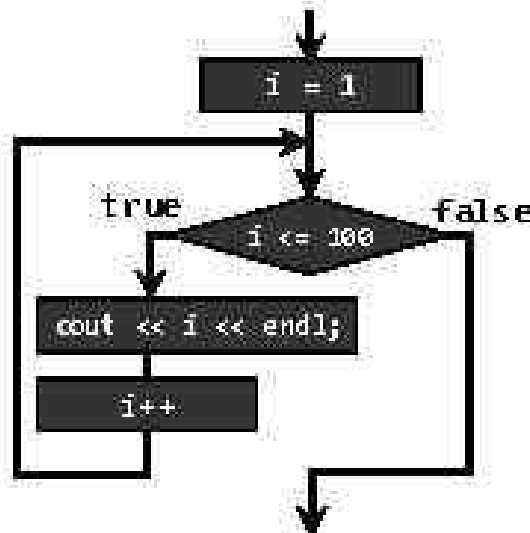
Los Herrados Yáñez



Ejecución del bucle while

```
int i = 1;  
while (i <= 100) {  
    cout << i << endl;  
    i++;  
}
```

i 101



1
2
3
...
99
100
—

Los Herrados Yáñez



El bucle while

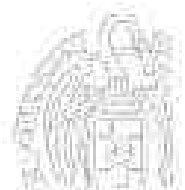
¿Y si la condición es falsa al comenzar?

No se ejecuta el cuerpo del bucle ninguna vez

```
int op;
cout << "Introduce la opción: ";
cin >> op;
while ((op < 0) || (op > 4)) {
    cout << ";No válida! Inténtalo otra vez" << endl;
    cout << "Introduce la opción: ";
    cin >> op;
}
```

Si el usuario introduce un número entre 0 y 4:

No se ejecuta el cuerpo del bucle



Ejemplo de bucle while

primero.cpp

Primer entero cuyo cuadrado es mayor que 1.000

```
#include <iostream>
using namespace std;
```

*¡Ejecuta el programa para
saber cuál es ese número!*

```
int main() {
    int num = 1;
    while (num * num <= 1000) {
        num++;
    }
```

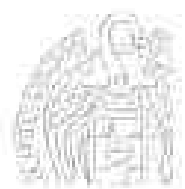
← Empezamos en 1

← Incrementamos en 1

```
    cout << "1er. entero con cuadrado mayor que 1.000: "
         << num << endl;
```

```
    return 0;
}
```

Recorre la *secuencia* de números 1, 2, 3, 4, 5, ...



```
#include <iostream>
using namespace std;
int main() {
    double num, suma = 0, media = 0;
    int cont = 0;
    cout << "Introduce un número (0 para terminar): ";
    cin >> num;
    while (num != 0) { // 0 para terminar
        suma = suma + num;
        cont++;
        cout << "Introduce un número (0 para terminar): ";
        cin >> num;
    }
    if (cont > 0) {
        media = suma / cont;
    }
    cout << "Suma = " << suma << endl;
    cout << "Media = " << media << endl;
    return 0;
}
```

Recorre la *secuencia*
de números introducidos

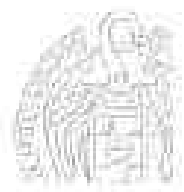
← Leemos el primero

← Leemos el siguiente



Fundamentos de la programación

El bucle for



Bucle for

Número de iteraciones prefijado

Variable contadora que determina el número de iteraciones

```
for ([int] var = ini; condición; paso) cuerpo
```

La *condición* compara el valor de *var* con un valor final

El *paso* incrementa o decrementa el valor de *var*

El valor de *var* debe ir aproximándose al valor final

```
for (int i = 1; i <= 100; i++)... 1, 2, 3, 4, 5, ..., 100
```

```
for (int i = 100; i >= 1; i--)... 100, 99, 98, 97, ..., 1
```

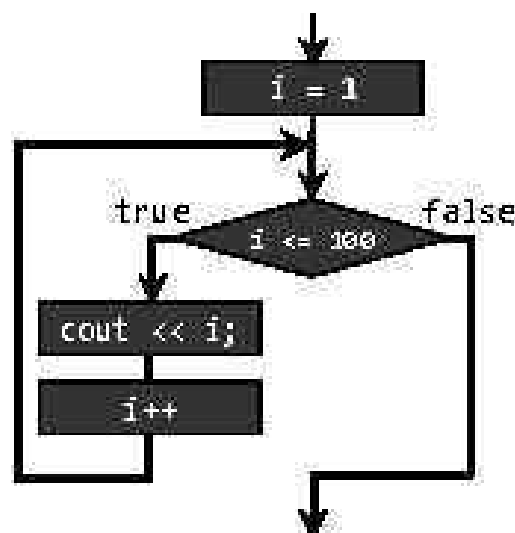
Tantos ciclos como valores toma la variable contadora



Ejecución del bucle for

```
for (inicialización; condición; paso) cuerpo
```

```
for (int i = 1; i <= 100; i++) {  
    cout << i;  
}
```

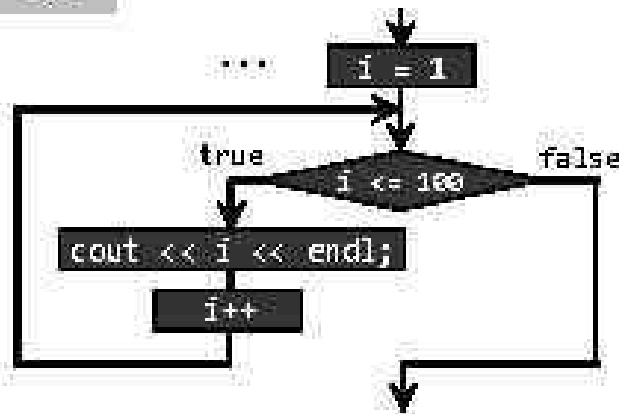


Ejecución del bucle for

for1.cpp

```
for (int i = 1; i <= 100; i++) {  
    cout << i << endl;  
}
```

i 101



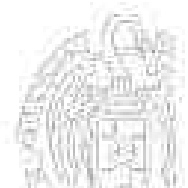
1
2
3
...
99
100
—

Los contenidos están...



Los contenidos de la programación: tipos y bucles II

Página 526



Bucle for

for2.cpp

La variable contadora

El paso no tiene porqué ir de uno en uno:

```
for (int i = 1; i <= 100; i = i + 2)  
    cout << i << endl;
```

Este bucle for muestra los números impares de 1 a 99

Muy importante
El cuerpo del bucle **NUNCA** debe alterar el valor del contador

Garantía de terminación

Todo bucle debe terminar su ejecución

Bucles for: la variable contadora debe converger al valor final

Los contenidos están...



Los contenidos de la programación: tipos y bucles II

Página 526



Ejemplo de bucle for

suma.cpp

```
#include <iostream>
using namespace std;

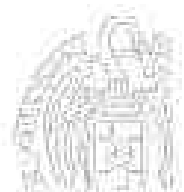
long long int suma(int n);

int main() {
    int num;
    cout << "Número final: ";
    cin >> num;
    if (num > 0) { // El número debe ser positivo
        cout << "La suma de los números entre 1 y "
             << num << " es: " << suma(num);
    }
    return 0;
}

long long int suma(int n) {
    long long int total = 0;
    for (int i = 1; i <= n; i++) {
        total = total + i;
    }
    return total;
}
```

$$\sum_{i=1}^N i$$

Recorre la secuencia de números
1, 2, 3, 4, 5, ... n



Los Herrados Yáñez



Bucle for

¿Incremento/decremento prefijo o postfijo?

Es indiferente

Estos dos bucles producen el mismo resultado:

```
for (int i = 1; i <= 100; i++) ...
```

```
for (int i = 1; i <= 100; ++i) ...
```

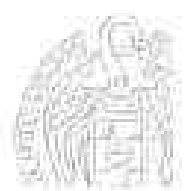
Bucles infinitos

```
for (int i = 1; i <= 100; i--) ...
```

1 0 -1 -2 -3 -4 -5 -6 -7 -8 -9 -10 -11 ...

Cada vez más lejos del valor final (100)

Es un error de diseño/programación



Los Herrados Yáñez



Ámbito de la variable contadora

Declarada en el propio bucle

```
for (int i = 1; ...)
```

Sólo se conoce en el cuerpo del bucle (su ámbito)

No se puede usar en instrucciones que sigan al bucle

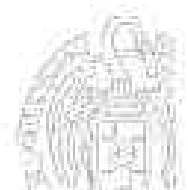
Declarada antes del bucle

```
int i;
```

```
for (i = 1; ...)
```

Se conoce en el cuerpo del bucle y después del mismo

Ámbito externo al bucle



Bucle for versus bucle while

Los bucles for se pueden reescribir como bucles condicionados

```
for (int i = 1; i <= 100; i++) cuerpo
```

Es equivalente a:

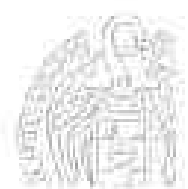
```
int i = 1;
while (i <= 100) {
    cuerpo
    i++;
}
```

La inversa no es siempre posible:

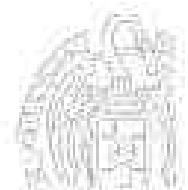
```
int i;
cin >> i;
while (i != 0) {
    cuerpo
    cin >> i;
}
```

¿Bucle for equivalente?

¿No sabemos cuántos números introducirá el usuario?



Bucles anidados



Bucles for anidados

Un bucle for en el cuerpo de otro bucle for
Cada uno con su propia variable contadora:

```
for (int i = 1; i <= 100; i++) {  
    for (int j = 1; j <= 5; j++) {  
        cuerpo  
    }  
}
```

Para cada valor de *i*
el valor de *j* varía entre 1 y 5

j varía más rápido que *i*

<i>i</i>	<i>j</i>
1	1
1	2
1	3
1	4
1	5
2	1
2	2
2	3
2	4
2	5
3	1

...



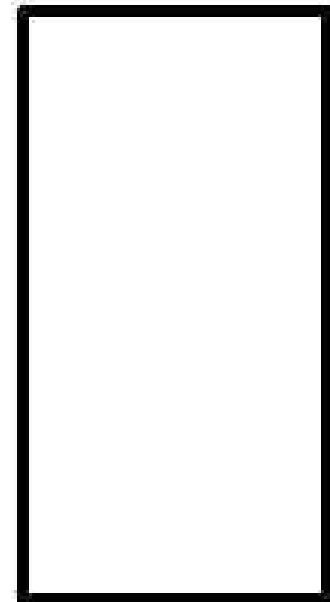
Tablas de multiplicación

tablas.cpp

```
#include <iostream>
using namespace std;
#include <iomanip>

int main() {
    for (int i = 1; i <= 10; i++) {
        for (int j = 1; j <= 10; j++) {
            cout << setw(2) << i << " x "
                << setw(2) << j << " = "
                << setw(3) << i * j << endl;
        }
    }

    return 0;
}
```

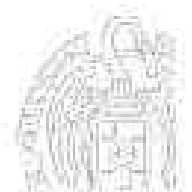


Los Herrados Yairo



fundamentos de la programación: tipos de datos básicos II

Página 555



Mejor presentación

tablas2.cpp

```
#include <iostream>
using namespace std;
#include <iomanip>

int main() {
    for (int i = 1; i <= 10; i++) {
        cout << "Tabla del " << i << endl;
        cout << "-----" << endl;
        for (int j = 1; j <= 10; j++) {
            cout << setw(2) << i << " x "
                << setw(2) << j << " = "
                << setw(3) << i * j << endl;
        }
        cout << endl;
    }

    return 0;
}
```

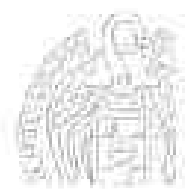


Los Herrados Yairo



fundamentos de la programación: tipos de datos básicos II

Página 556



```
#include <iostream>
using namespace std;
#include <iomanip>

int menu(); // 1: Tablas de multiplicación; 2: Sumatorio
long long int suma(int n); // Sumatorio

int main() {
    int opcion = menu();
    while (opcion != 0) {
        switch (opcion) {
            case 1:
                {
                    for (int i = 1; i <= 10; i++) {
                        for (int j = 1; j <= 10; j++) {
                            cout << setw(2) << i << " x "
                                << setw(2) << j << " = "
                                << setw(3) << i * j << endl;
                        }
                    }
                }
            case 2:
                {
                    int num = 0;
                    while (num <= 0) {
                        cout << "Hasta (positivo)? ";
                        cin >> num;
                    }
                    cout << "La suma de los números del 1 al "
                        << num << " es: " << suma(num) << endl;
                }
            // switch
            opcion = menu();
        } // while (opcion != 0)
    }
    return 0;
}
```

Los Herrados Yáñez



```
case 2:
    {
        int num = 0;
        while (num <= 0) {
            cout << "Hasta (positivo)? ";
            cin >> num;
        }
        cout << "La suma de los números del 1 al "
            << num << " es: " << suma(num) << endl;
    }
    // switch
    opcion = menu();
} // while (opcion != 0)
return 0;
}
```

Los Herrados Yáñez



Más bucles anidados

```
int menu() {
    int op = -1;
    while ((op < 0) || (op > 2)) {
        cout << "1 - Tablas de multiplicar" << endl;
        cout << "2 - Sumatorio" << endl;
        cout << "0 - Salir" << endl;
        cout << "opción: " << endl;
        cin >> op;
        if ((op < 0) || (op > 2)) {
            cout << "¡opción no válida!" << endl;
        }
    }
    return op;
}

long long int suma(int n) {
    long long int total = 0;
    for (int i = 1; i <= n; i++) {
        total = total + i;
    }
    return total;
}
```

Los Herrados Yairo



Ambos tipos de bucles anidados

```
while (opcion != 0) {
    ...
    for (int i = 1; i <= 10; i++) {
        for (int j = 1; j <= 10; j++) {
            ...
        }
    }
    while (num <= 0) {
        ...
    }
    suma()
    for (int i = 1; i <= n; i++) {
        ...
    }
    while ((op < 0) || (op > 2)) {
        ...
    }
    menu()
}
```

Los Herrados Yairo



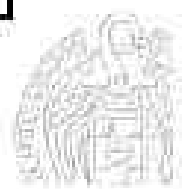
Ámbito y visibilidad



Ámbito de los identificadores

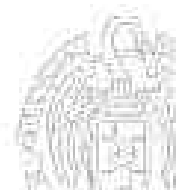
Cada blo que crea un nuevo ámbito:

```
int main() {  
    double d = -1, suma = 0;    3 ámbitos anidados  
    int cont = 0;  
    while (d != 0) {  
        cin >> d;  
        if (d != 0) {  
            suma = suma + d;  
            cont++;  
        }  
    }  
    cout << "Suma = " << suma << endl;  
    cout << "Media = " << suma / cont << endl;  
    return 0;  
}
```



Ámbito de los identificadores

Un identificador se conoce
en el ámbito en el que está declarado
(a partir de su instrucción de declaración)
y en los subámbitos posteriores



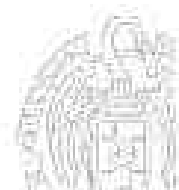
Ámbito de los identificadores

```
int main() {  
    double d;           Ámbito de la variable d  
    if (...) {  
        int cont = 0;  
        for (int i = 0; i <= 10; i++) {  
            ...  
        }  
    }  
    char c;  
    if (...) {  
        double x;  
        ...  
    }  
    return 0;  
}
```



Ámbito de los identificadores

```
int main() {
    double d;
    if (...) {
        int cont = 0;    Ámbito de la variable cont
        for (int i = 0; i <= 10; i++) {
            ...
        }
    }
    char c;
    if (...) {
        double x;
        ...
    }
    return 0;
}
```



Ámbito de los identificadores

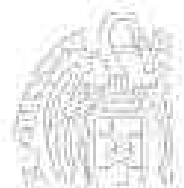
```
int main() {
    double d;
    if (...) {
        int cont = 0;
        for (int i = 0; i <= 10; i++) {
            ...
        }
    }
    char c;
    if (...) {
        double x;
        ...
    }
    return 0;
}
```



Ámbito de los identificadores

```
int main() {  
    double d;  
    if (...) {  
        int cont = 0;  
        for (int i = 0; i <= 10; i++) {  
            ...  
        }  
    }  
    char c;  
    if (...) {  
        double x;  
        ...  
    }  
    return 0;  
}
```

Ámbito de la variable c



Ámbito de los identificadores

```
int main() {  
    double d;  
    if (...) {  
        int cont = 0;  
        for (int i = 0; i <= 10; i++) {  
            ...  
        }  
    }  
    char c;  
    if (...) {  
        double x;  
        ...  
    }  
    return 0;  
}
```

Ámbito de la variable x



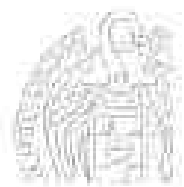
Visibilidad de los identificadores

Si en un subámbito se declara un identificador con idéntico nombre que uno ya declarado en el ámbito, el del subámbito *oculta* al del ámbito (no es visible)



Visibilidad de los Identificadores

```
int main() {  
    int i, x;           Oculta, en su ámbito, a la i anterior  
    if (...) {  
        int i = 0;     Oculta, en su ámbito, a la i anterior  
        for(int i = 0; i <= 10; i++) {  
            ...  
        }  
    }  
    char c;  
    if (...) {  
        double x;     Oculta, en su ámbito, a la x anterior  
        ...  
    }  
    return 0;  
}
```



Secuencias



Secuencias



Sucesión de elementos de un mismo tipo que se acceden linealmente



1 34 12 26 4 87 184 52

Comienza en un *primer* elemento (si no está vacía)

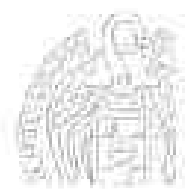
A cada elemento le sigue otra secuencia (vacía si es el *último*)

Acceso *secuencial* (lineal)

Se comienza siempre accediendo al *primer* elemento

Desde un elemento sólo se puede acceder a su elemento siguiente (*sucesor*), si es que existe

Todo s l o s elementos, de un mismo tipo



Secuencias en programación

No tratamos secuencias infinitas: siempre hay un último elemento

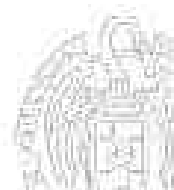
- ✓ Secuencias explícitas:
 - Sucesión de datos de un dispositivo (teclado, disco, sensor, ...)
- ✓ Secuencias calculadas:
 - Fórmula de recurrencia que determina el elemento siguiente
- ✓ Listas (más adelante)

Secuencias explícitas que manejaremos:

Datos introducidos por el teclado o leídos de un archivo

Con un elemento especial al final de la secuencia (*centinela*)

1 34 12 26 4 87 184 52 -1



Detección del final de la secuencia

- ✓ Secuencia explícita leída de archivo:
 - Detectar la marca de final de archivo (Eof - *End of file*)
 - Detectar un valor centinela al final ←
- ✓ Secuencia explícita leída del teclado:
 - Preguntar al usuario si quiere introducir un nuevo dato
 - Preguntar al usuario primero cuántos datos va a introducir
 - Detectar un valor centinela al final ←

Valor centinela:

Valor especial al final que no puede darse en la secuencia

(Secuencia de números positivos → centinela: cualquier negativo)

12 4 37 23 8 19 83 63 2 35 17 76 15 -1



Centinelas

Debe haber algún valor que no sea un elemento válido

Secuencias numéricas:

Si se permite cualquier número, no hay centinela posible

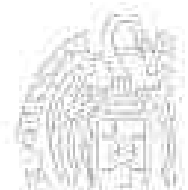
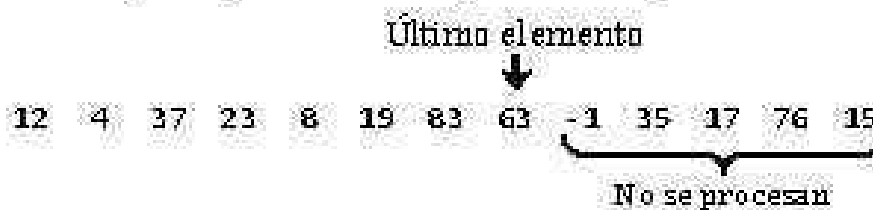
Cadenas de caracteres:

¿Caracteres especiales (no imprimibles)?

En realidad el valor centinela es parte de la secuencia, pero su significado es especial y no se procesa como el resto

Significa que se ha alcanzado el final de la secuencia

(Incluso aunque haya elementos posteriores)



Esquemas de tratamiento de secuencias

Tratamiento de los elementos uno a uno desde el primero

Recorrido

Un mismo tratamiento para todos los elementos de la secuencia

Ej.- Mostrar los elementos de una secuencia, sumar los números de una secuencia, ¿par o impar cada número de una secuencia?...

Termina al llegar al final de la secuencia

Búsqueda

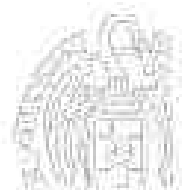
Recorrido de la secuencia hasta encontrar un elemento buscado

Ej.- Localizar el primer número que sea mayor que 1.000

Termina al localizar el primer elemento que cumple la condición o al llegar al final de la secuencia (no encontrado)



Recorrido de secuencias



Esquema de recorrido

Un mismo tratamiento a todos los elementos

Inicialización

Mientras no se llegue al final de la secuencia:

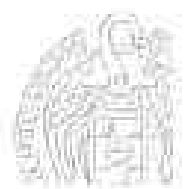
Obtener el siguiente elemento

Procesar el elemento

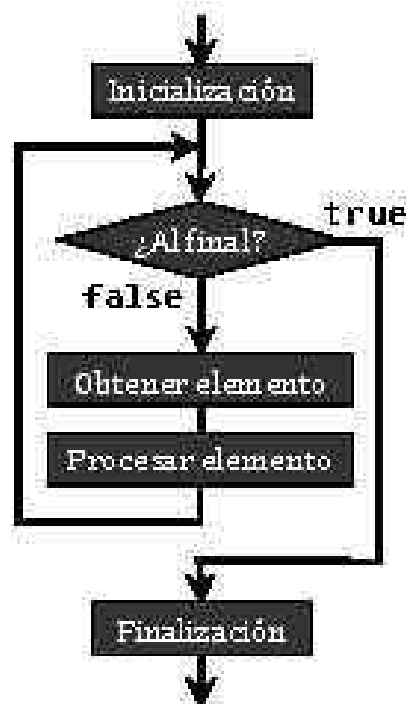
Finalización

Al empezar se obtiene el primer elemento de la secuencia

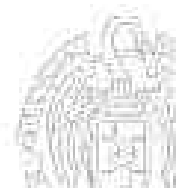
En los siguientes pasos del bucle se van obteniendo los siguientes elementos de la secuencia



Esquema de recorrido



No sabemos cuántos elementos hay
→ No podemos implementar con for



Secuencias explícitas con centinela

Implementación con while

Inicialización

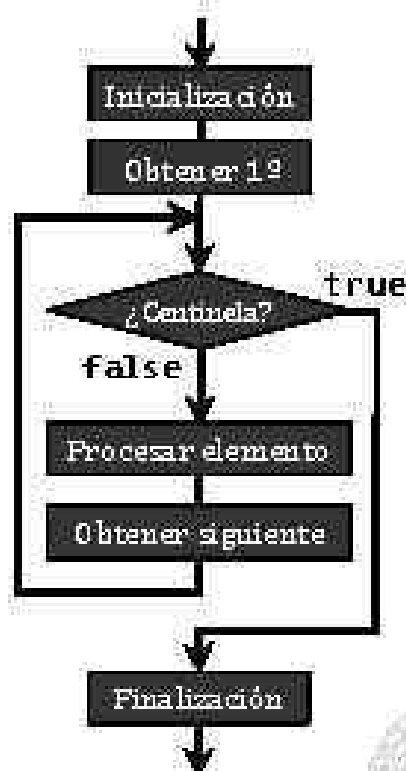
Obtener el primer elemento

Mientras no sea el centinela:

Procesar el elemento

Obtener el siguiente elemento

Finalización



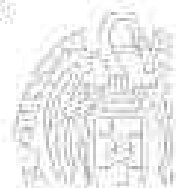
Secuencias explícitas leídas del teclado

Secuencia de números positivos

Siempre se realiza al menos una lectura

Centinela: -1

```
double d, suma = 0; _____ Inicialización
cout << "Valor (-1 termina): "; } Primer elemento
cin >> d;
while (d != -1) { _____ Mientras no el centinela
    suma = suma + d; _____ Procesar elemento
    cout << "Valor (-1 termina): "; } Siguiete elemento
    cin >> d;
}
cout << "Suma = " << suma << endl; — Finalización
```



Secuencias explícitas leídas del teclado

Longitud de una secuencia de caracteres

longitud.cpp

Centinela: carácter punto (.)

```
int longitud() {
    int l = 0;
    char c;
    cout << "Texto terminado en punto: ";
    cin >> c; // Obtener primer carácter
    while (c != '.') { // Mientras no el centinela
        l++; // Procesar
        cin >> c; // Obtener siguiente carácter
    }
    return l;
}
```



Secuencias explícitas leídas del teclado

¿Cuántas veces aparece un carácter en una cadena?

Centinela asterisco (*)

cont.cpp

```
char buscado, c;
int cont = 0;
cout << "Carácter a buscar: ";
cin >> buscado;
cout << "Cadena: ";
cin >> c;
while (c != '*') {
    if (c == buscado) {
        cont++;
    }
    cin >> c;
}
cout << buscado << " aparece " << cont
     << " veces.";
```

— Primer elemento
— Mientras no el centinela
} Procesar elemento
— Siguiente elemento



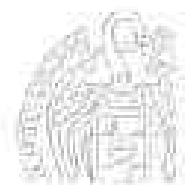
Secuencias explícitas leídas de archivo

Suma de los números de la secuencia

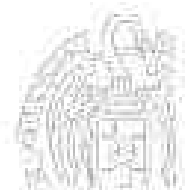
suma2.cpp

Centinela 0

```
int sumaSecuencia() {
    double d, suma = 0;
    ifstream archivo; // Archivo de entrada (lectura)
    archivo.open("datos.txt");
    if (archivo.is_open()) {
        archivo >> d; // Obtener el primero
        while (d != 0) { // Mientras no sea el centinela
            suma = suma + d; // Procesar el dato
            archivo >> d; // Obtener el siguiente
        }
        archivo.close();
    }
    return suma;
}
```



Secuencias calculadas



Secuencias calculadas

sumatorio.cpp

Recurrencia: $e_{i+1} = e_i + 1$ $e_1 = 1$

1 2 3 4 5 6 7 8 ...

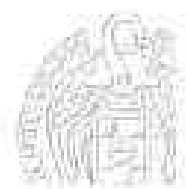
Suma de los números de la secuencia calculada:

$$\sum_{i=1}^N i$$

```
int main() {
    int num;
    cout << "N = ";
    cin >> num;
    cout << "Sumatorio:" << suma(num);
    return 0;
}

long long int suma(int n) {
    int sumatorio = 0;
    for (int i = 1; i <= n; i++) {
        sumatorio = sumatorio + i;
    }
    return sumatorio;
}
```

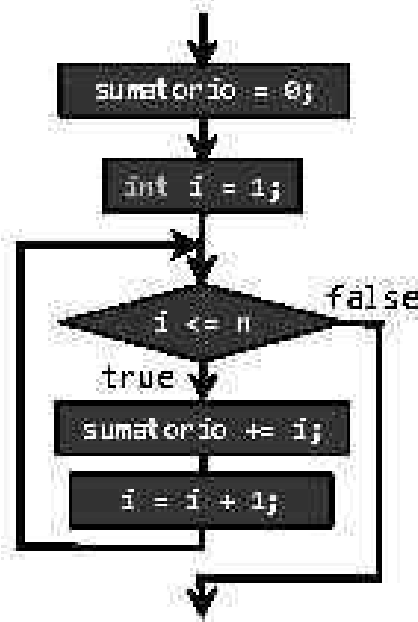
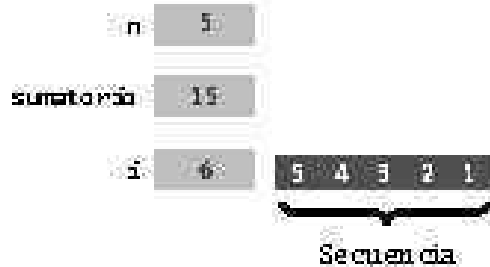
Último elemento de la secuencia: n



Suma de una secuencia calculada

```
long long int suma(int n) {
    int sumatorio = 0;
    for (int i = 1; i <= n; i++) {
        sumatorio = sumatorio + i;
    }
    ...
}
```

$$\sum_{i=1}^N i$$



Los Herrados Yáñez



Números de Fibonacci

Definición

$$F_i = F_{i-1} + F_{i-2}$$

$$F_1 = 0$$

$$F_2 = 1$$

0 1 1 2 3 5 8 13 21 34 55 89 ...

¿Fin de la secuencia?

Primer número de Fibonacci mayor que un número dado

Ese número de Fibonacci actúa como centinela

Si num es 50, la secuencia será:

0 1 1 2 3 5 8 13 21 34



Los Herrados Yáñez



Recorrido de la secuencia calculada

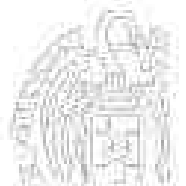
```

int num, fib, fibMenos2 = 0, fibMenos1 = 1; // 1º y 2º
fib = fibMenos2 + fibMenos1; // Calculamos el tercero
cout << "Hasta: ";
cin >> num;
if (num >= 1) { // Ha de ser entero positivo
    cout << "0 1 "; // Los dos primeros son <= num
    while (fib <= num) { // Mientras no mayor que num
        cout << fib << " ";
        fibMenos2 = fibMenos1; // Actualizamos anteriores
        fibMenos1 = fib; // para obtener...
        fib = fibMenos2 + fibMenos1; // ... el siguiente
    }
}

```



 ¿Demasiados comentarios?
 Para no oscurecer el código, mejor una explicación al principio



Los Hechos de Yairo



Números de Fibonacci

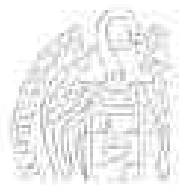
El bucle calcula adecuadamente la secuencia:

```

→ while (fib <= num) {
→   cout << fib << " ";
→   fibMenos2 = fibMenos1;
→   fibMenos1 = fib;
→   fib = fibMenos2 + fibMenos1;
}

```

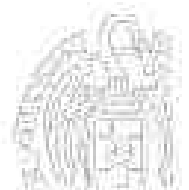
num	100	0 1 1 2 3 5 ...
fib	5	
fibMenos1	3	
fibMenos2	2	



Los Hechos de Yairo



Búsqueda en secuencias



Esquema de búsqueda

Localización del primer elemento con una propiedad

Inicialización

*Mientras no se encuentre el elemento
y no se esté al final de la secuencia:*

Obtener el siguiente elemento

Comprobar si el elemento satisface la condición

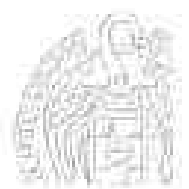
Finalización

(tratar el elemento encontrado o indicar que no se ha encontrado)

Elemento que se busca: *satisfará una condición*

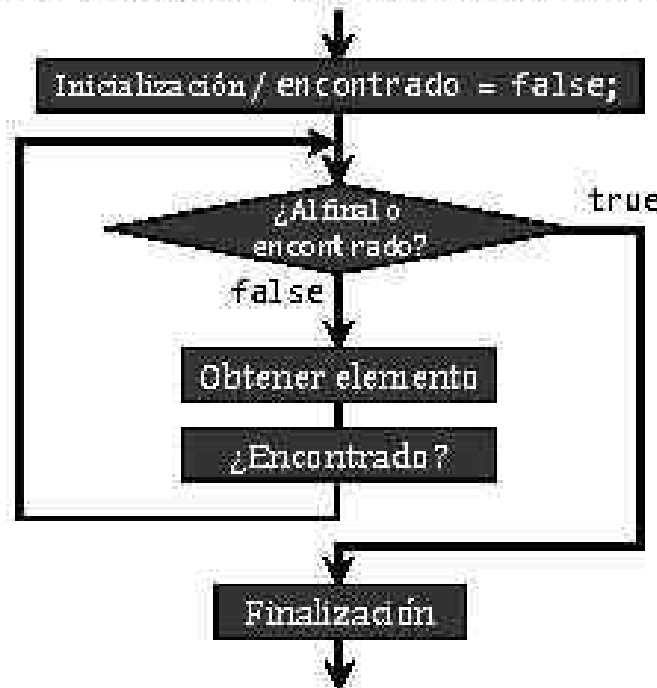
Dos condiciones de terminación del bucle: *se encuentra / al final*

Variable lógica que indique si se ha encontrado



Esquema de búsqueda

Localización del primer elemento con una propiedad



Secuencias explícitas con centinela

Implementación con while

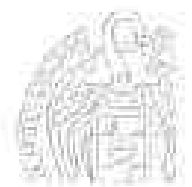
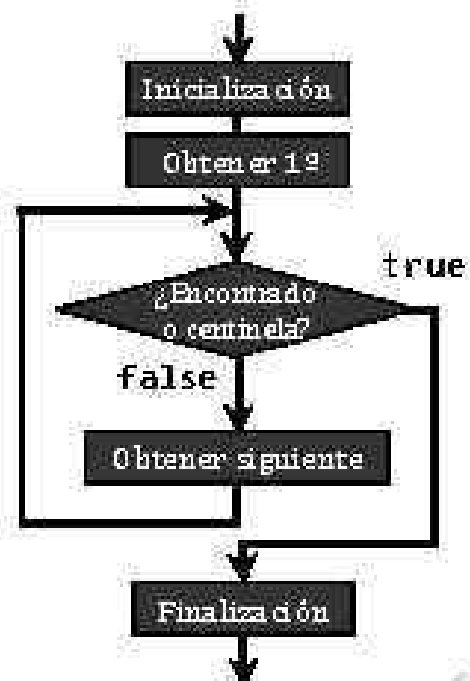
Inicialización

Obtener el primer elemento

Mientras ni encontrado ni el centinela:

Obtener el siguiente elemento

Finalización (¿encontrado?)



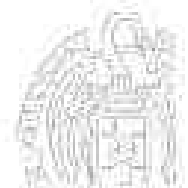
Secuencias explícitas leídas del teclado

Primer número mayor que uno dado

busca.cpp

Centinela -1

```
double d, num;
bool encontrado = false;
cout << "Encontrar primero mayor que: ";
cin >> num;
cout << "Siguiete (-1 para terminar): ";
cin >> d; // Obtener el primer elemento
while ((d != -1) && !encontrado) {
// Mientras no sea el centinela y no se encuentre
    if (d > num) { // ¿Encontrado?
        encontrado = true;
    }
    else {
        cout << "Siguiete (-1 para terminar): ";
        cin >> d; // Obtener el siguiente elemento
    }
}
```



Fundamentos de la programación

Arrays de tipos simples



Arrays

Colecciones homogéneas

Un mismo tipo de dato para varios elementos:

- ✓ Notas de los estudiantes de una clase
- ✓ Ventas de cada día de la semana
- ✓ Temperaturas de cada día del mes

...

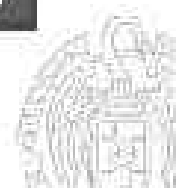
En lugar de declarar N variables...

vLun	vMar	vMie	vJue	vVie	vSab	vDom
125.40	76.95	328.80	254.62	435.00	164.29	0.00

... declaramos una tabla de N valores:

ventas	125.40	76.95	328.80	254.62	435.00	164.29	0.00
Índices →	0	1	2	3	4	5	6

Los Herramientas Visuals



Arrays

Estructura secuencial

Cada elemento se encuentra en una posición (*índice*):

- ✓ Los índices son enteros positivos
- ✓ El índice del primer elemento siempre es 0
- ✓ Los índices se incrementan de uno en uno

ventas	125.40	76.95	328.80	254.62	435.00	164.29	0.00
	0	1	2	3	4	5	6

Acceso directo

A cada elemento se accede a través de su índice:

`ventas[4]` accede al 5º elemento (contiene el valor 435.00)

`cout << ventas[4];`

`ventas[4] = 442.75;`



Datos de un mismo tipo base:
Se usan como cualquier variable

Los Herramientas Visuals



Tipos arrays

Declaración de tipos de arrays

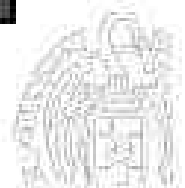
```
typedef tipo_base nombre_tipo[tamaño];
```

Ejemplos:

```
typedef double tTemp[7];  
typedef short int tDiasMes[12];  
typedef char tVocales[5];  
typedef double tVentas[31];  
typedef tMoneda tCalderilla[15]; // Enumerado tMoneda
```



Recuerda: Adoptamos el convenio de comenzar los nombres de tipo con una *t* minúscula, seguida de una o varias palabras, cada una con su inicial en mayúscula.



Variables arrays

Declaración de variables arrays

```
tipo nombre;
```

Ejemplos:

```
tTemp tempMax;
```

tempMax



```
tDiasMes diasMes;
```

diasMes



```
tVocales vocales;
```

vocales

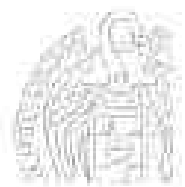


```
tVentas ventasFeb;
```

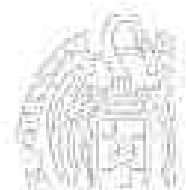
ventasFeb



NO se inicializan los elementos automáticamente



Uso de variables arrays



Acceso a los elementos de un array

`nombre[indice]`

Cada elemento se accede a través de su índice (posición en el array)

```
tVocales vocales;
```

```
typedef char tVocales[5];
```

```
vocales [ 'a' | 'e' | 'i' | 'o' | 'u' ]  
        0     1     2     3     4
```

5 elementos, índices de 0 a 4:

```
vocales[0]  vocales[1]  vocales[2]  vocales[3]  vocales[4]
```

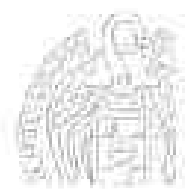
Procesamiento de cada elemento:

Como cualquier otra variable del tipo base

```
cout << vocales[4];
```

```
vocales[3] = 'o';
```

```
if (vocales[i] == 'e') ...
```



Acceso a los elementos de un array

¡IMPORTANTE!

¡No se comprueba si el índice es correcto!

¡Es responsabilidad del programador!

```
const int Dim = 100;  
typedef double tVentas[Dim];  
tVentas ventas;
```

Índices válidos: enteros entre 0 y Dim-1

ventas[0] ventas[1] ventas[2] ... ventas[98] ventas[99]

¿Qué es ventas[100]? ¿0 ventas[-1]? ¿0 ventas[132]?

¡Memoria de alguna otra variable del programa!

 Define los tamaños de los arrays con constantes



Fundamentos de la programación

Recorrido de arrays

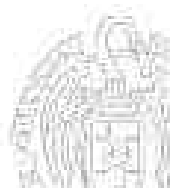


Recorrido de arrays

Arrays: tamaño fijo → Bucle de recorrido fijo (for)

Ejemplo: Media de un array de temperaturas

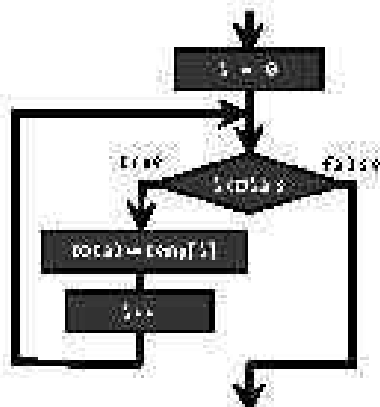
```
const int Dias = 7;
typedef double tTemp[Dias];
tTemp temp;
double media, total = 0;
...
for (int i = 0; i < Dias; i++) {
    total = total + temp[i];
}
media = total / Dias;
```



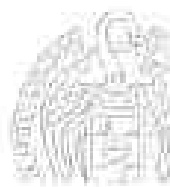
Recorrido de arrays

12.40	10.96	8.43	11.01	11.70	13.41	14.07
0	1	2	3	4	5	6

```
tTemp temp;
double media, total = 0;
...
for (int i = 0; i < Dias; i++) {
    total = total + temp[i];
}
```



	Memoria
Dias	7
temp[0]	12.40
temp[1]	10.96
temp[2]	8.43
temp[3]	11.01
temp[4]	11.70
temp[5]	13.41
temp[6]	14.07
media	7
total	84.62
i	7



Recorrido de arrays

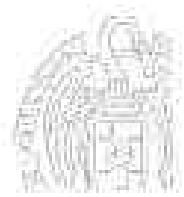
```
#include <iostream>
using namespace std;

const int Dias = 7;
typedef double tTemp[Dias];

double media(const tTemp temp);

int main() {
    tTemp temp;
    for (int i = 0; i < Dias; i++) { // Recorrido del array
        cout << "Temperatura del día " << i + 1 << ": ";
        cin >> temp[i];
    }
    cout << "Temperatura media: " << media(temp) << endl;
    return 0;
}
...
```

Los usuarios usan de 1 a 7 para numerar los días
La interfaz debe aproximarse a los usuarios,
aunque internamente se usen los índices de 0 a 6



Los Herramientas Yairo



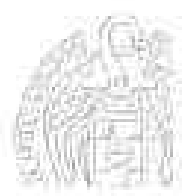
Recorrido de arrays

```
double media(const tTemp temp) {
    double med, total = 0;

    for (int i = 0; i < Dias; i++) { // Recorrido del array
        total = total + temp[i];
    }
    med = total / Dias;

    return med;
}
```

Los arrays se pasan a las funciones como constantes
Las funciones no pueden devolver arrays



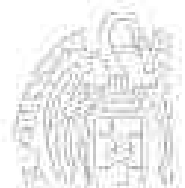
Los Herramientas Yairo



Arrays de tipos enumerados

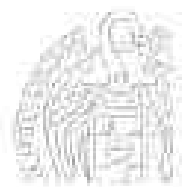
```
const int cuantas = 15;
typedef enum { centimo, dos_centimos, cinco_centimos,
             diez_centimos, veinte_centimos, medio_euro, euro } tMoneda;
typedef tMoneda tCalderilla[cuantas];
string aCadena(tMoneda moneda);
// Devuelve la cadena correspondiente al valor de moneda

tCalderilla bolsillo; // Exactamente llevo cuantas monedas
bolsillo[0] = euro;
bolsillo[1] = cinco_centimos;
bolsillo[2] = medio_euro;
bolsillo[3] = euro;
bolsillo[4] = centimo;
...
for (int moneda = 0; moneda < cuantas; moneda++)
    cout << aCadena(bolsillo[moneda]) << endl;
```



Fundamentos de la programación

Búsqueda en arrays

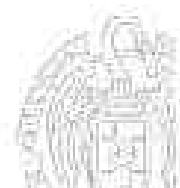


¿Qué día las ventas superaron los 1.000 €?

```
const int Dias = 365; // Año no bisiesto
typedef double tVentas[Dias];

int busca(const tVentas ventas) {
// Índice del primer elemento mayor que 1000 (-1 si no hay)
    bool encontrado = false;
    int ind = 0;
    while ((ind < Dias) && !encontrado) { // Esquema de búsqueda
        if (ventas[ind] > 1000) {
            encontrado = true;
        }
        else {
            ind++;
        }
    }
    if (!encontrado) {
        ind = -1;
    }
    return ind;
}
```

Los Herrados y Jairo



Fundamentos de la programación

Capacidad y copia de arrays

Los Herrados y Jairo



Capacidad de los arrays

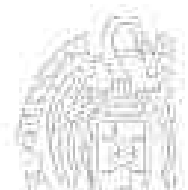
La capacidad de un array no puede ser alterada en la ejecución

El tamaño de un array es una decisión de diseño:

- ✓ En ocasiones será fácil (días de la semana)
- ✓ Cuando pueda variar ha de estimarse un tamaño
Ni corto ni con mucho desperdicio (posiciones sin usar)

STL (*Standard Template Library*) de C++:

Colecciones más eficientes cuyo tamaño puede variar



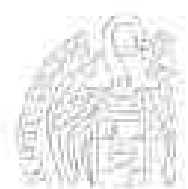
Copia de arrays

No se pueden copiar dos arrays (del mismo tipo) con asignación:

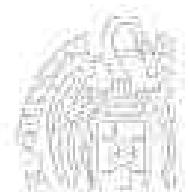
```
array2 = array1; // !!! NO COPIA LOS ELEMENTOS !!!
```

Han de copiarse los elementos uno a uno:

```
for (int i = 0; i < N; i++) {  
    array2[i] = array1[i];  
}
```



Arrays no completos



Arrays no completos

Puede que no necesitemos todas las posiciones de un array..

La dimensión del array será el máximo de elementos

Pero podremos tener menos elementos del máximo

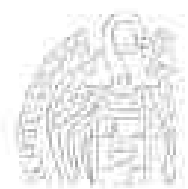
Necesitamos un contador de elementos..

```
const int Max = 100;  
typedef double tArray[Max];  
tArray lista;  
int contador = 0;
```

contador: indica cuántas posiciones del array se utilizan

Sólo accederemos a las posiciones entre 0 y contador-1

Las demás posiciones no contienen información del programa



Arrays no completos

lista.cpp

```
#include <iostream>
using namespace std;
#include <fstream>

const int Max = 100;
typedef double TArray[Max];

double media(const TArray lista, int cont);

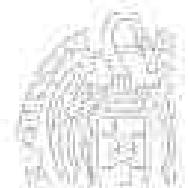
int main() {
    TArray lista;
    int contador = 0;
    double valor, med;
    ifstream archivo;
    archivo.open("lista.txt");
    if (archivo.is_open()) {
        archivo >> valor;
        while ((valor != -1) && (contador < Max)) {
            lista[contador] = valor;
            contador++;
            archivo >> valor;
        } ...
    }
```

Los Hechizados Yáñez



Los fundamentos de la programación: Tipos de datos básicos II

Página 526



Arrays no completos

```
        archivo.close();
        med = media(lista, contador);
        cout << "Media de los elementos de la lista: " << med << endl;
    }
    else {
        cout << "¡No se pudo abrir el archivo!" << endl;
    }

    return 0;
}

double media(const TArray lista, int cont) {
    double med, total = 0;
    for (int ind = 0; ind < cont; ind++) {
        total = total + lista[ind];
    }
    med = total / cont;
    return med;
}
```

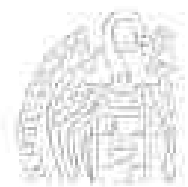
Sólo recorreremos hasta cont-1

Los Hechizados Yáñez



Los fundamentos de la programación: Tipos de datos básicos II

Página 526








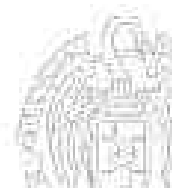
Licencia CC (*Creative Commons*)

Este tipo de licencias ofrecen algunos derechos a terceras personas bajo ciertas condiciones.

Este documento tiene establecidas las siguientes:

-  **Reconocimiento (*Attribution*):**
En cualquier explotación de la obra autorizada por la licencia hará falta reconocer la autoría.
-  **No comercial (*Non commercial*):**
La explotación de la obra queda limitada a usos no comerciales.
-  **Compartir igual (*Share alike*):**
La explotación autorizada incluye la creación de obras derivadas siempre que mantengan la misma licencia al ser divulgadas.

Pulsa en la imagen de arriba a la derecha para saber más.





ANEXO I

El operador ternario ?

Grado en Ingeniería Informática
Grado en Ingeniería del Software
Grado en Ingeniería de Computadores

Luis Hernández Yáñez
Facultad de Informática
Universidad Complutense



El operador ternario ?

Expresión condicional → Condición → ? → Exp1 → : → Exp2 →

Dos alternativas

- Condición: Expresión lógica
- Exp1 y Exp2: Expresiones

Si Condición se evalúa a true,
el resultado es Exp1;
si Condición se evalúa a false,
el resultado es Exp2.

```
int a = 5, b = 3, c;  
c = (a + b == 10) ? 2 : 3;  
c = ( 8 == 10) ? 2 : 3;  
c = false ? 2 : 3;  
c = 3;
```

Operadores (prioridad)

++ -- (postfijos)
Llamadas a funciones
Módulo

++ -- (prefijos) !
- (cambio de signo)

* / %

+ -

< <= > >=

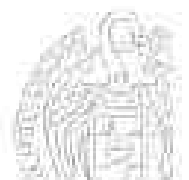
= !=

&&

||

? :

= += -= *= /= %=



El operador ternario ?

Equivalencia con un if-else

```
c = (a + b == 10) ? 2 : 3;
```

Es equivalente a:

```
if (a + b == 10) c = 2;  
else c = 3;
```

Se pueden concatenar:

```
cout << (nota == 10 ? "MH" : (nota >= 9 ? "SB" :  
(nota >= 7 ? "NT" : (nota >= 5 ? "AP" : "SS"))));
```

Esto es equivalente a la escala if-else-if de la siguiente sección.



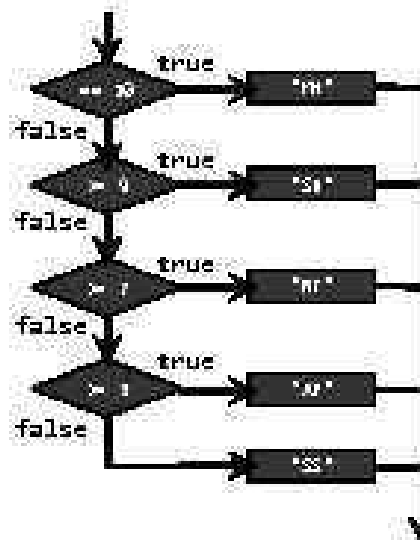
El operador ternario ?

Escala if ... else if ... equivalente

```
cout << (nota == 10 ? "MH" : (nota >= 9 ? "SB" :  
(nota >= 7 ? "NT" : (nota >= 5 ? "AP" : "SS"))));
```

Si `nota == 10` entonces MH
si no, si `nota >= 9` entonces SB
si no, si `nota >= 7` entonces NT
si no, si `nota >= 5` entonces AP
si no SS

```
double nota;  
cin >> nota;  
if (nota == 10) { cout << "MH"; }  
else if (nota >= 9) { cout << "SB"; }  
else if (nota >= 7) { cout << "NT"; }  
else if (nota >= 5) { cout << "AP"; }  
else { cout << "SS"; }
```





ANEXO II

Ejemplos de secuencias

Grado en Ingeniería Informática
Grado en Ingeniería del Software
Grado en Ingeniería de Computadores

Luis Hernández Yáñez
Facultad de Informática
Universidad Complutense



Índice

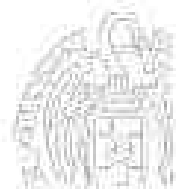
Recorridos	404
Un aparcamiento	405
¿Paréntesis bien emparejados?	409
¿Dos secuencias iguales?	412
Números primos menores que N	413
Búsquedas	417
Búsqueda de un número en un archivo	419
Búsquedas en secuencias ordenadas	420



Un aparcamiento

```
#include <iostream>
using namespace std;
#include <fstream>

int main() {
    int coches;
    char c;
    bool terminar = false;
    ifstream archivo;
    archivo.open("parking.txt");
    if (!archivo.is_open()) {
        cout << "¡No se ha podido abrir el archivo!" << endl;
    }
    else {
        // Recorrido...
        archivo.close();
    }
    return 0;
}
```

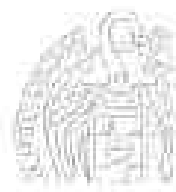


Los Herrados Yáñez



Un aparcamiento (recorrido)

```
while (!terminar) {
    archivo >> c;
    if (c == '.') { // . como primer carácter? (centinela)
        terminar = true;
    }
    else {
        coches = 0;
        while (c != '.') { // Recorrido de la secuencia
            cout << c;
            if (c == 'E') {
                coches++;
            }
            else if (c == 'S') {
                coches--;
            }
            archivo >> c;
        }
        ...
    }
}
```

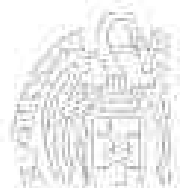


Los Herrados Yáñez



```
if (coches >= 0) {
    cout << endl << "Quedan " << coches << " coches.";
}
else {
    cout << endl << "Error: Más salidas que entradas!";
}
cout << endl;
}
```

Los Herederos Yáñez



¿Paréntesis bien emparejados?

Cada paréntesis, con su pareja

Secuencia de caracteres terminada en # y con parejas de paréntesis:



Contador del nivel de anidamiento:

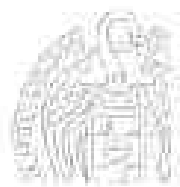
Al encontrar '(' incrementamos - Al encontrar ')' decrementamos

Al terminar, el contador deberá tener el valor 0

Errores:

- Contador -1: paréntesis de cierre sin uno de apertura pendiente
abc)de(fgh(ij))#
- Contador termina con un valor positivo
Más paréntesis de apertura que de cierre
Algún paréntesis sin cerrar: (a(b(cd(e)f)gh(i))jk#

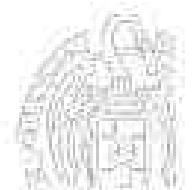
Los Herederos Yáñez



¿Paréntesis bien emparejados?

Un error puede interrumpir el recorrido:

```
char c;
int anidamiento = 0, pos = 0;
bool error = false;
cin >> c;
while ((c != '#') && !error) {
    pos++;
    if (c == '(') {
        anidamiento++;
    }
    else if (c == ')') {
        anidamiento--;
    }
    if (anidamiento < 0) {
        error = true;
    }
    if (!error) {
        cin >> c;
    }
}
```



¿Paréntesis bien emparejados?

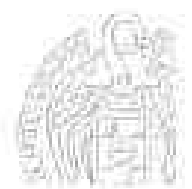
parentesis.cpp

```
if (error) {
    cout << "Error: cierre sin apertura (pos. " << pos
        << ")";
}
else if (anidamiento > 0) {
    cout << "Error: Apertura sin cierre";
}
else {
    cout << "Correcto";
}
cout << endl;
```

```
D:\Dotencia\FP\2013-2014\Lessons\Less03\Examples\ESP\parentesis
abc(d(e(fg(h(i(jk))))))n)rs)q
Correcto

D:\Dotencia\FP\2013-2014\Lessons\Less03\Examples\ESP\parentesis
)ab(((d)ef))#
Error: cierre sin apertura (pos. 1)

D:\Dotencia\FP\2013-2014\Lessons\Less03\Examples\ESP\parentesis
(((abc(d)efg(h))))i
Error: Apertura sin cierre
```



¿Dos secuencias iguales?

iguales.cpp

```
bool iguales() {
    bool sonIguales = true;
    double d1, d2;
    ifstream sec1, sec2;
    bool final = false;
    sec1.open("secuencia1.txt");
    sec2.open("secuencia2.txt");
    sec1 >> d1;
    sec2 >> d2; // Al menos estarán los centinelas (0)
    while (sonIguales && !final) {
        sonIguales = (d1 == d2);
        final = ((d1 == 0) || (d2 == 0));
        if (!final) {
            sec1 >> d1;
            sec2 >> d2;
        }
    }
    sec1.close();
    sec2.close();
    return sonIguales;
}
```



Cambia secuencia2.txt por secuencia3.txt y por secuencia4.txt para comprobar otros casos

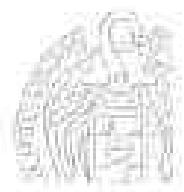


Números primos menores que N

primos.cpp

Secuencia calculada: números divisibles sólo por 1 y ellos mismos ($< N$)

```
#include <iostream>
using namespace std;
bool primo(int n);
int main() {
    int num, candidato;
    cout << "Entero en el que parar (>1): ";
    cin >> num;
    if (num > 1) {
        candidato = 2; // El 1 no se considera un número primo
        while (candidato < num) {
            cout << candidato << " "; // Mostrar número primo
            candidato++;
            while (!primo(candidato)) { // Siguiendo primo
                candidato++;
            }
        }
    }
    return 0;
}
```

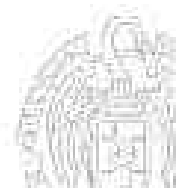


Números primos menores que N

```
bool primo(int n) {
    bool esPrimo = true;

    for (int i = 2; i <= n - 1; i++) {
        if (n % i == 0) {
            esPrimo = false; // Es divisible por i
        }
    }

    return esPrimo;
}
```



Números primos menores que N

primos2.cpp

Mejoras: probar sólo impares; sólo pueden ser divisibles por impares; no pueden ser divisibles por ninguno mayor que su mitad

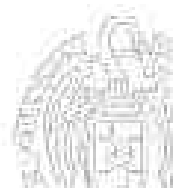
```
candidate = 2;
cout << candidate << " "; // Mostrar el número primo 2
candidate++; // Seguimos con el 3, que es primo
while (candidate < num) {
    cout << candidate << " "; // Mostrar número primo
    candidate = candidate + 2; // Sólo probamos impares
    while (!primo(candidate)) { // Siguiendo número primo
        candidate = candidate + 2;
    }
} ...

bool primo(int n) {
    bool esPrimo = true;
    for (int i = 3; i <= n / 2; i = i + 2) {
        if (n % i == 0) {
            esPrimo = false; // Es divisible por i
        }
    }
} ...
```



Otra mejora más: Paramos al encontrar el primer divisor

```
bool primo(int n) {  
    bool esPrimo = true;  
  
    int i = 3;  
    while ((i <= n / 2) && esPrimo) {  
        if (n % i == 0) {  
            esPrimo = false;  
        }  
        i = i + 2;  
    }  
  
    return esPrimo;  
}
```



Fundamentos de la programación

Búsquedas



Búsqueda de un número en un archivo

buscaarch.cpp

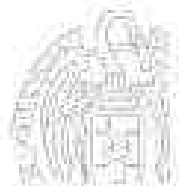
```
#include <iostream>
using namespace std;
#include <fstream>

int busca(int n);
// Devuelve la línea en la que se encuentra o -1 si no está

int main() {
    int num, línea;

    cout << "valor a localizar: ";
    cin >> num;
    línea = busca(num);
    if (línea != -1) {
        cout << "Encontrado (línea " << línea << ")" << endl;
    }
    else {
        cout << "No encontrado" << endl;
    }
    return 0;
}
```

Los Herrados Yáñez



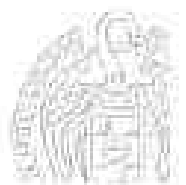
Búsqueda de un número en un archivo

```
int busca(int n) {
    int i, línea = 0;
    bool encontrado = false;
    ifstream archivo;
    archivo.open("enteros.txt");
    if (!archivo.is_open()) {
        línea = -1;
    }
    else {
        archivo >> i;
        while ((i != 0) && !encontrado) {
            línea++;
            if (i == n) {
                encontrado = true;
            }
            archivo >> i;
        }
        if (!encontrado) {
            línea = -1;
        }
        archivo.close();
    }
    return línea;
}
```

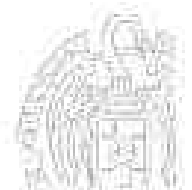
Centinela →



Los Herrados Yáñez



Búsquedas en secuencias ordenadas



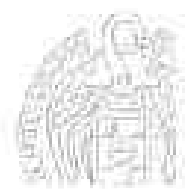
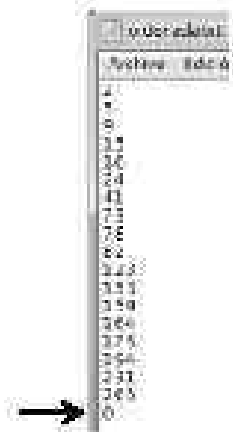
Búsqueda en secuencias ordenadas

Secuencia ordenada de menor a mayor:
paramos al encontrar uno mayor o igual al buscado

`buscaord.cpp`

Los que resten serán seguro mayores; *no puede estar el buscado!*

```
cout << "valor a localizar: ";  
cin >> num;  
archivo >> i;  
while ((i != 0) && (i < num)) {  
    cont++;  
    archivo >> i;  
}  
if (i == num) {  
    cout << "Encontrado (pos.: " << cont << ")";  
}  
else {  
    cout << "No encontrado";  
}  
cout << endl;  
archivo.close();
```



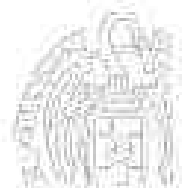
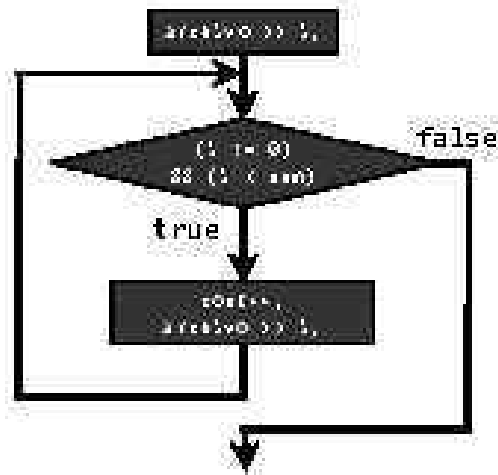
Secuencias ordenadas

Si el elemento está: procesamiento similar a secuencias desordenadas

↓
2 3 9 11 16 24 43 73 79 82 123 143 149 ...

num 9

i 9



Secuencias ordenadas

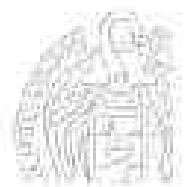
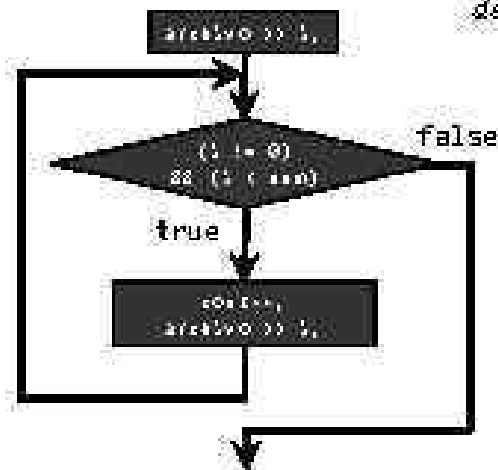
Si el elemento no está: evitamos buscar en el resto de la secuencia

↓
2 3 9 11 16 24 43 73 79 82 123 143 149 ...

No se procesa el resto de la secuencia

num 10

i 15








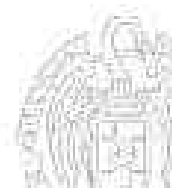
Licencia CC (*Creative Commons*)

Este tipo de licencias ofrecen algunos derechos a terceras personas bajo ciertas condiciones.

Este documento tiene establecidas las siguientes:

-  **Reconocimiento (*Attribution*):**
En cualquier explotación de la obra autorizada por la licencia hará falta reconocer la autoría.
-  **No comercial (*Non commercial*):**
La explotación de la obra queda limitada a usos no comerciales.
-  **Compartir igual (*Share alike*):**
La explotación autorizada incluye la creación de obras derivadas siempre que mantengan la misma licencia al ser divulgadas.

Pulsa en la imagen de arriba a la derecha para saber más.



4

La abstracción procedimental

Grado en Ingeniería Informática
Grado en Ingeniería del Software
Grado en Ingeniería de Computadores

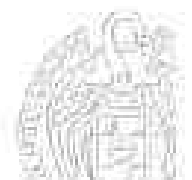
Luis Hernández Yáñez

Facultad de Informática
Universidad Complutense

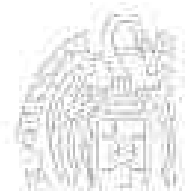


Índice

Diseño descendente: Tareas y subtareas	427
Subprogramas	434
Subprogramas y datos	441
Parámetros	446
Argumentos	451
Resultado de la función	467
Prototipos	473
Ejemplos completos	475
Funciones de operador	477
Diseño descendente (un ejemplo)	480
Precondiciones y postcondiciones	490



Diseño descendente Tareas y subtareas



Tareas y subtareas

Refinamientos sucesivos

Tareas que ha de realizar un programa:

Se pueden dividir en subtareas más sencillas

Subtareas:

También se pueden dividir en otras más sencillas...

→ Refinamientos sucesivos

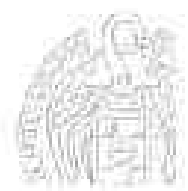
Diseño en sucesivos pasos en los se amplía el detalle

Ejemplos:

✓ Dibujar



✓ Mostrar la cadena HOLA MAMA en letras gigantes

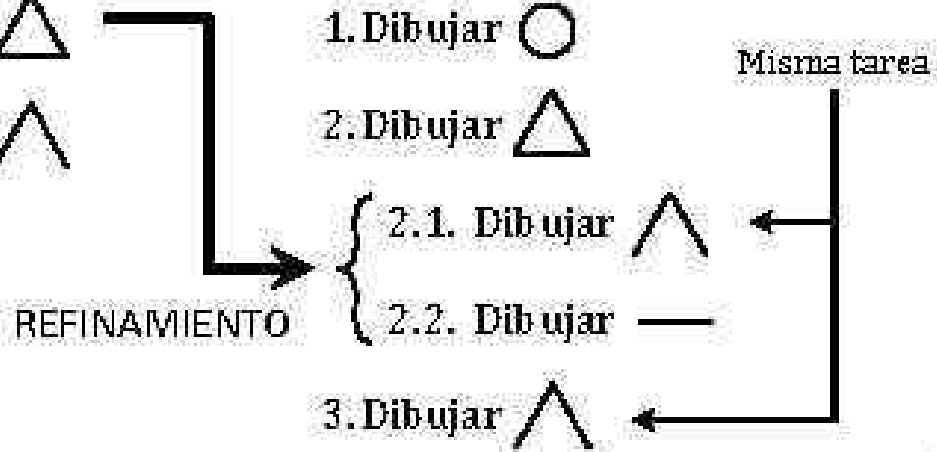




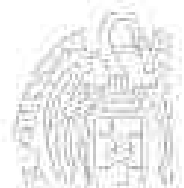
1. Dibujar ○

2. Dibujar △

3. Dibujar ^



Los Herederos Yáñez



1. Dibujar ○

2. Dibujar △

2.1. Dibujar ^

2.2. Dibujar —

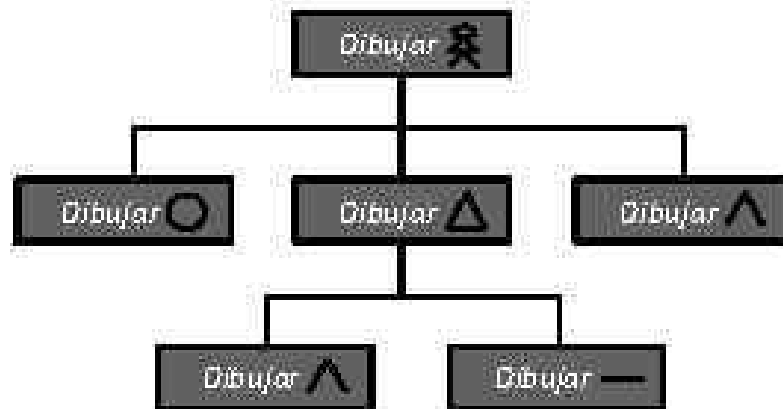
3. Dibujar ^

4 tareas, pero dos de ellas son iguales
Nos basta con saber cómo dibujar:



Los Herederos Yáñez





```
void dibujarCirculo()
{ ... }

void dibujarSecantes()
{ ... }

void dibujarLinea()
{ ... }

void dibujarTriangulo()
{
    dibujarSecantes();
    dibujarLinea();
}

int main() {
    dibujarCirculo();
    dibujarTriangulo();
    dibujarSecantes();
    return 0;
}
```



Los Herederos Yáñez

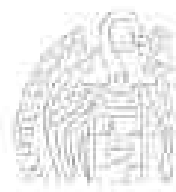


Mensaje en letras gigantes

Mostrar la cadena HOLA MAMA en letras gigantes



Tareas básicas



Los Herederos Yáñez



Mensaje en letras gigantes

```
void mostrarH() {
    cout << "H" << endl;
    cout << "H" << endl;
    cout << "HHHHHHH" << endl;
    cout << "H" << endl;
    cout << "H" << endl << endl;
}

void mostrarO() {
    cout << "OOOOOOO" << endl;
    cout << "O" << endl;
    cout << "O" << endl;
    cout << "O" << endl;
    cout << "OOOOOOO" << endl << endl;
}

void mostrarL()
{ ... }

void mostrarA()
{ ... }

void espaciosEnBlanco() {
    cout << endl << endl << endl;
}

void mostrarM()
{ ... }

int main() {
    mostrarH();
    mostrarO();
    mostrarL();
    mostrarA();
    espaciosEnBlanco();
    mostrarM();
    mostrarA();
    mostrarM();
    mostrarA();

    return 0;
}
```



Los Herrados Yáñez



Fundamentos de la programación

Subprogramas



Los Herrados Yáñez



Abstracción procedimental

Subprogramas

Pequeños programas dentro de otros programas

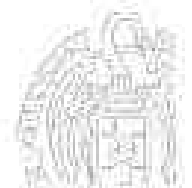
- ✓ Unidades de ejecución independientes
- ✓ Encapsulan código y datos
- ✓ Se comunican con otros subprogramas (datos)

Subrutinas, procedimientos, funciones, acciones, ...

- ✓ Realizan tareas individuales del programa
- ✓ Funcionalidad concreta, identificable y coherente (diseño)
- ✓ Se ejecutan de principio a fin cuando se llaman (invocan)
- ✓ Terminan devolviendo el control al punto de llamada

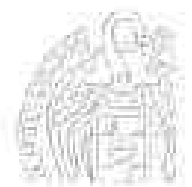
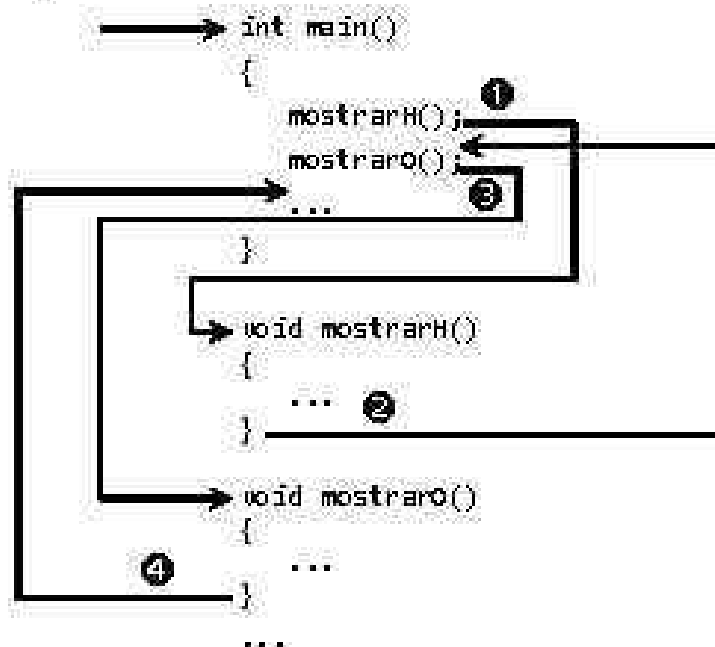


Aumentan el nivel de abstracción del programa
Facilitan la prueba, la depuración y el mantenimiento



Subprogramas

Flujo de ejecución



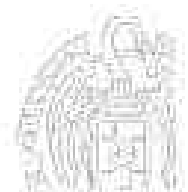
Subprogramas

Subprogramas en C++

Forma general de un subprograma en C++:

```
tipo nombre(parámetros) // Cabecera
{
    // Cuerpo
}
```

- ✓ **Tipo de dato** que devuelve el subprograma como resultado
- ✓ **Parámetros** para la comunicación con el exterior
- ✓ **Cuerpo:** ¡Un bloque de código!



Subprogramas

Tipos de subprogramas

Procedimientos (acciones):

NO devuelven ningún resultado de su ejecución con `return`

Tipo: `void`

Llamada: instrucción independiente

`mostrarH();`

Funciones:

SÍ devuelven un resultado con la instrucción `return`

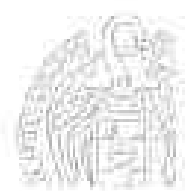
Tipo distinto de `void`

Llamada: dentro de cualquier expresión

`x = 12 * y + cuadrado(20) - 3;`

Se sustituye en la expresión por el valor que devuelve

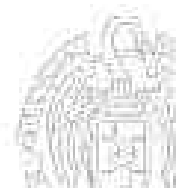
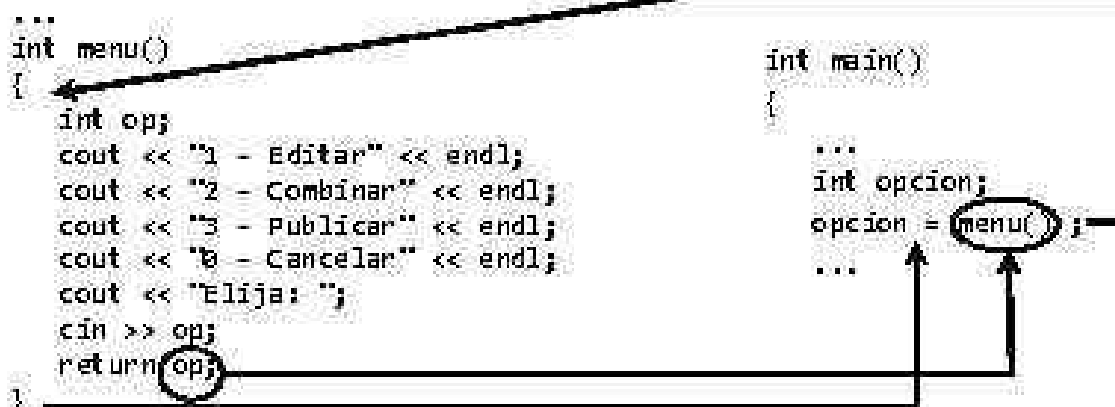
¡Ya venimos utilizando funciones desde el Tema 2!



Subprogramas

Funciones

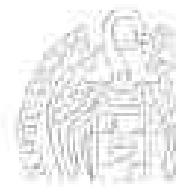
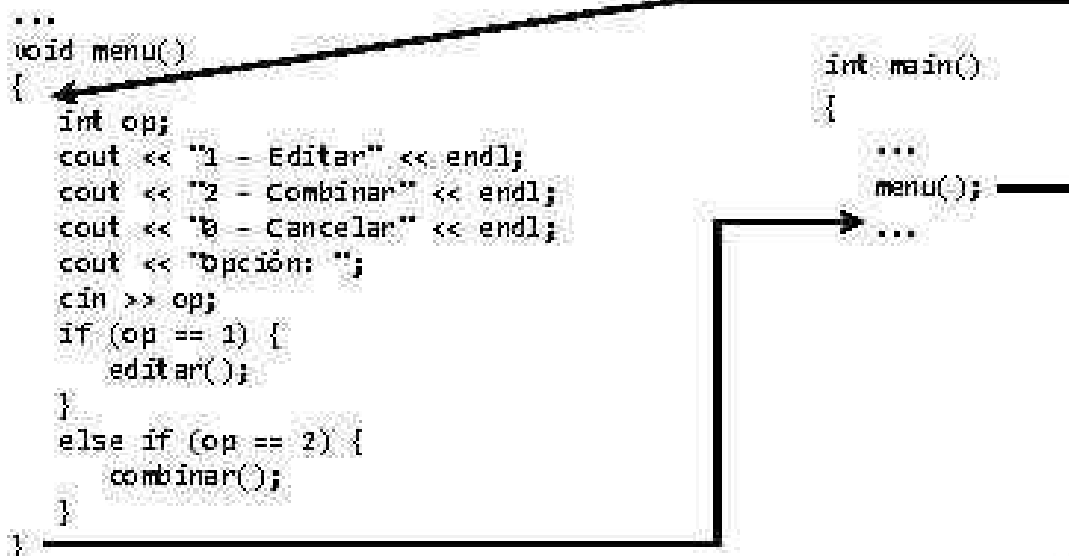
Subprogramas de tipo distinto de void



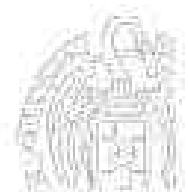
Subprogramas

Procedimientos

Subprogramas de tipo void



Subprogramas y datos



Datos en los subprogramas

De uso exclusivo del subprograma

```
tipo nombre(parámetros) // Cabecera  
{  
    Declaraciones locales // Cuerpo  
}
```

- ✓ Declaraciones locales de tipos, constantes y variables
Dentro del cuerpo del subprograma
- ✓ Parámetros declarados en la cabecera del subprograma
Comunicación del subprograma con otros subprogramas



Datos locales y datos globales

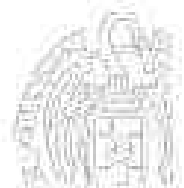
Datos en los programas

- ✓ **Datos globales:** declarados fuera de todos los subprogramas
Existen durante toda la ejecución del programa
- ✓ **Datos locales:** declarados en algún subprograma
Existen sólo durante la ejecución del subprograma

Ámbito y visibilidad de los datos

Tema 3

- **Ámbito de los datos globales:** resto del programa
Se conocen dentro de los subprogramas que siguen
- **Ámbito de los datos locales:** resto del subprograma
No se conocen fuera del subprograma
- **Visibilidad de los datos**
Datos locales a un bloque ocultan otros externos homónimos



Datos locales y datos globales

```
#include <iostream>
using namespace std;
```

```
const int MAX = 100;
double ingresos;
```

} Datos globales

```
...
void proc() {
    int op;
    double ingresos;
```

} Datos locales a proc()

... → Se conocen MAX (global), op (local) e ingresos (local que oculta la global)

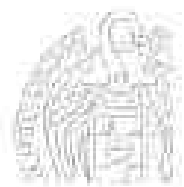
```
int main() {
    int op;
    ...
    return 0;
}
```

} Datos locales a main()

... → Se conocen MAX (global), op (local) e ingresos (global)



op de proc() es distinta de op de main()



Datos locales y datos globales

Sobre el uso de datos globales en los subprogramas

NO SE DEBEN USAR datos globales en subprogramas

✓ *¿Necesidad de datos externos?*

Define parámetros en el subprograma

Los datos externos se pasan como argumentos en la llamada

✓ **Uso de datos globales en los subprogramas:**

Riesgo de *efectos laterales*

Modificación inadvertida de esos datos afectando otros sitios

Excepciones:

✓ **Constantes globales** (valores inalterables)

✓ **Tipos globales** (necesarios en varios subprogramas)



Fundamentos de la programación

Parámetros

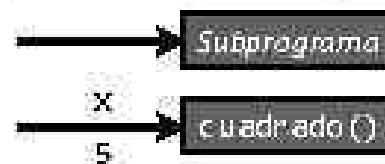


Comunicación con el exterior

Datos de entrada, datos de salida y datos de entrada/salida

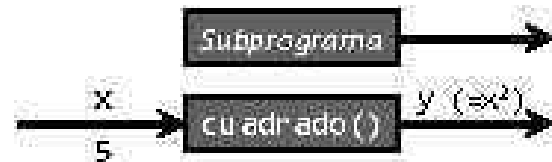
Datos de entrada: Aceptados

Subprograma que dado un número muestra en la pantalla su cuadrado:



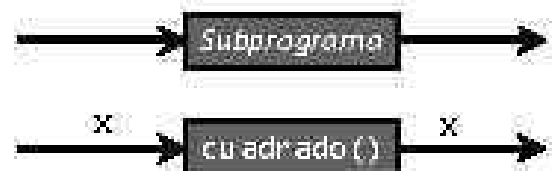
Datos de salida: Devueltos

Subprograma que dado un número devuelve su cuadrado:



Datos de entrada/salida: Aceptados y modificados

Subprograma que dada una variable numérica la eleva al cuadrado:



Parámetros en C++

Declaración de parámetros

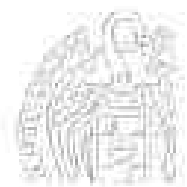
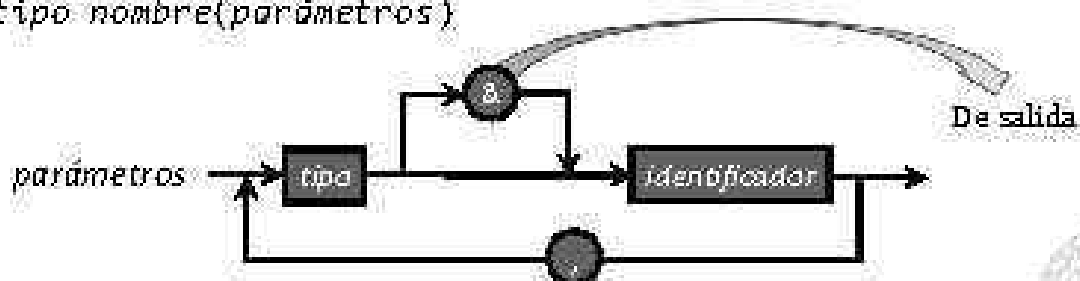
Sólo dos clases de parámetros en C++:

- Sólo de entrada (por valor)
- De salida (sólo salida o E/S) (por referencia / por variable)

Lista de parámetros formales

Entre los paréntesis de la cabecera del subprograma

tipo nombre(parámetros)



Parámetros por valor

Reciben copias de los argumentos usados en la llamada

```
int cuadrado(int num)
```

```
double potencia(double base, int exp)
```

```
void muestra(string nombre, int edad, string nif)
```

```
void proc(char c, int x, double a, bool b)
```

Reciben sus valores en la llamada del subprograma

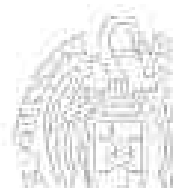
Argumentos: Expresiones en general

Variables, constantes, literales, llamadas a función, operaciones

Se destruyen al terminar la ejecución del subprograma

¡Atención! Los arrays se pasan por valor como constantes:

```
double media(const TArray lista)
```



Parámetros por referencia



Misma identidad que la variable pasada como argumento

```
void incrementa(int &x)
```

```
void intercambia(double &x, double &y)
```

```
void proc(char &c, int &x, double &a, bool &b)
```

Reciben las variables en la llamada del subprograma: *¡Variables!*

Los argumentos pueden quedar modificados

¡No usaremos parámetros por valor en las funciones!

Sólo en procedimientos



Fuede haber tanto por valor como por referencia

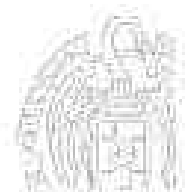
¡Atención! Los arrays se pasan por referencia sin utilizar &

```
void insertar(TArray lista, int &contador, double item)
```

El argumento de lista (variable TArray) quedará modificado



Argumentos



Llamada a subprogramas con parámetros

nombre(argumentos)

- Tanto s argumentos como parámetros y en el mismo orden
- Concordancia de tipos argumento-parámetro
- Por valor: Expresiones válidas (se pasa el resultado)
- Por referencia: ¡Sólo variables!

Se copian los valores de las expresiones pasadas por valor en los correspondientes parámetros

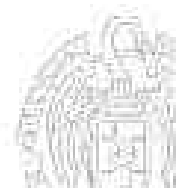
Se hacen corresponder los argumentos pasados por referencia (variables) con sus correspondientes parámetros



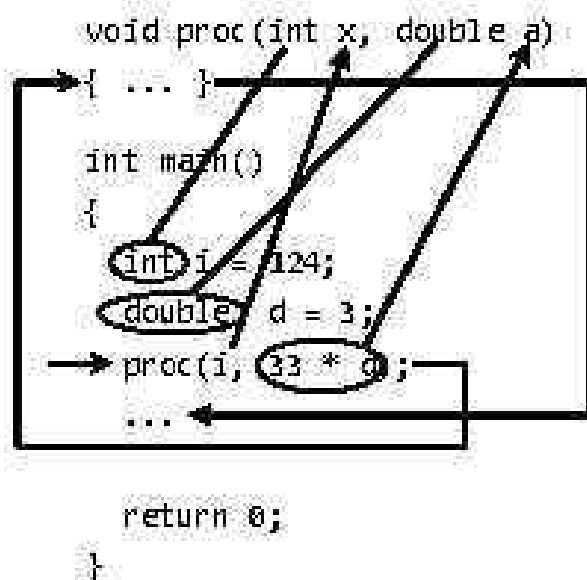
Argumentos pasados por valor

Expresiones válidas con concordancia de tipo:

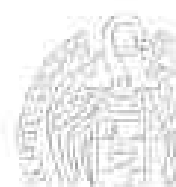
```
void proc(int x, double a) ⇒ proc(23 * 4 / 7, 13.5);  
                            ⇒ double d = 3;  
                              proc(12, d);  
                            ⇒ double d = 3;  
                              int i = 124;  
                              proc(i, 33 * d);  
                            ⇒ double d = 3;  
                              int i = 124;  
                              proc(cuad(20) * 34 + i, i * d);
```



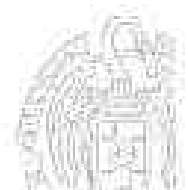
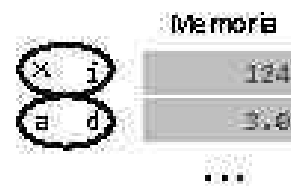
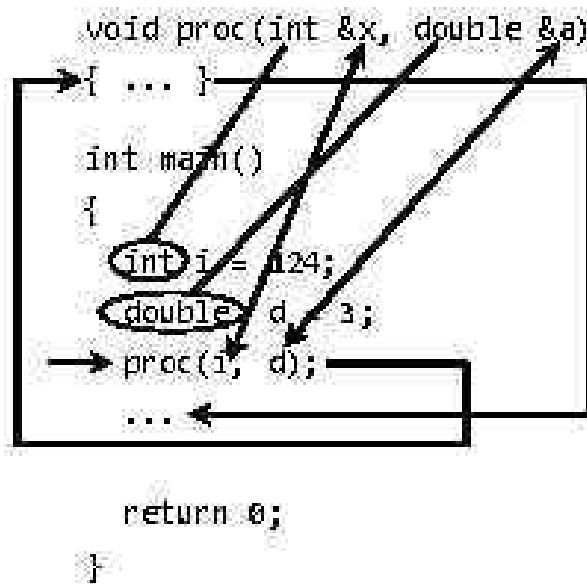
Argumentos pasados por valor



Memoria	
i	124
d	3.0
...	
x	124
a	99.0
...	



Argumentos pasados por referencia



¿Qué llamadas son correctas?

Dadas las siguientes declaraciones:

```
int i;
```

```
double d;
```

```
void proc(int x, double &a);
```

¿Qué pasos de argumentos son correctos? ¿Por qué no?

- | | | |
|-----------------------------------|---|---------------------------------------|
| <code>proc(3, i, d);</code> | ✗ | Nº de argumentos ≠ Nº de parámetros |
| <code>proc(i, d);</code> | ✓ | |
| <code>proc(3 * i + 12, d);</code> | ✓ | |
| <code>proc(i, 23);</code> | ✗ | Parámetro por referencia → ¡variable! |
| <code>proc(d, i);</code> | ✗ | ¡Argumento double para parámetro int! |
| <code>proc(3.5, d);</code> | ✗ | ¡Argumento double para parámetro int! |
| <code>proc(i);</code> | ✗ | Nº de argumentos ≠ Nº de parámetros |



Paso de argumentos

```
...
void divide(int op1, int op2, int &div, int &rem) {
// Divide op1 entre op2 y devuelve el cociente y el resto
    div = op1 / op2;
    rem = op1 % op2;
}

int main() {
    int cociente, resto;
    for (int j = 1; j <= 4; j++) {
        for (int i = 1; i <= 4; i++) {
            divide(i, j, cociente, resto);
            cout << i << " entre " << j << " da un cociente de "
                << cociente << " y un resto de " << resto << endl;
        }
    }
    return 0;
}
```

Los Herederos Yáñez



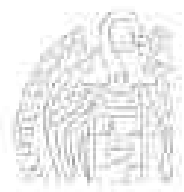
Paso de argumentos

```
...
void divide(int op1, int op2, int &div, int &rem) {
// Divide op1 entre op2 y devuelve el cociente y el resto
    div = op1 / op2;
    rem = op1 % op2;
}

int main() {
    int cociente, resto;
    for (int j = 1; j <= 4; j++) {
        for (int i = 1; i <= 4; i++) {
            → divide(i, j, cociente, resto);
        }
    }
    return 0;
}
```

	Memoria
cociente	2
resto	2
i	1
j	1
...	...

Los Herederos Yáñez



Paso de argumentos

```

...
void divide(int op1, int op2, int &div, int &rem) {
// Divide op1 entre op2 y devuelve el cociente y el resto
  div = op1 / op2;
  rem = op1 % op2;
}

int main() {
  int cociente, resto;
  for (int j = 1; j <= 4; j++) {
    for (int i = 1; i <= 4; i++) {
      divide(i, j, cociente, resto);
      ...
    }
  }
  return 0;
}

```



Los Membrados Yairo



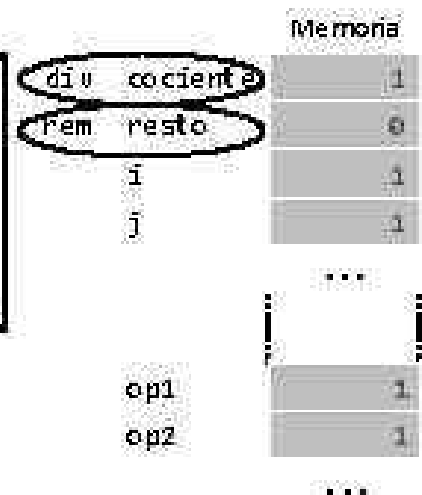
Paso de argumentos

```

...
void divide(int op1, int op2, int &div, int &rem) {
// Divide op1 entre op2 y devuelve el cociente y el resto
  div = op1 / op2;
  rem = op1 % op2;
}

int main() {
  int cociente, resto;
  for (int j = 1; j <= 4; j++) {
    for (int i = 1; i <= 4; i++) {
      divide(i, j, cociente, resto);
      ...
    }
  }
  return 0;
}

```



Los Membrados Yairo



Paso de argumentos

```

...
void divide(int op1, int op2, int &div, int &rem) {
// Divide op1 entre op2 y devuelve el cociente y el resto
    div = op1 / op2;
    rem = op1 % op2;
}

int main() {
    int cociente, resto;
    for (int j = 1; j <= 4; j++) {
        for (int i = 1; i <= 4; i++) {
            divide(i, j, cociente, resto);
            ...
        }
    }

    return 0;
}

```

Memoria	
cociente	1
resto	0
i	1
j	1
...	

Los Membrados Yairo



Más ejemplos

```

...
void intercambia(double &valor1, double &valor2) {
// Intercambia los valores
    double tmp; // Variable local (temporal)
    tmp = valor1;
    valor1 = valor2;
    valor2 = tmp;
}

int main() {
    double num1, num2;
    cout << "valor 1: ";
    cin >> num1;
    cout << "valor 2: ";
    cin >> num2;
    intercambia(num1, num2);
    cout << "Ahora el valor 1 es " << num1
        << " y el valor 2 es " << num2 << endl;
    return 0;
}

```

Memoria temporal del procedimiento	
tmp	?
...	

Memoria de main()	
valor1 num1	13.6
valor2 num2	317.14
...	

Los Membrados Yairo

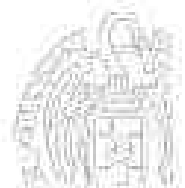


Más ejemplos

```
...
// Prototipo
void cambio(double precio, double pago, int &euros, int &cent50,
            int &cent20, int &cent10, int &cent5, int &cent2, int &cent1);

int main() {
    double precio, pago;
    int euros, cent50, cent20, cent10, cent5, cent2, cent1;
    cout << "Precio: ";
    cin >> precio;
    cout << "Pago: ";
    cin >> pago;
    cambio(precio, pago, euros, cent50, cent20, cent10, cent5, cent2,
           cent1);
    cout << "Cambio: " << euros << " euros, " << cent50 << " x 50c., "
         << cent20 << " x 20c., " << cent10 << " x 10c., "
         << cent5 << " x 5c., " << cent2 << " x 2c. y "
         << cent1 << " x 1c." << endl;

    return 0;
}
```

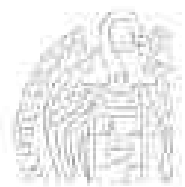


Más ejemplos

```
void cambio(double precio, double pago, int &euros, int &cent50,
            int &cent20, int &cent10, int &cent5, int &cent2, int &cent1) {
    if (pago < precio) { // Cantidad insuficiente
        cout << "Error: El pago es inferior al precio" << endl;
    }
    else {
        int cantidad = int(100.0 * (pago - precio) + 0.5);
        euros = cantidad / 100;
        cantidad = cantidad % 100;
        cent50 = cantidad / 50;
        cantidad = cantidad % 50;
        cent20 = cantidad / 20;
        cantidad = cantidad % 20;
        cent10 = cantidad / 10;
        cantidad = cantidad % 10;
        cent5 = cantidad / 5;
        cantidad = cantidad % 5;
        cent2 = cantidad / 2;
        cent1 = cantidad % 2;
    }
}
```



Explicación en el libro de
Adams/Leestma/Nyhoff



Notificación de errores

En los subprogramas se pueden detectar errores

Errores que impiden realizar los cálculos:

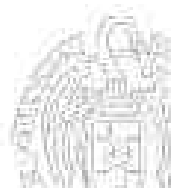
```
void cambio(double precio, double pago, int &euros, int &cent50,  
            int &cent20, int &cent10, int &cent5, int &cent2, int &cent1) {  
    if (pago < precio) { // Cantidad insuficiente  
        cout << "Error: El pago es inferior al precio" << endl;  
    }  
    ...  
}
```

¿Debe el subprograma notificar al usuario o al programa?

→ Mejor notificarlo al punto de llamada y allí decidir qué hacer

```
void cambio(double precio, double pago, int &euros, int &cent50,  
            int &cent20, int &cent10, int &cent5, int &cent2, int &cent1,  
            bool &error) {  
    if (pago < precio) { // Cantidad insuficiente  
        error = true;  
    }  
    else {  
        error = false;  
    }  
    ...  
}
```

Los errores y más



Notificación de errores

cambio.cpp

Al volver de la llamada se decide qué hacer si ha habido error...

- ✓ ¿Informar al usuario?
- ✓ ¿Volver a pedir los datos?
- ✓ Etcétera

```
int main() {  
    double precio, pago;  
    int euros, cent50, cent20, cent10, cent5, cent2, cent1;  
    bool error;  
    cout << "Precio: ";  
    cin >> precio;  
    cout << "Pago: ";  
    cin >> pago;  
    cambio(precio, pago, euros, cent50, cent20, cent10, cent5, cent2,  
           cent1, error);  
    if (error) {  
        cout << "Error: El pago es inferior al precio" << endl;  
    }  
    else {  
        ...  
    }  
}
```

Los errores y más



Resultado de la función



Resultado de la función

Una función ha de devolver un resultado

La función ha de **terminar** su ejecución devolviendo el resultado

La instrucción `return`:

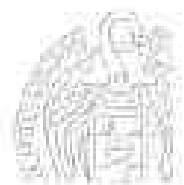
- Devuelve el dato que se indica a continuación como resultado
- Termina la ejecución de la función

El dato devuelto sustituye a la llamada de la función en la expresión

```
int cuad(int x) {  
    return x * x;  
    x = x * x;  
}  
  
int main() {  
    cout << " " << cuad(16) << endl;  
    return 0;  
}
```

←
←
↑

Esta instrucción no se ejecutará nunca



Ejemplo: Cálculo del factorial

factorial.cpp

Factorial (N) = 1 x 2 x 3 x ... x (N-2) x (N-1) x N

```
long long int factorial(int n); // Prototipo
```

```
int main() {  
    int num;  
    cout << "Num: ";  
    cin >> num;  
    cout << "Factorial de " << num << ": " << factorial(num) << endl;  
    return 0;  
}
```

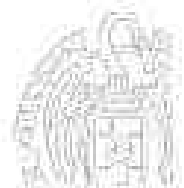
```
long long int factorial(int n) {  
    long long int fact = 1;  
    if (n < 0) {  
        fact = 0;  
    }  
    else {  
        for (int i = 1; i <= n; i++) {  
            fact = fact * i;  
        }  
    }  
    return fact;  
}
```

Los resultados y más



Los fundamentos de la programación: La abstracción procedimental

Página 468



Un único punto de salida

```
int compara(int val1, int val2) {  
    // -1 si val1 < val2, 0 si iguales, +1 si val1 > val2  
    if (val1 == val2) {  
        return 0;   
    }  
    else if (val1 < val2) {  
        return -1;   
    }  
    else {  
        return 1;   
    }  
}
```

¡3 puntos de salida!

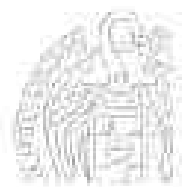


Los resultados y más



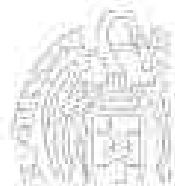
Los fundamentos de la programación: La abstracción procedimental

Página 470



Un único punto de salida

```
int compara(int val1, int val2) {  
    // -1 si val1 < val2, 0 si iguales, +1 si val1 > val2  
    int resultado;  
  
    if (val1 == val2) {  
        resultado = 0;  
    }  
    else if (val1 < val2) {  
        resultado = -1;  
    }  
    else {  
        resultado = 1;  
    }  
  
    return resultado; → Punto de salida único  
}
```



¿Cuándo termina el subprograma?

Procedimientos (tipo void):

- Al encontrar la llave de cierre que termina el subprograma
- Al encontrar una instrucción return (sin resultado)

Funciones (tipo distinto de void):

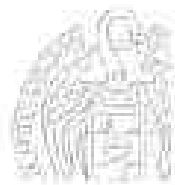
- SÓLO al encontrar una instrucción return (con resultado)

Nuestros subprogramas siempre terminarán al final:

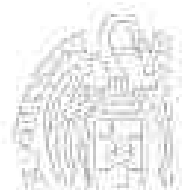
- ✓ No usaremos return en los procedimientos
- ✓ Funciones: sólo un return y estará al final



Para facilitar la depuración y el mantenimiento, codifica los subprogramas con un único punto de salida



Prototipos



¿Qué subprogramas hay en el programa?

¿Dónde los ponemos? ¿Antes de `main()`? ¿Después de `main()`?

→ Los pondremos después de `main()`

¿Son correctas las llamadas a subprogramas?

En `main()` o en otros subprogramas

- ¿Existe el subprograma?
- ¿Concuerdan los argumentos con los parámetros?

Deben estar los prototipos de los subprogramas antes de `main()`

Prototipo: cabecera del subprograma terminada en ;

```
void dibujarCirculo();  
void mostrarM();  
void proc(double &a);  
int cuad(int x);  
...
```

`main()` es el único subprograma que no hay que prototipar



Ejemplos

intercambia.cpp

```
#include <iostream>
using namespace std;

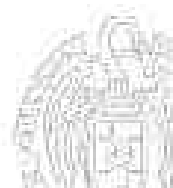
void intercambia(double &valor1, double &valor2); // Prototipo

int main() {
    double num1, num2;
    cout << "Valor 1: ";
    cin >> num1;
    cout << "Valor 2: ";
    cin >> num2;
    intercambia(num1, num2);
    cout << "Ahora el valor 1 es " << num1
        << " y el valor 2 es " << num2 << endl;
    return 0;
}

void intercambia(double &valor1, double &valor2) {
    double tmp; // Variable local (temporal)
    tmp = valor1;
    valor1 = valor2;
    valor2 = tmp;
}
```

Ⓢ Ⓜ Asegúrate de que los prototipos coincidan con la implementaciónes

Los Hechizados Yairo



Ejemplos

mates.cpp

```
#include <iostream>
using namespace std;

// Prototipos
long long int factorial(int n);
int sumatorio(int n);

int main() {
    int num;
    cout << "Num: ";
    cin >> num;
    cout << "Factorial de "
        << num << ": "
        << factorial(num)
        << endl
        << "Sumatorio de 1 a "
        << num << ": "
        << sumatorio(num)
        << endl;

    return 0;
}

long long int factorial(int n) {
    long long int fact = 1;

    if (n < 0) {
        fact = 0;
    }
    else {
        for (int i = 1; i <= n; i++) {
            fact = fact * i;
        }
    }

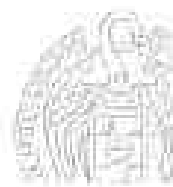
    return fact;
}

int sumatorio(int n) {
    int sum = 0;

    for (int i = 1; i <= n; i++) {
        sum = sum + i;
    }

    return sum;
}
```

Los Hechizados Yairo



Funciones de operador



Funciones de operador

Notación infija (de operador)

operandoIzquierdo operador operandoDerecho

a + b

Se ejecuta el operador con los operandos como argumentos

Los operadores se implementan como funciones:

tipo operador símbolo (parámetros)

Si es un operador monario sólo habrá un parámetro

Si es binario habrá dos parámetros

El símbolo es un símbolo de operador (uno o dos caracteres):

*+ , - , * , / , % , << , >> , ...*

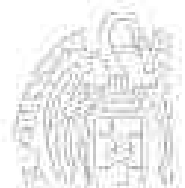


Funciones de operador

```
tMatriz suma(tMatriz a, tMatriz b);  
tMatriz a, b, c;  
c = suma(a, b);  
  
tMatriz operator+(tMatriz a, tMatriz b);  
tMatriz a, b, c;  
c = a + b;
```

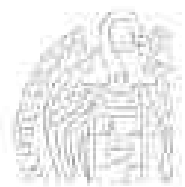
¡La implementación será exactamente la misma!

Mayor aproximación al lenguaje matemático



Fundamentos de la programación

Diseño descendente (un ejemplo)



Refinamientos sucesivos

Especificación inicial (Paso 0)-

Desarrollar un programa que haga operaciones de conversión de medidas hasta que el usuario decida que no quiere hacer más

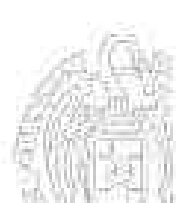
Análisis y diseño aumentando el nivel de detalle en cada paso

¿Qué operaciones de conversión?

Paso 1.-

Desarrollar un programa que haga operaciones de conversión de medidas hasta que el usuario decida que no quiere hacer más

- ★ Pulgadas a centímetros
- ★ Libras a gramos
- ★ Grados Fahrenheit a centígrados
- ★ Galones a litros



Refinamientos sucesivos

Paso 2.-

Desarrollar un programa que muestre al usuario un menú con cuatro operaciones de conversión de medidas:

- ★ Pulgadas a centímetros
- ★ Libras a gramos
- ★ Grados Fahrenheit a centígrados
- ★ Galones a litros

Y lea la elección del usuario y proceda con la conversión, hasta que el usuario decida que no quiere hacer más

6 grandes tareas:

Menú, cuatro funciones de conversión y main()



Refinamientos sucesivos

Paso 2.-



Refinamientos sucesivos

Paso 3.-

★ *Menú:*

Mostrar las cuatro opciones más una para salir

Validar la entrada y devolver la elegida

★ *Pulgadas a centímetros:*

Devolver el equivalente en centímetros del valor en pulgadas

★ *Libras a gramos:*

Devolver el equivalente en gramos del valor en libras

★ *Grados Fahrenheit a centígrados:*

Devolver el equivalente en centígrados del valor en Fahrenheit

★ *Galones a litros:*

Devolver el equivalente en litros del valor en galones

★ *Programa principal (main())*



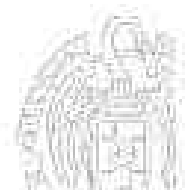
Refinamientos sucesivos

Paso 3.- Cada tarea un subprograma

Comunicación entre los subprogramas:

Función	Entrada	Salida	Valor devuelto
menu()	-	-	int
pulgACm()	double pulg	-	double
lbAGr()	double libras	-	double
grFAGrC()	double grF	-	double
galALtr()	double galones	-	double
main()	-	-	int

Los Hechados Yairo



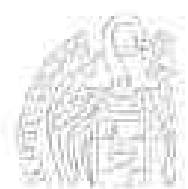
Refinamientos sucesivos

Paso 4.- Algoritmos detallados de cada subprograma → Programar

```
#include <iostream>
using namespace std;
// Prototipos
int menu();
double pulgACm(double pulg);
double lbAGr(double libras);
double grFAGrC(double grF);
double galALtr(double galones);

int main() {
    double valor;
    int op = -1;
    while (op != 0) {
        op = menu();
        switch (op) {
            case 1:
                {
                    cout << "Pulgadas: ";
                    cin >> valor;
                    cout << "Son " << pulgACm(valor) << " cm." << endl;
                }
                break;
        }
    }
}
```

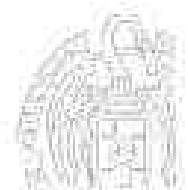
Los Hechados Yairo



Refinamientos sucesivos

```
case 2:
{
    cout << "Libras: ";
    cin >> valor;
    cout << "Son " << lbAGr(valor) << " gr." << endl;
}
break;
case 3:
{
    cout << "Grados Fahrenheit: ";
    cin >> valor;
    cout << "Son " << grFAGrC(valor) << " °C" << endl;
}
break;
case 4:
{
    cout << "Galones: ";
    cin >> valor;
    cout << "Son " << galALtr(valor) << " l." << endl;
}
break;
}
return 0;
}
```

Los Hechados Yáñez



Refinamientos sucesivos

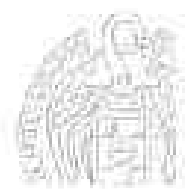
```
int menu() {
    int op = -1;

    while ((op < 0) || (op > 4)) {
        cout << "1 - Pulgadas a Cm." << endl;
        cout << "2 - Libras a Gr." << endl;
        cout << "3 - Fahrenheit a °C" << endl;
        cout << "4 - Galones a L." << endl;
        cout << "0 - Salir" << endl;
        cout << "Elige: ";
        cin >> op;
        if ((op < 0) || (op > 4)) {
            cout << "Opción no válida" << endl;
        }
    }

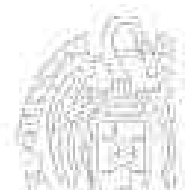
    return op;
}

double pulgCm(double pulg) {
    const double cmPorPulg = 2.54;
    return pulg * cmPorPulg;
}
```

Los Hechados Yáñez

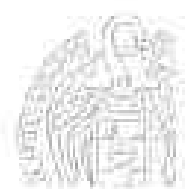


```
double lbAGr(double libras) {  
    const double grPorLb = 453.6;  
    return libras * grPorLb;  
}  
  
double grFAGrC(double grF) {  
    return ((grF - 32) * 5 / 9);  
}  
  
double galAtr(double galones) {  
    const double lrPorGal = 4.54609;  
    return galones * lrPorGal;  
}
```



Fundamentos de la programación

Precondiciones y postcondiciones



Precondiciones y postcondiciones

Integridad de los subprogramas

Condiciones que se deben dar antes de comenzar su ejecución

→ Precondiciones

✓ Quien llame al subprograma debe garantizar que se satisfacen

Condiciones que se darán cuando termine su ejecución

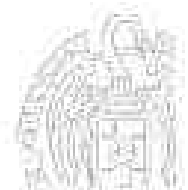
→ Postcondiciones

✓ En el punto de llamada se pueden dar por garantizadas

Aserciones:

Condiciones que si no se cumplen interrumpen la ejecución

Función `assert()`



Aserciones como precondiciones

Precondiciones

Por ejemplo, no realizaremos conversiones de valores negativos:

```
double pulgACm(double pulg) {
```

```
    assert(pulg > 0);
```

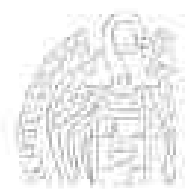
```
    double cmPorPulg = 2.54;
```

```
    return pulg * cmPorPulg;
```

```
}
```

La función tiene una precondición: pulg debe ser positivo

`assert(pulg > 0);` interrumpirá la ejecución si no es cierto

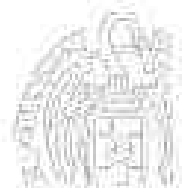


Aserciones como precondiciones

Precondiciones

Es responsabilidad del punto de llamada garantizar la precondición:

```
int main() {
    double valor;
    int op = -1;
    while (op != 0) {
        op = menu();
        switch (op) {
            case 1:
                {
                    cout << "Pulgadas: ";
                    cin >> valor;
                    if (valor < 0) {
                        cout << "¡No válido!" << endl;
                    }
                    else { // Se cumple la precondición...
                        ...
                    }
                }
            }
    }
}
```



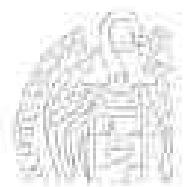
Aserciones como postcondiciones

Postcondiciones

Un subprograma puede garantizar condiciones al terminar:

```
int menu() {
    int op = -1;
    while ((op < 0) || (op > 4)) {
        ...
        cout << "Elige: ";
        cin >> op;
        if ((op < 0) || (op > 4)) {
            cout << "Opción no válida" << endl;
        }
    }
    assert ((op >= 0) && (op <= 4));
    return op;
}
```

El subprograma debe asegurarse de que se cumpla








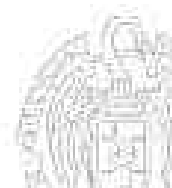
Licencia CC (*Creative Commons*)

Este tipo de licencias ofrecen algunos derechos a terceras personas bajo ciertas condiciones.

Este documento tiene establecidas las siguientes:

-  **Reconocimiento (*Attribution*):**
En cualquier explotación de la obra autorizada por la licencia hará falta reconocer la autoría.
-  **No comercial (*Non commercial*):**
La explotación de la obra queda limitada a usos no comerciales.
-  **Compartir igual (*Share alike*):**
La explotación autorizada incluye la creación de obras derivadas siempre que mantengan la misma licencia al ser divulgadas.

Pulsa en la imagen de arriba a la derecha para saber más.





ANEXO

Más sobre subprogramas

Grado en Ingeniería Informática
Grado en Ingeniería del Software
Grado en Ingeniería de Computadores

Luis Hernández Yáñez
Facultad de Informática
Universidad Complutense

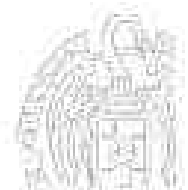


Índice

Archivos como parámetros	498
La función <code>main()</code>	501
Argumentos implícitos	504
Sobrecarga de subprogramas	508



Archivos como parámetros



Archivos como parámetros

```
#include <iostream>
using namespace std;
#include <fstream>

void sumatorio_archivo(ifstream &arch, double &suma);

int main() {
    double resultado;
    ifstream archivo;
    archivo.open("datos.txt");
    if (!archivo.is_open()) {
        cout << "ERROR DE APERTURA" << endl;
    }
    else {
        sumatorio_archivo(archivo, resultado)
        cout << "Suma = " << resultado << endl;
        archivo.close();
    }

    return 0;
}
```



Archivos como parámetros

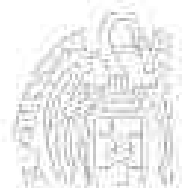
```
void sumatorio_archivo(ifstream &arch, double &suma) {
    double dato;

    suma = 0;
    arch >> dato;

    while (dato != -1) {
        suma = suma + dato;
        arch >> dato;
    }
}
```

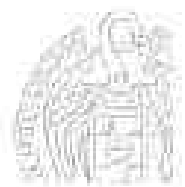


Los archivos siempre se pasan por referencia



Fundamentos de la programación

La función main()



Parámetros de main()

Comunicación con el sistema operativo

Parámetros opcionales de la función main():

```
int main(int argc, char *argv[])
```

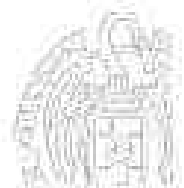
Para obtener datos proporcionados al ejecutar el programa:

```
C:\>prueba cad1 cad2 cad3
```

Ejecuta prueba.exe con tres argumentos (cadenas)

Parámetros de main():

- **argc**: número de argumentos que se proporcionan
4 en el ejemplo (primero: nombre del programa con su ruta)
- **argv**: array con las cadenas proporcionadas como argumentos



Lo que devuelve main()

¿Cómo ha ido la función?

La función main() devuelve al S.O. un código de terminación

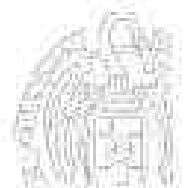
- **0**: *Todo OK*
- **Distinto de 0**: *¡Ha habido un error!*

Si la ejecución llega al final de la función main(), todo OK:

```
...  
return 0; // Fin del programa  
}
```



Argumentos implícitos



Argumentos implícitos

Valores predeterminados para parámetros por valor

Valor por defecto para un parámetro:

Tras un = a continuación del nombre del parámetro:

```
void proc(int i = 1);
```

Si no se proporciona argumento, el parámetro toma ese valor

```
proc(12);      i toma el valor explícito 12
```

```
proc();       i toma el valor implícito (1)
```

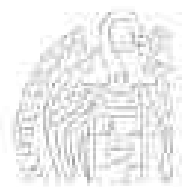
Sólo puede haber argumentos implícitos en los parámetros finales

```
void p(int i, int j = 2, int k = 3); // CORRECTO
```

```
void p(int i = 1, int j, int k = 3); // INCORRECTO
```



Una vez asignado un valor implícito, todos los que siguen han de tener también valor implícito



Argumentos implícitos

Parámetros y argumentos implícitos

```
void p(int i, int j = 2, int k = 3);
```

Se copian los argumentos en los parámetros del primero al último
→ los que no tengan correspondencia tomarán los implícitos

```
void p(int i, int j = 2, int k = 3);
```

...

```
p(13); // i toma 13, j y k sus valores implícitos
```

```
p(5, 7); // i toma 5, j toma 7 y k su valor implícito
```

```
p(3, 9, 12); // i toma 3, j toma 9 y k toma 12
```



Los argumentos implícitos se declaran en el prototipo (preferible) o en la cabecera del subprograma, pero NO en ambos



Ejemplo

Por defecto, signo +

Por defecto, Δ es 1

$$f(x, y) = \pm \Delta \frac{x}{y}$$

```
#include <iostream>
using namespace std;
```

```
double f(double x, double y, int signo = 1, double delta = 1.0);
```

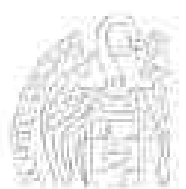
```
int main() {
    double x, y;
    cout << "x = ";
    cin >> x;
    cout << "y = ";
    cin >> y;
    cout << "signo y delta por defecto: " << f(x, y) << endl;
    cout << "signo -1 y delta por defecto: " << f(x, y, -1) << endl;
    cout << "signo y delta concretos: " << f(x, y, 1, 1.25) << endl;

    return 0;
}
```

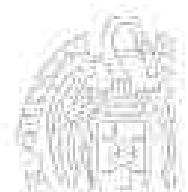


No podemos dejar signo 0 por defecto y concretar delta

```
double f(double x, double y, int signo, double delta) {
    return signo * delta * x / y;
}
```



Sobrecarga de subprogramas



Sobrecarga de subprogramas

Igual nombre, distintos parámetros

Funciones o procedimientos con igual nombre y distintos parámetros:

```
int abs(int n);  
double abs(double n);  
long int abs(long int n);
```

Se ejecutará la función que corresponda al tipo de argumento:

```
abs(13) // argumento int --> primera función  
abs(-2.3) // argumento double --> segunda función  
abs(3L) // argumento long int --> tercera función
```



Para indicar que es un literal long int, en lugar de int



```
#include <iostream>
using namespace std;

void intercambia(int &x, int &y);
void intercambia(double &x,
                  double &y);
void intercambia(char &x, char &y);

void intercambia(int &x, int &y) {
    int tmp;
    tmp = x;
    x = y;
    y = tmp;
}

void intercambia(double &x,
                  double &y) {
    double tmp;
    tmp = x;
    x = y;
    y = tmp;
}

void intercambia(char &x, char &y) {
    char tmp;
    tmp = x;
    x = y;
    y = tmp;
}

int main() {
    int i1 = 3, i2 = 7;
    double d1 = 12.5, d2 = 35.9;
    char c1 = 'a', c2 = 'b';
    cout << i1 << " - " << i2 << endl;
    cout << d1 << " - " << d2 << endl;
    cout << c1 << " - " << c2 << endl;
    intercambia(i1, i2);
    intercambia(d1, d2);
    intercambia(c1, c2);
    cout << i1 << " - " << i2 << endl;
    cout << d1 << " - " << d2 << endl;
    cout << c1 << " - " << c2 << endl;
    return 0;
}
```

Los Herrados y Asociados






Acerca de Creative Commons



Licencia CC (Creative Commons)

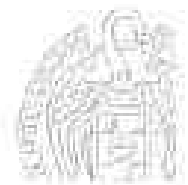
Este tipo de licencias ofrecen algunos derechos a terceras personas bajo ciertas condiciones.

Este documento tiene establecidas las siguientes:

-  **Reconocimiento (Attribution):**
En cualquier explotación de la obra autorizada por la licencia hará falta reconocer la autoría.
-  **No comercial (Non commercial):**
La explotación de la obra queda limitada a usos no comerciales.
-  **Compartir igual (Share alike):**
La explotación autorizada incluye la creación de obras derivadas siempre que mantengan la misma licencia al ser divulgadas.

Pulsa en la imagen de arriba a la derecha para saber más.

Los Herrados y Asociados



5

Tipos de datos estructurados

Grado en Ingeniería Informática
Grado en Ingeniería del Software
Grado en Ingeniería de Computadores

Luis Hernández Yáñez/Pablo Moreno Ger
Facultad de Informática
Universidad Complutense

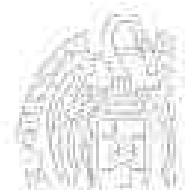


Índice

Tipos de datos	514
Arrays de nuevo	517
Arrays y bucles for	520
Más sobre arrays	522
Inicialización de arrays	523
Enumerados como índices	524
Paso de arrays a subprogramas	525
Implementación de listas	528
Cadenas de caracteres	531
Cadenas de caracteres de tipo string	535
Entrada/salida con string	539
Operaciones con string	541
Estructuras	543
Estructuras dentro de estructuras	549
Arrays de estructuras	550
Arrays dentro de estructuras	551
Listas de longitud variable	552
Un ejemplo completo	558
El bucle do..while	562



Tipos de datos



Tipos de datos

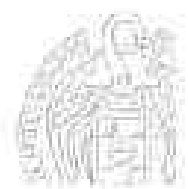
Clasificación de tipos

✓ **Simple**

- ❖ **Estándar:** *int, float, double, char, bool*
Conjunto de valores predeterminado ✓
- ❖ **Definidos por el usuario:** *enumerados*
Conjunto de valores definido por el programador ✓

✓ **Estructurados**

- ❖ **Colecciones homogéneas:** *arrays*
Todos los elementos del mismo tipo ✓
- ❖ **Colecciones heterogéneas:** *estructuras*
Los elementos pueden ser de tipos distintos



Tipos estructurados

Colecciones o tipos aglomerados

Agrupaciones de datos (elementos):

- ✓ **Todos del mismo tipo:** *array o tabla*
- ✓ **De tipos distintos:** *estructura, registro o tupla*

Arrays (tablas)

- **Elementos organizados por posición:** 0, 1, 2, 3, ...
- **Acceso por índice:** 0, 1, 2, 3, ...
- **Una o varias dimensiones**

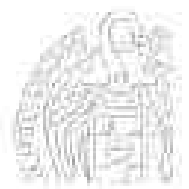
Estructuras (tuplas, registros)

- **Elementos (campos) sin orden establecido**
- **Acceso por nombre**



Fundamentos de la programación

Arrays de nuevo



Arrays

Estructura secuencial

Cada elemento se encuentra en una posición (*índice*):

- ✓ Los índices son enteros positivos
- ✓ El índice del primer elemento siempre es 0
- ✓ Los índices se incrementan de uno en uno

```
ventas 125.48 76.95 328.88 254.62 435.00 164.29 6.00
        0      1      2      3      4      5      6
```

Acceso directo

A cada elemento se accede a través de su índice:

`ventas[4]` accede al 5^º elemento (contiene el valor 435.00)

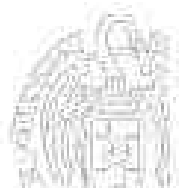
```
cout << ventas[4];
```

```
ventas[4] = 442.75;
```



Datos de un mismo tipo base:
Se usan como cualquier variable

[]



Tipos y variables arrays

Declaración de tipos de arrays

```
const int Dimensión = ...;
```

```
typedef tipo_base tNombre[Dimensión];
```

Ejemplo:

```
const int Dias = 7;
```

```
typedef double tVentas[Dias];
```

Declaración de variables de tipos array: como cualquier otra

```
tVentas ventas;
```

¡NO se inicializan los elementos automáticamente!

¡Es responsabilidad del programador usar índices válidos!

No se pueden copiar arrays directamente (~~array1 = array2~~)

Hay que copiarlo s elemento a elemento



Arrays y bucles for

Procesamiento de arrays

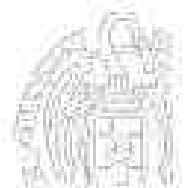
- ✓ Recorrido s
 - ✓ Búsquedas
 - ✓ Ordenación
- etcétera..

Recorrido de arrays con bucles for

Arrays: tamaño fijo → Bucles de recorrido fijo (for)

```
tVentas ventas;  
double media, total = 0;  
...  
for (int i = 0; i < Dias; i++) {  
    total = total + ventas[i];  
}  
media = total / Dias;
```

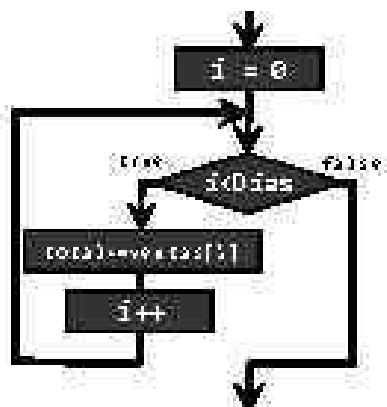
```
const int Dias = 7;  
typedef double tVentas[Dias];
```



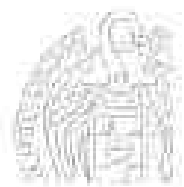
Arrays y bucles for

12.40	10.96	8.43	11.65	13.70	13.41	14.67
0	1	2	3	4	5	6

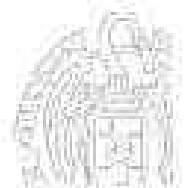
```
tVentas ventas;  
double media, total = 0;  
...  
for (int i = 0; i < Dias; i++) {  
    total = total + ventas[i];  
}
```



	Memoria
Dias	7
ventas[0]	12.40
ventas[1]	10.96
ventas[2]	8.43
ventas[3]	11.65
ventas[4]	13.70
ventas[5]	13.41
ventas[6]	14.67
media	7
total	84.62
i	7



Más sobre arrays



Inicialización de arrays

Podemos inicializar los elementos de los arrays en la declaración
Asignamos una serie de valores al array:

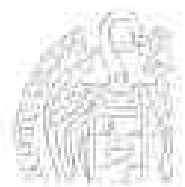
```
const int DIM = 10;  
typedef int tTabla[DIM];  
tTabla i = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };
```

Se asignan los valores por su orden:

i[0]	i[1]	i[2]	i[3]	i[4]	...	i[9]
↑	↑	↑	↑	↑		↑
1 ^º	2 ^º	3 ^º	4 ^º	5 ^º	...	10 ^º

Si hay menos valores que elementos, los restantes se ponen a 0

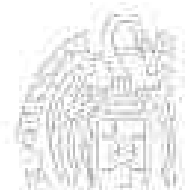
```
tTabla i = { 0 }; // Pone todos los elementos a 0
```



Enumerados como índices

```
const int Colores = 3,  
typedef enum { rojo, verde, azul } tRGB;  
typedef int tColor[Colores];  
tColor color;  
...  
cout << "Cantidad de rojo (0-255): ";  
cin >> color[rojo];  
cout << "Cantidad de verde (0-255): ";  
cin >> color[verde];  
cout << "Cantidad de azul (0-255): ";  
cin >> color[azul];
```

Recuerda que internamente se asignan enteros a partir de 0
a los distintos símbolos del enumerado
rojo \equiv 0 verde \equiv 1 azul \equiv 2



Paso de arrays a subprogramas

Simulación de paso de parámetro por referencia

Sin poner & en la declaración del parámetro

Los subprogramas reciben la dirección en memoria del array

```
const int Max = 10;  
typedef int tTabla[Max];  
void inicializa(tTabla tabla); // Sin poner &
```

Las modificaciones del array quedan reflejadas en el argumento

```
inicializa(array);
```

**Si inicializa() modifica algún elemento de tabla,
automáticamente queda modificado ese elemento de array**

¡Son el mismo array!

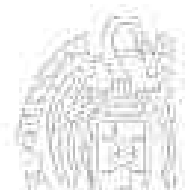


Paso de arrays a subprogramas

```
const int Dim = 10;
typedef int tTabla[Dim];
void inicializa(tTabla tabla); // no se usa &

void inicializa(tTabla tabla) {
    for (int i = 0; i < Dim; i++)
        tabla[i] = i;
}
int main() {
    tTabla array;
    inicializa(array); // array queda modificado
    for (int i = 0; i < Dim; i++)
        cout << array[i] << " ";
    ...
}
```

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9



Paso de arrays a subprogramas

¿Cómo evitar que se modifique el array?

Usando el modificador **const** en la declaración del parámetro:

const tTabla tabla Un array de constantes

void muestra(const tTabla tabla);

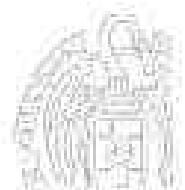
El argumento se tratará como un array de constantes

Si en el subprograma hay alguna instrucción que intente modificar un elemento del array: error de compilación

```
void muestra(const tTabla tabla) {
    for (int i = 0; i < Dim; i++) {
        cout << tabla[i] << " ";
        // OK. Se accede, pero no se modifica
    }
}
```



Implementación de listas



Implementación de listas con arrays

Listas con un número fijo de elementos

Array con el n° de elementos como dimensión

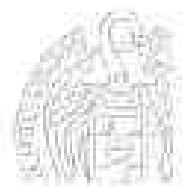
```
const int NUM = 100;  
typedef double tLista[NUM]; // Exactamente 100 double  
tLista lista;
```

Recorrido de la lista:

```
for (int i = 0; i < NUM; i++) {  
    ...
```

Búsqueda en la lista

```
while ((i < NUM) && !encontrado) {  
    ...
```



Implementación de listas con arrays

Listas con un número variable de elementos

Array con un máximo de elementos + Contador de elementos

```
const int MAX = 100;  
typedef double tlista[MAX]; // Hasta 100 elementos  
tlista lista;  
int contador = 0; // Se incrementa al insertar
```

Recorrido de la lista:

```
for (int i = 0; i < contador; i++) {  
    ...  
}
```

Búsqueda en la lista

```
while ((i < contador) && !encontrado) {  
    ...  
}
```

¿Array y contador por separado? → Estructuras



Fundamentos de la programación

Cadenas de caracteres



Cadenas de caracteres

Arrays de caracteres

Cadenas: secuencias de caracteres de longitud variable

"Hola" "Adiós" "Supercalifragilístico" "1234 56 7"

Variables de cadena: contienen secuencias de caracteres

Se guardan en arrays de caracteres: tamaño máximo (dimensión)

No todas las posiciones del array son relevantes:

- ✓ Longitud de la cadena: número de caracteres, desde el primero, que realmente constituyen la cadena:

H	o	l	a																		
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21

Longitud actual: 4



Cadenas de caracteres

Longitud de la cadena

A	d	i	ó	s																	
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21

Longitud: 5

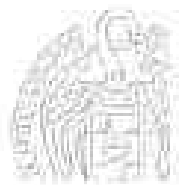
s	u	p	e	r	c	a	l	i	f	r	a	g	i	l	í	s	t	i	c	o		
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	

Longitud: 21

Necesidad de saber dónde terminan los caracteres relevantes:

- ✓ Mantener la longitud de la cadena como dato asociado
- ✓ Colocar un carácter de terminación al final (*centinela*)

A	d	i	ó	s	\0																
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21



Cadenas de caracteres

Cadenas de caracteres en C++

Dos alternativas para el manejo de cadenas:

- ✓ Cadenas al estilo de C (*terminadas en nulo*)
- ✓ Tipo `string`

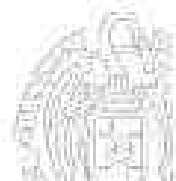
Cadenas al estilo de C

Anexo del tema

- ✓ Arrays de tipo `char` con una longitud máxima
- ✓ Un último carácter especial al final: `'\0'`

Tipo `string`

- ✓ Cadenas más sofisticadas
- ✓ Sin longitud máxima (gestión automática de la memoria)
- ✓ Multitud de funciones de utilidad (biblioteca `string`)



Fundamentos de la programación

Cadenas de caracteres de tipo `string`



Cadenas de caracteres de tipo string

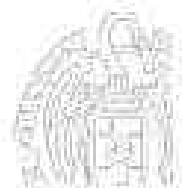
El tipo string

- ✓ El tipo asume la responsabilidad de la gestión de memoria
- ✓ Define operadores sobrecargados (+ para concatenar)
- ✓ Cadenas más eficientes y seguras de usar

Biblioteca string

Requiere establecer el espacio de nombres a std

- ✓ Se pueden inicializar en la declaración
- ✓ Se pueden copiar con el operador de asignación
- ✓ Se pueden concatenar con el operador +
- ✓ Multitud de funciones de utilidad



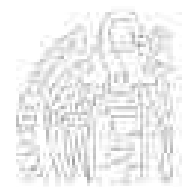
Cadenas de tipo string

string.cpp

```
#include <iostream>
#include <string>
using namespace std;

int main() {
    string cad1("Hola"); // inicialización
    string cad2 = "amigo"; // inicialización
    string cad3;
    cad3 = cad1; // copia
    cout << "cad3 = " << cad3 << endl;
    cad3 = cad1 + " "; // concatenación
    cad3 += cad2; // concatenación
    cout << "cad3 = " << cad3 << endl;
    cad1.swap(cad2); // intercambio
    cout << "cad1 = " << cad1 << endl;
    cout << "cad2 = " << cad2 << endl;

    return 0;
}
```



Cadenas de tipo string

Longitud de la cadena:

`cadena.length()` o `cadena.size()`

Se pueden comparar con los operadores relacionales:

`if (cad1 <= cad2) { ...`

Acceso a los caracteres de una cadena:

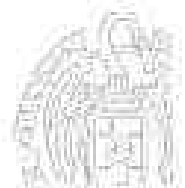
✓ Como array de caracteres: `cadena[i]`

Sin control de acceso a posiciones inexistentes del array

Sólo debe usarse si se está seguro de que el índice es válido

✓ Función `at(índice)`: `cadena.at(i)`

Error de ejecución si se accede a una posición inexistente



E/S con cadenas de tipo string

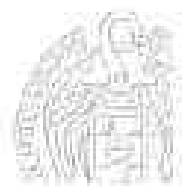
✓ Se muestran en la pantalla con `cout <<`

✓ Lectura con `cin >>`: termina con espacio en blanco (inc. Intro)
El espacio en blanco queda pendiente

✓ Descartar el resto de los caracteres del búfer:
`cin.sync();`

✓ Lectura incluyendo espacios en blanco:
`getline(cin, cadena)`
Guarda en la *cadena* los caracteres leídos hasta el fin de línea

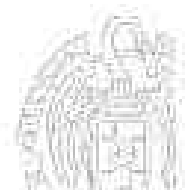
✓ Lectura de archivos de texto:
Igual que de consola `sync()` no tiene efecto
`archivo >> cadena` `getline(archivo, cadena)`



```
#include <iostream>
#include <string>
using namespace std;

int main() {
    string nombre, apellidos;
    cout << "Introduzca un nombre: ";
    cin >> nombre;
    cout << "Introduzca los apellidos: ";
    cin.sync();
    getline(cin, apellidos);
    cout << "Nombre completo: " << nombre << " "
         << apellidos << endl;

    return 0;
}
```

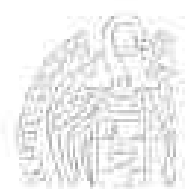


Los Herederos Yáñez/Pablo Martín Corti



Operaciones con cadenas de tipo string

- ✓ `cadena.substr(posición, longitud)`
Subcadena de longitud caracteres desde posición
`string cad = "abcdefg";`
`cout << cad.substr(2, 3); // Muestra cde`
- ✓ `cadena.find(subcadena)`
Posición de la primera ocurrencia de subcadena en cadena
`string cad = "0lala";`
`cout << cad.find("la"); // Muestra 1`
(Recuerda que los arrays de caracteres comienzan con el índice 0)
- ✓ `cadena.rfind(subcadena)`
Posición de la última ocurrencia de subcadena en cadena
`string cad = "0lala";`
`cout << cad.rfind("la"); // Muestra 3`



Los Herederos Yáñez/Pablo Martín Corti



Operaciones con cadenas de tipo string

✓ `cadena.erase(ini, num)`

Elimina *num* caracteres a partir de la posición *ini*

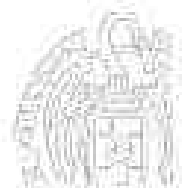
```
string cad = "abcdefgh";  
cad.erase(3, 4); // cad ahora contiene "abch"
```

✓ `cadena.insert(ini, cadena2)`

Inserta *cadena2* a partir de la posición *ini*

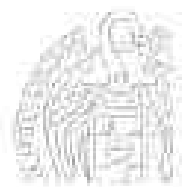
```
string cad = "abcdefgh";  
cad.insert(3, "123"); // cad ahora contiene "abc123defgh"
```

<http://www.cplusplus.com/reference/string/string/>



Fundamentos de la programación

Estructuras



Estructuras

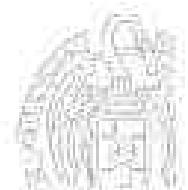
Colecciones heterogéneas (tuplas, registros)

Elementos de (posiblemente) distintos tipos campos

Campos identificados por su nombre

Información relacionada que se puede manejar como una unidad

Acceso a cada elemento por su nombre de campo (operador .)



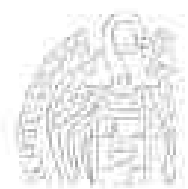
Tipos de estructuras

```
typedef struct {  
    ... // declaraciones de campos (como variables)  
} tTipo; // nombre de tipo - ¡al final!
```

```
typedef struct {  
    string nombre;  
    string apellidos;  
    int edad;  
    string nif;  
} tPersona;
```

Campos:

Tipos estándar o previamente declarado



Variables de estructuras

```
tPersona persona;
```

Las variables de tipo `tPersona` contienen cuatro datos (campos):

```
nombre    apellidos    edad    nif
```

Acceso a los campos con el operador punto (`.`):

```
persona.nombre // una cadena (string)
persona.apellidos // una cadena (string)
persona.edad // un entero (int)
persona.nif // una cadena (string)
```

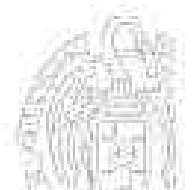
Podemos copiar dos estructuras directamente:

```
tPersona persona1, persona2;
```

```
...
```

```
persona2 = persona1;
```

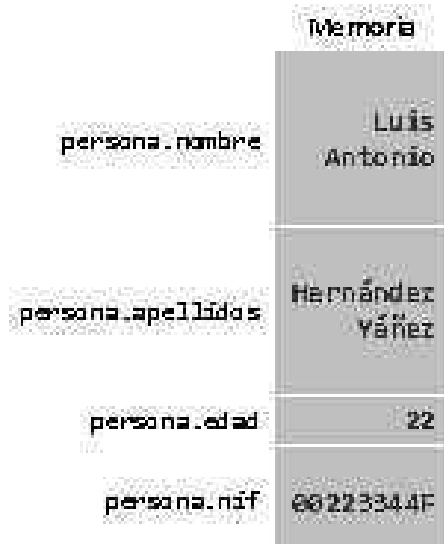
Se copian todos los campos a la vez



Agrupación de datos heterogéneos

```
typedef struct {
    string nombre;
    string apellidos;
    int edad;
    string nif;
} tPersona;
tPersona persona;
```

persona



Elementos sin orden establecido

```
typedef struct {  
    string nombre;  
    string apellidos;  
    int edad;  
    string nif;  
} tPersona;  
tPersona persona;
```

Los campos no siguen ningún orden establecido
Acceso directo por nombre de campo (operador .)
Con cada campo se puede hacer lo que permita su tipo

Las estructuras se pasan por valor (sin &) o por referencia (con &) a los subprogramas



Estructuras dentro de estructuras

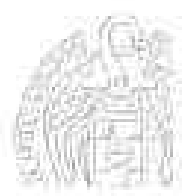
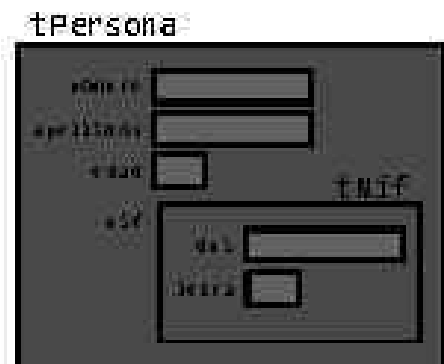
```
typedef struct {  
    string dni;  
    char letra;  
} tNif;  
  
typedef struct {  
    ...  
    tNif nif;  
} tPersona;
```

```
tPersona persona;
```

Acceso al NIF completo:
persona.nif // Otra estructura

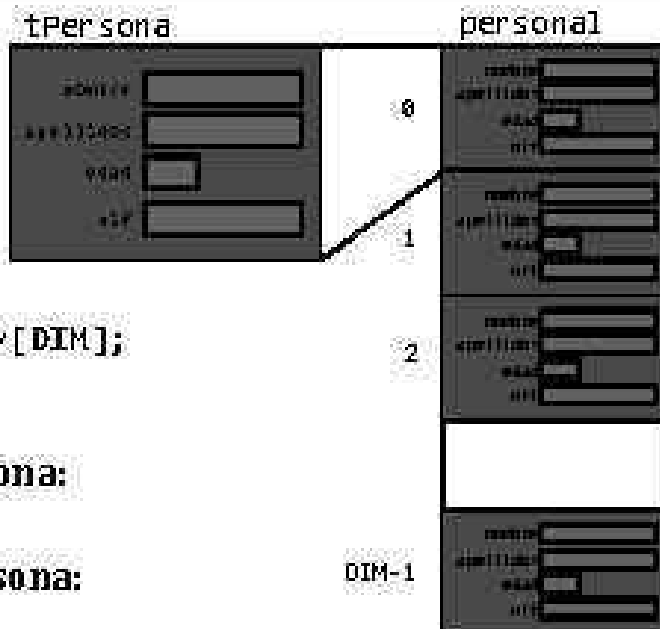
Acceso a la letra del NIF:
persona.nif.letra

Acceso al DNI:
persona.nif.dni



Arrays de estructuras

```
const int DIM = 100;
typedef struct {
    string nombre;
    string apellidos;
    int edad;
    string nif;
} tPersona;
typedef tPersona tArray[DIM];
tArray personal;
```



Nombre de la tercera persona:

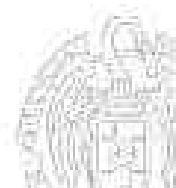
`personal[2].nombre`

Edad de la duodécima persona:

`personal[11].edad`

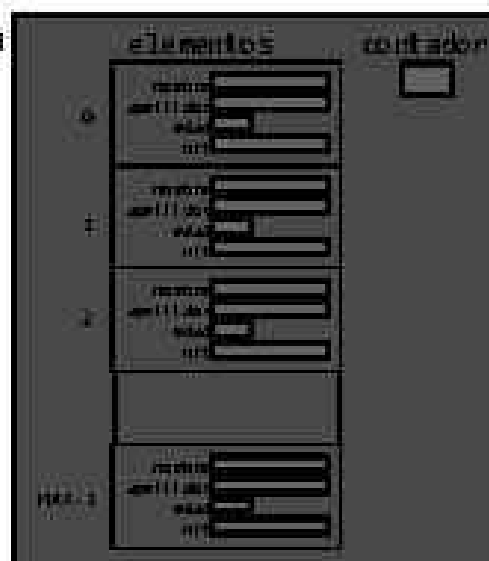
NIF de la primera persona:

`personal[0].nif`



Arrays dentro de estructuras

```
const int MAX = 100;
typedef struct {
    string nombre;
    string apellidos;
    int edad;
    string nif;
} tPersona;
typedef tPersona tArray[MAX];
typedef struct {
    tArray elementos;
    int contador;
} tLista;
tLista lista;
```



Nombre de la tercera persona: `lista.elementos[2].nombre`

Edad de la duodécima persona: `lista.elementos[11].edad`

NIF de la primera persona: `lista.elementos[0].nif`



Listas de longitud variable



Listas de longitud variable

Estructura que agrupe el array y el contador:

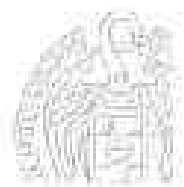
```
const int MAX = 10;  
typedef double tArray[MAX];  
typedef struct {  
    tArray elementos;  
    int contador;  
} tlista;
```



Elementos sin usar
(datos basura)

Nº de elementos (y primer índice sin elemento)

Operaciones principales: inserción y eliminación de elementos



Inserción de elementos

Insertar un nuevo elemento en una posición

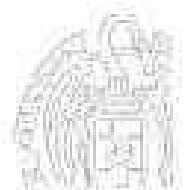
Posiciones válidas: 0 a contador



Hay que asegurarse de que haya sitio (contador < máximo)

Operación en 3 pasos:

- 1.- Abrir hueco para el nuevo elemento (desde la posición)
- 2.- Colocar el elemento nuevo en la posición
- 3.- Incrementar el contador



Inserción de elementos

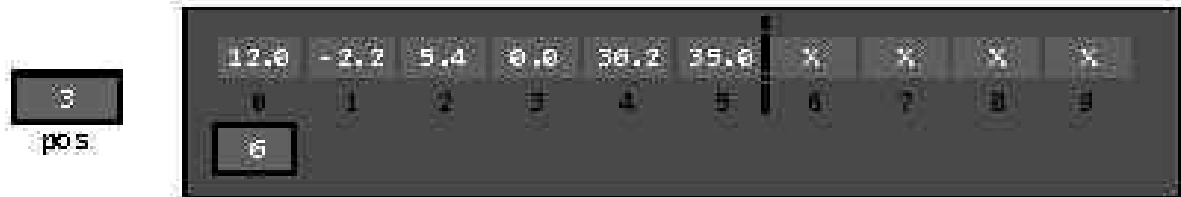
```
if (lista.contador < N) {  
    // Abrir hueco  
    for (int i = lista.contador; i > pos; i--) {  
        lista.elementos[i] = lista.elementos[i - 1];  
    }  
    // Insertar e incrementar contador  
    lista.elementos[pos] = nuevoElemento;  
    lista.contador++;  
}
```



Eliminación de elementos

Eliminar el elemento en una posición

Posiciones válidas: 0 a contador-1



Desplazar a la izquierda desde el siguiente y decrementar el contador:

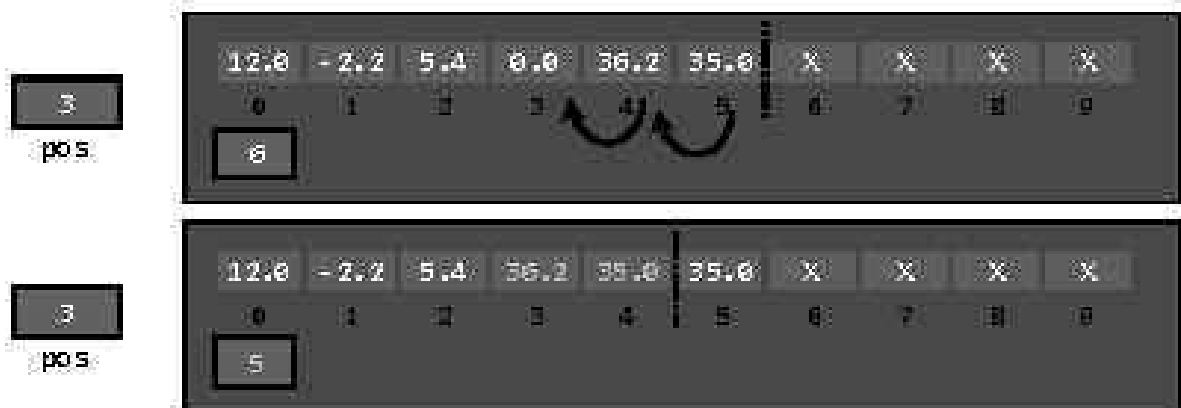
```
for (int i = pos; i < lista.contador - 1 ; i++) {  
    lista.elementos[i] = lista.elementos[i + 1];  
}  
lista.contador--;
```

Los Herramientas: Yajiro/Pablo Mateo Curi

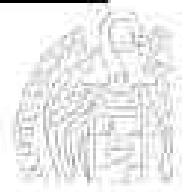


Eliminación de elementos

```
for (int i = pos; i < lista.contador - 1 ; i++) {  
    lista.elementos[i] = lista.elementos[i + 1];  
}  
lista.contador--;
```



Los Herramientas: Yajiro/Pablo Mateo Curi



Un ejemplo completo



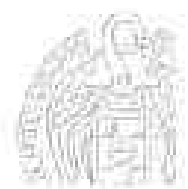
Ejemplo de lista de longitud variable

Descripción

Programa que mantenga una lista de los estudiantes de una clase.

De cada estudiante: nombre, apellidos, edad, NIF y nota

- ✓ Se desconoce el número total de estudiantes (máximo 100)
- ✓ La información de la lista se mantiene en un archivo `clase.txt`
Se carga al empezar y se guarda al finalizar
- ✓ El programa debe ofrecer estas opciones:
 - Añadir un nuevo alumno
 - Eliminar un alumno existente
 - Calificar a los estudiantes
 - Listado de notas, identificando la mayor y la media



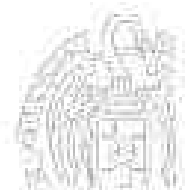
Ejemplo de lista de longitud variable

hd.cpp

```
#include <iostream>
#include <string>
using namespace std;
#include <fstream>
#include <iomanip>

const int MAX = 100;
typedef struct {
    string nombre;
    string apellidos;
    int edad;
    string nif;
    double nota;
} tEstudiante;
typedef tEstudiante tArray[MAX];
typedef struct {
    tArray elementos;
    int contador;
} tLista;
```

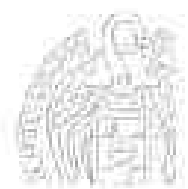
Declaraciones de constantes
y tipos globales
Tras las bibliotecas



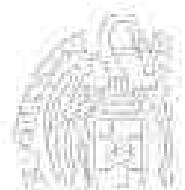
Ejemplo de lista de longitud variable

```
// Prototipos
int menu(); // Menú del programa - devuelve la opción elegida
void cargar(tLista &lista, bool &ok); // Carga del archivo
void guardar(const tLista &lista); // La guarda en el archivo
void leerEstudiante(tEstudiante &estudiante); // Lee los datos
void insertarEstudiante(tLista &lista, tEstudiante estudiante,
    bool &ok); // Inserta un nuevo estudiante en la lista
void eliminarEstudiante(tLista &lista, int pos, bool &ok);
// Elimina el estudiante en esa posición
string nombreCompleto(tEstudiante estudiante);
void calificar(tLista &lista); // Notas de los estudiantes
double mediaClase(const tLista &lista); // Nota media
int mayorNota(const tLista &lista);
// Índice del estudiante con mayor nota
void mostrarEstudiante(tEstudiante estudiante);
void listado(const tLista &lista, double media, int mayor);
// Listado de la clase
```

Los prototipos, después de los tipos globales



El bucle do-while



Otro bucle no determinado de C++

El bucle do..while

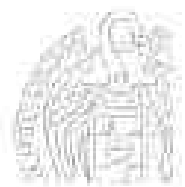
`do cuerpo while (condición);` Condición al final del bucle



```
int i = 1;
do {
    cout << i << endl;
    i++;
} while (i <= 100);
```

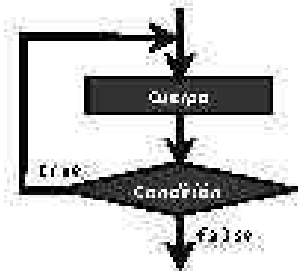
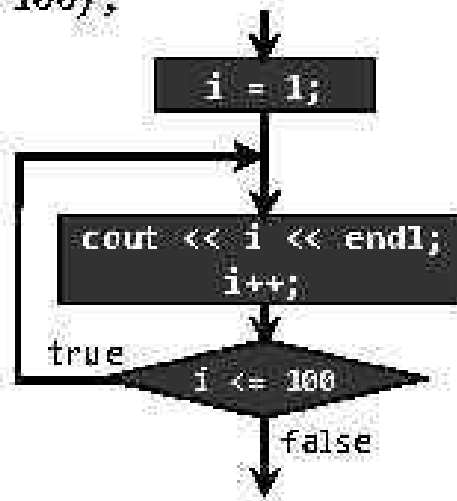
El cuerpo siempre se ejecuta al menos una vez

El cuerpo es un bloque de código



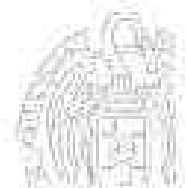
Ejecución del bucle do-while

```
int i = 1;
do {
    cout << i << endl;
    i++;
} while (i <= 100);
```



El cuerpo se ejecuta al menos una vez.

Los Hechos de Yairo/Pablo Moreno C&C



while versus do-while

¿Ha de ejecutarse al menos una vez el cuerpo del bucle?

```
cin >> d; // Lectura del 1º
while (d != 0) {
    suma = suma + d;
    cont++;
    cin >> d;
}
```

```
do {
    cin >> d;
    if (d != 0) { // ¿Final?
        suma = suma + d;
        cont++;
    }
} while (d != 0);
```

```
cout << "Opción: ";
cin >> op; // Lectura del 1º
while ((op < 0) || (op > 4)) {
    cout << "Opción: ";
    cin >> op;
}
```

```
do { // Más simple
    cout << "Opción: ";
    cin >> op;
} while ((op < 0) || (op > 4));
```

Los Hechos de Yairo/Pablo Moreno C&C

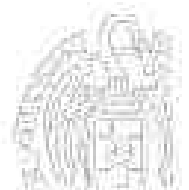


El menú de la aplicación con do-while

```
int menu() {
    int op;

    do {
        cout << "1 - Añadir un nuevo estudiante" << endl;
        cout << "2 - Eliminar un estudiante" << endl;
        cout << "3 - Calificar a los estudiantes" << endl;
        cout << "4 - Listado de estudiantes" << endl;
        cout << "0 - salir" << endl;
        cout << "Opción: ";
        cin >> op;
    } while ((op < 0) || (op > 4));

    return op;
}
```



Ejemplo de lista de longitud variable

El archivo clase.txt

Un dato en cada línea

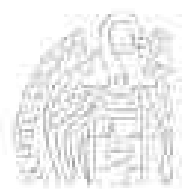
Por cada estudiante:

- ✓ Nombre (cadena)
- ✓ Apellidos (cadena)
- ✓ Edad (entero)
- ✓ NIF (cadena)
- ✓ Nota (real; -1 si no calificado)

Termina con XXX como nombre

El archivo se supone correcto

```
Nombre Edad Nombre Nota Edad
Toni Luis J
García Pérez J
19 J
123456789 J
-1 J
Ana J
Gonzalez Ros J
20 J
223344556 J
-1 J
Manuel Alejandro J
Castro Rodríguez J
21 J
876543210 J
-1 J
Rosa María J
011 Andrés J
18 J
123236456 J
-1 J
Sara J
Galisteo Morán J
21 J
35473829 J
-1 J
XXX
```



Ejemplo de lista de longitud variable

Lectura de la información de un estudiante

Nombre y apellidos:

Puede haber varias palabras → `getline()`

Edad → `extractor (>>)`

NIF: Una sola palabra → `extractor (>>)`

Nota → `extractor (>>)`

Queda pendiente de leer el Intro

Hay que saltar (leer) ese carácter con `get()`

Si no, en el siguiente nombre se leería una cadena vacía (Intro)



No lees directamente en la lista:

```
getline(archivo, lista.elementos[lista.contador].nombre);
```

Lee en una variable auxiliar de tipo `tEstudiante`



Carga del archivo `clase.txt`

```
void cargar(tLista &lista, bool &ok) {
    tEstudiante estudiante; // Variable auxiliar para leer
    ifstream archivo;
    char aux;
    lista.contador = 0; // Inicializamos la lista
    archivo.open("clase.txt");
    if (!archivo.is_open()) {
        ok = false;
    }
    else {
        ok = true;
        getline(archivo, estudiante.nombre); // Leemos el primer nombre
        while ((estudiante.nombre != "XXX") && (lista.contador < MAX)) {
            getline(archivo, estudiante.apellidos);
            archivo >> estudiante.edad;
            archivo >> estudiante.nif;
            archivo >> estudiante.nota;
            archivo.get(aux); // Saltamos el Intro
            lista.elementos[lista.contador] = estudiante; // Al final
            lista.contador++;
            getline(archivo, estudiante.nombre); // siguiente nombre
        } // Si hay más de MAX estudiantes, ignoramos el resto
        archivo.close();
    }
}
```



Volcado en el archivo clase.txt

Simplemente, un dato en cada línea y en orden:

```
void guardar(const tLista &lista) {
    ofstream archivo;
    archivo.open("clase.txt");
    for (int i = 0; i < lista.contador; i++) {
        archivo << lista.elementos[i].nombre << endl;
        archivo << lista.elementos[i].apellidos << endl;
        archivo << lista.elementos[i].edad << endl;
        archivo << lista.elementos[i].nif << endl;
        archivo << lista.elementos[i].nota << endl;
    }
    archivo << "XXX" << endl; // centinela final
    archivo.close();
}
```

`const tLista &lista` → Referencia constante
Paso por referencia pero como constante = Paso por valor
Evita la copia del argumento en el parámetro (estructuras grandes)



Lectura de los datos de un estudiante

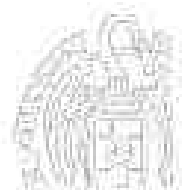
```
void leerEstudiante(tEstudiante &estudiante) {
    cin.sync(); // Descartamos cualquier entrada pendiente
    cout << "Nombre: ";
    getline(cin, estudiante.nombre);
    cout << "Apellidos: ";
    getline(cin, estudiante.apellidos);
    cout << "Edad: ";
    cin >> estudiante.edad;
    cout << "NIF: ";
    cin >> estudiante.nif;
    estudiante.nota = -1; // Sin calificar de momento
    cin.sync(); // Descartamos cualquier entrada pendiente
}
```



Inserción de un nuevo estudiante

```
void insertarEstudiante(tLista &lista, tEstudiante estudiante,
    bool &ok) {

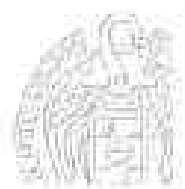
    ok = true;
    if (lista.contador == MAX) {
        ok = false;
    }
    else {
        lista.elementos[lista.contador] = estudiante;
        // Insertamos al final
        lista.contador++;
    }
}
```



Eliminación de un estudiante

```
void eliminarEstudiante(tLista &lista, int pos, bool &ok) {
    // Espera el índice del elemento en pos

    if ((pos < 0) || (pos > lista.contador - 1)) {
        ok = false; // Elemento inexistente
    }
    else {
        ok = true;
        for (int i = pos; i < lista.contador - 1; i++) {
            lista.elementos[i] = lista.elementos[i + 1];
        }
        lista.contador--;
    }
}
```

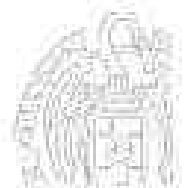


Calificación de los estudiantes

```
string nombreCompleto(tEstudiante estudiante) {
    return estudiante.nombre + " " + estudiante.apellidos;
}

void calificar(tLista &lista) {

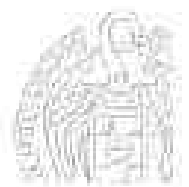
    for (int i = 0; i < lista.contador; i++) {
        cout << "Nota del estudiante "
            << nombreCompleto(lista.elementos[i]) << ": ";
        cin >> lista.elementos[i].nota;
    }
}
```



Más subprogramas

```
double mediaClase(const tLista &lista) {
    double total = 0.0;
    for (int i = 0; i < lista.contador; i++) {
        total = total + lista.elementos[i].nota;
    }
    return total / lista.contador;
}

int mayorNota(const tLista &lista) {
    double max = 0;
    int pos = 0;
    for (int i = 0; i < lista.contador; i++) {
        if (lista.elementos[i].nota > max) {
            max = lista.elementos[i].nota;
            pos = i;
        }
    }
    return pos;
}
```



El listado

```
void mostrarEstudiante(tEstudiante estudiante) {
    cout << setw(35) << left << nombreCompleto(estudiante);
    cout << estudiante.nif << " ";
    cout << setw(2) << estudiante.edad << " años ";
    cout << fixed << setprecision(1) << estudiante.nota;
}

void listado(const tLista &lista, double media, int mayor) {
    for (int i = 0; i < lista.contador; i++) {
        cout << setw(3) << i << ": ";
        mostrarEstudiante(lista.elementos[i]);
        if (i == mayor) {
            cout << " <<< Mayor nota!";
        }
        cout << endl;
    }
    cout << "Media de la clase: " << fixed << setprecision(1)
        << media << endl << endl;
}
```



El programa principal

```
int main() {
    tLista lista;
    tEstudiante estudiante;
    bool exito;
    int op, pos;

    cargar(lista, exito);
    if (!exito) {
        cout << "No se ha podido cargar la lista!" << endl;
    }
    else {
        do { // El bucle do evita tener que leer antes la primera opción
            op = menu();
            switch (op) {
                case 1:
                    {
                        leerEstudiante(estudiante);
                        insertarEstudiante(lista, estudiante, exito);
                        if (!exito) {
                            cout << "Lista llena: imposible insertar" << endl;
                        }
                    }
                }
            }
            break;
        }
    }
}
```



El programa principal

```
        case 2:
        {
            cout << "Posición: ";
            cin >> pos;
            eliminarEstudiante(lista, pos - 1, exito);
            if (!exito) {
                cout << "Elemento inexistente!" << endl;
            }
        }
        break;
        case 3:
        {
            calificar(lista);
        }
        break;
        case 4:
        {
            listado(lista, mediaClase(lista), mayorNota(lista));
        }
    } while (op != 0);
    guardar(lista);
}
return 0;
}
```






Acerca de Creative Commons



Licencia CC (Creative Commons)

Este tipo de licencias ofrecen algunos derechos a terceras personas bajo ciertas condiciones.

Este documento tiene establecidas las siguientes:

-  **Reconocimiento (Attribution):**
En cualquier explotación de la obra autorizada por la licencia hará falta reconocer la autoría.
-  **No comercial (Non commercial):**
La explotación de la obra queda limitada a usos no comerciales.
-  **Compartir igual (Share alike):**
La explotación autorizada incluye la creación de obras derivadas siempre que mantengan la misma licencia al ser divulgadas.

Pulsa en la imagen de arriba a la derecha para saber más.





ANEXO

Cadenas de caracteres al estilo de C

Grado en Ingeniería Informática
Grado en Ingeniería del Software
Grado en Ingeniería de Computadores

Luis Hernández Yáñez/Pablo Moreno Ger
Facultad de Informática
Universidad Complutense



Índice

Cadenas al estilo de C	582
E/S con cadenas al estilo de C	583
La biblioteca <code>cstring</code>	584
Ejemplo	585



Cadenas de caracteres al estilo de C

Arrays de caracteres terminados en nulo

```
const Max = 15;
typedef char tCadena[Max];
tCadena cadena = "Adiós"; // Inicialización al declarar
Siempre hay al final un carácter nulo (código ASCII 0 - '\0')
Indica que en esa posición termina la cadena (exclusive)
```

```
cadena  A  d  í  ó  s  \0  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
        0  1  2  3  4  5  6  7  8  9  10 11 12 13 14
```

En el array caben MAX-1 caracteres significativos
Longitud máxima de la variable cadena: 14

No se pueden asignar cadenas literales: ~~cadena = "Hola";~~

Ni copiar cadenas directamente: ~~cad = cad1;~~

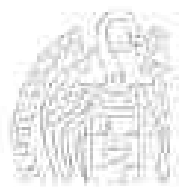
Ni comparar con op. relacionales: ~~if (cad < cad2) ...~~



Entrada/salida con cadenas al estilo de C

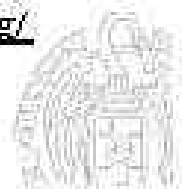
```
tCadena cadena;
cin >> cadena; // Se añade un nulo al final
Extractor: la lectura termina en el primer espacio en blanco
¡No se comprueba si se leen más caracteres de los que caben!
setw(): máximo de caracteres a colocar (incluyendo el nulo)
cin >> setw(15) >> cadena;
cin.getline(cadena_estilo_C, máx):
Para leer también los espacios en blanco y no más de máx-1
cin.getline(cadena, 15); // Hasta 14 caracteres
cout << cadena << endl; // El nulo no se muestra
```

```
cin.getline(cad, máx)  Cadenas al estilo de C
getline(cin, cad)     Cadenas de tipo string
```



La biblioteca cstring

- ✓ `strlen(cadena)`: longitud actual de la *cadena*
`cout << "Longitud: " << strlen(cadena);`
 - ✓ `strcpy(destino, origen)`: copia origen en destino
`strcpy(cad2, cad1); strcpy(cad, "Me gusta C++");`
 - ✓ `strcat(destino, origen)`: añade origen al final de destino
`tCadena cad1 = "Hola", cad2 = "Adiós";`
`strcat(cad1, cad2); // cad1 contiene "HolaAdiós"`
 - ✓ `strcmp(cad1, cad2)`: compara lexicográficamente las cadenas
0 si son iguales, 1 si `cad1 > cad2` ó -1 si `cad1 < cad2`
`tCadena cad1 = "Hola", cad2 = "Adiós";`
`strcmp(cad1, cad2) // Devuelve 1 ("Hola" > "Adiós")`
- ...
- <http://www.cplusplus.com/reference/cstring/>

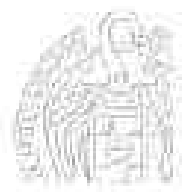


Ejemplo de cadenas al estilo de C

`cadenas.cpp`

```
#include <iostream>
using namespace std;
#include <cstring>

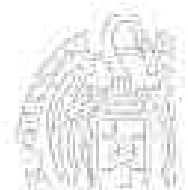
int main() {
    const int MAX = 20;
    typedef char tCad[MAX];
    tCad cadena = "Me gusta C++";
    cout << cadena << endl;
    cout << "cadena: ";
    cin >> cadena; // Lee hasta el primer espacio en blanco
    cout << cadena << endl;
    cin.sync(); // Sincronizar la entrada
    cout << "cadena: ";
    cin.getline(cadena, MAX);
    cout << cadena << endl;
    cout << "Longitud: " << strlen(cadena) << endl;
    strcpy(cadena, "Hola");
    ...
}
```



Ejemplo de cadenas al estilo de C

```
int cad cadena2 = " amigo";
strcat(cadena, cadena2);
cout << cadena << endl;
if (strcmp(cadena, cadena2) == 0) {
    cout << "Iguales";
}
else if (strcmp(cadena, cadena2) > 0) {
    cout << cadena << " es mayor que " << cadena2;
}
else {
    cout << cadena << " es menor que " << cadena2;
}
cout << endl;

return 0;
}
```






Acerca de Creative Commons



Licencia CC (Creative Commons)

Este tipo de licencias ofrecen algunos derechos a terceras personas bajo ciertas condiciones.

Este documento tiene establecidas las siguientes:

-  Reconocimiento (*Attribution*):
En cualquier explotación de la obra autorizada por la licencia hará falta reconocer la autoría.
-  No comercial (*Non commercial*):
La explotación de la obra queda limitada a usos no comerciales.
-  Compartir igual (*Share alike*):
La explotación autorizada incluye la creación de obras derivadas siempre que mantengan la misma licencia al ser divulgadas.

Pulsa en la imagen de arriba a la derecha para saber más.



6

Recorrido y búsqueda en arrays

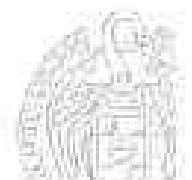
Grado en Ingeniería Informática
Grado en Ingeniería del Software
Grado en Ingeniería de Computadores

Luis Hernández Yáñez / Pablo Moreno Ger
Facultad de Informática
Universidad Complutense

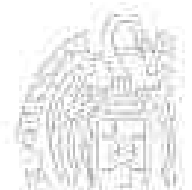


Índice

Recorrido de arrays	590
Arrays completos	593
Arrays no completos con centinela	594
Arrays no completos con contador	595
Ejemplos	597
Generación de números aleatorios	601
Búsquedas en arrays	604
Arrays completos	606
Arrays no completos con centinela	607
Arrays no completos con contador	608
Ejemplo	610
Recorridos y búsquedas en cadenas	614
Más ejemplos de manejo de arrays	617
Arrays multidimensionales	630
Inicialización de arrays multidimensionales	638
Recorrido de un array bidimensional	641
Recorrido de un array N-dimensional	644
Búsqueda en un array multidimensional	647



Recorrido de arrays



Recorrido de arrays

Esquema de recorrido

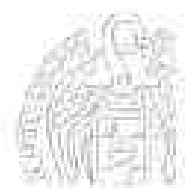
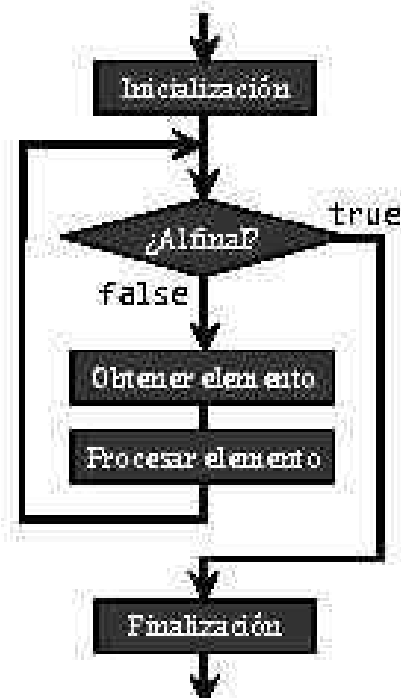
Inicialización

Mientras no al final de la secuencia:

 Obtener el siguiente elemento

 Procesar el elemento

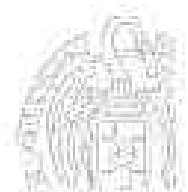
Finalización



Recorrido de arrays

Recorrido de secuencias en arrays

- ✓ **Todas las posiciones ocupadas:**
Tamaño del array = longitud de la secuencia
N elementos en un array de N posiciones:
Recorrer el array desde la primera posición hasta la última
- ✓ **Posiciones libres al final del array:**
Tamaño del array > longitud de la secuencia
 - **Con centinela**
Recorrer el array hasta encontrar el valor centinela
 - **Con contador de elementos**
Recorrer el array hasta el índice *contador - 1*



Recorrido de arrays

Recorrido de arrays completos

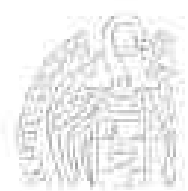
Todas las posiciones del array ocupadas

```
const int N = 10;
typedef double tVentas[N];
tVentas ventas;

...

ventas = {135.40, 76.95, 328.80, 254.82, 435.00, 164.28, 316.05, 219.99, 83.45, 7.88.62}

double elemento;
for (int i = 0; i < N; i++) {
    elemento = ventas[i];
    // Procesar el elemento ...
}
```



Recorrido de arrays

Recorrido de arrays no completos – con centinela

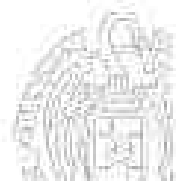
No todas las posiciones del array están ocupadas

```
const int N = 10;  
typedef double tArray[N];  
tArray datos; // Datos positivos: centinela = -1
```

...

datos	125.40	76.95	108.80	254.62	435.00	164.29	116.05	-1.0		
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

```
int i = 0;  
double elemento = datos[i];  
while (elemento != -1) {  
    // Procesar el elemento ...  
    i++;  
    elemento = datos[i];  
}  
  
int i = 0;  
double elemento;  
do {  
    elemento = datos[i];  
    if (elemento != -1) {  
        // Procesar el elemento...  
        i++;  
    }  
} while (elemento != -1);
```



Los Recursos Y más



Recorrido de arrays

Recorrido de arrays no completos – con contador

Array y contador íntimamente relacionados: estructura

```
const int N = 10;  
typedef double tArray[N];  
typedef struct {  
    tArray elementos;  
    int contador;  
} tLista;
```

Listas de elementos de longitud variable

elementos	125.40	76.95	108.80	254.62	435.00	164.29	116.05			
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
contador	7									

Nº de elementos (primer índice sin elemento)



Los Recursos Y más



Recorrido de arrays

Recorrido de arrays no completos – con contador

```
const int N = 10;
typedef double tArray[N];
typedef struct {
    tArray elementos;
    int contador;
} tlista;
tlista lista;
...
double elemento;
for (int i = 0; i < lista.contador; i++) {
    elemento = lista.elementos[i];
    // Procesar el elemento...
}
```



Fundamentos de la programación

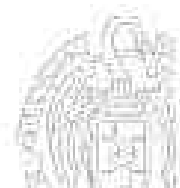
Ejemplos



Array con los N primeros números de Fibonacci

```
const int N = 50;
typedef long long int tFibonacci[N]; // 50 números
tFibonacci fib;
fib[0] = 1;
fib[1] = 1;
for (int i = 2; i < N; i++) {
    fib[i] = fib[i - 1] + fib[i - 2];
}
for (int i = 0; i < N; i++) {
    cout << fib[i] << " ";
}
```

Los Hechos de Yairo



Cuenta de valores con k dígitos

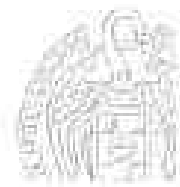
Recorrer una lista de N enteros contabilizando cuántos son de 1 dígito, cuántos de 2 dígitos, etcétera (hasta 5 dígitos)

2 arrays: array con los números y array de contadores

```
const int NUM = 100;
typedef int tNum[NUM]; // Exactamente 100 números
tNum numeros;
const int DIG = 5;
typedef int tDig[DIG]; // i --> números de i+1 dígitos
tDig numDig = { 0 };
```

numeros	101	2	46237	2344	236	11234	31	999	...	61
	0	1	2	3	4	5	6	7		99
numDig	0	0	0	0	0	0				
	0	1	2	3	4	5				

Los Hechos de Yairo



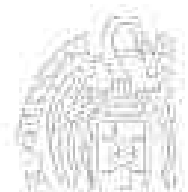
Ejemplos

Cuenta de valores con k dígitos

Función que devuelve el número de dígitos de un entero:

```
int digitos(int dato) {
    int n_digitos = 1; // Al menos tiene un dígito
    // Recorremos la secuencia de dígitos...
    while (dato >= 10) {
        dato = dato / 10;
        n_digitos++;
    }
    return n_digitos;
}
```

Los Herramientas Y más



Ejemplos

Generación de números pseudoaleatorios

Probemos con una secuencia de enteros generada aleatoriamente

Función rand() (stdlib): entero aleatorio entre 0 y 32766

srand() (stdlib): inicia la secuencia de números aleatorios

Acepta un entero que usa como semilla para iniciar la secuencia

¿Qué valor usar? Uno distinto en cada ejecución

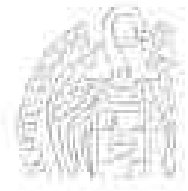
→ El instante de tiempo actual (diferente cada vez)

Función time() (ctime): segundos transcurridos desde 1970

Requiere un argumento, que en nuestro caso será NULL

```
srand(time(NULL)); // Inicia la secuencia
...
numeros[0] = rand(); // Entre 0 y 32766
```

Los Herramientas Y más



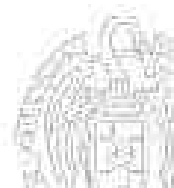
Cuenta de valores con k dígitos

```
#include <iostream>
using namespace std;
#include <stdlib> // srand() y rand()
#include <ctime> // time()

int digitos(int dato);

int main() {
    const int NUM = 100;
    typedef int tNum[NUM]; // Exactamente 100 números
    const int DIG = 5;
    typedef int tDig[DIG];
    tNum numeros;
    tDig numDig = { 0 }; // Inicializa todo el array a 0

    srand(time(NULL)); // Inicia la secuencia aleatoria
    ...
}
```



Ejemplos

```
for (int i = 0; i < NUM; i++) { // Creamos la secuencia
    numeros[i] = rand(); // Entre 0 y 32766
}

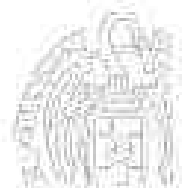
for (int i = 0; i < NUM; i++) {
    // Recorremos la secuencia de enteros
    numDig[digitos(numeros[i]) - 1]++;
}

for (int i = 0; i < DIG; i++) {
    // Recorremos la secuencia de contadores
    cout << "De " << i + 1 << " dígs. = " << numDig[i]
        << endl;
}
return 0;
}

int digitos(int dato) {
    ...
}
```



Búsquedas en arrays



Búsquedas en arrays

Esquema de búsqueda

Inicialización

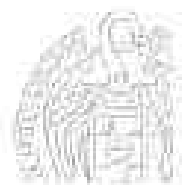
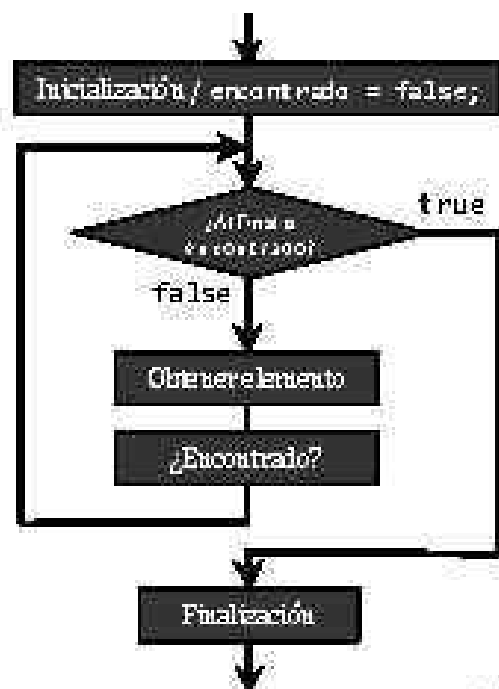
Mientras no se encuentre el elemento y no se esté al final de la secuencia:

Obtener el siguiente elemento

Comprobar si el elemento satisface la condición

Finalización

(tratar el elemento encontrado o indicar que no se ha encontrado)

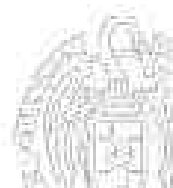


Búsquedas en arrays completos

Todas las posiciones ocupadas

```
int buscado;
bool encontrado = false;
cout << "Valor a buscar: ";
cin >> buscado;
int pos = 0;
while ((pos < N) && !encontrado) {
// Mientras no se llegue al final y no encontrado
    if (lista[pos] == buscado) {
        encontrado = true;
    }
    else {
        pos++;
    }
}
if (encontrado) // ...
```

```
const int N = 100;
typedef int tArray[N];
tArray lista;
```

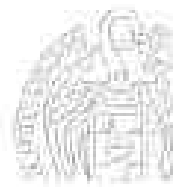


Búsquedas en arrays Incompletos

Con centinela

```
int buscado;
cout << "Valor a buscar: ";
cin >> buscado;
int pos = 0;
bool encontrado = false;
while ((array[pos] != centinela) && !encontrado) {
    if (array[pos] == buscado) {
        encontrado = true;
    }
    else {
        pos++;
    }
}
if (encontrado) // ...
```

```
const int N = 10;
typedef int tArray[N];
tArray array;
const int centinela = -1;
```

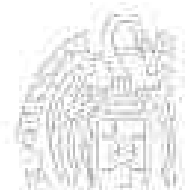


Búsquedas en arrays incompletos

Con contador

```
int buscado;
cout << "Valor a buscar: ";
cin >> buscado;
int pos = 0;
bool encontrado = false;
while ((pos < milista.contador)
      && !encontrado) {
    // Mientras no al final y no encontrado
    if (milista.elementos[pos] == buscado) {
        encontrado = true;
    }
    else {
        pos++;
    }
}
if (encontrado) // ...
```

```
const int N = 10;
typedef double tArray[N];
typedef struct {
    tArray elementos;
    int contador;
} tLista;
tLista milista;
```



Búsquedas por posición

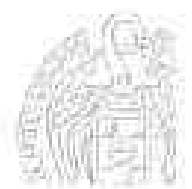
Acceso directo a cualquier posición

Acceso directo: `array[posición]`

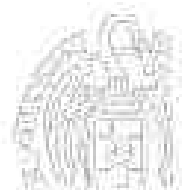
Si se puede calcular la posición del elemento, su acceso es directo

```
typedef double tVentasMes[DIAS][SUCURSALES];
typedef struct {
    tVentasMes ventas;
    int dias;
} tMes;
typedef tMes tVentaAnual[MESES];
tVentaAnual anual;
```

Ventas del cuarto día del tercer mes en la primera sucursal:
`anual[2].ventas[3][0]`



Ejemplo



Primer valor por encima de un umbral

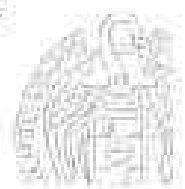
```
#include <iostream>
using namespace std;
#include <fstream>

const int N = 100;
typedef double tArray[N];
typedef struct {
    tArray elementos;
    int contador;
} tLista;

void cargar(tLista &lista, bool &ok);

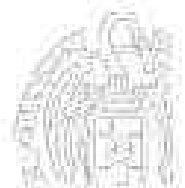
int main() {
    tLista lista;
    bool ok;
    cargar(lista, ok);
    if (!ok) {
        cout << "Error: no hay archivo o demasiados datos"
              << endl;
    }
}
```

umbral.cpp



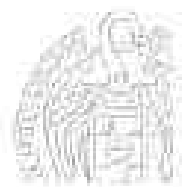
Primer valor por encima de un umbral

```
else {
    double umbral;
    cout << "valor umbral: "; cin >> umbral;
    bool encontrado = false;
    int pos = 0;
    while ((pos < lista.contador) && !encontrado) {
        if (lista.elementos[pos] > umbral) {
            encontrado = true;
        }
        else {
            pos++;
        }
    }
    if (encontrado) {
        cout << "Valor en pos. " << pos + 1 << " ("
            << lista.elementos[pos] << ")" << endl;
    }
    else {
        cout << "¡No encontrado!" << endl;
    }
}
return 0;
}
```



Primer valor por encima de un umbral

```
void cargar(tLista &lista, bool &ok) {
    ifstream archivo;
    double dato;
    bool abierto = true, overflow = false;
    lista.contador = 0;
    archivo.open("datos.txt");
    if (!archivo.is_open()) {
        abierto = false;
    }
    else {
        archivo >> dato;
        while ((dato >= 0) && !overflow) {
            if (lista.contador == N) {
                overflow = true; // ¡Demasiados!
            }
            else {
                lista.elementos[lista.contador] = dato;
                lista.contador++;
                archivo >> dato;
            }
        }
        archivo.close();
    }
    ok = abierto && !overflow;
}
```



Recorridos y búsquedas en cadenas de caracteres



Cadenas de caracteres

inversa.cpp

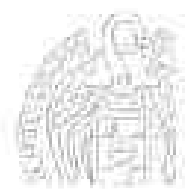
Recorridos y búsquedas en cadenas de caracteres

Longitud de la cadena: `size()` o `length()`

Caso similar a los arrays con contador de elementos

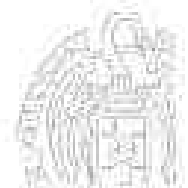
Ejemplo: Recorrido de una cadena generando otra invertida

```
string cadena, inversa = "";  
int pos;  
char car;  
// ... (lectura de cadena)  
pos = 0;  
while (pos < cadena.size()) {  
    // Mientras no se llegue al final de la cadena  
    car = cadena.at(pos);  
    inversa = car + inversa; // Inserta car al principio  
    pos++;  
} // ...
```



Búsqueda de un carácter en una cadena

```
string cadena;
char buscado;
int pos;
bool encontrado;
// ... (lectura de cadena)
cout << "Introduce el carácter a buscar: ";
cin >> buscado;
pos = 0;
encontrado = false;
while ((pos < cadena.size()) && !encontrado) {
    if (cadena.at(pos) == buscado) {
        encontrado = true;
    }
    else {
        pos++;
    }
}
if (encontrado) // ...
```



Fundamentos de la programación

Más ejemplos de manejo de arrays



Manejo de vectores

Tipo `tVector` para representar secuencias de N enteros:

```
const int N = 10;  
typedef int tVector[N];
```

Subprogramas:

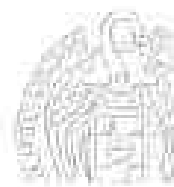
- ✓ Dado un vector, mueve sus componentes un lugar a la derecha; el último componente se moverá al 1º lugar
- ✓ Dado un vector, calcula y devuelve la suma de los elementos que se encuentran en las posiciones pares del vector
- ✓ Dado un vector, encuentra y devuelve la componente mayor
- ✓ Dados dos vectores, devuelve un valor que indique si son iguales
- ✓ Dado un vector, determina si alguno de los valores almacenados en el vector es igual a la suma del resto de los valores del mismo; devuelve el índice del primero encontrado o -1 si no se encuentra
- ✓ Dado un vector, determina si alguno de los valores almacenados en el vector está repetido



Manejo de vectores

`vectores.cpp`

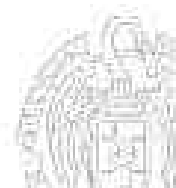
```
void desplazar(tvector v) {  
    int aux = v[N - 1];  
  
    for (int i = N - 1; i > 0; i--) {  
        v[i] = v[i - 1];  
    }  
    v[0] = aux;  
}  
  
int sumaPares(const tvector v) {  
    int suma = 0;  
  
    for (int i = 0; i < N; i = i + 2) {  
        suma = suma + v[i];  
    }  
  
    return suma;  
}
```



Manejo de vectores

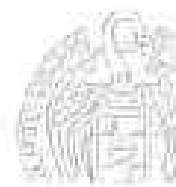
```
int encuentraMayor(const tvector v) {
    int max = v[0], posMayor = 0;
    for (int i = 1; i < N; i++) {
        if (v[i] > max) {
            posMayor = i;
            max = v[i];
        }
    }
    return posMayor;
}
```

```
bool sonIguales(const tvector v1, const tvector v2) {
    //Implementación como búsqueda del primer elemento distinto
    bool encontrado = false;
    int i = 0;
    while ((i < N) && !encontrado) {
        encontrado = (v1[i] != v2[i]);
        i++;
    }
    return !encontrado;
}
```



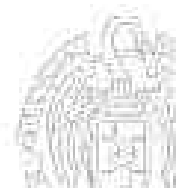
Manejo de vectores

```
int compruebaSuma(const tvector v) {
    // ¿Alguno igual a la suma del resto?
    bool encontrado = false;
    int i = 0;
    int suma;
    while ((i < N) && !encontrado) {
        suma = 0;
        for (int j = 0; j < N; j++) {
            if (j != i) {
                suma = suma + v[j];
            }
        }
        encontrado = (suma == v[i]);
        i++;
    }
    if (!encontrado) {
        i = 0;
    }
    return i - 1;
}
```



Manejo de vectores

```
bool hayRepetidos(const tVector v) {  
    bool encontrado = false;  
    int i = 0, j;  
  
    while ((i < N) && !encontrado) {  
        j = i + 1;  
        while ((j < N) && !encontrado) {  
            encontrado = (v[i] == v[j]);  
            j++;  
        }  
        i++;  
    }  
  
    return encontrado;  
}
```



Más vectores

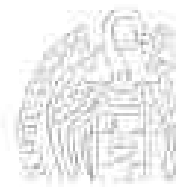
Dado un vector de N caracteres $v1$, en el que no hay elementos repetidos, y otro vector de M caracteres $v2$, donde $N \leq M$, se quiere comprobar si todos los elementos del vector $v1$ están también en el vector $v2$

Por ejemplo, si:

$v1 = 'a' \quad 'h' \quad 'i' \quad 'm'$

$v2 = 'h' \quad 'a' \quad 'x' \quad 'x' \quad 'm' \quad 'i'$

El resultado sería cierto, ya que todos los elementos de $v1$ están en $v2$



```
#include <iostream>
using namespace std;

const int N = 3;
const int M = 10;
typedef char tVector1[N];
typedef char tVector2[M];

bool esta(char dato, const tVector2 v2);
bool vectorIncluido(const tVector1 v1, const tVector2 v2);

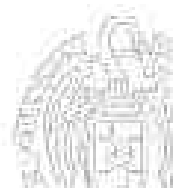
int main() {
    tVector1 v1 = { 'a', 'b', 'c' };
    tVector2 v2 = { 'a', 'r', 'e', 't', 'z', 's', 'a', 'h', 'b', 'x' };
    bool ok = vectorIncluido(v1, v2);
    if (ok) {
        cout << "OK: v1 esta incluido en v2" << endl;
    }
    else {
        cout << "NO: v1 no esta incluido en v2" << endl;
    }
    return 0;
}
```

Los Herrados y Airo



fundamentos de la programación: acceso y búsqueda a arrays

Página 624



Manejo de vectores

```
bool esta(char dato, const tVector2 v2) {
    int i = 0;
    bool encontrado = (dato == v2[0]);

    while (!encontrado && (i < M - 1)) {
        i++;
        encontrado = (dato == v2[i]);
    }

    return encontrado;
}

bool vectorIncluido(const tVector1 v1, const tVector2 v2) {
    int i = 0;
    bool encontrado = esta(v1[0], v2);

    while (encontrado && (i < N - 1)) {
        i++;
        encontrado = esta(v1[i], v2);
    }

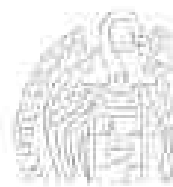
    return encontrado;
}
```

Los Herrados y Airo



fundamentos de la programación: acceso y búsqueda a arrays

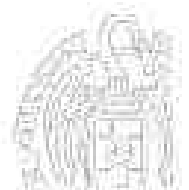
Página 625



Anagramas

Un programa que lea dos cadenas del teclado y determine si una es un anagrama de la otra, es decir, si una cadena es una permutación de los caracteres de la otra.

Por ejemplo, "acre" es un anagrama de "cera" y de "arce". Ten en cuenta que puede haber letras repetidas ("carro", "llave").



Anagramas

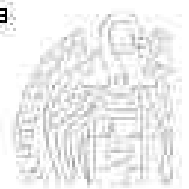
anagramas.cpp

```
#include <iostream>
#include <string>
using namespace std;

int buscaCaracter(string cad, char c); // índice o -1 si no está

int main() {
    string cad1, cad2;
    bool sonAnagramas = true;
    int numCar, posEnCad2;

    cout << "Introduce la primera cadena: ";
    getline(cin, cad1);
    cout << "Introduce la segunda cadena: ";
    getline(cin, cad2);
    if (cad1.length() != cad2.length()) { // No son anagramas
        sonAnagramas = false;
    }
    else {
        numCar = 0; // Contador de caracteres de la primera cadena
        while (sonAnagramas && (numCar < cad1.length())) {
            posEnCad2 = buscaCaracter(cad2, cad1.at(numCar));
```

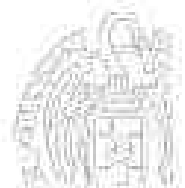


Anagramas

```
        if (posENCad2 == -1) { //No se ha encontrado el caracter
            sonAnagramas = false;
        }
        else {
            cad2.erase(posENCad2, 1);
        }
        numCar++;
    }
}

if (sonAnagramas) {
    cout << "Las palabras introducidas son anagramas" << endl;
}
else {
    cout << "Las palabras introducidas NO son anagramas" << endl;
}

return 0;
}
```

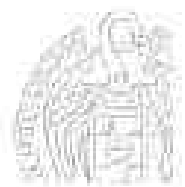


Anagramas

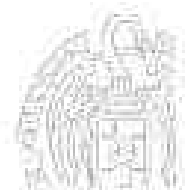
```
int buscaCaracter(string cad, char c) {
    int pos = 0, lon = cad.length();
    bool encontrado = false;

    while ((pos < lon) && !encontrado) {
        if (cad.at(pos) == c) {
            encontrado = true;
        }
        else {
            pos++;
        }
    }
    if (!encontrado) {
        pos = -1;
    }

    return pos;
}
```



Arrays multidimensionales



Arrays multidimensionales

Arrays de varias dimensiones

Varios tamaños en la declaración: cada uno con sus corchetes

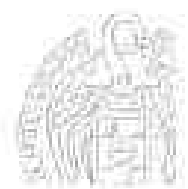
```
typedef tipo_base nombre[tamaño1][tamaño2]...[tamañoN];
```

Varias dimensiones, tantas como tamaños se indiquen

```
typedef double tMatriz[50][100];  
tMatriz matriz;
```

Tabla bidimensional de 50 filas por 100 columnas:

	0	1	2	3	...	98	99
0					...		
1					...		
2					...		
...
48					...		
49					...		



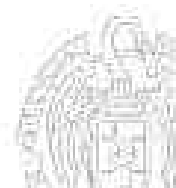
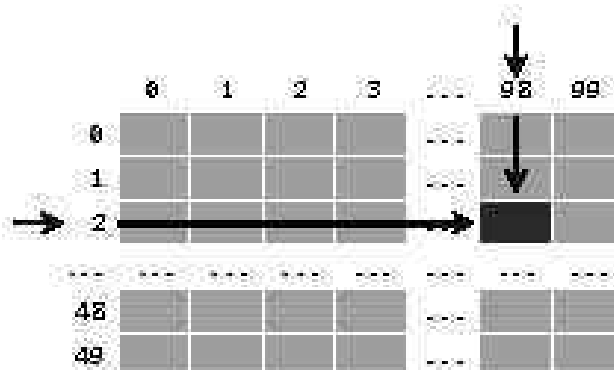
Arrays multidimensionales

Arrays de varias dimensiones

```
typedef double tMatriz[50][100];  
tMatriz matriz;
```

Cada elemento se localiza con dos índices, uno por dimensión

```
cout << matriz[2][98];
```



Arrays multidimensionales

Arrays de varias dimensiones

Podemos definir tantas dimensiones como necesitemos

```
typedef double tMatriz[5][10][20][10];  
tMatriz matriz;
```

Necesitaremos tantos índices como dimensiones:

```
cout << matriz[2][9][15][6];
```



Arrays multidimensionales

Ejemplo de array bidimensional

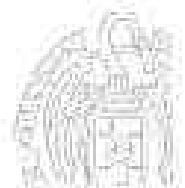
Temperaturas mínimas y máximas

Matriz bidimensional de días y mínima/máxima

```
const int MaxDias = 31;
const int MED = 2; // Nº de medidas
typedef double tTemp[MaxDias][MED]; // Día x mín./máx.
tTemp temp;
```

Ahora:

- ✓ `temp[i][0]` es la temperatura mínima del día `i+1`
- ✓ `temp[i][1]` es la temperatura máxima del día `i+1`

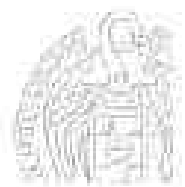


Arrays multidimensionales

temp.cpp

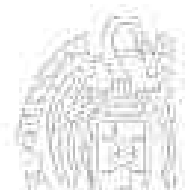
```
int main() {
    const int MaxDias = 31;
    const int MED = 2; // Nº de medidas
    typedef double tTemp[MaxDias][MED]; // Día x mín./máx.
    tTemp temp;
    double tmaxMedia = 0, tminMedia = 0,
           tmaxAbs = -100, tminAbs = 100;
    int dia = 0;
    double max, min;
    ifstream archivo;

    archivo.open("temp.txt");
    if (!archivo.is_open()) {
        cout << "No se ha podido abrir el archivo!" << endl;
    }
    else {
        archivo >> min >> max;
        // El archivo termina con -99 -99
        ...
    }
}
```



Arrays multidimensionales

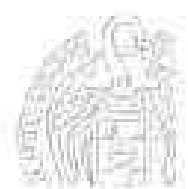
```
while (!(min == -99) && (max == -99))
    && (dia < MaxDias)) {
    temp[dia][0] = min;
    temp[dia][1] = max;
    dia++;
    archivo >> min >> max;
}
archivo.close();
for (int i = 0; i < dia; i++) {
    tminmedia = tminmedia + temp[i][0];
    if (temp[i][0] < tminAbs) {
        tminAbs = temp[i][0];
    }
    tmaxmedia = tmaxmedia + temp[i][1];
    if (temp[i][1] > tmaxAbs) {
        tmaxAbs = temp[i][1];
    }
}
...
}
```



Arrays multidimensionales

```
tminmedia = tminmedia / dia;
tmaxmedia = tmaxmedia / dia;
cout << "Temperaturas mínimas.-" << endl;
cout << "    Media = " << fixed << setprecision(1)
    << tminmedia << " ºC    Mínima absoluta = "
    << setprecision(1) << tminAbs << " ºC" << endl;
cout << "Temperaturas máximas.-" << endl;
cout << "    Media = " << fixed << setprecision(1)
    << tmaxmedia << " ºC    Máxima absoluta = "
    << setprecision(1) << tmaxAbs << " ºC" << endl;
}

return 0;
}
```



Inicialización de arrays multidimensionales

Podemos dar valores a los elementos de un array al declararlo

Arrays bidimensionales:

```
typedef int tArray[5][2];  
tArray cuads = {1,1, 2,4, 3,9, 4,16, 5,25};
```

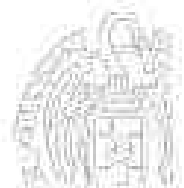
Se asignan en el orden en el que los elementos están en memoria

La memoria es de una dimensión: secuencia de celdas

En memoria varían más rápidamente los índices de la derecha

```
cuads[0][0] cuads[0][1] cuads[1][0] cuads[1][1] cuads[2][0]...
```

Para cada valor del primer índice: todos los valores del segundo



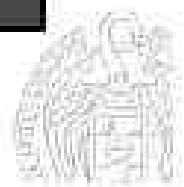
Inicialización de arrays multidimensionales

Inicialización de un array bidimensional

```
typedef int tArray[5][2];  
tArray cuads = {1,1, 2,4, 3,9, 4,16, 5,25};
```

	Memoria		0	1
cuads[0][0]	1	0	1	1
cuads[0][1]	1	1	2	4
cuads[1][0]	2	2	3	9
cuads[1][1]	4	3	4	16
cuads[2][0]	3	4	5	25
cuads[2][1]	9			
cuads[3][0]	4			
cuads[3][1]	16			
cuads[4][0]	5			
cuads[4][1]	25			

Si hay menos valores que elementos, el resto se inicializan a cero
Inicialización a cero de todo el array:
`int cuads[5][2] = { 0 };`



Inicialización de arrays multidimensionales

```
typedef double tMatriz[3][4][2][3];  
tMatriz matriz =  
{1, 2, 3, 4, 5, 6,  
7, 8, 9, 10, 11, 12};
```

	Memoria
matriz[0][0][0][0]	1
matriz[0][0][0][1]	2
matriz[0][0][0][2]	3
matriz[0][0][1][0]	4
matriz[0][0][1][1]	5
matriz[0][0][1][2]	6
matriz[0][1][0][0]	7
matriz[0][1][0][1]	8
matriz[0][1][0][2]	9
matriz[0][1][1][0]	10
matriz[0][1][1][1]	11
matriz[0][1][1][2]	12
matriz[0][2][0][0]	0
...	0



Recorrido de un array bidimensional

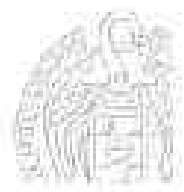
```
const int FILAS = 10;  
const int COLUMNAS = 5;  
typedef double tMatriz[FILAS][COLUMNAS];  
tMatriz matriz;
```

Para cada *fila* (de 0 a FILAS - 1):

 Para cada *columna* (de 0 a COLUMNAS - 1):

 Procesar el elemento en *[fila][columna]*

```
for (int fila = 0; fila < FILAS; fila++) {  
    for (int columna = 0; columna < COLUMNAS; columna++) {  
        // Procesar matriz[fila][columna]  
    }  
}
```



Ejemplo

Ventas de todos los meses de un año

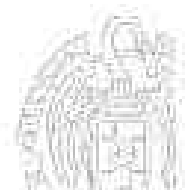
```

const int Meses = 12;
const int MaxDias = 31;
typedef double tVentas[Meses][MaxDias];
tVentas ventas; // Ventas de todo el año
typedef short int tDiasMes[Meses];
tDiasMes diasMes;
inicializa(diasMes); // Nº de días de cada mes
// Pedimos las ventas de cada día del año...

for (int mes = 0; mes < Meses; mes++) {
    for (int dia = 0; dia < diasMes[mes]; dia++) {
        cout << "Ventas del día " << dia + 1
            << " del mes " << mes + 1 << ": ";
        cin >> ventas[mes][dia];
    }
}

```

Los Herramientas Yajno



Ejemplo

Ventas de todos los meses de un año

		Días									
		0	1	2	3	4	...	28	29	30	
Meses	0	261	125	234	112	156	...	234	543	667	
	1	323	231	675	325	111	...				
	2	523	417	327	333	304	...	444	367	437	
	3	145	845	654	212	562	...	354	548		
	4	327	652	555	227	777	...	423	989	666	
	5	854	436	824	547	175	...	321	356		
	6	854	543	353	777	437	...	765	678	555	
	7	327	541	164	563	327	...	532	159	255	
	8	333	327	432	249	777	...	529	529		
	9	524	523	333	160	334	...	743	468	53	
	10	217	427	585	218	843	...	777	555		
	11	222	665	512	466	259	...	438	637	879	

Celdas no utilizadas

Los Herramientas Yajno



Recorrido de arrays N-dimensionales

```
const int DIM1 = 10;
const int DIM2 = 5;
const int DIM3 = 25;
const int DIM4 = 50;

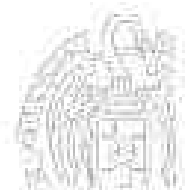
typedef double tMatriz[DIM1][DIM2][DIM3][DIM4];

tMatriz matriz;
```

Bucles anidados, desde la primera dimensión hasta la última:

```
for (int n1 = 0; n1 < DIM1; n1++) {
    for (int n2 = 0; n2 < DIM2; n2++) {
        for (int n3 = 0; n3 < DIM3; n3++) {
            for (int n4 = 0; n4 < DIM4; n4++) {
                // Procesar matriz[n1][n2][n3][n4]
            }
        }
    }
}
```

Los Herramientas Yajiro



Ejemplo

Ventas diarias de cuatro sucursales

Cada mes del año: ingresos de cada sucursal cada día del mes

Meses con distinto nº de días → junto con la matriz de ventas mensual guardamos el nº de días del mes concreto → estructura

```
const int DIAS = 31;
const int SUCURSALES = 4;
typedef double tVentasMes[DIAS][SUCURSALES];
typedef struct {
    tVentasMes ventas;
    int dias;
} tMes;
```

```
const int MESES = 12;
typedef tMes tVentaAnual[MESES];
tVentaAnual anual;
```

```
anual → tVentaAnual
anual[i] → tMes
anual[i].dias → int
anual[i].ventas → tVentasMes
anual[i].ventas[j][k] → double
```

Los Herramientas Yajiro



Ejemplo

Cálculo de las ventas
de todo el año:

Para cada mes...

Para cada día del mes...

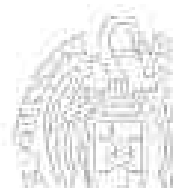
Para cada sucursal..

Acumular las ventas

```
const int DIAS = 31;
const int SUCURSALES = 4;
typedef double
tVentMes[DIAS][SUCURSALES];
typedef struct {
    tVentMes ventas;
    int dias;
} tMes;

const int MESES = 12;
typedef tMes tVentAnual[MESES];
tVentAnual anual;
```

```
double total = 0;
for (int mes = 0; mes < MESES; mes++) {
    for (int dia = 0; dia < anual[mes].dias; dia++) {
        for (int suc = 0; suc < SUCURSALES; suc++) {
            total = total + anual[mes].ventas[dia][suc];
        }
    }
}
```

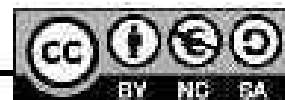


Búsqueda en un array multidimensional

```
bool encontrado = false;
int mes = 0, dia, suc;
while ((mes < MESES) && !encontrado) {
    dia = 0;
    while ((dia < anual[mes].dias) && !encontrado) {
        suc = 0;
        while ((suc < SUCURSALES) && !encontrado) {
            if (anual[mes].ventas[dia][suc] > umbral) {
                encontrado = true;
            }
            else {
                suc++;
            }
        }
        if (!encontrado) {
            dia++;
        }
    }
    if (!encontrado) {
        mes++;
    }
}
if (encontrado) { ...
```

Primer valor > umbral








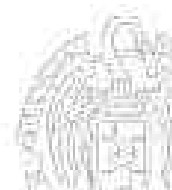
Licencia CC (Creative Commons)

Este tipo de licencias ofrecen algunos derechos a terceras personas bajo ciertas condiciones.

Este documento tiene establecidas las siguientes:

-  **Reconocimiento (*Attribution*):**
En cualquier explotación de la obra autorizada por la licencia hará falta reconocer la autoría.
-  **No comercial (*Non commercial*):**
La explotación de la obra queda limitada a usos no comerciales.
-  **Compartir igual (*Share alike*):**
La explotación autorizada incluye la creación de obras derivadas siempre que mantengan la misma licencia al ser divulgadas.

Pulsa en la imagen de arriba a la derecha para saber más.



7

Algoritmos de ordenación

Grado en Ingeniería Informática
Grado en Ingeniería del Software
Grado en Ingeniería de Computadores

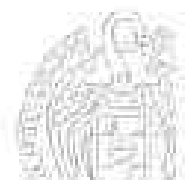
Luis Hernández Yáñez

Facultad de Informática
Universidad Complutense

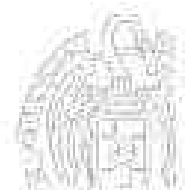


Índice

Algoritmos de ordenación	651
Algoritmo de ordenación por inserción	654
Ordenación de arrays por inserción	665
Algoritmo de ordenación por inserción con intercambios	672
Claves de ordenación	680
Estabilidad de la ordenación	688
Complejidad y eficiencia	692
Ordenaciones naturales	694
Ordenación por selección directa	701
Método de la burbuja	716
Listas ordenadas	722
Búsquedas en listas ordenadas	729
Búsqueda binaria	731



Algoritmos de ordenación



Algoritmos de ordenación

Ordenación de listas

array

125.40	76.95	328.20	254.62	435.00	164.29	316.85	219.99	93.45	756.62
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

Algoritmo de ordenación
(de menor a mayor)



array

76.95	93.45	125.40	164.29	219.99	254.62	316.85	328.20	435.00	756.62
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

$\text{array}[i] \leq \text{array}[i + 1]$

Mostrar los datos en orden, facilitar las búsquedas, ...

Variadas formas de hacerlo (algoritmos)



Algoritmos de ordenación

Ordenación de listas

Los datos de la lista deben poderse comparar entre sí

Sentido de la ordenación:

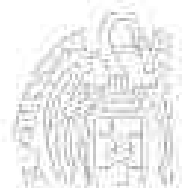
- ✓ Ascendente (de menor a mayor)
- ✓ Descendente (de mayor a menor)

Algoritmos de ordenación básicos:

- ✓ Ordenación por *inserción*
- ✓ Ordenación por *selección directa*
- ✓ Ordenación por el *método de la burbuja*

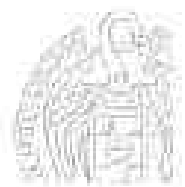
Los algoritmos se basan en comparaciones e intercambios

Hay otros algoritmos de ordenación mejores



Fundamentos de la programación

Algoritmo de ordenación por inserción



Ordenación por inserción

Algoritmo de ordenación por inserción

Partimos de una lista vacía

Vamos insertando cada elemento en el lugar que le corresponda



Baraja de nueve cartas numeradas del 1 al 9

Las cartas están desordenadas

Ordenaremos de menor a mayor (ascendente)



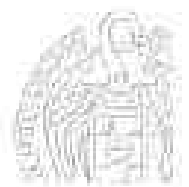
Ordenación por Inserción

Algoritmo de ordenación por inserción



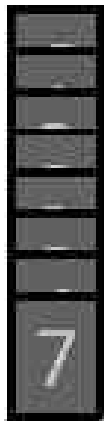
Colocamos el primer elemento en la lista vacía

Lista ordenada:



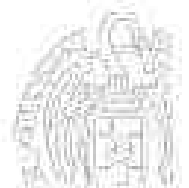
Ordenación por inserción

Algoritmo de ordenación por inserción



El 7 es mayor que todos los elementos de la lista
Lo insertamos al final

Lista ordenada:



Ordenación por Inserción

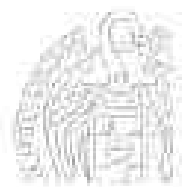
Algoritmo de ordenación por inserción



Primer elemento (5) mayor que el nuevo (4):
Desplazamos todos una posición a la derecha
Insertamos el nuevo en la primera posición

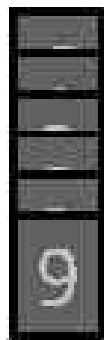
Hemos insertado el elemento en su lugar.

Lista ordenada:



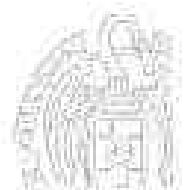
Ordenación por inserción

Algoritmo de ordenación por inserción



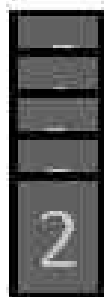
9 es mayor que todos los elementos de la lista
Lo insertamos al final

Lista ordenada:



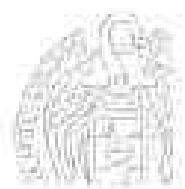
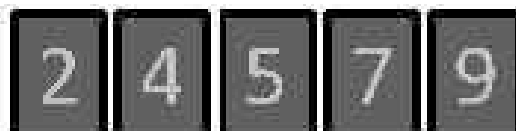
Ordenación por Inserción

Algoritmo de ordenación por inserción



Primer elemento (4) mayor que el nuevo (2):
Desplazamos todos una posición a la derecha
Insertamos el nuevo en la primera posición

Lista ordenada:



Ordenación por inserción

Algoritmo de ordenación por inserción



El 9 es el primer elemento mayor que el nuevo (8):
Desplazamos desde ese hacia la derecha
Insertamos donde estaba el 9

Lista ordenada:



Ordenación por Inserción

Algoritmo de ordenación por inserción



Segundo elemento (4) mayor que el nuevo (3):
Desplazamos desde ese hacia la derecha
Insertamos donde estaba el 4

Lista ordenada:



Ordenación por inserción

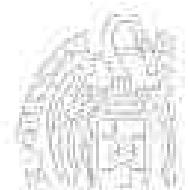
Algoritmo de ordenación por inserción

1

Primer elemento (2) mayor que el nuevo (1):
Desplazamos todos una posición a la derecha
Insertamos el nuevo en la primera posición

Lista ordenada:

1 2 3 4 5 7 8 9



Ordenación por Inserción

Algoritmo de ordenación por inserción

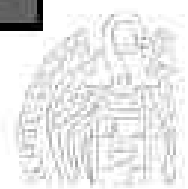
6

El 7 es el primer elemento mayor que el nuevo (6):
Desplazamos desde ese hacia la derecha
Insertamos donde estaba el 7

!!! LISTA ORDENADA !!!

Lista ordenada:

1 2 3 4 5 6 7 8 9



Ordenación por inserción

Ordenación de arrays por inserción

El array contiene inicialmente la lista desordenada:

20	7	14	32	5	14	27	12	13	15
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

A medida que insertamos: dos zonas en el array

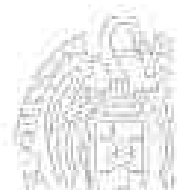
Parte ya ordenada y elementos por procesar

7	14	20	32	5	14	27	12	13	15
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

Parte ya ordenada

Elementos por insertar

Siguiente elemento a insertar en la parte ya ordenada



Ordenación por Inserción

Ordenación de arrays por inserción

Situación inicial: Lista ordenada con un solo elemento (primero)

20	7	14	32	5	14	27	12	13	15
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

Desde el segundo elemento del array hasta el último:

Localizar el primer elemento mayor en la ya ordenado

20	7	14	32	5	14	27	12	13	15
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9



nuevo 7

Primer elemento mayor o igual: índice 0



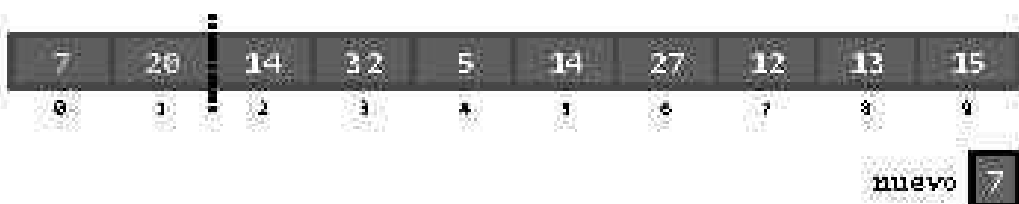
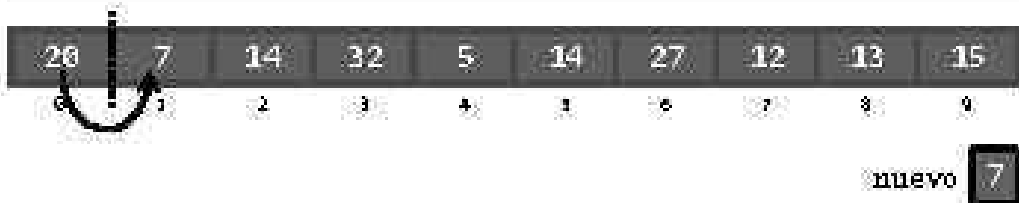
Ordenación por inserción

Ordenación de arrays por inserción

...

Desplazar a la derecha los ordenados desde ese lugar

Insertar el nuevo en la posición que queda libre



Los Herrados Yáñez



Ordenación de arrays por inserción

Implementación

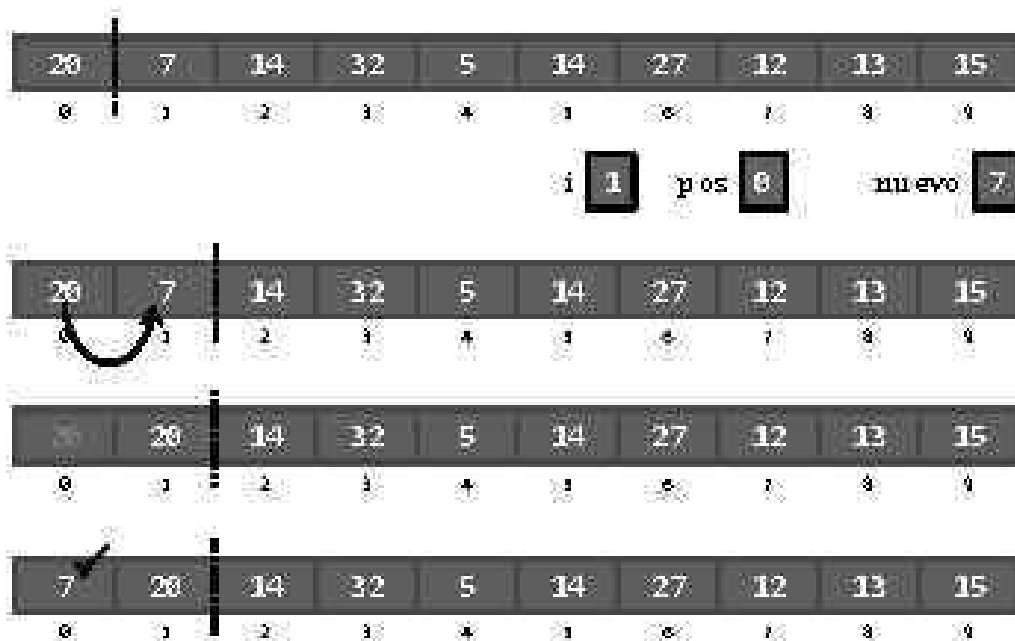
```
...
int nuevo, pos;
// Desde el segundo elemento hasta el último...
for (int i = 1; i < N; i++) {
    nuevo = lista[i];
    pos = 0;
    while ((pos < i) && !(lista[pos] > nuevo)) {
        pos++;
    }
    // pos: índice del primer mayor; i si no lo hay
    for (int j = i; j > pos; j--) {
        lista[j] = lista[j - 1];
    }
    lista[pos] = nuevo;
}
}
```

```
const int N = 15;
typedef int tlista[N];
tlista lista;
```

Los Herrados Yáñez



Ordenación de arrays por inserción



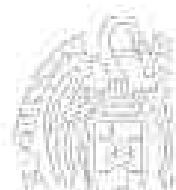
i **1** pos **0** nuevo **7**

Los Herrados Yajno

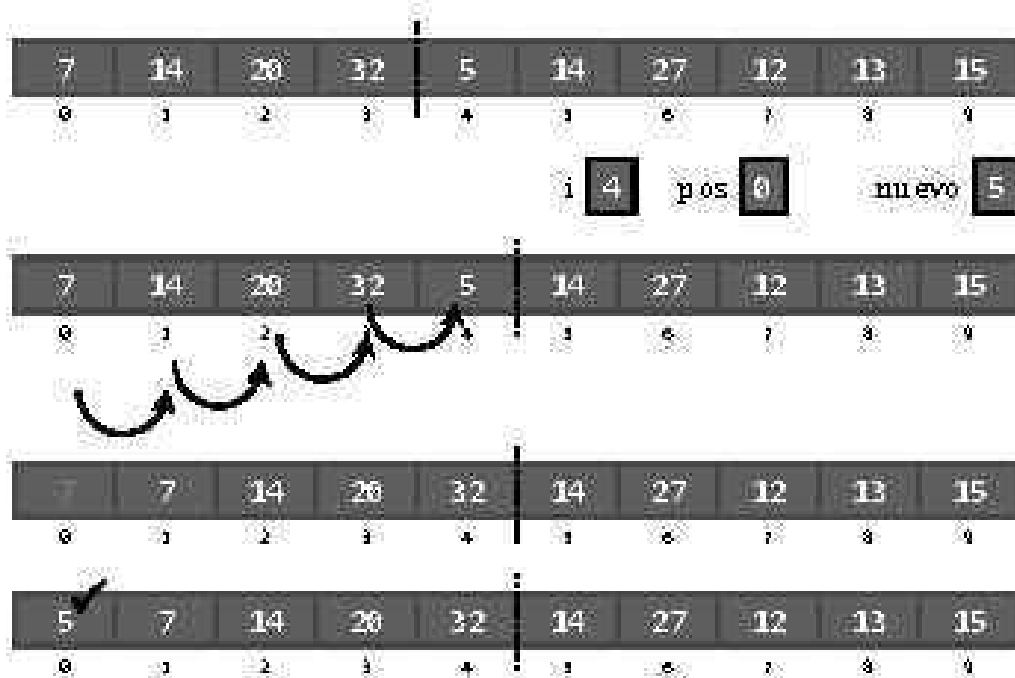


todos los derechos de la programación. Algunos nos de codecademy

Página 568



Ordenación de arrays por Inserción



i **4** pos **0** nuevo **5**

Los Herrados Yajno

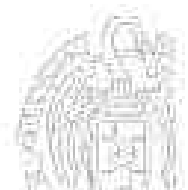
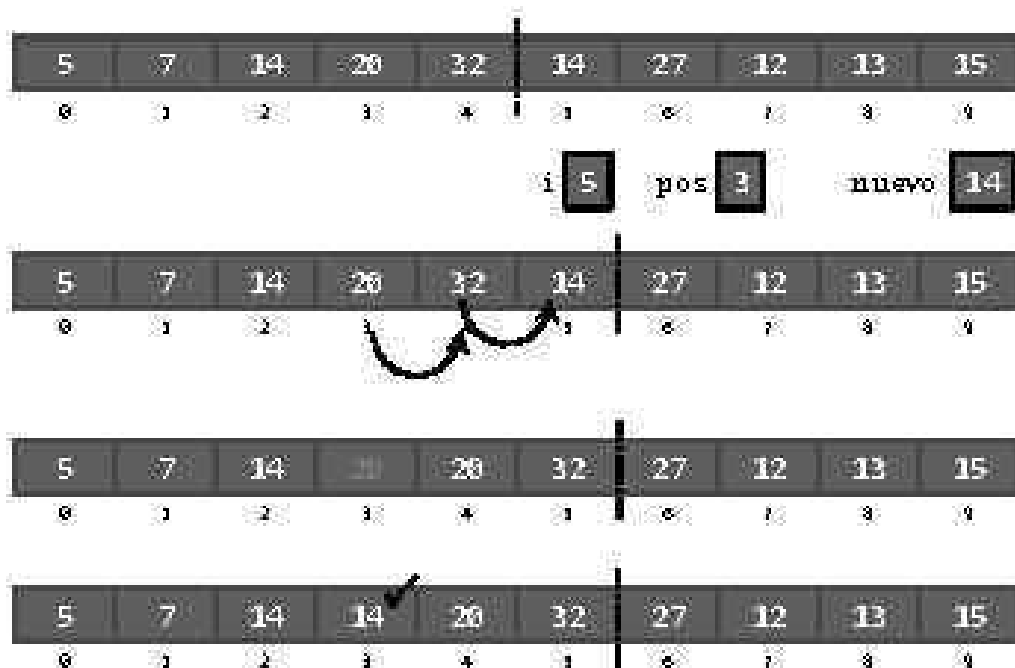


todos los derechos de la programación. Algunos nos de codecademy

Página 570

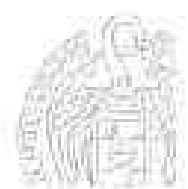


Ordenación de arrays por inserción



Fundamentos de la programación

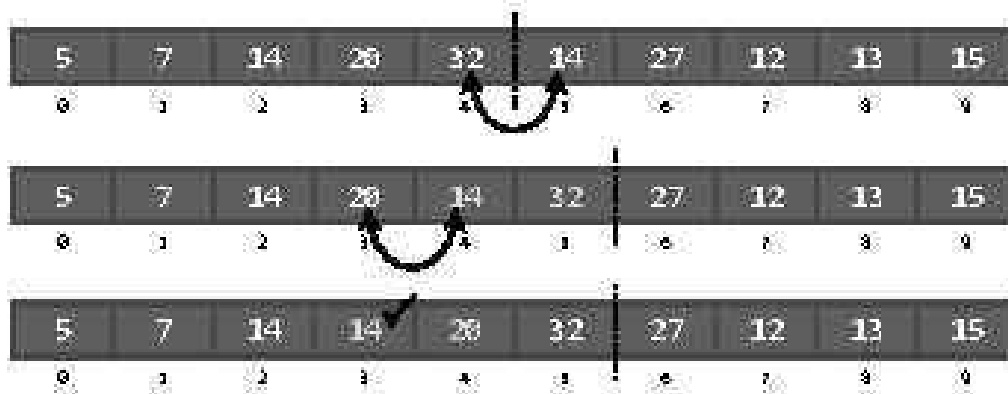
Algoritmo de ordenación por inserción con intercambios



Ordenación por inserción con intercambios

La inserción de cada elemento se puede realizar con comparaciones e intercambios

*Desde el segundo elemento hasta el último:
Desde la posición del nuevo elemento a insertar:
Mientras el anterior sea mayor, intercambiar*



Los elementos 14 son

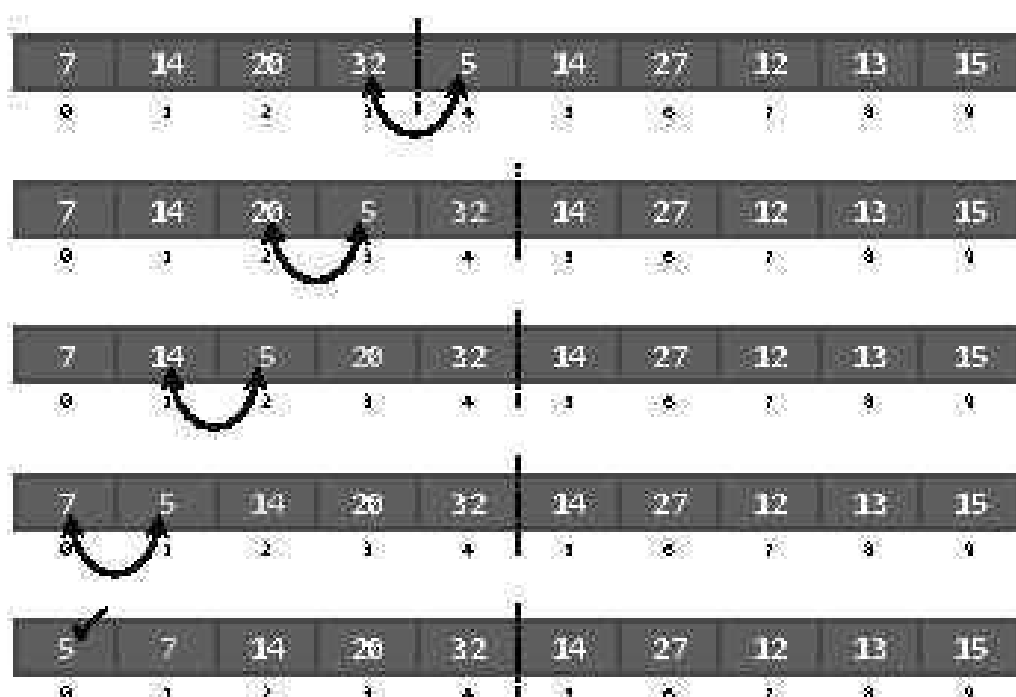


los elementos de la programación. Algunos no de código

Página 575



Ordenación por inserción con intercambios

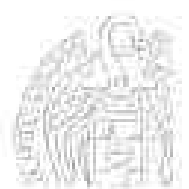


Los elementos 14 son



los elementos de la programación. Algunos no de código

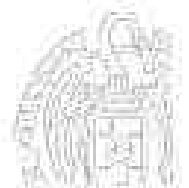
Página 574



Ordenación por inserción con intercambios

```
const int N = 15;
typedef int tlista[N];
tlista lista;
```

```
...
int tmp, pos;
// Desde el segundo elemento hasta el último...
for (int i = 1; i < N; i++) {
    pos = i;
    // Mientras no al principio y anterior mayor...
    while ((pos > 0) && (lista[pos - 1] > lista[pos])) {
        // Intercambiar...
        tmp = lista[pos];
        lista[pos] = lista[pos - 1];
        lista[pos - 1] = tmp;
        pos--; // Posición anterior
    }
}
```



Ordenación por inserción con intercambios

```
#include <iostream>
using namespace std;
#include <fstream>

const int N = 100;
typedef int tArray[N];
typedef struct { // Lista de longitud variable
    tArray elementos;
    int contador;
} tlista;

int main() {
    tlista lista;
    ifstream archivo;
    int dato, pos, tmp;
    lista.contador = 0;
    ...
}
```

insercion.cpp



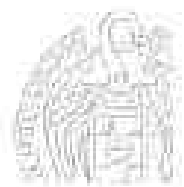
Ordenación por inserción con intercambios

```
archivo.open("insercion.txt");
if (!archivo.is_open()) {
    cout << "Error de apertura de archivo!" << endl;
}
else {
    archivo >> dato;
    while ((lista.contador < N) && (dato != -1)) {
        // Centinela -1 al final
        lista.elementos[lista.contador] = dato;
        lista.contador++;
        archivo >> dato;
    }
    archivo.close();
    // Si hay más de N ignoramos el resto
    cout << "Antes de ordenar:" << endl;
    for (int i = 0; i < lista.contador; i++) {
        cout << lista.elementos[i] << " ";
    }
    cout << endl;
    ...
}
```



Ordenación por inserción con intercambios

```
for (int i = 1; i < lista.contador; i++) {
    pos = i;
    while ((pos > 0)
        && (lista.elementos[pos-1] > lista.elementos[pos]))
    {
        tmp = lista.elementos[pos];
        lista.elementos[pos] = lista.elementos[pos - 1];
        lista.elementos[pos - 1] = tmp;
        pos--;
    }
}
cout << "Después de ordenar:" << endl;
for (int i = 0; i < lista.contador; i++) {
    cout << lista.elementos[i] << " ";
}
cout << endl;
}
return 0;
}
```



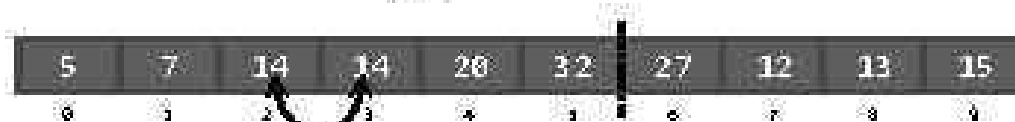
Ordenación por inserción con intercambios

Consideración de implementación

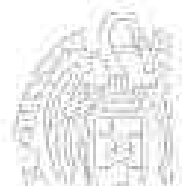
¿Operador relacional adecuado?

`lista[pos - 1] > 0 >= ? lista[pos]`

Con `>=` se realizan intercambios inútiles:

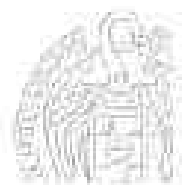


¡Intercambio inútil!



Fundamentos de la programación

Claves de ordenación



Ordenación por inserción

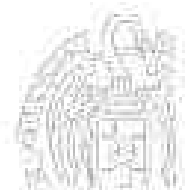
Claves de ordenación

Elementos que son estructuras con varios campos:

```
const int N = 15;
typedef struct {
    int codigo;
    string nombre;
    double sueldo;
} tDato;
typedef tDato tLista[N];
tLista lista;
```

Clave de ordenación:

Campo en el que se basan las comparaciones



Ordenación por Inserción

Claves de ordenación

```
tDato tmp;
while ((pos > 0)
    && (lista[pos - 1].nombre > lista[pos].nombre)) {
    tmp = lista[pos];
    lista[pos] = lista[pos - 1];
    lista[pos - 1] = tmp;
    pos--;
}
```

Comparación: campo concreto

Intercambio: elementos completos



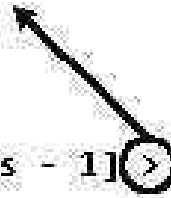
Ordenación por inserción

Claves de ordenación

Función para la comparación:

```
bool operator>(tDato opIzq, tDato opDer) {  
    return (opIzq.nombre > opDer.nombre);  
}
```

```
tDato tmp;  
while ((pos > 0) && (lista[pos - 1] > lista[pos])) {  
    tmp = lista[pos];  
    lista[pos] = lista[pos - 1];  
    lista[pos - 1] = tmp;  
    pos--;  
}
```

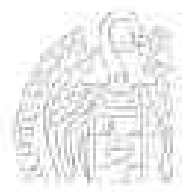


Ordenación por Inserción

claves.cpp

Claves de ordenación

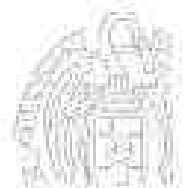
```
#include <iostream>  
#include <string>  
using namespace std;  
#include <fstream>  
#include <iomanip>  
const int N = 15;  
typedef struct {  
    int codigo;  
    string nombre;  
    double sueldo;  
} tDato;  
typedef tDato tArray[N];  
typedef struct {  
    tArray datos;  
    int cont;  
} tlista;  
...
```



Ordenación por inserción

```
void mostrar(tLista lista);
bool operator>(tDato opIzq, tDato opDer);

int main() {
    tLista lista;
    ifstream archivo;
    lista.cont = 0;
    archivo.open("datos.txt");
    if (!archivo.is_open()) {
        cout << "Error de apertura del archivo!" << endl;
    }
    else {
        tDato dato;
        archivo >> dato.codigo;
        while ((lista.cont < N) && (dato.codigo != -1)) {
            archivo >> dato.nombre >> dato.sueldo;
            lista.datos[lista.cont] = dato;
            lista.cont++;
            archivo >> dato.codigo;
        }
        archivo.close();        ...
    }
}
```



Ordenación por Inserción

```
    cout << "Antes de ordenar:" << endl;
    mostrar(lista);
    for (int i = 1; i < lista.cont; i++) {
        // Desde el segundo elemento hasta el último
        int pos = i;
        while ((pos > 0)
            && (lista.datos[pos-1] > lista.datos[pos])) {
            tDato tmp;
            tmp = lista.datos[pos];
            lista.datos[pos] = lista.datos[pos - 1];
            lista.datos[pos - 1] = tmp;
            pos--;
        }
    }
    cout << "Después de ordenar:" << endl;
    mostrar(lista);
}
return 0;
}
```



Ordenación por inserción

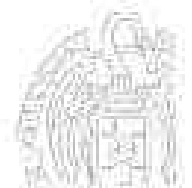
```
void mostrar(tLista lista) {
    for (int i = 0; i < lista.cont; i++) {
        cout << setw(10)
            << lista.datos[i].codigo
            << setw(20)
            << lista.datos[i].nombre
            << setw(12)
            << fixed
            << setprecision(2)
            << lista.datos[i].sueldo
            << endl;
    }
}

bool operator>(tDato opIzq, tDato opDer) {
    return (opIzq.nombre > opDer.nombre);
}
```

Lista de ordenar:		
10000	Sergio	10000.00
10004	Hernandez	20000.00
10005	Sanchez	10000.00
10006	Urbano	10000.00
10007	Adrian	8000.00
10008	Rivera	17000.00
10009	Alvarez	7000.00
10010	Jimenez	10000.00
10011	Sanchez	8000.00
10012	Torres	10000.00
10013	Dominguez	8000.00
10014	Jimenez	10000.00
10015	Fernandez	10000.00
10016	Torres	10000.00

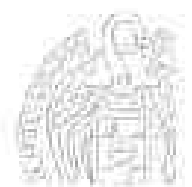
Lista de ordenar:		
10000	Sergio	10000.00
10004	Hernandez	20000.00
10005	Sanchez	10000.00
10006	Urbano	10000.00
10007	Adrian	8000.00
10008	Rivera	17000.00
10009	Alvarez	7000.00
10010	Jimenez	10000.00
10011	Sanchez	8000.00
10012	Torres	10000.00
10013	Dominguez	8000.00
10014	Jimenez	10000.00
10015	Fernandez	10000.00
10016	Torres	10000.00

Cambia a **codigo** o **sueldo** para ordenar por otros campos



Fundamentos de la programación

Estabilidad de la ordenación



Estabilidad de la ordenación

Algoritmos de ordenación estables

Al ordenar por otra clave una lista ya ordenada, la segunda ordenación preserva el orden de la primera
Dato: tres posibles claves de ordenación (campos)

Código
Nombre
Sueldo

12345	Álvarez	120000
11111	Benítez	100000
21112	Domínguez	90000
11111	Durán	120000
22222	Fernández	120000
12345	Gómez	100000
10000	Hernández	150000
21112	Jiménez	100000
11111	Pérez	90000
12345	Sánchez	90000
10000	Sergéi	100000
33333	Tarazona	120000
12345	Turégano	100000
11111	Urpiano	90000

Lista ordenada por Nombre →



Estabilidad de la ordenación

Ordenamos ahora por el campo Código:

10000	Sergéi	100000
10000	Hernández	150000
11111	Urpiano	90000
11111	Benítez	100000
11111	Pérez	90000
11111	Durán	120000
12345	Sánchez	90000
12345	Álvarez	120000
12345	Turégano	100000
12345	Gómez	100000
21112	Domínguez	90000
21112	Jiménez	100000
22222	Fernández	120000
33333	Tarazona	120000

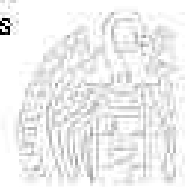
No estable:

Los nombres no mantienen sus posiciones relativas

10000	Hernández	150000
10000	Sergéi	100000
11111	Benítez	100000
11111	Durán	120000
11111	Pérez	90000
11111	Urpiano	90000
12345	Álvarez	120000
12345	Gómez	100000
12345	Sánchez	90000
12345	Turégano	100000
21112	Domínguez	90000
21112	Jiménez	100000
22222	Fernández	120000
33333	Tarazona	120000

Estable:

Los nombres mantienen sus posiciones relativas



Estabilidad de la ordenación

Ordenación por inserción

Estable siempre que utilicemos $< 0 >$ Con $< = 0 >$ = no es estable

Ordenamos por sueldo:

A igual sueldo, ordenado por códigos y a igual código, por nombres

10000	Hernández	150000
10000	Sergei	100000
11111	Benítez	100000
11111	Durán	120000
11111	Pérez	90000
11111	Urpiano	90000
12345	Álvarez	120000
12345	Gómez	100000
12345	Sánchez	90000
12345	Turégano	100000
21112	Domínguez	90000
21112	Jámenez	100000
22222	Fernández	120000
33333	Tarazona	120000



11111	Pérez	90000
11111	Urpiano	90000
12345	Sánchez	90000
21112	Domínguez	90000
10000	Sergei	100000
11111	Benítez	100000
12345	Gómez	100000
12345	Turégano	100000
21112	Jámenez	100000
11111	Durán	120000
12345	Álvarez	120000
22222	Fernández	120000
33333	Tarazona	120000
10000	Hernández	150000



Fundamentos de la programación

Complejidad y eficiencia



Complejidad y eficiencia

Casos de estudio para los algoritmos de ordenación

- ✓ Lista inicialmente ordenada

5	7	12	13	14	14	15	20	27	32
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

- ✓ Lista inicialmente ordenada al revés

32	27	20	15	14	14	13	12	7	5
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

- ✓ Lista con disposición inicial aleatoria

13	20	7	14	12	32	27	14	5	15
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

¿Trabaja menos, más o igual la ordenación en cada caso?



Complejidad y eficiencia

Ordenaciones naturales

Si el algoritmo trabaja menos cuanto más ordenada está inicialmente la lista, se dice que la ordenación es *natural*.

Ordenación por inserción con la lista inicialmente ordenada:

- ✓ Versión que busca el lugar primero y luego desplaza:
No hay desplazamientos; mismo número de comparaciones
Comportamiento no natural
- ✓ Versión con intercambios:
Trabaja mucho menos; basta una comparación cada vez
Comportamiento natural



Complejidad y eficiencia

Elección de un algoritmo de ordenación

¿Cómo de bueno es cada algoritmo?

¿Cuánto tarda en comparación con otros algoritmos?

Algoritmos más eficientes: los de menor complejidad

Tardan menos en realizar la misma tarea

Comparamos en orden de complejidad: $O()$

En función de la dimensión de la lista a ordenar: N

$O() = f(N)$

Operaciones que realiza el algoritmo de ordenación:

✓ Comparaciones

✓ Intercambios

Asumimos que tardan un tiempo similar



Complejidad y eficiencia

Cálculo de la complejidad

Ordenación por inserción (con intercambios):

...

```
for (int i = 1; i < N; i++) {  
    int pos = i;  
    while ((pos > 0) && (lista[pos - 1] > lista[pos])) {  
        int tmp;  
        tmp = lista[pos];  
        lista[pos] = lista[pos - 1];  
        lista[pos - 1] = tmp;  
        pos --;  
    }  
}
```

Comparación

Intercambio

Intercambio y comparaciones:

Tantos como ciclos realicen los correspondientes bucles



Complejidad y eficiencia

Cálculo de la complejidad

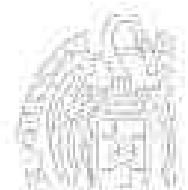
```

// N - 1 ciclos
for (int i = 1; i < N; i++) {
    int pos = i; // Nº variable de ciclos
    while ((pos > 0) && (lista[pos - 1] > lista[pos])) {
        int tmp;
        tmp = lista[pos];
        lista[pos] = lista[pos - 1];
        lista[pos - 1] = tmp;
        pos--;
    }
}

```

Caso en el que el while se ejecuta más: caso peor

Caso en el que se ejecuta menos: caso mejor



Complejidad y eficiencia

Cálculo de la complejidad

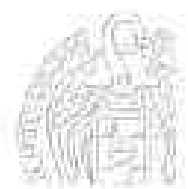
- ✓ Caso mejor: lista inicialmente ordenada
La primera comparación falla: ningún intercambio
 $(N - 1) * (1 \text{ comparación} + 0 \text{ intercambios}) = N - 1 \rightarrow O(N)$
- ✓ Caso peor: lista inicialmente ordenada al revés
Para cada pos, entre i y 1: 1 comparación y 1 intercambio
 $1 + 2 + 3 + 4 + \dots + (N - 1)$
 $((N - 1) + 1) * (N - 1) / 2$
 $N * (N - 1) / 2$
 $(N^2 - N) / 2 \rightarrow O(N^2)$

Notación O grande: orden de complejidad en base a N

El término en N que más rápidamente crece al crecer N

En el caso peor, N^2 crece más rápido que $N \rightarrow O(N^2)$

(Ignoramos las constantes, como 2)



Complejidad y eficiencia

Ordenación por inserción (con intercambios)

✓ Caso mejor: $O(N)$

✓ Caso peor: $O(N^2)$

Caso medio (distribución aleatoria de los elementos): $O(N^2)$

Hay algoritmos de ordenación mejores

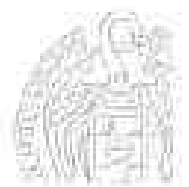


Complejidad y eficiencia

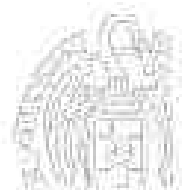
Órdenes de complejidad

$$O(\log N) < O(N) < O(N \log N) < O(N^2) < O(N^3) \dots$$

N	$\log_2 N$	N^2
1	0	1
2	1	4
4	2	16
8	3	64
16	4	256
32	5	1024
64	6	4096
128	7	16384
256	8	65536
...		



Ordenación por selección directa



Ordenación por selección directa

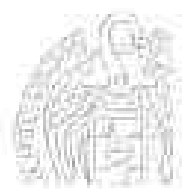
Algoritmo de ordenación por selección directa

Seleccionar el siguiente elemento menor de los que quedan

Lista desordenada:



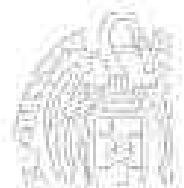
Lista ordenada:



Ordenación por selección directa

Algoritmo de ordenación por selección directa

Seleccionar el siguiente elemento menor de los que quedan



Ordenación por selección directa

Algoritmo de ordenación por selección directa

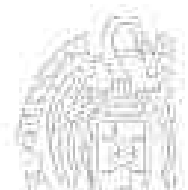
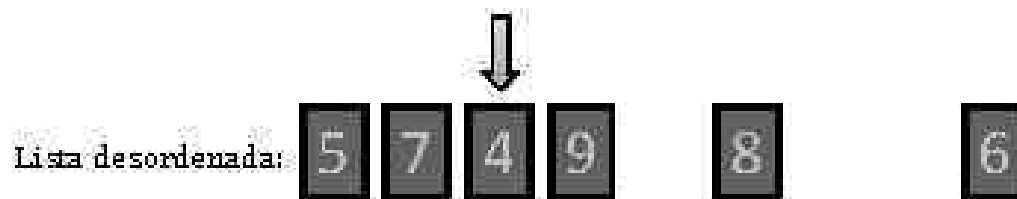
Seleccionar el siguiente elemento menor de los que quedan



Ordenación por selección directa

Algoritmo de ordenación por selección directa

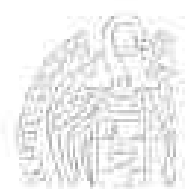
Seleccionar el siguiente elemento menor de los que quedan



Ordenación por selección directa

Algoritmo de ordenación por selección directa

Seleccionar el siguiente elemento menor de los que quedan



Ordenación por selección directa

Algoritmo de ordenación por selección directa

Seleccionar el siguiente elemento menor de los que quedan

Lista desordenada:

7

9

8

6



Lista ordenada:

1

2

3

4

5



Ordenación por selección directa

Algoritmo de ordenación por selección directa

Seleccionar el siguiente elemento menor de los que quedan

Lista desordenada:

7

9

8



Lista ordenada:

1

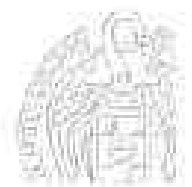
2

3

4

5

6



Ordenación por selección directa

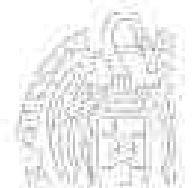
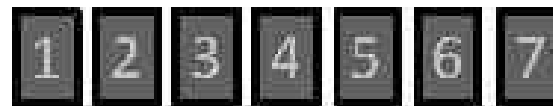
Algoritmo de ordenación por selección directa

Seleccionar el siguiente elemento menor de los que quedan

Lista desordenada:



Lista ordenada:



Ordenación por selección directa

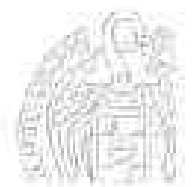
Algoritmo de ordenación por selección directa

Seleccionar el siguiente elemento menor de los que quedan

Lista desordenada:



Lista ordenada:



Ordenación por selección directa

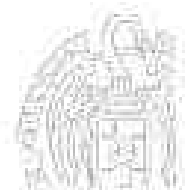
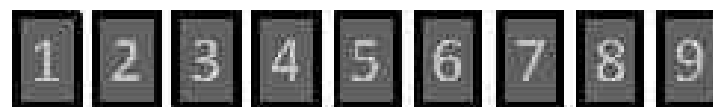
Algoritmo de ordenación por selección directa

Seleccionar el siguiente elemento menor de los que quedan

Lista desordenada:

!!! LISTA ORDENADA !!!

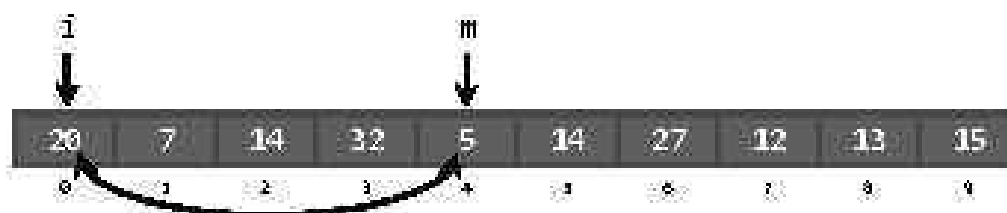
Lista ordenada:



Ordenación por selección directa

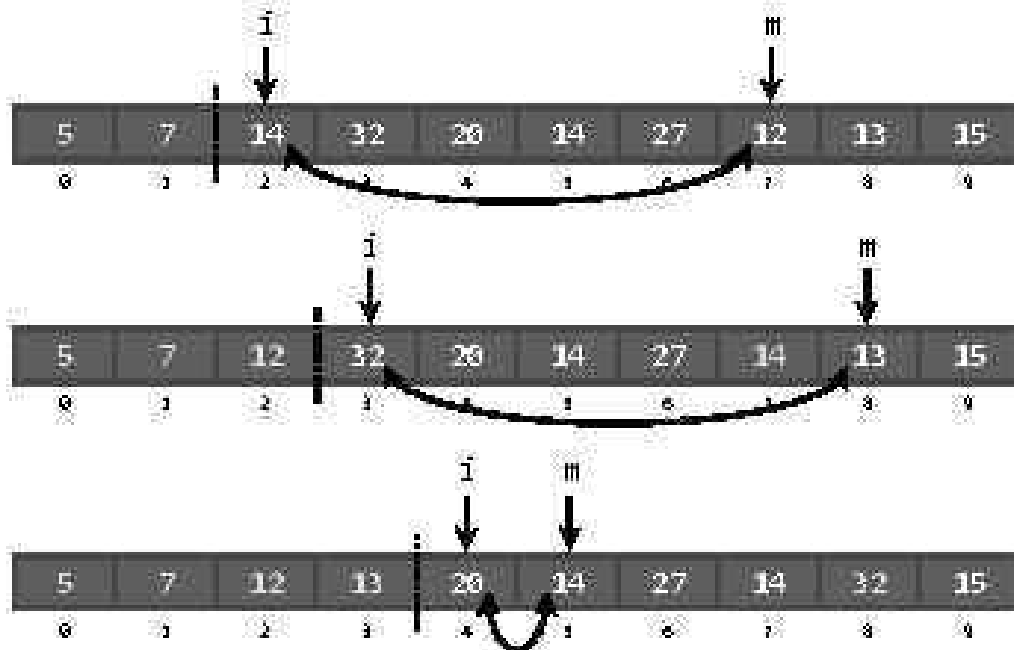
Ordenación de un array por selección directa

Desde el primer elemento ($i = 0$) hasta el penúltimo ($N-2$):
Menor elemento (en m) entre $i + 1$ y el último ($N-1$)
Intercambiar los elementos en i y m si no son el mismo



Ordenación por selección directa

Ordenación de un array por selección directa

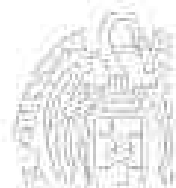


Los Herrados y Jairo



Los fundamentos de la programación: Algoritmos de ordenación

Página 213



Ordenación por selección directa

seleccion.cpp

Implementación

```
const int N = 15;
typedef int tLista[N];
tLista lista;
```

```
// Desde el primer elemento hasta el penúltimo...
for (int i = 0; i < N - 1; i++) {
    int menor = i;
    // Desde i + 1 hasta el final...
    for (int j = i + 1; j < N; j++) {
        if (lista[j] < lista[menor]) {
            menor = j;
        }
    }
    if (menor > i) {
        int tmp;
        tmp = lista[i];
        lista[i] = lista[menor];
        lista[menor] = tmp;
    }
}
```

Los Herrados y Jairo



Los fundamentos de la programación: Algoritmos de ordenación

Página 214



Ordenación por selección directa

Complejidad de la ordenación por selección directa

¿Cuántas comparaciones se realizan?

Bucle externo: $N - 1$ ciclos

Tantas comparaciones como elementos queden en la lista:

$$(N - 1) + (N - 2) + (N - 3) + \dots + 3 + 2 + 1 =$$

$$N \times (N - 1) / 2 = (N^2 - N) / 2 \rightarrow O(N^2)$$

Mismo número de comparaciones en todos los casos

Complejidad: $O(N^2)$

Igual que el método de inserción

Algo mejor (menos intercambios: uno en cada paso)

No es estable: intercambios "a larga distancia"

No se garantiza que se mantenga el mismo orden relativo original

Comportamiento no natural (trabaja siempre lo mismo)



Fundamentos de la programación

Método de la burbuja



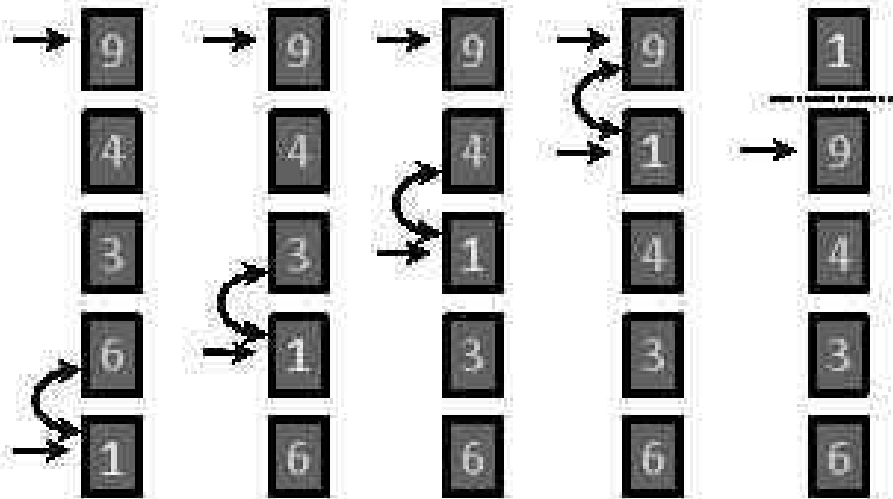
Método de la burbuja



Algoritmo de ordenación por el método de la burbuja

Variación del método de selección directa

El elemento menor va ascendiendo hasta alcanzar su posición

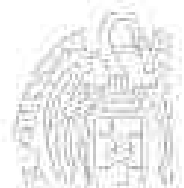


Los Herrados Yajno

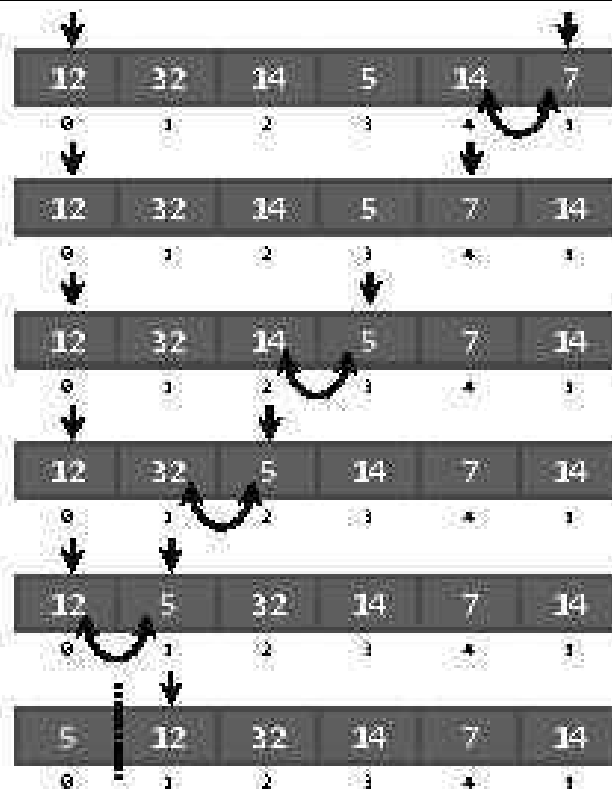


Los elementos de la programación: Algoritmos de ordenación

Página 217



Método de la burbuja

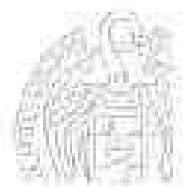


Los Herrados Yajno



Los elementos de la programación: Algoritmos de ordenación

Página 218



Método de la burbuja

burbuja.cpp

Ordenación de un array por el método de la burbuja

Desde el primero ($i = 0$), hasta el penúltimo ($N - 2$):
 Desde el último ($j = N - 1$), hasta $i + 1$:
 Si elemento en j < elemento en $j - 1$, intercambiarlos

```

...
int tmp;
// Del primero al penúltimo...
for (int i = 0; i < N - 1; i++) {
  // Desde el último hasta el siguiente a i...
  for (int j = N - 1; j > i; j--) {
    if (lista[j] < lista[j - 1]) {
      tmp = lista[j];
      lista[j] = lista[j - 1];
      lista[j - 1] = tmp;
    }
  }
}

```

```

const int N = 10;
typedef int tlista[N];
tlista lista;

```

Los Herrados y Sáez



Método de la burbuja

Algoritmo de ordenación por el método de la burbuja

Complejidad: $O(N^2)$

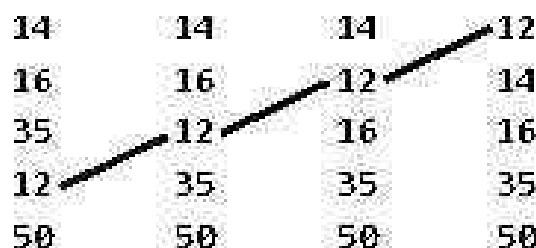
Comportamiento no natural

Estable (mantiene el orden relativo)

Mejora:

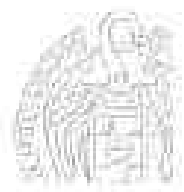
Si en un paso del bucle exterior no ha habido intercambios:

La lista ya está ordenada (no es necesario seguir)



La lista ya está ordenada
No hace falta seguir

Los Herrados y Sáez



```
bool inter = true;
int i = 0;
// Desde el 1º hasta el penúltimo si hay intercambios...
while ((i < N - 1) && inter) {
    inter = false;
    // Desde el último hasta el siguiente a i...
    for (int j = N - 1; j > i; j--) {
        if (lista[j] < lista[j - 1]) {
            int tmp;
            tmp = lista[j];
            lista[j] = lista[j - 1];
            lista[j - 1] = tmp;
            inter = true;
        }
    }
    if (inter) {
        i++;
    }
}
```

Esta variación sí tiene un comportamiento natural

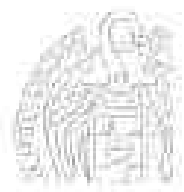


Los Herrados Yáñez



Fundamentos de la programación

Listas ordenadas



Los Herrados Yáñez



Listas ordenadas

Gestión de listas ordenadas

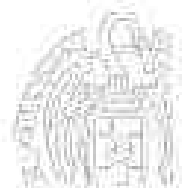
Casi todas las tareas se realizan igual que en listas sin orden

Operaciones que tengan en cuenta el orden:

- ✓ Inserción de un nuevo elemento: debe seguir en orden
- ✓ Búsquedas más eficientes

¿Y la carga desde archivo?

- ✓ Si los elementos se guardaron en orden: se lee igual
- ✓ Si los elementos no están ordenados en el archivo: insertar



Gestión de listas ordenadas

lista.cpp

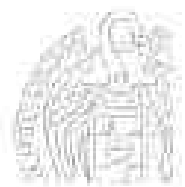
Declaraciones: Iguales que para listas sin orden

```
const int N = 20;
```

```
typedef struct {  
    int codigo;  
    string nombre;  
    double sueldo;  
} tRegistro;
```

```
typedef tRegistro tArray[N];
```

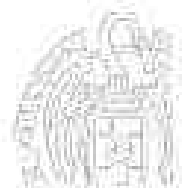
```
typedef struct {  
    tArray registros;  
    int cont;  
} tLista;
```



Gestión de listas ordenadas

Subprogramas: Misma declaración que para listas sin orden

```
void mostrarDato(int pos, tRegistro registro);
void mostrar(tLista lista);
bool operator>(tRegistro opIzq, tRegistro opDer);
bool operator<(tRegistro opIzq, tRegistro opDer);
tRegistro nuevo();
void insertar(tLista &lista, tRegistro registro, bool &ok);
void eliminar(tLista &lista, int pos, bool &ok); // pos = 1..N
int buscar(tLista lista, string nombre);
void cargar(tLista &lista, bool &ok);
void guardar(tLista lista);
```



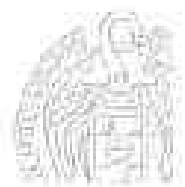
Gestión de listas ordenadas

Nuevas implementaciones:

- ✓ Operadores relacionales
- ✓ Inserción (mantener el orden)
- ✓ Búsqueda (más eficiente)

Se guarda la lista en orden, por lo que cargar() no cambia

```
bool operator>(tRegistro opIzq, tRegistro opDer) {
    return opIzq.nombre > opDer.nombre;
}
bool operator<(tRegistro opIzq, tRegistro opDer) {
    return opIzq.nombre < opDer.nombre;
}
```



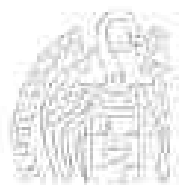
Gestión de listas ordenadas

```
void insertar(tLista &lista, tRegistro registro, bool &ok) {
    ok = true;
    if (lista.cont == N) {
        ok = false; // lista llena
    }
    else {
        int i = 0;
        while ((i < lista.cont) && (lista.registros[i] < registro)) {
            i++;
        }
        // Insertamos en la posición i (primer mayor o igual)
        for (int j = lista.cont; j > i; j--) {
            // Desplazamos una posición a la derecha
            lista.registros[j] = lista.registros[j - 1];
        }
        lista.registros[i] = registro;
        lista.cont++;
    }
}
```



Fundamentos de la programación

Búsquedas en listas ordenadas



Búsquedas en listas ordenadas

Búsqueda de un elemento en una secuencia

No ordenada: recorremos hasta encontrarlo o al final

Ordenada: recorremos hasta encontrarlo o mayor / al final

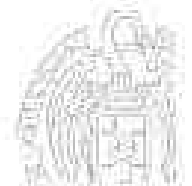
5	7	12	13	14	14	15	20	27	32
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

Buscamos el 36: al llegar al final sabemos que no está

Buscamos el 17: al llegar al 20 ya sabemos que no está

Condiciones de terminación:

- ✓ Se llega al final
- ✓ Se encuentra el elemento buscado
- ✓ Se encuentra uno mayor
- Mientras no al final y el valor sea menor que el buscado



Búsquedas en listas ordenadas

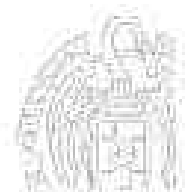
```
int buscado;
cout << "Valor a buscar: ";
cin >> buscado;
int i = 0;
while ((i < N) && (lista[i] < buscado)) {
    i++;
}
// Ahora, o estamos al final o lista[i] >= buscado
if (i == N) { // Al final: no se ha encontrado
    cout << "No encontrado!" << endl;
}
else if (lista[i] == buscado) { // Encontrado!
    cout << "Encontrado en posición " << i + 1 << endl;
}
else { // Hemos encontrado uno mayor
    cout << "No encontrado!" << endl;
}
```

```
const int N = 10;
typedef int tLista[N];
tLista lista;
```

Complejidad: $O(N)$



Búsqueda binaria



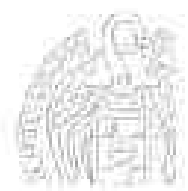
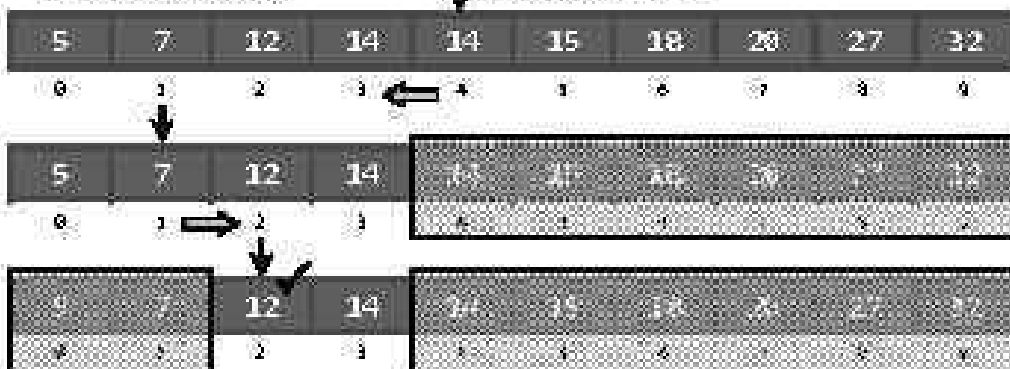
Búsqueda binaria

Búsqueda mucho más rápida que aprovecha la ordenación

*Comparar con el valor que esté en el medio de la lista:
Si es el que se busca, terminar
Si no, si es mayor, buscar en la primera mitad de la lista
Si no, si es menor, buscar en la segunda mitad de la lista
Repetir hasta encontrarlo o no quede sublista donde buscar*

Buscamos el 12

↓ Elemento mitad

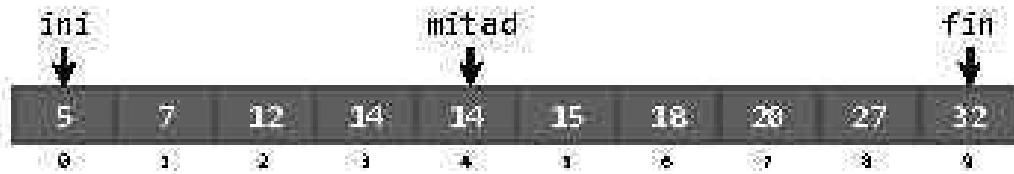


Búsqueda binaria

Vamos buscando en sublistas cada vez más pequeñas (mitades)

Delimitamos el segmento de la lista donde buscar

Inicialmente tenemos toda la lista:



Índice del elemento en la mitad: $mitad = (ini + fin) / 2$

Si no se encuentra ¿dónde seguir buscando?

Buscado < elemento en la mitad: $fin = mitad - 1$

Buscado > elemento en la mitad: $ini = mitad + 1$

Si $ini > fin$, no queda dónde buscar

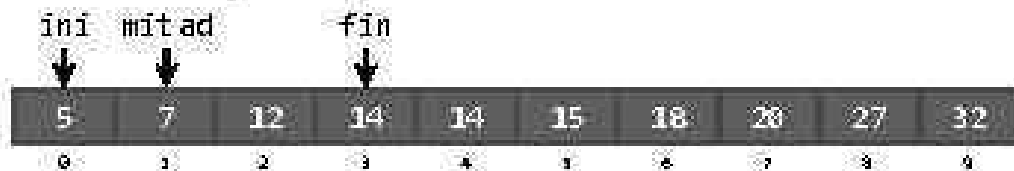


Búsqueda binaria

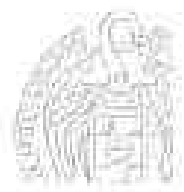
Buscamos el 12



$12 < lista[mitad] \rightarrow fin = mitad - 1$



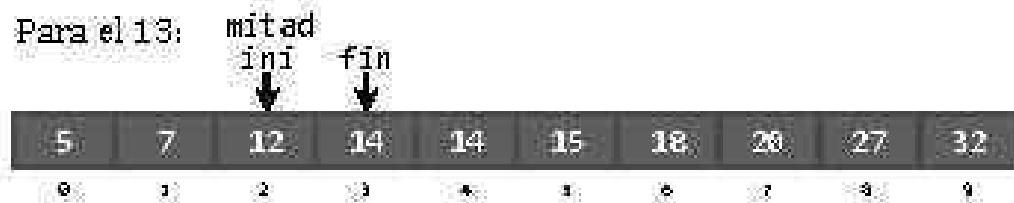
$12 > lista[mitad] \rightarrow ini = mitad + 1$



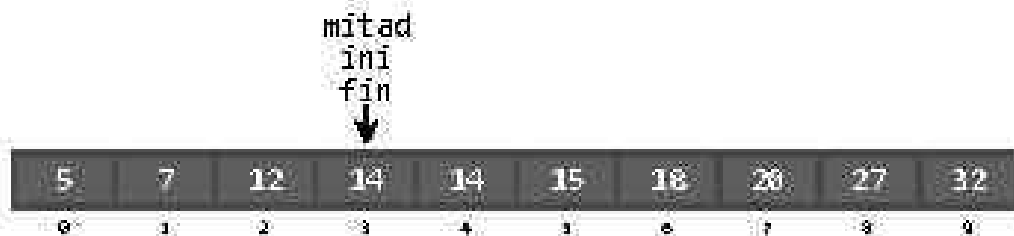
Búsqueda binaria

Si el elemento no está, nos quedamos sin sublista: $ini > fin$

Para el 13:



$13 < lista[mitad] \rightarrow ini = mitad + 1$



$13 < lista[mitad] \rightarrow fin = mitad - 1 \rightarrow 2$

!!! $ini > fin$!!! No hay dónde seguir buscando \rightarrow No está

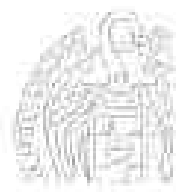


Búsqueda binaria

Implementación

```
int buscado;
cout << "Valor a buscar: ";
cin >> buscado;
int ini = 0, fin = N - 1, mitad;
bool encontrado = false;
while ((ini <= fin) && !encontrado) {
    mitad = (ini + fin) / 2; // División entera
    if (buscado == lista[mitad]) {
        encontrado = true;
    }
    else if (buscado < lista[mitad]) {
        fin = mitad - 1;
    }
    else {
        ini = mitad + 1;
    }
} // Si se ha encontrado, está en [mitad]
```

```
const int N = 10;
typedef int tlista[N];
tlista lista;
```



Búsqueda binaria

binaria.cpp

```
#include <iostream>
using namespace std;
#include <fstream>

const int N = 100;
typedef int tarray[N];
typedef struct {
    tarray elementos;
    int cont;
} tLista;

int buscar(tLista lista, int buscado);

int main() {
    tLista lista;
    ifstream archivo;
    int dato;
    lista.cont = 0;
    archivo.open("ordenados.txt"); // Existe y es correcto
    archivo >> dato;
    ...
}
```

Los Hechizados Yáñez



Los documentos de la programación. Algunos nos dan vida, otros...

Página 757



Búsqueda binaria

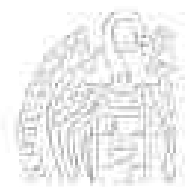
```
while ((lista.cont < N) && (dato != -1)) {
    lista.elementos[lista.cont] = dato;
    lista.cont++;
    archivo >> dato;
}
archivo.close();
for (int i = 0; i < lista.cont; i++) {
    cout << lista.elementos[i] << " ";
}
cout << endl;
int buscado, pos;
cout << "Valor a buscar: ";
cin >> buscado;
pos = buscar(lista, buscado);
if (pos != -1) {
    cout << "Encontrado en la posición " << pos + 1 << endl;
}
else {
    cout << "No encontrado!" << endl;
}
return 0;
} ...
```

Los Hechizados Yáñez



Los documentos de la programación. Algunos nos dan vida, otros...

Página 758



Búsqueda binaria

```
int buscar(tLista lista, int buscado) {
    int pos = -1, ini = 0, fin = lista.cont - 1, mitad;
    bool encontrado = false;
    while ((ini <= fin) && !encontrado) {
        mitad = (ini + fin) / 2; // División entera
        if (buscado == lista.elementos[mitad]) {
            encontrado = true;
        }
        else if (buscado < lista.elementos[mitad]) {
            fin = mitad - 1;
        }
        else {
            ini = mitad + 1;
        }
    }
    if (encontrado) {
        pos = mitad;
    }
    return pos;
}
```



Búsqueda binaria

Complejidad

¿Qué orden de complejidad tiene la búsqueda binaria?

Caso peor:

No está o se encuentra en una sublista de 1 elemento

Nº de comparaciones = Nº de mitades que podemos hacer

$N/2, N/4, N/8, N/16, \dots, 8, 4, 2, 1$

$= 1, 2, 4, 8, \dots, N/16, N/8, N/4, N/2$

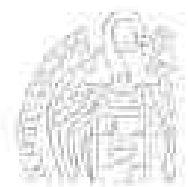
Si hacemos que N sea igual a 2^k :

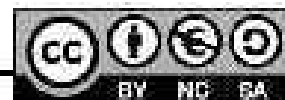
$2^0, 2^1, 2^2, 2^3, \dots, 2^{k-4}, 2^{k-3}, 2^{k-2}, 2^{k-1}$

Nº de elementos de esa serie: k

Nº de comparaciones = k $N = 2^k \rightarrow k = \log_2 N$

Complejidad: $O(\log_2 N)$ Mucho más rápida que $O(N)$








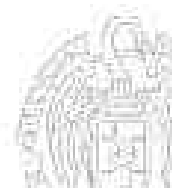
Licencia CC (*Creative Commons*)

Este tipo de licencias ofrecen algunos derechos a terceras personas bajo ciertas condiciones.

Este documento tiene establecidas las siguientes:

-  **Reconocimiento (*Attribution*):**
En cualquier explotación de la obra autorizada por la licencia hará falta reconocer la autoría.
-  **No comercial (*Non commercial*):**
La explotación de la obra queda limitada a usos no comerciales.
-  **Compartir igual (*Share alike*):**
La explotación autorizada incluye la creación de obras derivadas siempre que mantengan la misma licencia al ser divulgadas.

Pulsa en la imagen de arriba a la derecha para saber más.





ANEXO

Más sobre ordenación

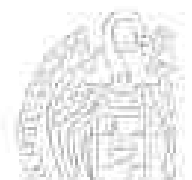
Grado en Ingeniería Informática
Grado en Ingeniería del Software
Grado en Ingeniería de Computadores

Luis Hernández Yáñez
Facultad de Informática
Universidad Complutense

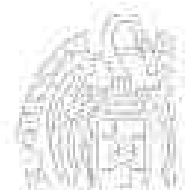


Índice

Ordenación por intercambio	744
Mezcla de dos listas ordenadas	747



Ordenación por intercambio

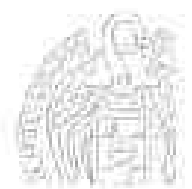
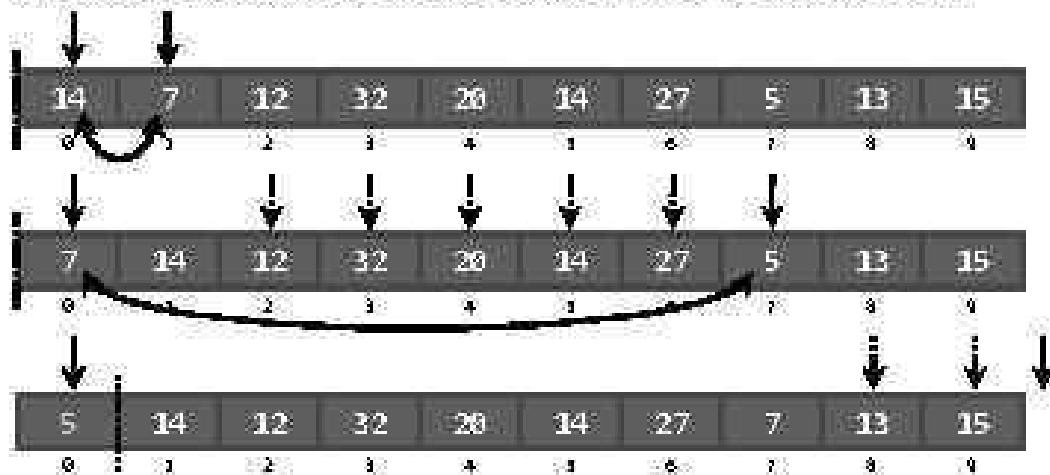


Ordenación por Intercambio

Algoritmo de ordenación por intercambio

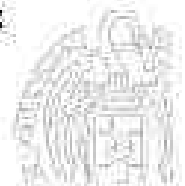
Variación del método de selección directa

Se intercambia el elemento de la posición que se trata en cada momento siempre que se encuentra uno que es menor:



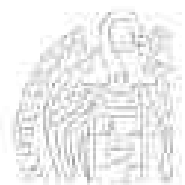
```
const int N = 10;
typedef int tLista[N];
tLista lista;
...
for (int i = 0; i < N - 1; i++) {
// Desde el primer elemento hasta el penúltimo
  for (int j = i + 1; j < N; j++) {
// Desde i+1 hasta el final
    if (lista[j] < lista[i]) {
      int tmp;
      tmp = lista[i];
      lista[i] = lista[j];
      lista[j] = tmp;
    }
  }
}
```

Igual número de comparaciones, muchos más intercambios
No es estable



Fundamentos de la programación

Mezcla de dos listas ordenadas



Mezcla de listas ordenadas

Mezcla de dos listas ordenadas en arrays

```
const int N = 100;  
typedef struct {  
    int elementos[N];  
    int cont;  
} tlista;
```

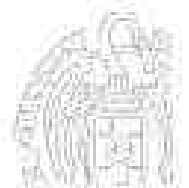
Un índice para cada lista, inicializados a 0 (principio de las listas)

Mientras que no lleguemos al final de alguna de las dos listas:

Elegimos el elemento menor de los que tienen los índices

Lo copiamos en la lista resultado y avanzamos su índice una posición

Copiamos en la lista resultado los que queden en la lista no acabada



Mezcla de listas ordenadas

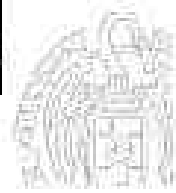
```
void mezcla(tlista lista1, tlista lista2, tlista &listaM) {  
    int pos1 = 0, pos2 = 0;  
    listaM.cont = 0;  
  
    while ((pos1 < lista1.cont) && (pos2 < lista2.cont)  
        && (listaM.cont < N)) {  
        if (lista1.elementos[pos1] < lista2.elementos[pos2]) {  
            listaM.elementos[listaM.cont] = lista1.elementos[pos1];  
            pos1++;  
        }  
        else {  
            listaM.elementos[listaM.cont] = lista2.elementos[pos2];  
            pos2++;  
        }  
        listaM.cont++;  
    }  
    ...  
}
```



```
// Pueden quedar datos en alguna de las listas
if (pos1 < lista1.cont) {
    while ((pos1 < lista1.cont) && (listaM.cont < N)) {
        listaM.elementos[listaM.cont] = lista1.elementos[pos1];
        pos1++;
        listaM.cont++;
    }
}
else { // pos2 < lista2.cont
    while ((pos2 < lista2.cont) && (listaM.cont < N)) {
        listaM.elementos[listaM.cont] = lista2.elementos[pos2];
        pos2++;
        listaM.cont++;
    }
}
```



Los Herramientas Yairo

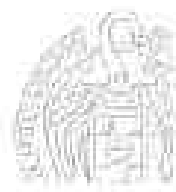


Mezcla de dos listas ordenadas en archivos

```
void mezcla(string nombre1, string nombre2, string nombreM) {
// Mezcla las secuencias en los archivos nombre1 y nombre2
// generando la secuencia mezclada en el archivo nombreM
ifstream archivo1, archivo2;
ofstream mezcla;
int dato1, dato2;

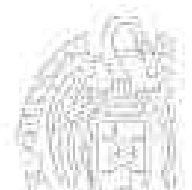
// Los archivos existen y son correctos
archivo1.open(nombre1.c_str());
archivo2.open(nombre2.c_str());
mezcla.open(nombreM.c_str());
archivo1 >> dato1;
archivo2 >> dato2;
while ((dato1 != -1) && (dato2 != -1)) {
// Mientras quede algo en ambos archivos
...
}
```

Los Herramientas Yairo



Mezcla de listas ordenadas

```
if (dato1 < dato2) {
    mezcla << dato1 << endl;
    archivo1 >> dato1;
} else {
    mezcla << dato2 << endl;
    archivo2 >> dato2;
}
} // Uno de los dos archivos se ha acabado
if (dato1 != -1) { // Quedan en el primer archivo
    while (dato1 != -1) {
        mezcla << dato1 << endl;
        archivo1 >> dato1;
    }
}
else { // Quedan en el segundo archivo
    while (dato2 != -1) {
        mezcla << dato2 << endl;
        archivo2 >> dato2;
    }
}
}
...
}
```

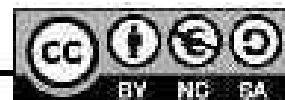


Mezcla de listas ordenadas

mezcla2.cpp

```
archivo2.close();
archivo1.close();
mezcla << -1 << endl;
mezcla.close();
}
```








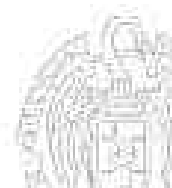
Licencia CC (Creative Commons)

Este tipo de licencias ofrecen algunos derechos a terceras personas bajo ciertas condiciones.

Este documento tiene establecidas las siguientes:

-  **Reconocimiento (Attribution):**
En cualquier explotación de la obra autorizada por la licencia hará falta reconocer la autoría.
-  **No comercial (Non commercial):**
La explotación de la obra queda limitada a usos no comerciales.
-  **Compartir igual (Share alike):**
La explotación autorizada incluye la creación de obras derivadas siempre que mantengan la misma licencia al ser divulgadas.

Pulsa en la imagen de arriba a la derecha para saber más.





Programación modular

Grado en Ingeniería Informática
Grado en Ingeniería del Software
Grado en Ingeniería de Computadores

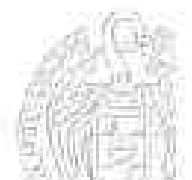
Luis Hernández Yáñez

Facultad de Informática
Universidad Complutense

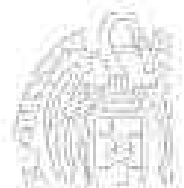


Índice

Programas multiarchivo y compilación separada	757
Interfaz frente a implementación	762
Uso de módulos de biblioteca	768
Ejemplo: Gestión de una lista ordenada I	770
Compilación de programas multiarchivo	778
El preprocesador	780
Cada cosa en su módulo	782
Ejemplo: Gestión de una lista ordenada II	784
El problema de las inclusiones múltiples	789
Compilación condicional	794
Protección frente a inclusiones múltiples	795
Ejemplo: Gestión de una lista ordenada III	796
Implementaciones alternativas	804
Espacios de nombres	808
Implementaciones alternativas	817
Calidad y reutilización del software	827



Programas multiarchivo y compilación separada



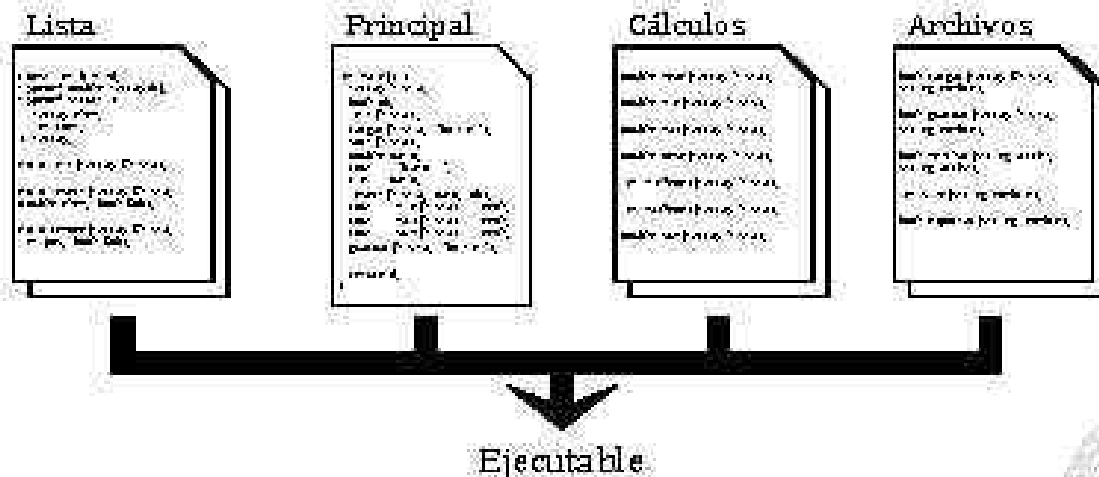
Programación modular

Programas multiarchivo

Código fuente repartido entre varios archivos (*módulos*)

Cada módulo con sus declaraciones y sus subprogramas

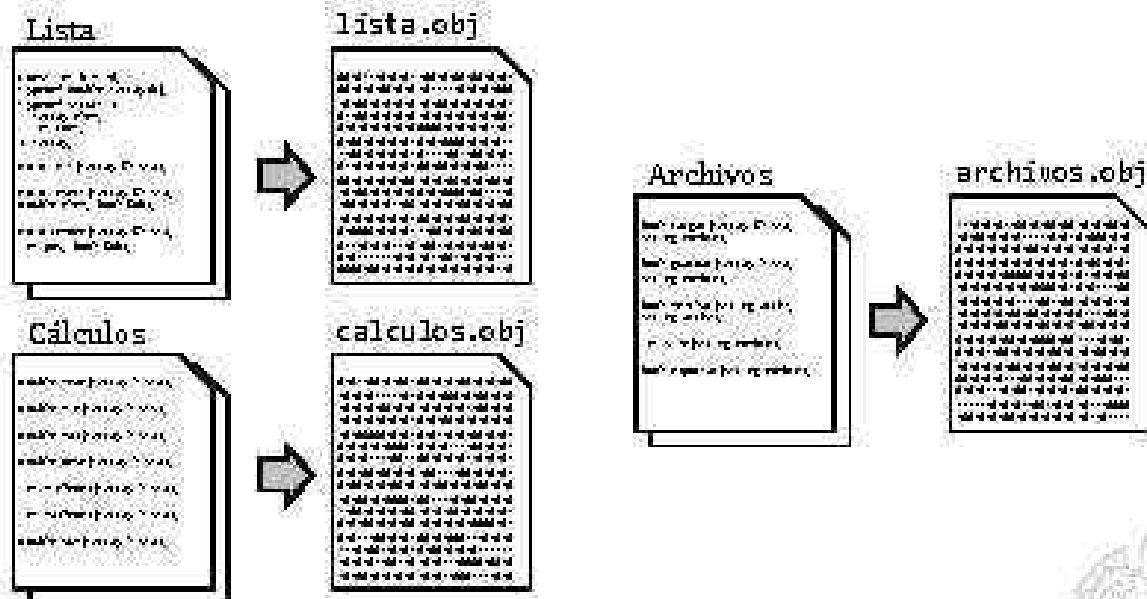
→ **Módulo: Unidad funcional (estructura de datos, utilidades, ..)**



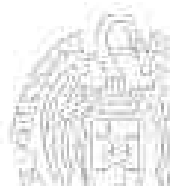
Programación modular

Compilación separada

Cada módulo se compila a código objeto de forma independiente



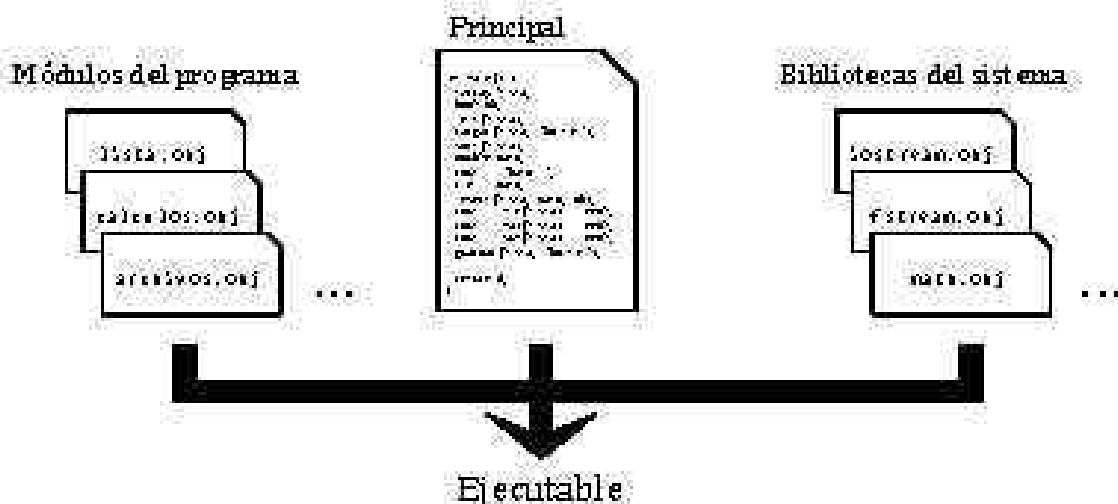
Los contenidos están...



Programación modular

Compilación separada

Al compilar el programa principal, se adjuntan los módulos compilados



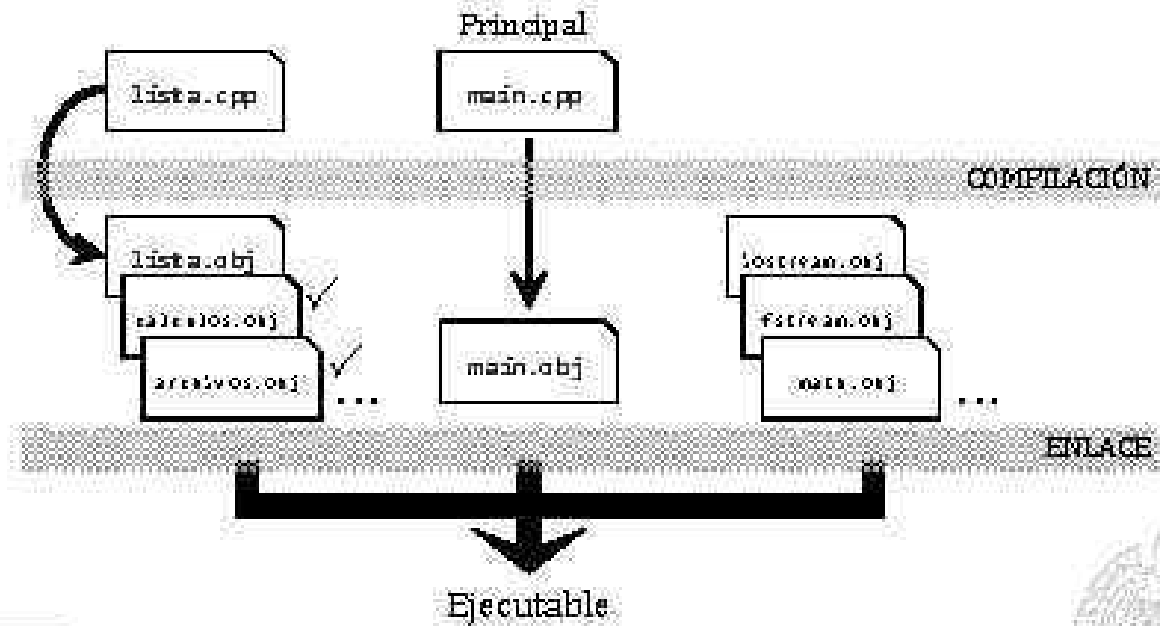
Los contenidos están...



Programación modular

Compilación separada

¡Sólo los archivos fuente modificados necesitan ser recompilados!



Fundamentos de la programación

Interfaz frente a implementación



Interfaz frente a implementación

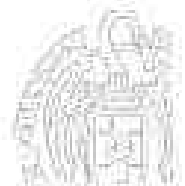
Creación de módulos de biblioteca

Código de un programa de un único archivo:

- ✓ Definiciones de constantes
- ✓ Declaraciones de tipos de datos
- ✓ Prototipos de los subprogramas
- ✓ Implementación de los subprogramas
- ✓ Implementación de la función `main()`

Constantes, tipos y prototipos indican cómo se usa: Interfaz

- ✓ Estructura de datos con los subprogramas que la gestionan
 - ✓ Conjunto de utilidades (subprogramas) de uso general
 - ✓ Etcétera
- + Implementación de los subprogramas (cómo se hace)



Interfaz frente a Implementación

Creación de módulos de biblioteca

Interfaz: Definiciones/declaraciones de datos y prototipos

¡Todo lo que el usuario de la unidad funcional necesita saber!

Implementación: Código de los subprogramas que hacen el trabajo

No hay que conocerlo para usarlo: ¡Seguro que es correcto!

Interfaz e implementación en dos archivos separados:

- ✓ Cabecera: Definiciones/declaraciones de datos y prototipos
- ✓ Implementación: Implementación de los subprogramas.

Archivo de cabecera: extensión `.h`

Archivo de implementación: extensión `.cpp` } Mismo nombre

Repartimos el código entre ambos archivos (`lista.h/lista.cpp`)



Interfaz frente a implementación

Creación de módulos de biblioteca

Interfaz frente a implementación

<pre>lista.h #ifndef LISTA_H #define LISTA_H ... #endif</pre>	<pre>lista.cpp #include "lista.h" ... </pre>	Módulo Unidad Biblioteca
---	--	--------------------------------

Si otro módulo quiere usar algo de esa biblioteca
Debe incluir el archivo de cabecera

main.cpp

```
#include "lista.h"
...
```

Los nombres de archivos de cabecera propios (no del sistema) se encierran entre dobles comillas, no entre ángulos



Interfaz frente a implementación

Creación de módulos de biblioteca

Interfaz

Archivo de cabecera (.h): todo lo que necesita conocer otro módulo (o programa principal) que quiera utilizar sus servicios (subprogramas)

La directiva `#include` añade las declaraciones del archivo de cabecera en el código del módulo (*preprocesamiento*):

main.cpp

```
#include "lista.h"
...
```

Preprocesador



main.cpp

```
#include "lista.h"
...
int main() {
    ...
}

```

Todo lo que se necesita saber para comprobar si el código de `main.cpp` hace un uso correcto de la lista (declaraciones y llamadas)

lista.h

```
#ifndef LISTA_H
#define LISTA_H
...
#endif
```



Programación modular

Uso de módulos de biblioteca

Ejemplo: Gestión de una lista ordenada (Tema 7)

Todo lo que tenga que ver con la lista estará en su propio módulo

Ahora el código estará repartido en tres archivos:

- ✓ **lista.h:** archivo de cabecera del módulo de lista
- ✓ **lista.cpp:** implementación del módulo de lista
- ✓ **bd.cpp:** programa principal que usa la lista

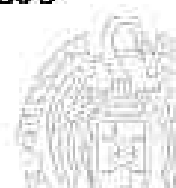
Tanto lista.cpp como bd.cpp deben incluir al principio lista.h

Módulo propio: dobles comillas en la directiva #include

#include "lista.h"

Archivos de cabecera de bibliotecas del sistema: entre ángulos

Y no tienen necesariamente que llevar extensión .h



Programación modular

Archivo de cabecera **lista.h**

Módulo: Gestión de una lista ordenada I

```
#include <string>
using namespace std;

const int N = 100;
typedef struct {
    int codigo;
    string nombre;
    double sueldo;
} tRegistro;
typedef tRegistro tArray[N];
typedef struct {
    tArray registros;
    int cont;
} tLista;
const string BD = "bd.txt";

...

```

```
1 // Gestión de una lista ordenada
2 // Autor: Los Herrados y Sáez
3 // Fecha: 2023/03/01
4 // Descripción: Este programa gestiona una lista de registros de empleados.
5 // El programa permite:
6 // - Añadir nuevos registros a la lista.
7 // - Mostrar la lista de registros.
8 // - Buscar un registro por su código.
9 // - Eliminar un registro de la lista.
10 // - Guardar la lista en un archivo de texto.
11 // - Cargar la lista desde un archivo de texto.
12 // - Salir del programa.
13 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
14 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
15 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
16 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
17 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
18 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
19 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
20 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
21 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
22 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
23 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
24 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
25 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
26 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
27 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
28 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
29 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
30 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
31 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
32 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
33 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
34 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
35 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
36 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
37 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
38 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
39 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
40 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
41 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
42 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
43 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
44 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
45 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
46 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
47 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
48 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
49 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
50 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
51 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
52 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
53 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
54 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
55 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
56 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
57 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
58 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
59 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
60 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
61 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
62 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
63 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
64 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
65 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
66 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
67 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
68 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
69 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
70 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
71 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
72 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
73 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
74 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
75 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
76 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
77 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
78 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
79 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
80 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
81 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
82 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
83 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
84 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
85 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
86 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
87 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
88 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
89 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
90 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
91 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
92 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
93 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
94 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
95 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
96 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
97 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
98 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
99 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.
100 // El programa se ejecuta desde el archivo main.cpp.

```

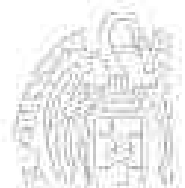
¡Documenta bien el código!



Programación modular

```
void mostrar(int pos, tRegistro registro);
void mostrar(const tLista &lista);
bool operator>(tRegistro opIzq, tRegistro opDer);
bool operator<(tRegistro opIzq, tRegistro opDer);
tRegistro nuevo();
void insertar(tLista &lista, tRegistro registro, bool &ok);
void eliminar(tLista &lista, int pos, bool &ok); // pos = 1..N
int buscar(tLista lista, string nombre);
void cargar(tLista &lista, bool &ok);
void guardar(tLista lista);
```

Cada prototipo, con un comentario que explique su utilidad/uso
(Aquí se omiten por cuestión de espacio)



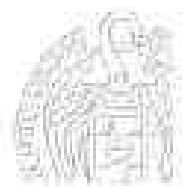
Programación modular

Implementación **lista.cpp**

Módulo: Gestión de una lista ordenada I

```
#include <iostream>
#include <string>
using namespace std;
#include <fstream>
#include <iomanip>
#include "lista.h"

tRegistro nuevo() {
    tRegistro registro;
    cout << "Introduce el código: ";
    cin >> registro.codigo;
    cout << "Introduce el nombre: ";
    cin >> registro.nombre;
    cout << "Introduce el sueldo: ";
    cin >> registro.sueldo;
    return registro;
} ...
```



Programación modular

```
void insertar(tLista &lista, tRegistro registro, bool &ok) {
    ok = true;
    if (lista.cont == N) {
        ok = false; // Lista llena
    }
    else {
        int i = 0;
        while ((i < lista.cont) && (lista.registros[i] < registro)) {
            i++;
        }
        // Insertamos en la posición i
        for (int j = lista.cont; j > i; j--) {
            // Desplazamos a la derecha
            lista.registros[j] = lista.registros[j - 1];
        }
        lista.registros[i] = registro;
        lista.cont++;
    }
} ...
```

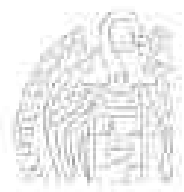
Los Heurísticos Yáñez



Programación modular

```
void eliminar(tLista &lista, int pos, bool &ok) { // pos = 1..
    ok = true;
    if ((pos < 1) || (pos > lista.cont)) {
        ok = false; // Posición inexistente
    }
    else {
        pos--; // Pasamos a índice del array
        for (int i = pos + 1; i < lista.cont; i++) {
            // Desplazamos a la izquierda
            lista.registros[i - 1] = lista.registros[i];
        }
        lista.cont--;
    }
} ...
```

Los Heurísticos Yáñez

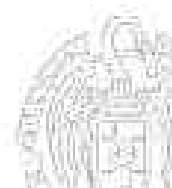


Módulo: Gestión de una lista ordenada I

```
#include <iostream>
using namespace std;
#include "lista.h"

int menu();

int main() {
    tLista lista;
    bool ok;
    int op, pos;
    cargar(lista, ok);
    if (!ok) {
        cout << "No se ha podido abrir el archivo!" << endl;
    }
    else {
        do {
            mostrar(lista);
            op = menu(); ...
        }
    }
}
```



Programación modular

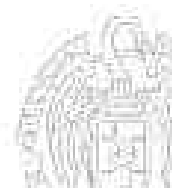
```
if (op == 1) {
    tRegistro registro = nuevo();
    insertar(lista, registro, ok);
    if (!ok) {
        cout << "Error: Lista llena!" << endl;
    }
}
else if (op == 2) {
    cout << "Posición: ";
    cin >> pos;
    eliminar(lista, pos, ok);
    if (!ok) {
        cout << "Error: Posición inexistente!" << endl;
    }
}
else if (op == 3) {
    string nombre;
    cin.sync();
    cout << "Nombre: ";
    cin >> nombre;
    int pos = buscar(lista, nombre);
    ...
}
```



Programación modular

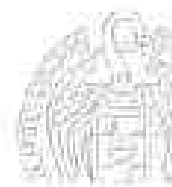
```
        if (pos == -1) {
            cout << "No se ha encontrado!" << endl;
        }
        else {
            cout << "Encontrado en la posición " << pos << endl;
        }
    }
    } while (op != 0);
    guardar(lista);
}
return 0;
}

int menu() {
    cout << endl;
    cout << "1 - Insertar" << endl;
    cout << "2 - Eliminar" << endl;
    cout << "3 - Buscar" << endl;
    cout << "0 - Salir" << endl;
    int op;
    do {
        ...
    }
}
```



Fundamentos de la programación

Compilación de programas multiarchivo



Compilación de programas multiarchivo

G++

Archivos de cabecera e implementación en la misma carpeta

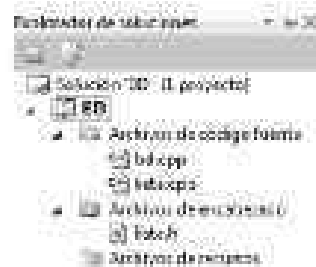
Listamos todos los .cpp en la orden g++:

```
D:\FP\Tema08>g++ -o bd.exe lista.cpp bd.cpp
```

Recuerda que sólo se compilan los .cpp

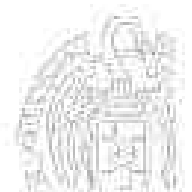
Visual C++/Studio

Archivos de cabecera e implementación en grupos distintos:



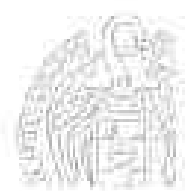
A los archivos de cabecera
los llama de encabezado

Con Depurar -> Generar solución
se compilan todos los .cpp



Fundamentos de la programación

El preprocesador



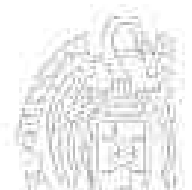
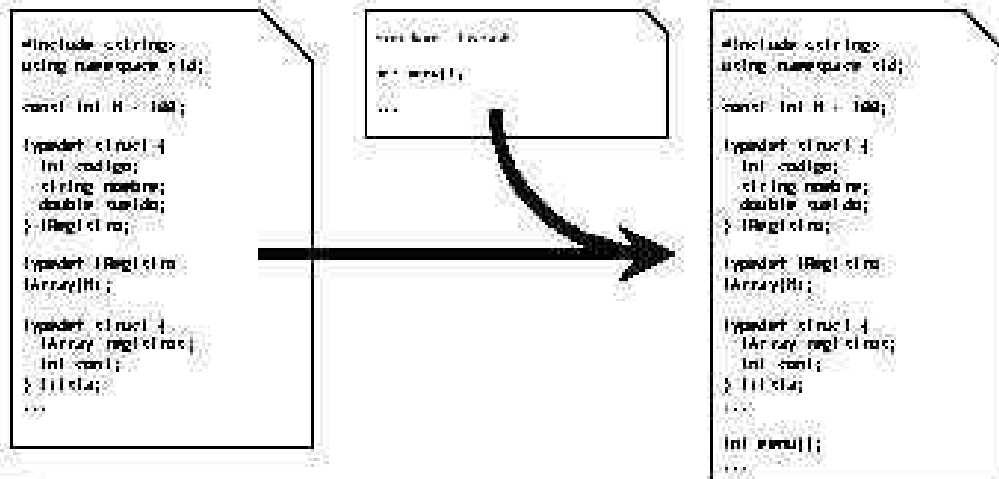
El preprocesador

Directivas: # . . .

Antes de compilar se pone en marcha el *preprocesador*

Interpreta las directivas y genera un único archivo temporal con todo el código del módulo o programa

Como en la inclusión (directiva `#include`):



Fundamentos de la programación

Cada cosa en su módulo



Programación modular

Distribuir la funcionalidad del programa en módulos

Encapsulación de un conjunto de subprogramas relacionados:

- ✓ Por la estructura de datos sobre la que trabajan
- ✓ Subprogramas de utilidad

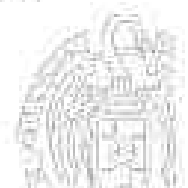
A menudo las estructuras de datos contienen o tras estructuras:

```
const int N = 100;
typedef struct {
    int codigo;
    string nombre;
    double sueldo;
} tRegistro;
typedef tRegistro tArray[N];
typedef struct {
    tArray registros;
    int cont;
} tLista;
```

Lista de registros:

- ✓ Estructura tRegistro
- ✓ Estructura tLista
(contiene tRegistro)

Cada estructura, en su módulo



Módulo de registros

Cabecera **registro.h**

Gestión de una lista ordenada II

```
#include <string>
using namespace std;

typedef struct {
    int codigo;
    string nombre;
    double sueldo;
} tRegistro;

tRegistro nuevo();
bool operator>(tRegistro opIzq, tRegistro opDer);
bool operator<(tRegistro opIzq, tRegistro opDer);
void mostrar(int pos, tRegistro registro);
```



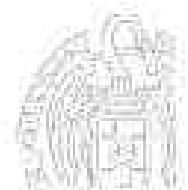
Gestión de una lista ordenada II

```
#include <iostream>
#include <string>
using namespace std;
#include <iomanip>
#include "registro.h" ←

tRegistro nuevo() {
    tRegistro registro;
    cout << "Introduce el código: ";
    cin >> registro.codigo;
    cout << "Introduce el nombre: ";
    cin >> registro.nombre;
    cout << "Introduce el sueldo: ";
    cin >> registro.sueldo;
    return registro;
}

bool operator>(tRegistro opIzq, tRegistro opDer) {
    return opIzq.nombre > opDer.nombre;
} ...
```

Los Herederos Yáñez



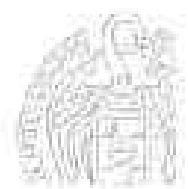
Gestión de una lista ordenada II

```
#include <string>
using namespace std;
#include "registro.h" ←

const int N = 100;
typedef tRegistro tArray[N];
typedef struct {
    tArray registros;
    int cont;
} tLista;
const string BD = "bd.txt";

void insertar(tLista &lista, tRegistro registro, bool &ok);
void eliminar(tLista &lista, int pos, bool &ok); // pos = 1..N
int buscar(tLista lista, string nombre);
void mostrar(const tLista &lista);
void cargar(tLista &lista, bool &ok);
void guardar(tLista lista);
```

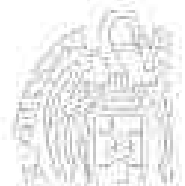
Los Herederos Yáñez



Gestión de una lista ordenada II

```
#include <iostream>
using namespace std;
#include <fstream>
#include "lista2.h" ←

void insertar(tLista &lista, tRegistro registro, bool &ok) {
    ok = true;
    if (lista.cont == N) {
        ok = false; // Lista llena
    }
    else {
        int i = 0;
        while ((i < lista.cont) && (lista.registros[i] < registro)) {
            i++;
        }
        // Insertamos en la posición i
        for (int j = lista.cont; j > i; j--) { // Desplazar a la derecha
            lista.registros[j] = lista.registros[j - 1];
        }
        ...
    }
}
```



Programa principal

Gestión de una lista ordenada II

```
#include <iostream>
using namespace std;
#include "registro.h" ←
#include "lista2.h" ←

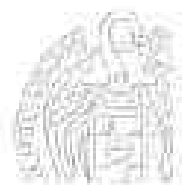
int menu();

int main() {
    tLista lista;
    bool ok;
    int op, pos;

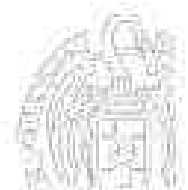
    cargar(lista, ok);
    if (!ok) {
        cout << "No se pudo abrir el archivo!" << endl;
    }
    else {
        do {
            mostrar(lista);
            op = menu();
            ...
        }
    }
}
```



*¡No intentes compilar este ejemplo!
Tiene errores*



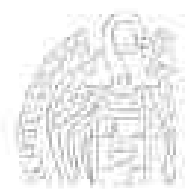
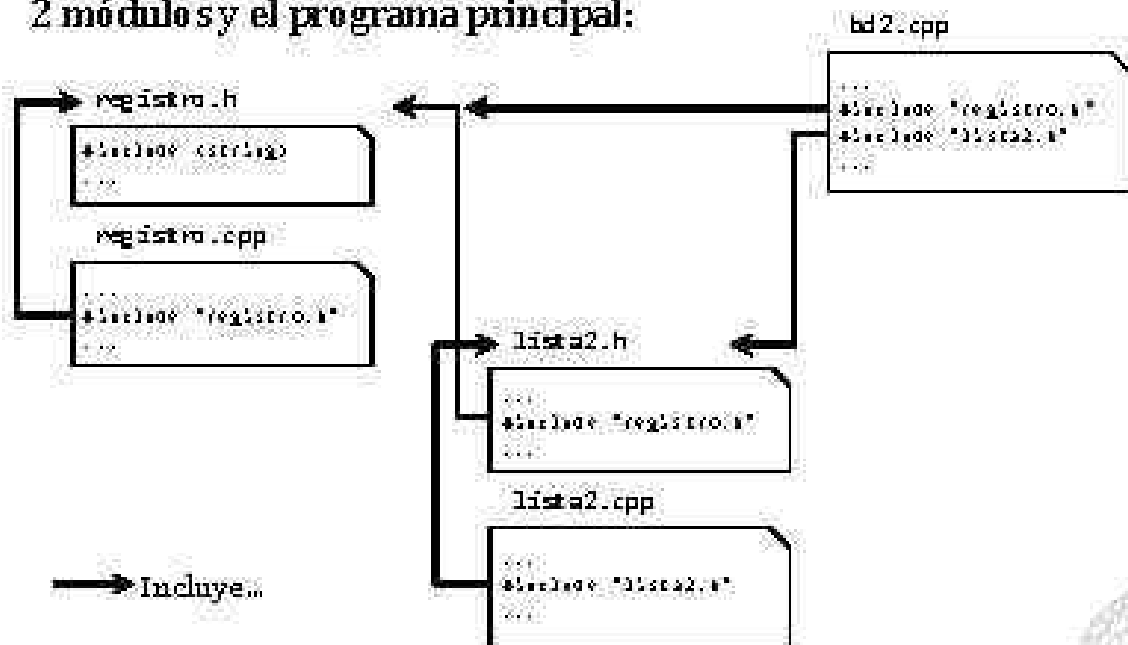
El problema de las inclusiones múltiples



Inclusiones múltiples

Gestión de una lista ordenada II

2 módulos y el programa principal:



Inclusiones múltiples

Gestión de una lista ordenada II

Preprocesamiento de #include:

```
#include <iostream>  
using namespace std;
```

```
#include "registro.h"
```

```
#include "lista2.h"
```

```
int menu();
```

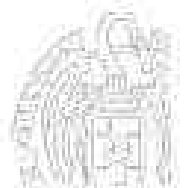
```
...
```

```
#include <string>  
using namespace std;  
  
typedef struct {  
    ...  
} tRegistro;  
...
```

```
#include <string>  
using namespace std;  
#include "registro.h"  
  
const int N = 100;  
typedef tRegistro tArray[N];  
typedef struct {  
    tArray registros;  
    int cont;  
} tLista;  
...
```

```
#include <string>  
using namespace std;  
  
typedef struct {  
    ...  
} tRegistro;  
...
```

Los contenidos están...



Inclusiones múltiples

Gestión de una lista ordenada II

Preprocesamiento de #include:

```
#include <iostream>  
using namespace std;
```

```
#include <string>  
using namespace std;  
  
typedef struct {  
    ...  
} tRegistro;  
...
```

```
#include "lista2.h"
```

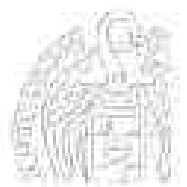
```
int menu();
```

```
...
```

 Su sustituto

```
#include <string>  
using namespace std;  
#include <string>  
using namespace std;  
  
typedef struct {  
    ...  
} tRegistro;  
...  
  
const int N = 100;  
typedef tRegistro tArray[N];  
typedef struct {  
    tArray registros;  
    int cont;  
} tLista;  
...
```

Los contenidos están...



Inclusiones múltiples

Gestión de una lista ordenada II

```
#include <iostream>  
using namespace std;
```

```
#include <string>  
using namespace std;
```

```
typedef struct {  
    ...  
} tRegistro; ←
```

```
#include <string>  
using namespace std;  
#include <string>  
using namespace std;  
  
typedef struct {  
    ...  
} tRegistro; ←
```

```
const int N = 100;  
typedef tRegistro tArray[N];  
typedef struct {  
    tArray registros;  
    int cant;  
} tLista;  
...
```

```
int menu();  
  
...
```

⚠ Identificador duplicado!

Los contenidos están...



Inclusiones múltiples

Compilación condicional

Directivas `#ifdef`, `#ifndef`, `#else` y `#endif`

Se usan en conjunción con la directiva `#define`

<pre>#define X #ifdef X ... // Código if [#else ... // Código else] #endif</pre>	<pre>#define X #ifndef X ... // Código if [#else ... // Código else] #endif</pre>
---	--

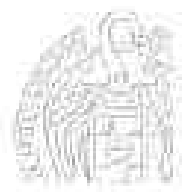
La directiva `#define` define un símbolo (identificador)

Izquierda: se compilará el "Código if" y no el "Código else"

Derecha: al revés, o nada si no hay else

Las cláusulas else son opcionales

Los contenidos están...



Inclusiones múltiples

Protección frente a inclusiones múltiples

lista2.cpp y bd2.cpp incluyen registro.h

→ ¡Identificadores duplicados!

Cada módulo debe incluirse una y sólo una vez

Protección frente a inclusiones múltiples:

```
#ifndef X
#define X
... // Módulo
#endif
```

El símbolo X debe ser único para cada módulo de la aplicación

La primera vez no está definido el símbolo X: se incluye y define

Las siguientes veces el símbolo X ya está definido: no se incluye

Símbolo X: nombre del archivo con _ en lugar de .

registro_h, lista2_h, ...



Módulo de registros

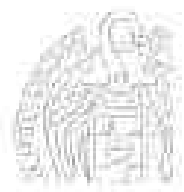
Cabecera registrofin.h

Gestión de una lista ordenada III

```
#ifndef registrofin_h
#define registrofin_h
#include <string>
using namespace std;

typedef struct {
    int codigo;
    string nombre;
    double sueldo;
} tRegistro;

tRegistro nuevo();
bool operator>(tRegistro opIzq, tRegistro opDer);
bool operator<(tRegistro opIzq, tRegistro opDer);
void mostrar(int pos, tRegistro registro);
#endif
```



Gestión de una lista ordenada III

```
#include <iostream>
#include <string>
using namespace std;
#include <iomanip>
#include "registrofin.h" ←

tRegistro nuevo() {
    tRegistro registro;
    cout << "Introduce el código: ";
    cin >> registro.codigo;
    cout << "Introduce el nombre: ";
    cin >> registro.nombre;
    cout << "Introduce el sueldo: ";
    cin >> registro.sueldo;
    return registro;
}

bool operator>(tRegistro opIzq, tRegistro opDer) {
    return opIzq.nombre > opDer.nombre;
} ...
```

Los ficheros Yáñez



Gestión de una lista ordenada III

```
#ifndef listafin_h
#define listafin_h
#include <string>
using namespace std;
#include "registrofin.h" ←

const int N = 100;
typedef tRegistro tArray[N];
typedef struct {
    tArray registros;
    int cont;
} tLista;
const string BD = "bd.txt";
void mostrar(const tLista &lista);
void insertar(tLista &lista, tRegistro registro, bool &ok);
void eliminar(tLista &lista, int pos, bool &ok); // pos = 1..N
int buscar(tLista lista, string nombre);
void cargar(tLista &lista, bool &ok);
void guardar(tLista lista);
#endif
```

Los ficheros Yáñez



Gestión de una lista ordenada III

```
#include <iostream>
using namespace std;
#include <fstream>
#include "listafin.h" ←

void insertar(tLista &lista, tRegistro registro, bool &ok) {
    ok = true;
    if (lista.cont == N) {
        ok = false; // lista llena
    }
    else {
        int i = 0;
        while ((i < lista.cont) && (lista.registros[i] < registro)) {
            i++;
        }
        // Insertamos en la posición i
        for (int j = lista.cont; j > i; j--) {
            // Desplazamos a la derecha
            lista.registros[j] = lista.registros[j - 1];
        }
        ...
    }
}
```

Los ficheros Yairo



Programa principal

Gestión de una lista ordenada III

```
#include <iostream>
using namespace std;
#include "registrofin.h" ←
#include "listafin.h" ←

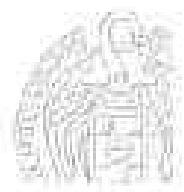
int menu();

int main() {
    tLista lista;
    bool ok;
    int op, pos;

    cargar(lista, ok);
    if (!ok) {
        cout << "No se pudo abrir el archivo!" << endl;
    }
    else {
        do {
            mostrar(lista);
            op = menu();
            ...
        }
    }
}
```

🔔 ¡Ahora ya puedes compilarlo!

Los ficheros Yairo



Inclusiones múltiples

Gestión de una lista ordenada III

Preprocesamiento de #include en bdfin.cpp:

```
#include <iostream>  
using namespace std;
```

```
#include "registrofin.h" ←
```

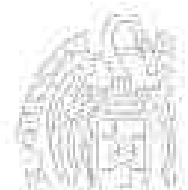
```
#include "listafin.h"
```

```
int menu();
```

```
...
```

```
#ifndef registrofin_h  
#define registrofin_h  
#include <string>  
using namespace std;  
  
typedef struct {  
    ...  
} tRegistro;  
...
```

☹☹ registrofin_h no se ha definido todavía



Inclusiones múltiples

Gestión de una lista ordenada III

Preprocesamiento de #include en bdfin.cpp:

```
#include <iostream>  
using namespace std;
```

```
#define registrofin_h  
#include <string>  
using namespace std;
```

```
typedef struct {  
    ...  
} tRegistro;  
...
```

```
#include "listafin.h" ←
```

```
int menu();
```

```
...
```

```
#ifndef listafin_h  
#define listafin_h  
#include <string>  
using namespace std;  
#include "registrofin.h"  
  
const int N = 100;  
typedef tRegistro tArray[N];  
typedef struct {  
    tArray registros;  
    int cant;  
} tLista;  
...
```

☹☹ listafin_h no se ha definido todavía



Inclusiones múltiples

Gestión de una lista ordenada III

Preprocesamiento de #include en bdfin.cpp:

```
#include <iostream>
using namespace std;
#define registrofin_h
#include <string>
using namespace std;
```

```
typedef struct {
    ...
} tRegistro;
...
```

```
#define listafin_h
#include <string>
using namespace std;
#include "registrofin.h"
...
int menu();
...
```

```
#ifndef registrofin_h
#define registrofin_h
#include <string>
using namespace std;

typedef struct {
    ...
} tRegistro;
...
```

registrofin_h ya está definido!

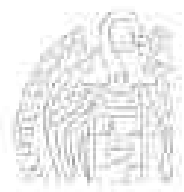
Los Herrados Yáñez



Fundamentos de la programación

Implementaciones alternativas

Los Herrados Yáñez

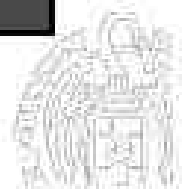


Implementaciones alternativas

Misma interfaz, implementación alternativa

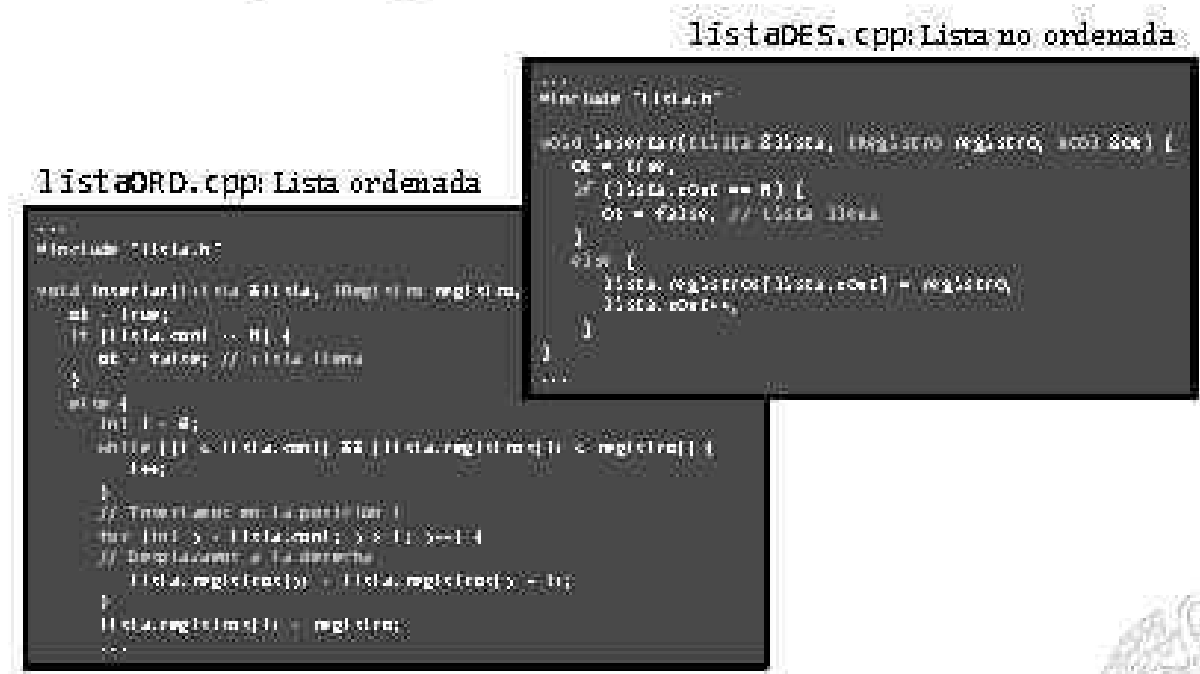


los Inicializados Yairo

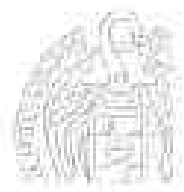


Implementaciones alternativas

Misma interfaz, implementación alternativa



los Inicializados Yairo



Implementaciones alternativas

Misma interfaz, implementación alternativa

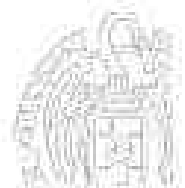
Al compilar, incluimos un archivo de implementación u otro:
¿Programa con lista ordenada o con lista desordenada?

```
g++ -o programa.exe registrofin.cpp listaORD.cpp ...
```

Incluye la implementación de la lista con ordenación

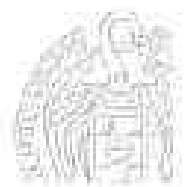
```
g++ -o programa.exe registrofin.cpp listaDES.cpp ...
```

Incluye la implementación de la lista sin ordenación



Fundamentos de la programación

Espacios de nombres



Espacios de nombres

Agrupaciones lógicas de declaraciones

Espacio de nombres: agrupación de declaraciones (tipos, datos, subprogramas) bajo un nombre distintivo

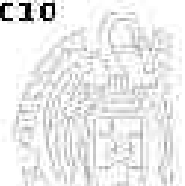
Forma de un espacio de nombres:

```
namespace nombre {  
    // Declaraciones  
}
```

Por ejemplo:

```
namespace miEspacio {  
    int i;  
    double d;  
}
```

Variables *i* y *d* declaradas en el espacio de nombres *miEspacio*



Espacios de nombres

Acceso a miembros de un espacio de nombres

Operador de resolución de ámbito (::)

Acceso a las variables del espacio de nombres *miEspacio*:

Nombre del espacio y operador de resolución de ámbito

miEspacio::i

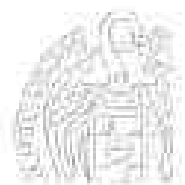
miEspacio::d

Puede haber entidades con el mismo identificador en distintos módulos o en ámbitos distintos de un mismo módulo

Cada declaración en un espacio de nombres distinto:

```
namespace primero {  
    int x = 5;  
}  
  
namespace segundo {  
    double x = 3.1416;  
}
```

Ahora se distingue entre *primero::x* y *segundo::x*



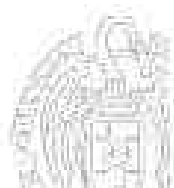
Espacios de nombres

using

Introduce un nombre de un espacio de nombres en el ámbito actual:

```
#include <iostream>
using namespace std;
namespace primero {
    int x = 5;
    int y = 10;
}
namespace segundo {
    double x = 3.1416;
    double y = 2.7183;
}
int main() {
    using primero::x;
    using segundo::y;
    cout << x << endl; // x es primero::x
    cout << y << endl; // y es segundo::y
    cout << primero::y << endl; // espacio explícito
    cout << segundo::x << endl; // espacio explícito
    return 0;
}
```

```
5
2.7183
10
3.1416
```



Espacios de nombres

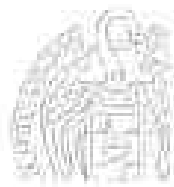
using namespace

Introduce todos los nombres de un espacio en el ámbito actual:

```
#include <iostream>
using namespace std;
namespace primero {
    int x = 5;
    int y = 10;
}
namespace segundo {
    double x = 3.1416;
    double y = 2.7183;
}
int main() {
    using namespace primero;
    cout << x << endl; // x es primero::x
    cout << y << endl; // y es primero::y
    cout << segundo::x << endl; // espacio explícito
    cout << segundo::y << endl; // espacio explícito
    return 0;
}
```

```
using [namespace]
sólo tiene efecto
en el bloque
en que se encuentra
```

```
5
10
3.1416
2.7183
```

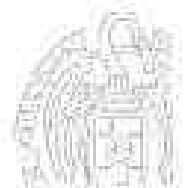


Ejemplo de espacio de nombres

```
#ifndef listaEN_h
#define listaEN_h
#include "registrofin.h"

namespace ord { // Lista ordenada
    const int N = 100;
    typedef tRegistro tArray[N];
    typedef struct {
        tArray registros;
        int cont;
    } tLista;
    const string BD = "bd.txt";
    void mostrar(const tLista &lista);
    void insertar(tLista &lista, tRegistro registro, bool &ok);
    void eliminar(tLista &lista, int pos, bool &ok); // 1..N
    int buscar(tLista lista, string nombre);
    void cargar(tLista &lista, bool &ok);
    void guardar(tLista lista);
} // namespace

#endif
```



Ejemplo de espacio de nombres

Implementación

```
#include <iostream>
#include <fstream>
using namespace std;
#include "listaEN.h"

void ord::insertar(tLista &lista, tRegistro registro, bool &ok) {
    // ...
}

void ord::eliminar(tLista &lista, int pos, bool &ok) {
    // ...
}

int ord::buscar(tLista lista, string nombre) {
    // ...
}

...

```



Ejemplo de espacio de nombres

Uso del espacio de nombres

Quien utilice listaE.h debe poner el nombre del espacio:

```
#include <iostream>
using namespace std;
#include "registrofin.h"
#include "listaE.h"

int menu();

int main() {
    ord::tLista lista;
    bool ok;
    ord::cargar(lista, ok);
    if (!ok) {
        cout << "No se pudo abrir el archivo!" << endl;
    }
    else {
        ord::mostrar(lista);
        ...
    }
}
```

O usar una instrucción using namespace ord;

Uso de Variables y más



Ejemplo de espacio de nombres

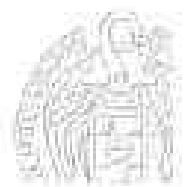
Uso del espacio de nombres

```
#include <iostream>
using namespace std;
#include "registrofin.h"
#include "listaE.h"
using namespace ord; ←

int menu();

int main() {
    tLista lista;
    bool ok;
    cargar(lista, ok);
    if (!ok) {
        cout << "No se pudo abrir el archivo!" << endl;
    }
    else {
        mostrar(lista);
        ...
    }
}
```

Uso de Variables y más



Espacios de nombres

Implementaciones alternativas

Distintos espacios de nombres para distintas implementaciones

¿Lista ordenada o lista desordenada?

```
namespace ord { // Lista ordenada
    const int N = 100;
    typedef tRegistro tArray[N];
    ...
    void mostrar(const tLista &lista);
    void insertar(tLista &lista, tRegistro registro, bool &ok);
} // namespace

namespace des { // Lista desordenada
    const int N = 100;
    typedef tRegistro tArray[N];
    ...
    void mostrar(const tLista &lista);
    void insertar(tLista &lista, tRegistro registro, bool &ok);
} // namespace
```



Ejemplo

Cabecera

listaEN.h

Implementaciones alternativas

Todo lo común puede estar fuera de la estructura namespace:

```
#ifndef listaEN_H
#define listaEN_H

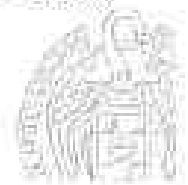
#include "registrofin.h"

const int N = 100;

typedef tRegistro tArray[N];
typedef struct {
    tArray registros;
    int cont;
} tLista;

void mostrar(const tLista &lista);
void eliminar(tLista &lista, int pos, bool &ok); // pos = 1..N

...
```



Implementaciones alternativas

```
namespace ord { // Lista ordenada
    const string BD = "bd.txt";
    void insertar(tLista &lista, tRegistro registro, bool &ok);
    int buscar(tLista lista, string nombre);
    void cargar(tLista &lista, bool &ok);
    void guardar(tLista lista);
} // namespace
```

```
namespace des { // Lista desordenada
    const string BD = "bddes.txt";
    void insertar(tLista &lista, tRegistro registro, bool &ok);
    int buscar(tLista lista, string nombre);
    void cargar(tLista &lista, bool &ok);
    void guardar(tLista lista);
} // namespace
```

#endif

⊗⊗ cargar () y guardar () se distinguen porque usan su propia BD, pero se implementan exactamente igual



Implementaciones alternativas

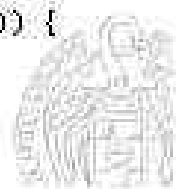
listaEM.cpp

```
#include <iostream>
using namespace std;
#include <fstream>
#include "listaEM.h"

// IMPLEMENTACIÓN DE LOS SUBPROGRAMAS COMUNES
void eliminar(tLista &lista, int pos, bool &ok) { // ...
}

void mostrar(const tLista &lista) { // ...
}

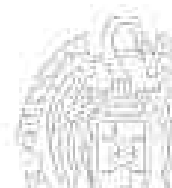
// IMPLEMENTACIÓN DE LOS SUBPROGRAMAS DEL ESPACIO DE NOMBRES ord
void ord::insertar(tLista &lista, tRegistro registro, bool &ok) {
    ok = true;
    if (lista.cont == N) {
        ok = false; // Lista llena
    }
    else {
        int i = 0;
        while ((i < lista.cont) && (lista.registros[i] < registro)) {
            i++;
        }
        ...
    }
}
```



Implementaciones alternativas

```
for (int j = lista.cont; j > i; j--) {
    lista.registros[j] = lista.registros[j - 1];
}
lista.registros[i] = registro;
lista.cont++;
}
}

int ord::buscar(tLista lista, string nombre) {
    int ini = 0, fin = lista.cont - 1, mitad;
    bool encontrado = false;
    while ((ini <= fin) && !encontrado) {
        mitad = (ini + fin) / 2;
        if (nombre == lista.registros[mitad].nombre) {
            encontrado = true;
        }
        else if (nombre < lista.registros[mitad].nombre) {
            fin = mitad - 1;
        }
        else {
            ini = mitad + 1;
        }
    }
    ...
}
```

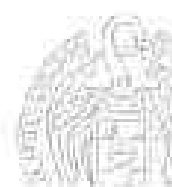


Implementaciones alternativas

```
if (encontrado) {
    mitad++;
}
else {
    mitad = -1;
}
return mitad;
}

void ord::cargar(tLista &lista, bool &ok) { // ...
}

void ord::guardar(tLista lista) { // ...
}
...
}
```

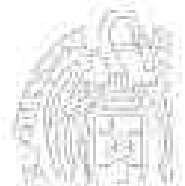


Implementaciones alternativas

```
// IMPLEMENTACIÓN DE LOS SUBPROGRAMAS DEL ESPACIO DE NOMBRES des

void des::insertar(tLista &lista, tRegistro registro, bool &ok) {
    ok = true;
    if (lista.cont == N) {
        ok = false; // Lista llena
    }
    else {
        lista.registros[lista.cont] = registro;
        lista.cont++;
    }
}

int des::buscar(tLista lista, string nombre) {
    int pos = 0;
    bool encontrado = false;
    while ((pos < lista.cont) && !encontrado) {
        if (nombre == lista.registros[pos].nombre) {
            encontrado = true;
        }
        else {
            pos++;
        }
    }
    ...
}
```

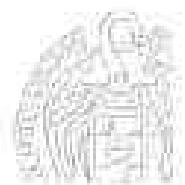


Implementaciones alternativas

```
    if (encontrado) {
        pos++;
    }
    else {
        pos = -1;
    }
    return pos;
}

void des::cargar(tLista &lista, bool &ok) { // ...
}

void des::guardar(tLista lista) { // ...
}
```



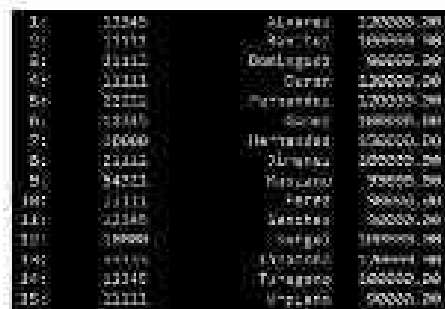
Programa principal

```
#include <iostream>
using namespace std;
#include "registrofin.h"
#include "listaEM.h"
using namespace ord;

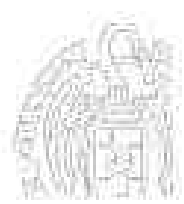
int menu();

int main() {
    tLista lista;
    bool ok;

    ***
    tRegistro registro = nuevo();
    insertar(lista, registro, ok);
    if (!ok) {
        ***
    }
}
```



1)	11111	Alvarez	100000.00
2)	11111	Sanchez	100000.00
3)	11111	Calvo	100000.00
4)	11111	Domínguez	100000.00
5)	11111	Duran	100000.00
6)	11111	Hernández	100000.00
7)	11111	Jiménez	100000.00
8)	11111	Morales	100000.00
9)	11111	Pérez	100000.00
10)	11111	Rodríguez	100000.00
11)	11111	Sánchez	100000.00
12)	11111	Torres	100000.00
13)	11111	Vázquez	100000.00
14)	11111	Wright	100000.00
15)	11111	Xavier	100000.00



Los Herrados Yáñez



Programa principal

```
#include <iostream>
using namespace std;
#include "registrofin.h"
#include "listaEM.h"
using namespace des;

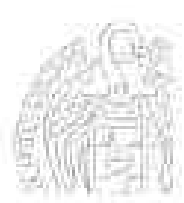
int menu();

int main() {
    tLista lista;
    bool ok;

    ***
    tRegistro registro = nuevo();
    insertar(lista, registro, ok);
    if (!ok) {
        ***
    }
}
```



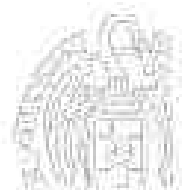
1)	11111	Alvarez	100000.00
2)	11111	Sanchez	100000.00
3)	11111	Calvo	100000.00
4)	11111	Domínguez	100000.00
5)	11111	Duran	100000.00
6)	11111	Hernández	100000.00
7)	11111	Jiménez	100000.00
8)	11111	Morales	100000.00
9)	11111	Pérez	100000.00
10)	11111	Rodríguez	100000.00
11)	11111	Sánchez	100000.00
12)	11111	Torres	100000.00
13)	11111	Vázquez	100000.00
14)	11111	Wright	100000.00
15)	11111	Xavier	100000.00



Los Herrados Yáñez



Calidad y reutilización del software



Calidad del software

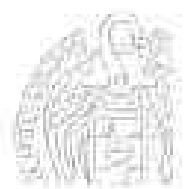
Software de calidad

El software debe ser desarrollado con buenas prácticas de ingeniería del software que aseguren un buen nivel de calidad.

Los distintos módulos de la aplicación deben ser probados exhaustivamente, tanto de forma independiente como en su relación con los demás módulos.

La prueba y depuración es muy importante y todos los equipos deberán seguir buenas pautas para asegurar la calidad.

Los módulos deben ser igualmente bien documentados, de forma que otros desarrolladores puedan aprovecharlos.



Prueba y depuración del software

Prueba exhaustiva

El software debe ser probado exhaustivamente

Debemos intentar descubrir todos los errores posible

Los errores deben ser depurados, corrigiendo el código

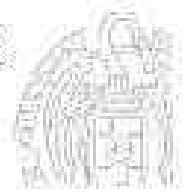
Pruebas sobre listas:

- ✓ **Lista inicialmente vacía**
- ✓ **Lista inicialmente llena**
- ✓ **Lista con un número intermedio de elementos**
- ✓ **Archivo no existente**

Etcétera..

Se han de probar todas las opciones/situaciones del programa

En las clases prácticas veremos cómo se depura el software



Reutilización del software

No reinventemos la rueda

Desarrollar el software pensando en su posible reutilización

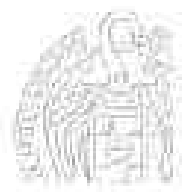
Un software de calidad debe poder ser fácilmente reutilizado

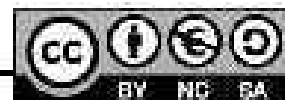
Nuestros módulos deben ser fácilmente usados y modificados

Por ejemplo: Nueva aplicación que gestione una lista de longitud variable de registros con NIE nombre, apellidos y edad

Partiremos de los módulos registro y lista existentes

Las modificaciones básicamente afectarán al módulo registro








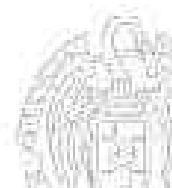
Licencia CC (*Creative Commons*)

Este tipo de licencias ofrecen algunos derechos a terceras personas bajo ciertas condiciones.

Este documento tiene establecidas las siguientes:

-  **Reconocimiento (*Attribution*):**
En cualquier explotación de la obra autorizada por la licencia hará falta reconocer la autoría.
-  **No comercial (*Non commercial*):**
La explotación de la obra queda limitada a usos no comerciales.
-  **Compartir igual (*Share alike*):**
La explotación autorizada incluye la creación de obras derivadas siempre que mantengan la misma licencia al ser divulgadas.

Pulsa en la imagen de arriba a la derecha para saber más.





ANEXO

Ejemplo de modularización

Grado en Ingeniería Informática
Grado en Ingeniería del Software
Grado en Ingeniería de Computadores

Luis Hernández Yáñez
Facultad de Informática
Universidad Complutense



Modularización de un programa

ventas.cpp

```
#include <iostream>
#include <string>
using namespace std;

const int NCLI = 100;
const int NPROD = 200;
const int NVENTAS = 3000;

typedef struct {
    int id_cli;
    string nif;
    string nombre;
    string telefono;
} tCliente;

typedef struct {
    tCliente clientes[NCLI];
    int cont;
} tListaClientes;

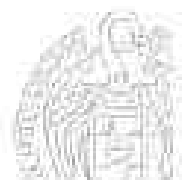
typedef struct {
    int id_prod;
    string codigo;
    string nombre;
    double precio;
    int unidades;
} tProducto;

typedef struct {
    tProducto productos[NPROD];
    int cont;
} tListaProductos;

typedef struct {
    int id;
    int id_prod;
    int id_cli;
    int unidades;
} tVenta;

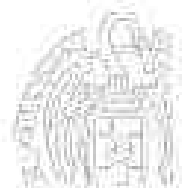
typedef struct {
    tVenta ventas[NVENTAS];
    int cont;
} tListaVentas;

...
```



Modularización de un programa

```
tCliente nuevoCliente();
bool valida(tCliente cliente); // Función interna
bool operator<(tCliente opIzq, tCliente opDer); // Por NIF
void mostrar(tCliente cliente);
void inicializar(tListaClientes &lista);
void cargar(tListaClientes &lista);
void insertar(tListaClientes &lista, tCliente cliente, bool &ok);
void buscar(const tListaClientes &lista, string nif, tCliente &cliente, bool &ok);
void eliminar(tListaClientes &lista, string nif, bool &ok);
void mostrar(const tListaClientes &lista);
tProducto nuevoProducto();
bool valida(tProducto producto); // Función interna
bool operator<(tProducto opIzq, tProducto opDer); // Por código
void mostrar(tProducto producto);
void inicializar(tListaProductos &lista);
void cargar(tListaProductos &lista);
void insertar(tListaProductos &lista, tProducto producto, bool &ok);
void buscar(const tListaProductos &lista, string código, tProducto &producto,
            bool &ok);
void eliminar(tListaProductos &lista, string código, bool &ok);
...
```



Modularización de un programa

```
void mostrar(const tListaProductos &lista);
tVenta nuevaVenta(int id_prod, int id_cli, int unidades);
bool valida(tVenta venta); // Función interna
void mostrar(tVenta venta, const tListaClientes &clientes,
            const tListaProductos &productos);
void inicializar(tListaVentas &lista);
void cargar(tListaVentas &lista);
void insertar(tListaVentas &lista, tVenta venta, bool &ok);
void buscar(const tListaVentas &lista, int id, tVenta &venta, bool &ok);
void eliminar(tListaVentas &lista, int id, bool &ok);
void ventasPorClientes(const tListaVentas &lista);
void ventasPorProductos(const tListaVentas &lista);
double totalVentas(const tListaVentas &ventas, string nif,
                  const tListaClientes &clientes,
                  const tListaProductos &productos);
void stock(const tListaVentas &ventas, const tListaClientes &clientes,
           const tListaProductos &productos);
int menu();

int main() {
    ...
}
```



Estructuras de datos

```
#include <iostream>
#include <string>
using namespace std;
```

```
const int NCLI = 100;
const int NPROD = 200;
const int HUENTAS = 3000;
```

```
typedef struct {
    int id_cli;
    string nif;
    string nombre;
    string telefono;
} tCliente;
```

Cliente

```
typedef struct {
    tCliente clientes[NCLI];
    int cont;
} tListaClientes;
```

Lista de clientes

```
typedef struct {
    int id_prod;
    string codigo;
}
```

Producto

```
string nombre;
double precio;
int unidades;
} tProducto;
```

Lista de productos

```
typedef struct {
    tProducto productos[NPROD];
    int cont;
} tListaProductos;
```

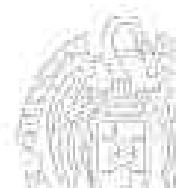
```
typedef struct {
    int id;
    int id_prod;
    int id_cli;
    int unidades;
} tVenta;
```

Venta

```
typedef struct {
    tVenta ventas[HUENTAS];
    int cont;
} tListaVentas;
```

Lista de ventas

Los contenidos están



Subprogramas de las estructuras de datos

```
tCliente nuevoCliente();
bool valida(tCliente cliente); // Función interna
bool operator<(tCliente opIzq, tCliente opDer); // Por NIF
void mostrar(tCliente cliente);
```

Cliente

```
void inicializar(tListaClientes &lista);
void cargar(tListaClientes &lista);
void insertar(tListaClientes &lista, tCliente cliente, bool &ok);
void buscar(const tListaClientes &lista, string nif, tCliente &cliente,
            bool &ok);
void eliminar(tListaClientes &lista, string nif, bool &ok);
void mostrar(const tListaClientes &lista);
```

Lista de clientes

```
tProducto nuevoProducto();
bool valida(tProducto producto); // Función interna
bool operator<(tProducto opIzq, tProducto opDer); // Por código
void mostrar(tProducto producto);
```

Producto

Los contenidos están



Subprogramas de las estructuras de datos

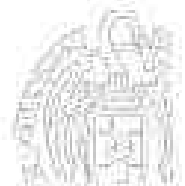
Lista de productos

```
void inicializar(tListaProductos &lista);  
void cargar(tListaProductos &lista);  
void insertar(tListaProductos &lista, tProducto producto, bool &ok);  
void buscar(const tListaProductos &lista, string código, tProducto &producto,  
           bool &ok);  
void eliminar(tListaProductos &lista, string código, bool &ok);  
void mostrar(const tListaProductos &lista);
```

```
tVenta nuevaVenta(int id_prod, int id_cli, int unidades);  
bool valida(tVenta venta); // Función interna  
void mostrar(tVenta venta, const tListaClientes &clientes,  
            const tListaProductos &productos);
```

Venta

...



Subprogramas de las estructuras de datos

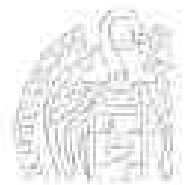
Lista de ventas

```
void inicializar(tListaVentas &lista);  
void cargar(tListaVentas &lista);  
void insertar(tListaVentas &lista, tVenta venta, bool &ok);  
void buscar(const tListaVentas &lista, int id, tVenta &venta, bool &ok);  
void eliminar(tListaVentas &lista, int id, bool &ok);  
void ventasPorClientes(const tListaVentas &lista);  
void ventasPorProductos(const tListaVentas &lista);  
double totalVentas(const tListaVentas &ventas, string rif,  
                  const tListaClientes &clientes,  
                  const tListaProductos &productos);  
void stock(const tListaVentas &ventas, const tListaClientes &clientes,  
          const tListaProductos &productos);
```

```
int menu();
```

```
int main() {
```

```
    ...
```

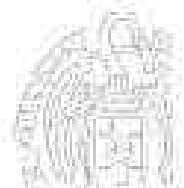


Módulos

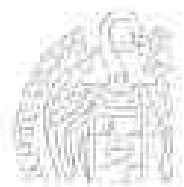
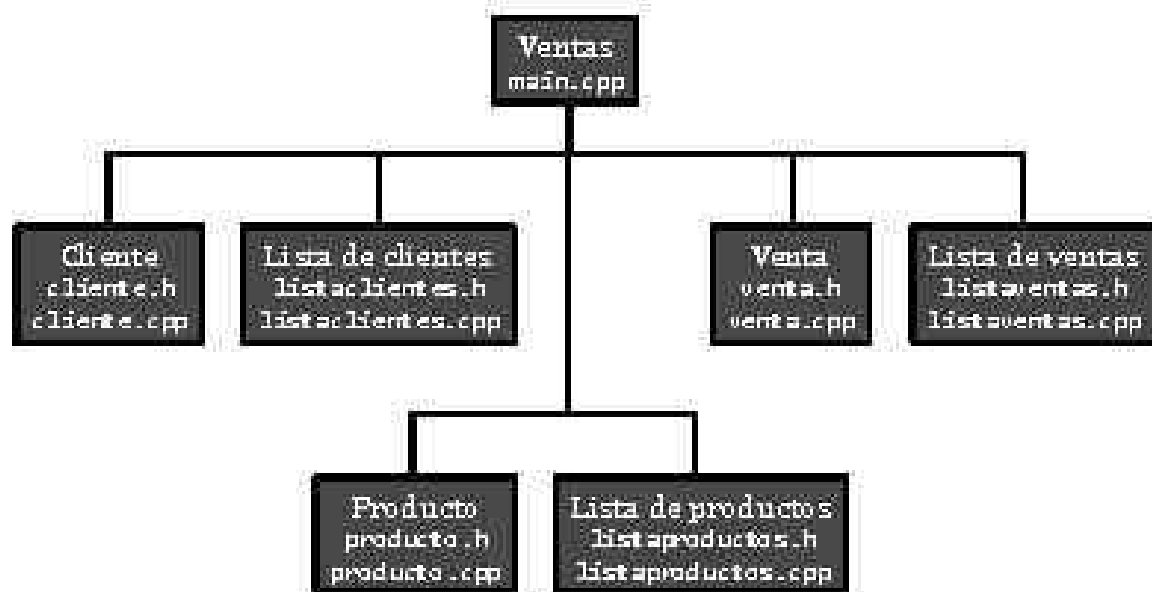
- ✓ Cliente: cliente.h y cliente.cpp
- ✓ Lista de clientes: listaclientes.h y listaclientes.cpp
- ✓ Producto: producto.h y producto.cpp
- ✓ Lista de productos: listaproductos.h y listaproductos.cpp
- ✓ Venta: venta.h y venta.cpp
- ✓ Lista de ventas: listaventas.h y listaventas.cpp
- ✓ Programa principal: main.cpp

Distribución del código en los módulos:

- ✓ Declaraciones de tipos y datos en el archivo de cabecera (.h)
- ✓ Prototipos en el archivo de cabecera (.h) (excepto los de los subprogramas privados-internos-, que irán en el .cpp)
- ✓ Implementación de los subprogramas en el .cpp



Módulos



Dependencias entre módulos

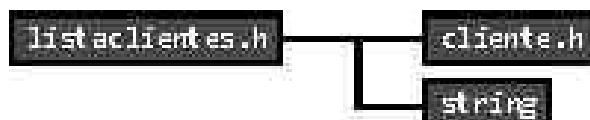
Inclusiones (además de otras bibliotecas del sistema)

```
typedef struct {  
    int id cli;  
    string nif;  
    string nombre;  
    string telefono;  
} tCliente;
```

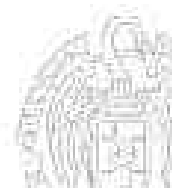


```
const int NCLI = 100;
```

```
typedef struct {  
    tCliente clientes[NCLI];  
    int cont;  
} tListaClientes;
```



```
void buscar(const tListaClientes &lista, string nif, tCliente  
            &cliente, bool &ok);
```



Dependencias entre módulos

```
typedef struct {  
    int id prod;  
    string codigo;  
    string nombre;  
    double precio;  
    int unidades;  
} tProducto;
```



```
const int NPROD = 200;
```

```
typedef struct {  
    tProducto productos[NPROD];  
    int cont;  
} tListaProductos;
```

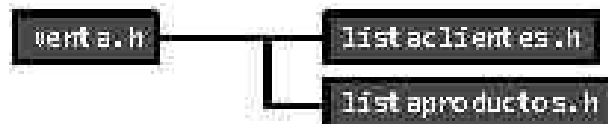


```
void buscar(const tListaProductos &lista, string codigo, tProducto  
            &producto, bool &ok);
```



Dependencias entre módulos

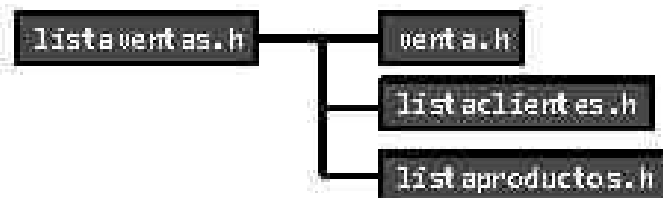
```
typedef struct {
    int id;
    int id_prod;
    int id_cli;
    int unidades;
} tVenta;
```



```
void mostrar(tVenta venta, const tListaClientes &clientes,
            const tListaProductos &productos);
```

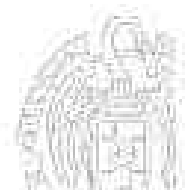
```
const int NVENTAS = 3000;
```

```
typedef struct {
    tVenta ventas[NVENTAS];
    int cont;
} tListaVentas;
```



```
double totalVentas(const tListaVentas &ventas, string nif,
                  const tListaClientes &clientes,
                  const tListaProductos &productos);
```

Los ficheros Yairo



Protección frente a inclusiones múltiples

```
#ifndef cliente_h
#define cliente_h
```

```
#include <string>
using namespace std;
```

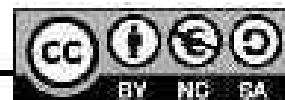
```
typedef struct {
    int id_cli;
    string nif;
    string nombre;
    string telefono;
} tcliente;
```

```
tcliente nuevocliente();
bool operator<(tcliente opIzq, tcliente opDer); // Por NIF
void mostrar(tcliente cliente);
```

```
#endif
```

Los ficheros Yairo








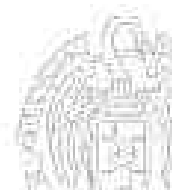
Licencia CC (Creative Commons)

Este tipo de licencias ofrecen algunos derechos a terceras personas bajo ciertas condiciones.

Este documento tiene establecidas las siguientes:

-  **Reconocimiento (*Attribution*):**
En cualquier explotación de la obra autorizada por la licencia hará falta reconocer la autoría.
-  **No comercial (*Non commercial*):**
La explotación de la obra queda limitada a usos no comerciales.
-  **Compartir igual (*Share alike*):**
La explotación autorizada incluye la creación de obras derivadas siempre que mantengan la misma licencia al ser divulgadas.

Pulsa en la imagen de arriba a la derecha para saber más.





Punteros y memoria dinámica

Grado en Ingeniería Informática
Grado en Ingeniería del Software
Grado en Ingeniería de Computadores

Luis Hernández Yáñez

Facultad de Informática
Universidad Complutense



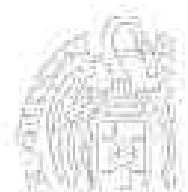
Índice

Direcciones de memoria y punteros	849
Operadores de punteros	854
Punteros y direcciones válidas	864
Punteros no inicializados	866
Un valor seguro: NULL	867
Copia y comparación de punteros	868
Tipos puntero	873
Punteros a estructuras	875
Punteros a constantes y punteros constantes	877
Punteros y paso de parámetros	879
Punteros y arrays	883
Memoria y datos del programa	886
Memoria dinámica	891
Punteros y datos dinámicos	895
Gestión de la memoria	907
Errores comunes	911
Arrays de datos dinámicos	916
Arrays dinámicos	928



Direcciones de memoria y punteros

Los Herramientas Y más

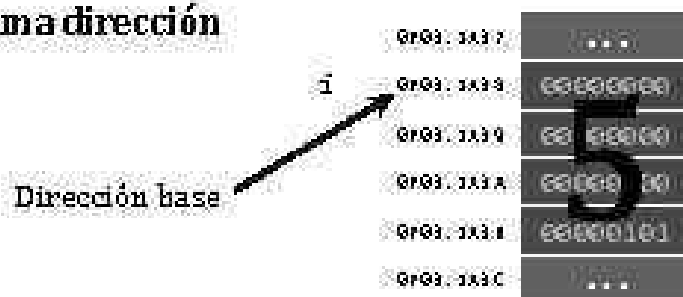


Direcciones de memoria

Los datos en la memoria

Todo dato se almacena en memoria:
Varios bytes a partir de una dirección

```
int i = 5;
```



El dato (i) se accede a partir de su *dirección base* (0F03:1A38)

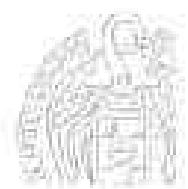
Dirección de la primera celda de memoria utilizada por el dato

El tipo del dato (int) indica cuántos bytes (4) requiere el dato:

```
00000000 00000000 00000000 00000101 → 5
```

(La codificación de los datos puede ser diferente y la de las direcciones también)

Los Herramientas Y más



Variables punteros

Los punteros contienen direcciones de memoria

Un puntero sirve para acceder a través de él a otro dato

El valor del puntero es la dirección de memoria base de otro dato



Los Herrados Yáñez



Punteros

Los punteros contienen direcciones de memoria

¿De qué tipo es el dato apuntado?

La variable a la que apunta un puntero será de un tipo concreto

¿Cuánto ocupa? ¿Cómo se interpreta?

El tipo de variable apuntado se establece al declarar el puntero:
tipo *nombre;

El puntero *nombre* apuntará a una variable del *tipo* indicado

El asterisco (*) indica que es un puntero a datos de ese tipo

```
int *punt; // punt inicialmente contiene una dirección  
           // que no es válida (no apunta a nada)
```

El puntero *punt* apuntará a una variable entera (int)

```
int i; // Dato entero vs int *punt; // Puntero a entero
```

Los Herrados Yáñez



Punteros

Los punteros contienen direcciones de memoria

Las variables puntero tampoco se inicializan automáticamente
Al declararlas sin inicializador contienen direcciones no válidas

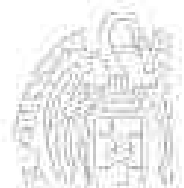
```
int *punt; // punt inicialmente contiene una dirección  
           // que no es válida (no apunta a nada)
```

Un puntero puede apuntar a cualquier dato de su tipo base

Un puntero no tiene por qué apuntar necesariamente a un dato
(puede no apuntar a nada: valor NULL)

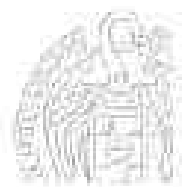
¿Para qué sirven los punteros?

- ✓ Para implementar el paso de parámetros por referencia
- ✓ Para manejar datos dinámicos
(Datos que se crean y destruyen durante la ejecución)
- ✓ Para implementar los arrays



Fundamentos de la programación

Operadores de punteros



Obtener la dirección de memoria de ...

Operador monario y prefijo

& devuelve la dirección de memoria base del dato al que precede

```
int i;
```

```
cout << &i; // Muestra la dirección de memoria de i
```

Un puntero puede recibir la dirección de datos de su tipo base

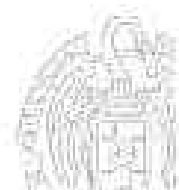
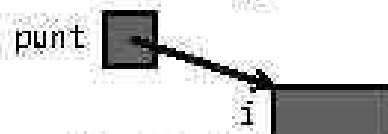
```
int i;
```

```
int *punt;
```

```
punt = &i; // punt contiene la dirección de i
```

Ahora punt ya contiene una dirección de memoria válida

punt apunta a (contiene la dirección de) la variable i (int)



Obtener la dirección de memoria de ...

```
int i, j;
```

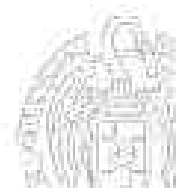
```
...
```

```
int *punt;
```



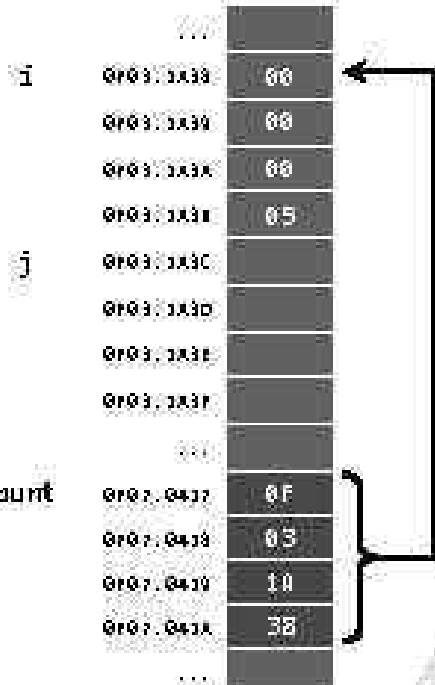
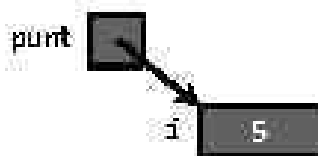
Obtener la dirección de memoria de ...

```
int i, j;  
...  
int *punt;  
...  
i = 5;
```



Obtener la dirección de memoria de ...

```
int i, j;  
...  
int *punt;  
...  
i = 5;  
punt = &i;
```



Operadores de punteros

*

Obtener lo que hay en la dirección ...

Operador monario y prefijo

*** accede a lo que hay en la dirección de memoria a la que precede**

Permite acceder a un dato a través un puntero que lo apunte:

```
punt = &i;
```

```
cout << *punt; // Muestra lo que hay en la dirección punt
```

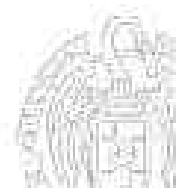
***punt: lo que hay en la dirección que contiene el puntero punt**

punt contiene la dirección de memoria de la variable i

***punt accede al contenido de esa variable i**

Acceso indirecto al valor de i

Los Herrados y Sáez



Operadores de punteros

*

Obtener lo que hay en la dirección ...

```
int i, j;
```

```
...
```

```
int *punt;
```

```
...
```

```
i = 5;
```

```
punt = &i;
```

```
j = *punt;
```

i

0x03:1A39 00

0x03:1A39 00

0x03:1A3A 00

0x03:1A3B 05

j

0x03:1A3C

0x03:1A3D

0x03:1A3E

0x03:1A3F

→ punt

0x07:0437 0F

0x07:0438 03

0x07:0439 10

0x07:043A 38

...

punt:

Los Herrados y Sáez



Operadores de punteros

*

Obtener lo que hay en la dirección ...

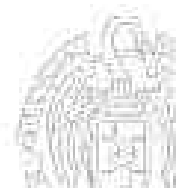
```
int i, j;  
...  
int *punt;  
...  
i = 5;  
punt = &i;  
j = *punt;
```

Direccionamiento indirecto (indirección)
Se accede al dato i de forma indirecta



...		
i	0x03.1A39	00
	0x03.1A3A	00
	0x03.1A3B	00
	0x03.1A3C	05
j	0x03.1A3D	
	0x03.1A3E	
	0x03.1A3F	
...		
punt	0x07.0437	0F
	0x07.0438	03
	0x07.0439	14
	0x07.043A	38
...		

*punt:



Operadores de punteros

*

Obtener lo que hay en la dirección ...

```
int i, j;  
...  
int *punt;  
...  
i = 5;  
punt = &i;  
j = *punt;
```



...		
i	0x03.1A39	00
	0x03.1A3A	00
	0x03.1A3B	00
	0x03.1A3C	05
j	0x03.1A3D	00
	0x03.1A3E	00
	0x03.1A3F	05
...		
punt	0x07.0437	0F
	0x07.0438	03
	0x07.0439	14
	0x07.043A	38
...		

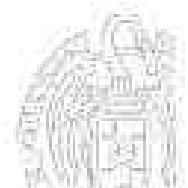


Ejemplo de uso de punteros

```
#include <iostream>
using namespace std;

int main() {
    int i = 5;
    int j = 13;
    int *punt;
    punt = &i;
    cout << *punt << endl; // Muestra el valor de i
    punt = &j;
    cout << *punt << endl; // Ahora muestra el valor de j
    int *otro = &i;
    cout << *otro + *punt << endl; // i + j
    int k = *punt;
    cout << k << endl; // Mismo valor que j

    return 0;
}
```



Fundamentos de la programación

Punteros y direcciones válidas



Punteros y direcciones válidas

Todo puntero ha de tener una dirección válida

Un puntero sólo debe ser utilizado si tiene una dirección válida

Un puntero NO contiene una dirección válida tras ser definido

Un puntero obtiene una dirección válida:

- ✓ Asignando la dirección de otro dato (operador &)
- ✓ Asignando otro puntero (mismo tipo base) que ya sea válido
- ✓ Asignando el valor NULL (puntero nulo, no apunta a nada)

```
int i;  
int *q; // q no tiene aún una dirección válida  
int *p = &i; // p toma una dirección válida  
q = p; // ahora q ya tiene una dirección válida  
q = NULL; // otra dirección válida para q
```



Punteros no inicializados

Punteros que apuntan a saber qué..

Un puntero no inicializado contiene una dirección desconocida

```
int *punt; // No inicializado  
*punt = 12; // ¿A qué dato se está asignando el valor?
```

¿Dirección de la zona de datos del programa?

¡Podemos modificar inadvertidamente un dato del programa!

¿Dirección de la zona de código del programa?

¡Podemos modificar el código del propio programa!

¿Dirección de la zona de código del sistema operativo?

¡Podemos modificar el código del propio S.O.!

→ Consecuencias imprevisibles (*cuelgue*)

(Los S.O. modernos protegen bien la memoria)

¡SALVAJES!



Un valor seguro: NULL

Punteros que no apuntan a nada

Inicializando los punteros a NULL podemos detectar errores:

```
int *punt = NULL;
```

```
...
```

```
*punt = 13;
```

punt 

punt ha sido inicializado a NULL: ¡No apunta a nada!

Si no apunta a nada, *¿¿* ¿qué significa *punt??? No tiene sentido

→ ERROR: ¡Acceso a un dato a través de un puntero nulo!

Error de ejecución, lo que ciertamente no es bueno

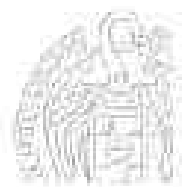
Pero sabemos cuál ha sido el problema, lo que es mucho

Sabemos dónde y qué buscar para depurar



Fundamentos de la programación

Copia y comparación de punteros

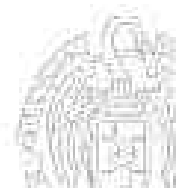
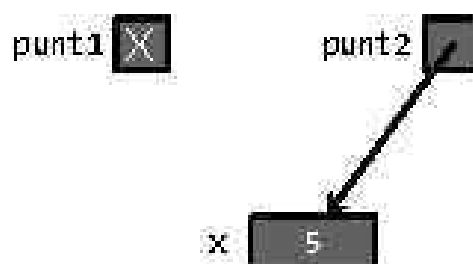


Copia de punteros

Apuntando al mismo dato

Al copiar un puntero en otro, ambos apuntarán al mismo dato:

```
int x = 5;  
int *punt1 = NULL; // punt1 no apunta a nada  
int *punt2 = &x; // punt2 apunta a la variable x
```

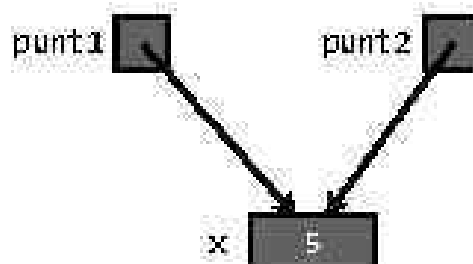


Copia de punteros

Apuntando al mismo dato

Al copiar un puntero en otro, ambos apuntarán al mismo dato:

```
int x = 5;  
int *punt1 = NULL; // punt1 no apunta a nada  
int *punt2 = &x; // punt2 apunta a la variable x  
punt1 = punt2; // ambos apuntan a la variable x
```

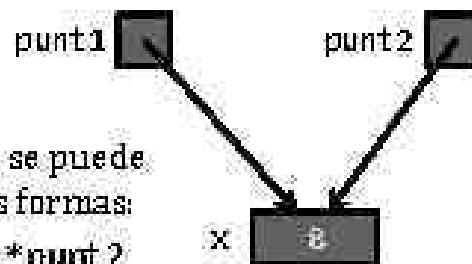


Copia de punteros

Apuntando al mismo dato

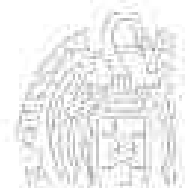
Al copiar un puntero en otro, ambos apuntarán al mismo dato:

```
int x = 5;
int *punt1 = NULL; // punt1 no apunta a nada
int *punt2 = &x; // punt2 apunta a la variable x
punt1 = punt2; // ambos apuntan a la variable x
*punt1 = 8;
```



Al dato x ahora se puede acceder de tres formas:

x *punt1 *punt2



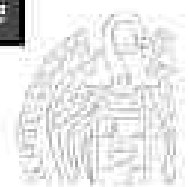
Comparación de punteros

¿Apuntan al mismo dato?

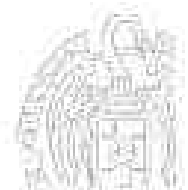
Operadores relacionales == y !=:

```
int x = 5;
int *punt1 = NULL;
int *punt2 = &x;
...
if (punt1 == punt2) {
    cout << "Apuntan al mismo dato" << endl;
}
else {
    cout << "No apuntan al mismo dato" << endl;
}
```

⦿ Solo se pueden comparar punteros con el mismo tipo base



Tipos puntero



Tipos puntero

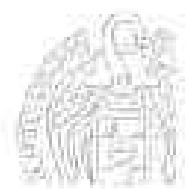
tipos.cpp

Declaración de tipos puntero

Declaramos tipos para los punteros con distintos tipos base:

```
typedef int *tIntPtr;  
typedef char *tCharPtr;  
typedef double *tDoublePtr;  
int entero = 5;  
tIntPtr punti = &entero;  
char caracter = 'C';  
tCharPtr puntC = &caracter;  
double real = 5.23;  
tDoublePtr puntD = &real;  
cout << *punti << " " << *puntC << " " << *puntD << endl;
```

Con *puntero podemos hacer lo que con otros datos del tipo base



Punteros a estructuras

Acceso a estructuras a través de punteros

Los punteros pueden apuntar también a estructuras:

```
typedef struct {  
    int codigo;  
    string nombre;  
    double sueldo;  
} tRegistro;  
tRegistro registro;  
typedef tRegistro *tRegistroPtr;  
tRegistroPtr puntero = &registro;
```

Operador flecha (->):

Acceso a los campos a través de un puntero sin usar el operador *

```
puntero->codigo    puntero->nombre    puntero->sueldo  
puntero->... = (*puntero)....
```

Los Herederos Javier



Punteros a estructuras

structPtr.cpp

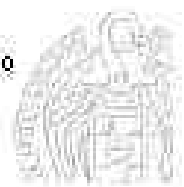
Acceso a estructuras a través de punteros

```
typedef struct {  
    int codigo;  
    string nombre;  
    double sueldo;  
} tRegistro;  
tRegistro registro;  
typedef tRegistro *tRegistroPtr;  
tRegistroPtr puntero = &registro;  
registro.codigo = 12345;  
registro.nombre = "Javier";  
registro.sueldo = 95000;  
cout << puntero->codigo << " " << puntero->nombre  
    << " " << puntero->sueldo << endl;
```

```
puntero->codigo = (*puntero).codigo + *puntero.codigo
```

puntero sería una estructura con campo codigo de tipo puntero

Los Herederos Javier



Punteros y el modificador const

Punteros a constantes y punteros constantes

El efecto del modificador de acceso `const` depende de su sitio:

`const tipo *puntero;` Puntero a una constante

`tipo *const puntero;` Puntero constante

Punteros a constantes:

```
typedef const int *tIntCtePtr; // Puntero a constante
```

```
int entero1 = 5, entero2 = 13;
```

```
tIntCtePtr punt_a_cte = &entero1;
```

```
(*punt_a_cte)++; // ERROR: ;Dato no modificable!
```

```
punt_a_cte = &entero2; // OK: El puntero no es cte.
```



Punteros y el modificador const

`constPtr.cpp`

Punteros a constantes y punteros constantes

El efecto del modificador de acceso `const` depende de su sitio:

`const tipo *puntero;` Puntero a una constante

`tipo *const puntero;` Puntero constante

Punteros constantes:

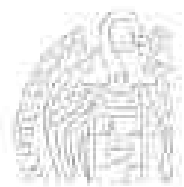
```
typedef int *const tIntPtrCte; // Puntero constante
```

```
int entero1 = 5, entero2 = 13;
```

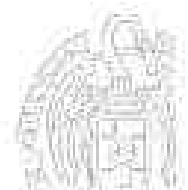
```
tIntPtrCte punt_cte = &entero1;
```

```
(*punt_cte)++; // OK: El puntero no apunta a cte.
```

```
punt_cte = &entero2; // ERROR: ;Puntero constante!
```



Punteros y paso de parámetros



Punteros y paso de parámetros

param.cpp

Paso de parámetros por referencia o variable

En el lenguaje C no hay mecanismo de paso por referencia (&)

Sólo se pueden pasar parámetros por valor

¿Cómo se simula el paso por referencia? Por medio de punteros:

```
void incrementa(int *punt);
```

```
void incrementa(int *punt) {  
    (*punt)++;  
}
```

```
...  
int entero = 5;  
incrementa(&entero);  
cout << entero << endl;
```

Mostrará 6 en la consola

Paso por valor:

El argumento (el puntero) no cambia

Aquello a lo que apunta (el entero)

Sí puede cambiar



Punteros y paso de parámetros

Paso de parámetros por referencia o variable

```
int entero = 5;  
incrementa(&entero);
```

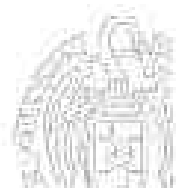


punt recibe la dirección de entero

```
void incrementa(int *punt) {  
    (*punt)++;  
}
```



```
cout << entero << endl;
```



Punteros y paso de parámetros

Paso de parámetros por referencia o variable

¿Cuál es el equivalente en C a este prototipo de C++?

```
void foo(int &param1, double &param2, char &param3);
```

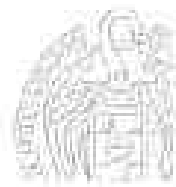
Prototipo equivalente:

```
void foo(int *param1, double *param2, char *param3);
```

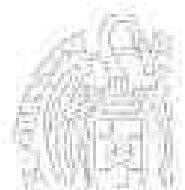
```
void foo(int *param1, double *param2, char *param3) {  
    // Al primer argumento se accede con *param1  
    // Al segundo argumento se accede con *param2  
    // Al tercer argumento se accede con *param3  
}
```

¿Cómo se llamaría?

```
int entero; double real; char caracter;  
//...  
foo(&entero, &real, &caracter);
```



Punteros y arrays



Punteros y arrays

Una íntima relación

Variable array = Puntero al primer elemento del array

Así, si tenemos:

```
int dias[12] =  
{31, 28, 31, 30, 31, 30, 31, 31, 30, 31, 30, 31};
```

Entonces:

```
cout << *dias << endl;
```

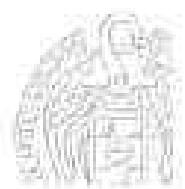
Muestra 31 en la consola, el primer elemento del array

☞ ¡Un nombre de array es un puntero constante!

Siempre apunta al primer elemento (no se puede modificar)

Acceso a los elementos del array:

Por índice o con aritmética de punteros (Anexo)



Punteros y paso de parámetros arrays

Paso de arrays a subprogramas

¡Esto explica por qué no usamos & con los parámetros array!

El nombre del array es un puntero: ya es un paso por referencia

Prototipos equivalentes para parámetros array:

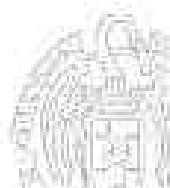
```
const int N = ...;
void cuadrado(int arr[N]);
void cuadrado(int arr[], int size); // Array no delimitado
void cuadrado(int *arr, int size); // Puntero
```

Arrays no delimitados y punteros: se necesita la dimensión

Elementos: se acceden con índice (arr[i]) o con puntero (*arr)

Una función sólo puede devolver un array en forma de puntero:

```
intPtr inicializar();
```



Fundamentos de la programación

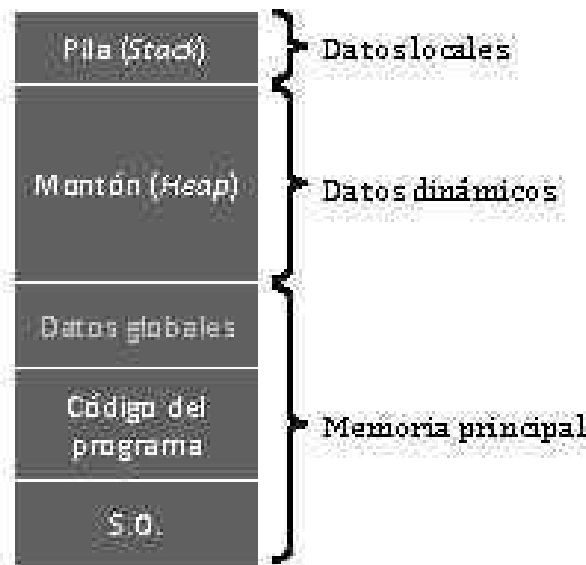
Memoria y datos del programa



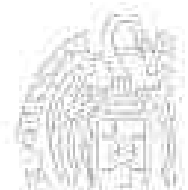
Memoria y datos del programa

Regiones de la memoria

El sistema operativo distingue varias regiones en la memoria:



Los Herrados y Sáez



Memoria y datos del programa

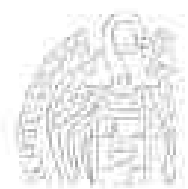
Memoria principal

Datos globales del programa:
Declarados fuera
de los subprogramas

```
typedef struct {  
    ...  
} tRegistro;  
const int N = 1000;  
typedef tRegistro tArray[N];  
typedef struct {  
    tArray registros;  
    int cont;  
} tLista;  
  
int main() {  
    ...  
}
```



Los Herrados y Sáez



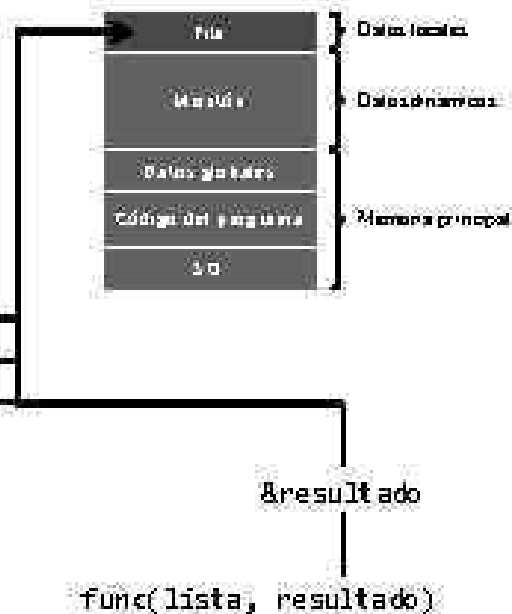
Memoria y datos del programa

La pila (stack)

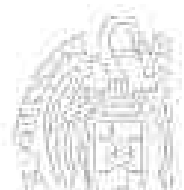
Datos locales de subprogramas:
Parámetros por valor
y variables locales

```
void func(tLista lista, double &total)  
{  
    tLista aux;  
    int i;  
    ...  
}
```

Y los punteros temporales
que apuntan a los argumentos
de los parámetros por referencia



Los Herreros y Asociados



Memoria y datos del programa

El montón (heap)

Datos dinámicos

Datos que se crean y se destruyen
durante la ejecución del programa,
a medida que se necesita



Sistema de gestión de memoria dinámica (SGMD)

Cuando se necesita memoria para una variable se solicita

El SGMD reserva espacio y devuelve la dirección base

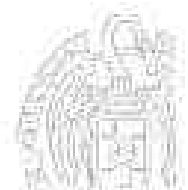
Cuando ya no se necesita más la variable, se destruye

Se libera la memoria y el SGMD cuenta de nuevo con ella

Los Herreros y Asociados



Memoria dinámica



Memoria dinámica

Datos dinámicos

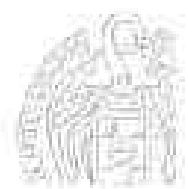
Se crean y se destruyen durante la ejecución del programa

Se les asigna memoria del montón



¿Por qué utilizar memoria dinámica?

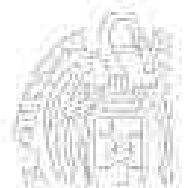
- ✓ Almacén de memoria muy grande: datos o listas de datos que no caben en memoria principal pueden caber en el montón
- ✓ El programa ajusta el uso de la memoria a las necesidades de cada momento: ni le falta ni la desperdicia



Datos y asignación de memoria

¿Cuándo se asigna memoria a los datos?

- ✓ **Datos globales**
En memoria principal al comenzar la ejecución del programa
Existen durante toda la ejecución del programa
- ✓ **Datos locales de un subprograma**
En la pila al ejecutarse el subprograma
Existen sólo durante la ejecución de su subprograma
- ✓ **Datos dinámicos**
En el montón cuando el programa lo solicita
Existen a voluntad del programa



Datos estáticos frente a datos dinámicos

Datos estáticos

- ✓ **Datos declarados como de un tipo concreto:**
`int i;`
- ✓ **Se acceden directamente a través del identificador:**
`cout << i;`

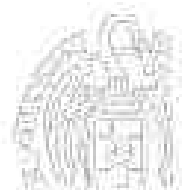
Datos dinámicos

- ✓ **Datos accedidos a través de su dirección de memoria**
Esa dirección de memoria debe estar en algún puntero
Los punteros son la base del SGMD

Los datos estáticos también se pueden acceder a través de punteros
`int *p = &i;`



Punteros y datos dinámicos



Creación de datos dinámicos

El operador new

Devuelve NULL si no queda memoria suficiente

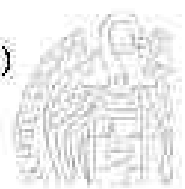
`new tipo` Reserva memoria del montón para una variable del tipo y devuelve la primera dirección de memoria utilizada, que debe ser asignada a un puntero

```
int *p; // Todavía sin una dirección válida
p = new int; // Ya tiene una dirección válida
*p = 12;
```

La variable dinámica se accede exclusivamente por punteros

No tiene identificador asociado

```
int i; // i es una variable estática
int *p1, *p2;
p1 = &i; // Puntero que da acceso a la variable
        // estática i (accesible con i o con *p1)
p2 = new int; // Puntero que da acceso a una variable
              // dinámica (accesible sólo a través de p2)
```



Inicialización con el operador new

El operador `new` admite un valor inicial para el dato creado:

```
int *p;  
p = new int(12);
```

Se crea la variable de tipo `int`, y se inicializa con el valor 12

```
#include <iostream>  
using namespace std;  
#include "registro.h"
```

```
int main() {  
    tRegistro reg;  
    reg = nuevo();  
    tRegistro *punt = new tRegistro(reg);  
    mostrar(*punt);  
    ...  
}
```



Los Herramientas Yáñez



Eliminación de datos dinámicos

El operador delete

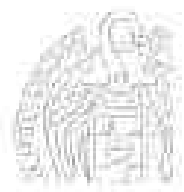
`delete puntero;` Devuelve al montón la memoria usada por la variable dinámica apuntada por `puntero`

```
int *p;  
p = new int;  
*p = 12;
```

```
...  
delete p; // Ya no se necesita el entero apuntado por p
```

⚠ ¡El puntero deja de contener una dirección válida!

Los Herramientas Yáñez



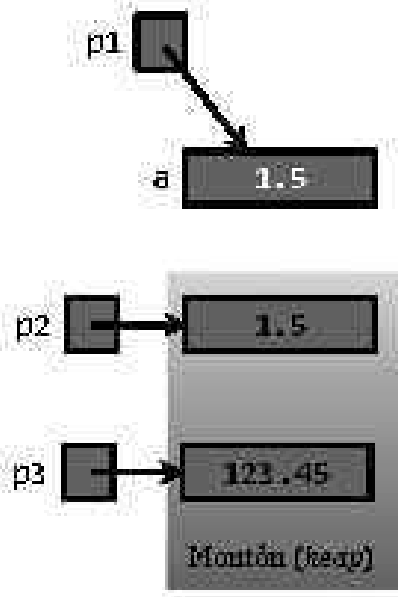
Ejemplo de variables dinámicas

dinamicas.cpp

```
#include <iostream>
using namespace std;

int main() {
    double a = 1.5;
    double *p1, *p2, *p3;
    p1 = &a;
    p2 = new double;
    *p2 = *p1;
    p3 = new double;
    *p3 = 123.45;
    cout << *p1 << endl;
    cout << *p2 << endl;
    cout << *p3 << endl;
    delete p2;
    delete p3;

    return 0;
}
```



Identificadores:

4
(a, p1, p2, p3)

Variables:

6
(+ *p2 y *p3)



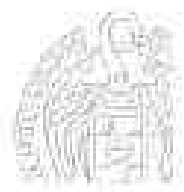
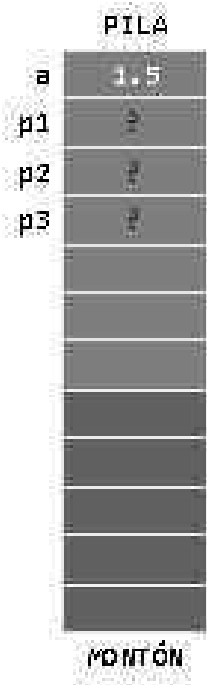
Los Herrados Yáñez



Ejemplo de variables dinámicas

```
#include <iostream>
using namespace std;

int main() {
    double a = 1.5;
    double *p1, *p2, *p3;
```



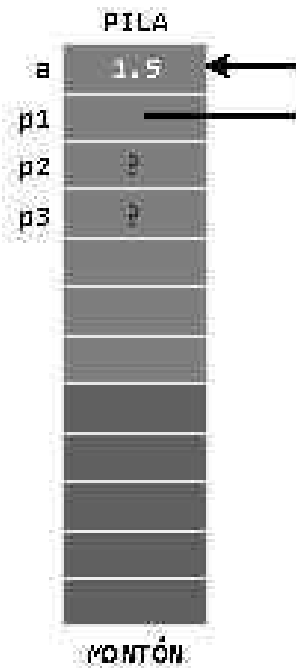
Los Herrados Yáñez



Ejemplo de variables dinámicas

```
#include <iostream>
using namespace std;

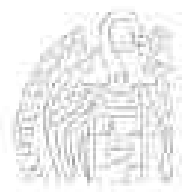
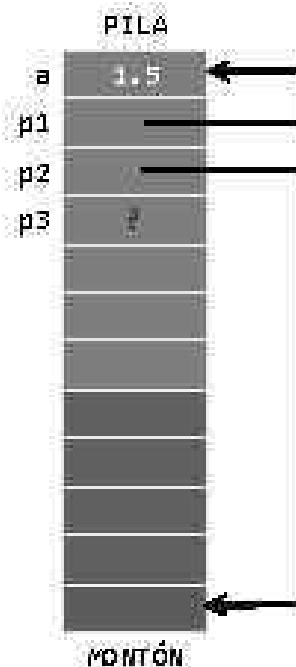
int main() {
    double a = 1.5;
    double *p1, *p2, *p3;
    p1 = &a;
```



Ejemplo de variables dinámicas

```
#include <iostream>
using namespace std;

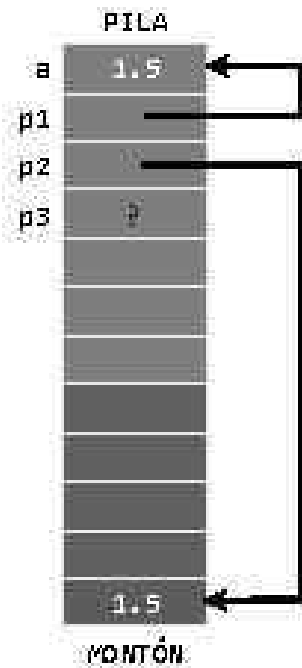
int main() {
    double a = 1.5;
    double *p1, *p2, *p3;
    p1 = &a;
    p2 = new double;
```



Ejemplo de variables dinámicas

```
#include <iostream>
using namespace std;

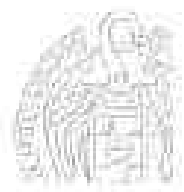
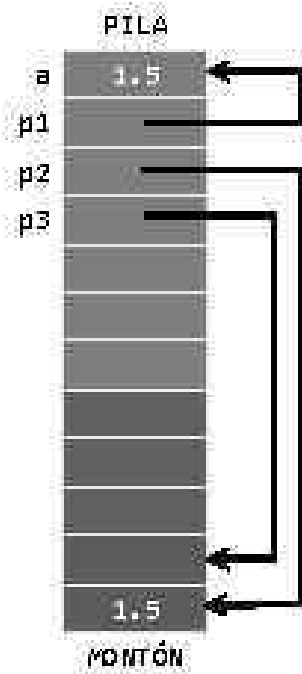
int main() {
    double a = 1.5;
    double *p1, *p2, *p3;
    p1 = &a;
    p2 = new double;
    *p2 = *p1;
```



Ejemplo de variables dinámicas

```
#include <iostream>
using namespace std;

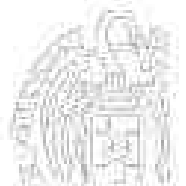
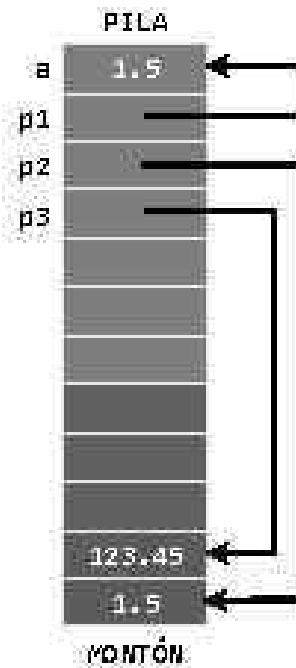
int main() {
    double a = 1.5;
    double *p1, *p2, *p3;
    p1 = &a;
    p2 = new double;
    *p2 = *p1;
    p3 = new double;
```



Ejemplo de variables dinámicas

```
#include <iostream>
using namespace std;

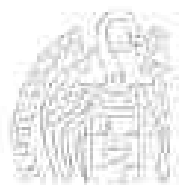
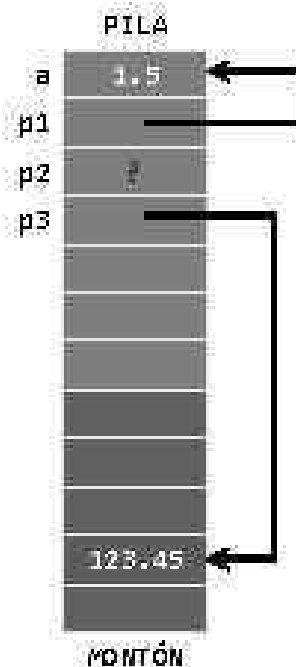
int main() {
    double a = 1.5;
    double *p1, *p2, *p3;
    p1 = &a;
    p2 = new double;
    *p2 = *p1;
    p3 = new double;
    *p3 = 123.45;
```



Ejemplo de variables dinámicas

```
#include <iostream>
using namespace std;

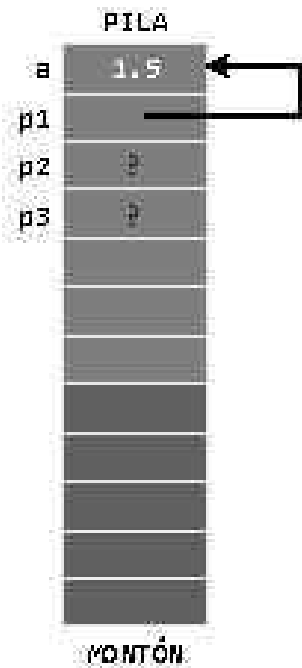
int main() {
    double a = 1.5;
    double *p1, *p2, *p3;
    p1 = &a;
    p2 = new double;
    *p2 = *p1;
    p3 = new double;
    *p3 = 123.45;
    cout << *p1 << endl;
    cout << *p2 << endl;
    cout << *p3 << endl;
    delete p2;
```



Ejemplo de variables dinámicas

```
#include <iostream>
using namespace std;

int main() {
    double a = 1.5;
    double *p1, *p2, *p3;
    p1 = &a;
    p2 = new double;
    *p2 = *p1;
    p3 = new double;
    *p3 = 123.45;
    cout << *p1 << endl;
    cout << *p2 << endl;
    cout << *p3 << endl;
    delete p2;
    delete p3;
}
```



Fundamentos de la programación

Gestión de la memoria

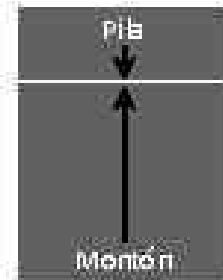


Errores de asignación de memoria

La memoria se reparte entre la pila y el montón
Crecen en direcciones opuestas

Al llamar a subprogramas la pila crece

Al crear datos dinámicos el montón crece



Colisión pila-montón

Los límites de ambas regiones se encuentran

Se agota la memoria

Desbordamiento de la pila

La pila suele tener un tamaño máximo establecido

Si se sobrepasa se agota la pila



Gestión de la memoria dinámica

Gestión del montón

Sistema de Gestión de Memoria Dinámica (SGMD)

Gestiona la asignación de memoria a los datos dinámicos

Lo caliza secciones adecuadas y sigue la pista de lo disponible

No dispone de un recolector de basura, como el lenguaje Java

¡Hay que devolver toda la memoria solicitada!

Deben ejecutarse tanto `delete` como `new` se hayan ejecutado

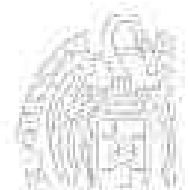
La memoria disponible en el montón debe ser exactamente la misma antes y después de la ejecución del programa

Y todo dato dinámico debe tener algún acceso (puntero)

Es un grave error perder un dato en el montón



Errores comunes



Mal uso de la memoria dinámica I

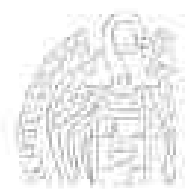
Olvido de destrucción de un dato dinámico

```
...
int main() {
    tRegistro *p;
    p = new tRegistro;
    *p = nuevo();
    mostrar(*p);
    return 0;
}
```

← Faltó delete p;

G++ no indicará ningún error y el programa parecerá terminar correctamente, pero dejará memoria desperdiciada

Visual C++ sí comprueba el uso de la memoria dinámica y nos avisa si dejamos memoria sin liberar

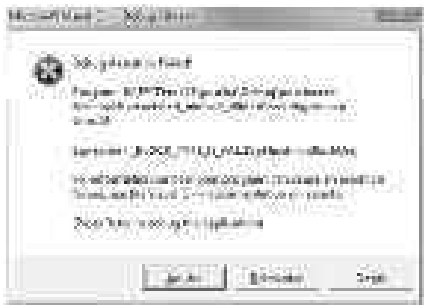
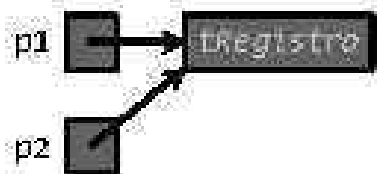


Mal uso de la memoria dinámica II

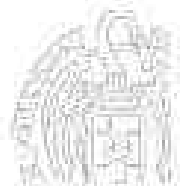
Intento de destrucción de un dato inexistente

```
...
int main() {
    tRegistro *p1 = new tRegistro;
    *p1 = nuevo();
    mostrar(*p1);
    tRegistro *p2;
    p2 = p1;
    mostrar(*p2);
    delete p1;
    delete p2;

    return 0;
}
```



Sólo se ha creado una variable



Mal uso de la memoria dinámica III

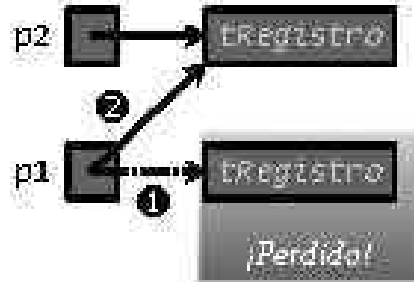
Pérdida de un dato dinámico

```
...
int main() {
    tRegistro *p1, *p2;
    p1 = new tRegistro(nuevo()); ❶
    p2 = new tRegistro(nuevo());

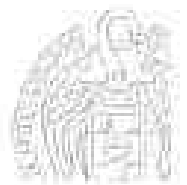
    mostrar(*p1);
    p1 = p2; ❷
    mostrar(*p1);

    delete p1;
    delete p2;

    return 0;
}
```



Se pierde un dato en el montón
Se intenta eliminar un dato ya eliminado



Mal uso de la memoria dinámica IV

Intento de acceso a un dato tras su eliminación

```
...
int main() {
    tRegistro *p;
    p = new tRegistro(nuevo());

    mostrar(*p);
    delete p;
    ...
    mostrar(*p); ←
    return 0;
}
```

⚠ p ha dejado de apuntar al dato dinámico destruido
→ Acceso a memoria inexistente



Fundamentos de la programación

Arrays de datos dinámicos



Arrays de datos dinámicos

Arrays de punteros a datos dinámicos

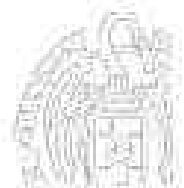
```
typedef struct {  
    int codigo;  
    string nombre;  
    double valor;  
} tRegistro;  
typedef tRegistro *tRegPtr;
```

Los punteros ocupan
muy poco en memoria

Los datos a los que apuntan
estarán en el montón

```
const int N = 1000;  
// Array de punteros a registros:  
typedef tRegPtr tArray[N];  
typedef struct {  
    tArray registros;  
    int cont;  
} tlista;
```

Se crean a medida que se insertan
Se destruyen a medida que se eliminan



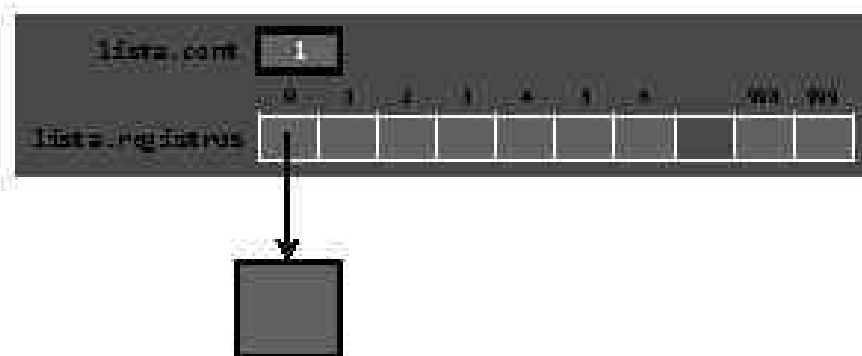
Arrays de datos dinámicos

```
tlista lista;  
lista.cont = 0;
```



Arrays de datos dinámicos

```
tlista lista;  
lista.cont = 0;  
lista.registros[lista.cont] = new tRegistro(nuevo());  
lista.cont++;
```

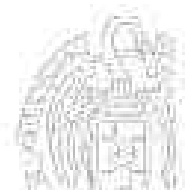


Los Herederos Yáñez



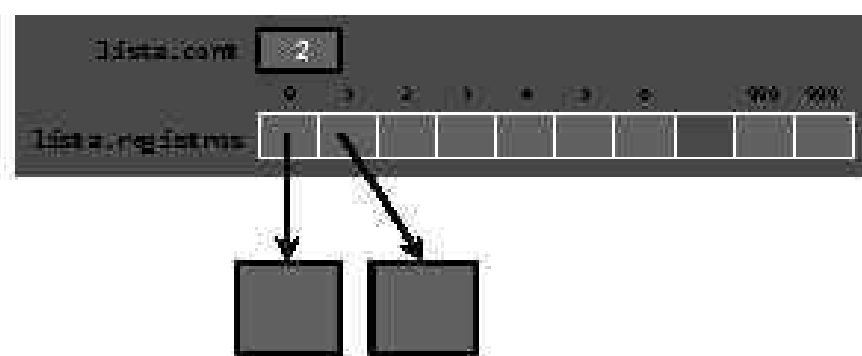
Fundamentos de la programación: Punteros y memoria dinámica

Página 218



Arrays de datos dinámicos

```
tlista lista;  
lista.cont = 0;  
lista.registros[lista.cont] = new tRegistro(nuevo());  
lista.cont++;  
lista.registros[lista.cont] = new tRegistro(nuevo());  
lista.cont++;
```



Los Herederos Yáñez



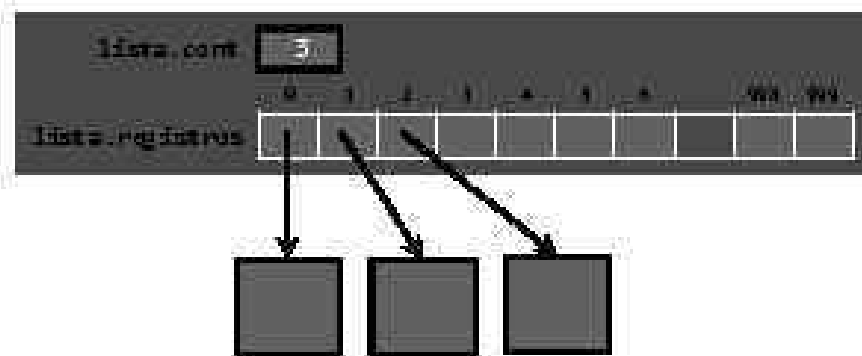
Fundamentos de la programación: Punteros y memoria dinámica

Página 220



Arrays de datos dinámicos

```
tlista lista;  
lista.cont = 0;  
lista.registros[lista.cont] = new tRegistro(nuevo());  
lista.cont++;  
lista.registros[lista.cont] = new tRegistro(nuevo());  
lista.cont++;  
lista.registros[lista.cont] = new tRegistro(nuevo());  
lista.cont++;
```



Los Herederos Yajno



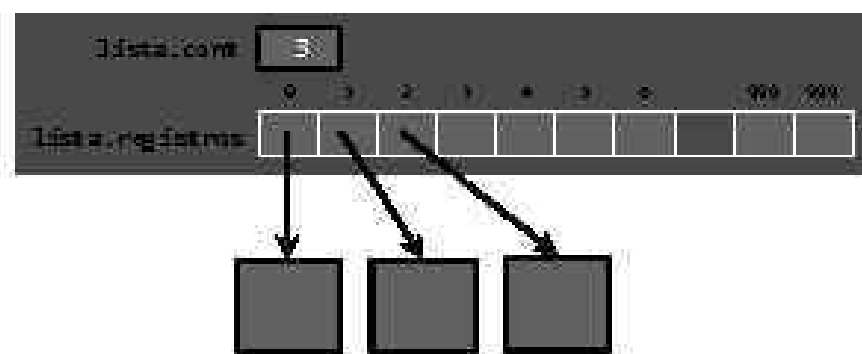
Fundamentos de la programación: Punteros y memoria dinámica

Página 921



Arrays de datos dinámicos

Los registros se acceden a través de los punteros (operador ->):
`cout << lista.registros[0]->nombre;`

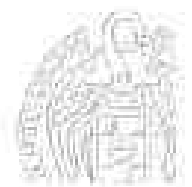


Los Herederos Yajno



Fundamentos de la programación: Punteros y memoria dinámica

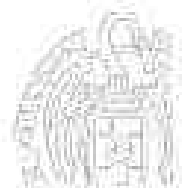
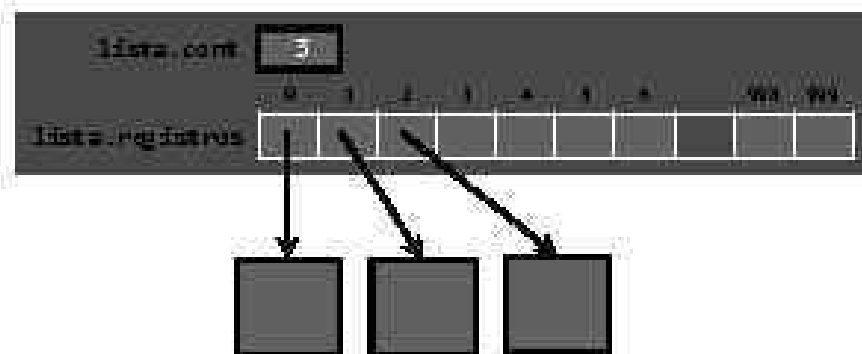
Página 922



Arrays de datos dinámicos

No hay que olvidarse de devolver la memoria al montón:

```
for (int i = 0; i < lista.cont; i++) {  
    delete lista.registros[i];  
}
```



Arrays de datos dinámicos

lista.h

```
#ifndef lista_h  
#define lista_h  
#include "registro.h"  
  
const int N = 1000;  
const string BD = "bd.dat";  
typedef tRegPtr tArray[N];  
typedef struct {  
    tArray registros;  
    int cont;  
} tLista;
```

```
void mostrar(const tLista &lista);  
void insertar(tLista &lista, tRegistro registro, bool &ok);  
void eliminar(tLista &lista, int code, bool &ok);  
int buscar(const tLista &lista, int code);  
void cargar(tLista &lista, bool &ok);  
void guardar(const tLista &lista);  
void destruir(tLista &lista);
```

```
#endif
```

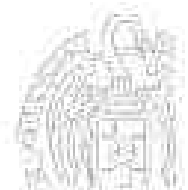
registro.h con el tipo puntero:
typedef tRegistro *tRegPtr;



```
void insertar(tLista &lista, tRegistro registro, bool &ok) {
    ok = true;
    if (lista.cont == N) {
        ok = false;
    }
    else {
        lista.registros[lista.cont] = new tRegistro(registro);
        lista.cont++;
    }
}

void eliminar(tLista &lista, int code, bool &ok) {
    ok = true;
    int ind = buscar(lista, code);
    if (ind == -1) {
        ok = false;
    }
    else {
        delete lista.registros[ind];
        for (int i = ind + 1; i < lista.cont; i++) {
            lista.registros[i - 1] = lista.registros[i];
        }
        lista.cont--;
    }
}
```

Los ficheros y más

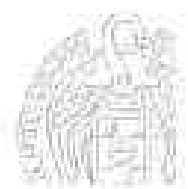


Arrays de datos dinámicos

```
int buscar(const tLista &lista, int code) {
    // Devuelve el índice o -1 si no se ha encontrado
    int ind = 0;
    bool encontrado = false;
    while ((ind < lista.cont) && !encontrado) {
        if (lista.registros[ind]->codigo == code) {
            encontrado = true;
        }
        else {
            ind++;
        }
    }
    if (!encontrado) {
        ind = -1;
    }
    return ind;
}
```

```
void destruir(tLista &lista) {
    for (int i = 0; i < lista.cont; i++) {
        delete lista.registros[i];
    }
    lista.cont = 0;
}
```

Los ficheros y más

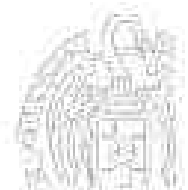


```
#include <iostream>
using namespace std;
#include "registro.h"
#include "lista.h"

int main() {
    tlista lista;
    bool ok;
    cargar(lista, ok);
    if (ok) {
        mostrar(lista);
        destruir(lista);
    }

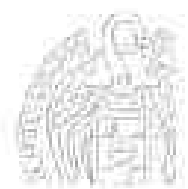
    return 0;
}
```

```
Elementos de la lista:
-----
13343 - Disco duro - 123.53 euros
324335 - Placa base core i7 - 124.53 euros
1121 - Multipuerto USB - 15.33 euros
54354 - Disco externo 500 Gb - 22.33 euros
112341 - Procesador AMD - 121.99 euros
666/8312 - Marco digital 2 Gb - 78.49 euros
688675 - Monitor 32" HD - 154.53 euros
```



Fundamentos de la programación

Arrays dinámicos



Arrays dinámicos

Creación y destrucción de arrays dinámicos

Array dinámico: array que se ubica en la memoria dinámica

Creación de un array dinámico:

```
tipo *puntero = new tipo[dimensión];
```

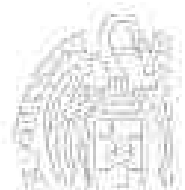
```
int *p = new int[10];
```

Crea un array de 10 int en memoria dinámica

Los elementos se acceden a través del puntero: $p[i]$

Destrucción del array:

```
delete [] p;
```



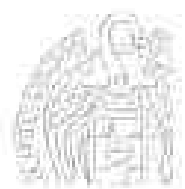
Arrays dinámicos

```
#include <iostream>
using namespace std;
const int N = 10;
```

```
int main() {
    int *p = new int[N];
    for (int i = 0; i < N; i++) {
        p[i] = i;
    }
    for (int i = 0; i < N; i++) {
        cout << p[i] << endl;
    }
    delete [] p;

    return 0;
}
```

⚠️ ¡No olvides destruir el array dinámico!



Ejemplo de array dinámico

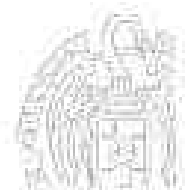
listaAD.h

```
...
#include "registro.h"

const int N = 1000;

// Lista: array dinámico (puntero) y contador
typedef struct {
    tRegPtr registros;
    int cont;
} tLista;

...
```



Ejemplo de array dinámico

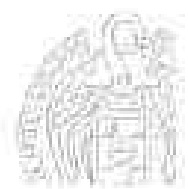
listaAD.cpp

```
void insertar(tLista &lista, tRegistro registro, bool &ok) {
    ok = true;
    if (lista.cont == N) {
        ok = false;
    }
    else {
        lista.registros[lista.cont] = registro;
        lista.cont++;
    }
}

void eliminar(tLista &lista, int code, bool &ok) {
    ok = true;
    int ind = buscar(lista, code);
    if (ind == -1) {
        ok = false;
    }
    else {
        for (int i = ind + 1; i < lista.cont; i++) {
            lista.registros[i - 1] = lista.registros[i];
        }
        lista.cont--;
    }
} ...
```

No usamos new
Se han creado todo el array al cargar

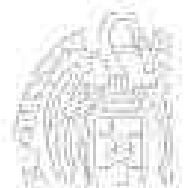
No usamos delete
Se destruye todo el array al final



Ejemplo de array dinámico

```
int buscar(tLista lista, int code) {
    int ind = 0;
    bool encontrado = false;
    while ((ind < lista.cont) && !encontrado) {
        if (lista.registros[ind].codigo == code) {
            encontrado = true;
        }
        else {
            ind++;
        }
    }
    if (!encontrado) {
        ind = -1;
    }
    return ind;
}

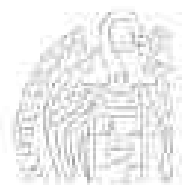
void destruir(tLista &lista) {
    delete [] lista.registros;
    lista.cont = 0;
}
...
```



Ejemplo de array dinámico

```
void cargar(tLista &lista, bool &ok) {
    ifstream archivo;
    char aux;
    ok = true;
    archivo.open(BD.c_str());
    if (!archivo.is_open()) {
        ok = false;
    }
    else {
        tRegistro registro;
        lista.cont = 0;
        lista.registros = new tRegistro[N];
        archivo >> registro.codigo;
        while ((registro.codigo != -1) && (lista.cont < N)) {
            archivo >> registro.valor;
            archivo.get(aux); // Saltamos el espacio
            getline(archivo, registro.nombre);
            lista.registros[lista.cont] = registro;
            lista.cont++;
            archivo >> registro.codigo;
        }
        archivo.close();
    }
}
```

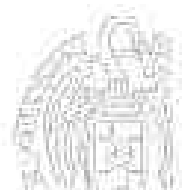
Se crean todos a la vez



Ejemplo de array dinámico

Mismo programa principal que el del array de datos dinámicos
Pero incluyendo listaAD.h, en lugar de lista.h

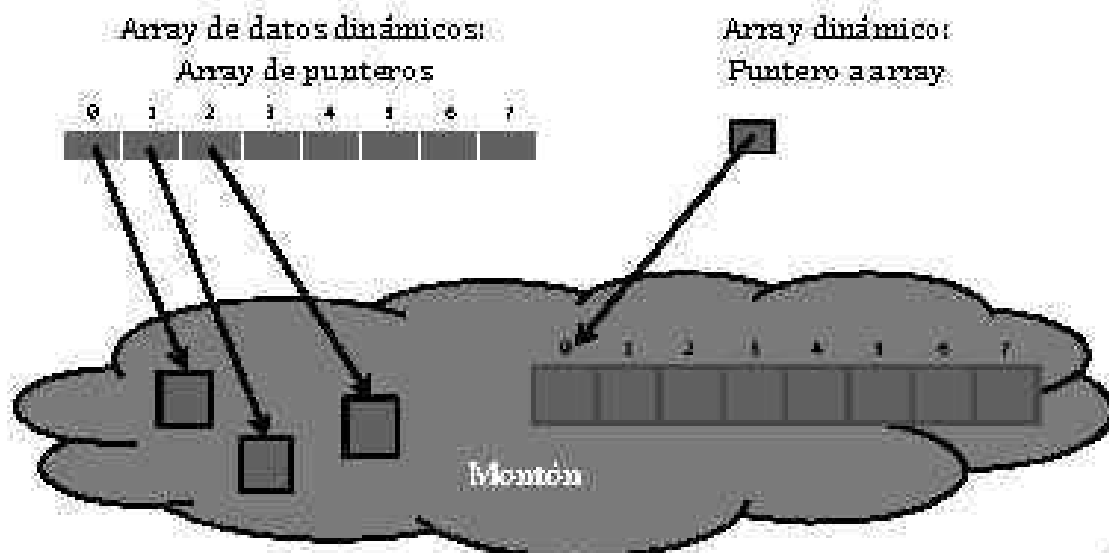
```
elementos de la lista:
-----
12345 - Disco duro - 125,50 euros
304356 - Placa base core i7 - 254,50 euros
2121 - Multipuerto USB - 15,80 euros
54354 - Disco externo 500 Gb - 95,80 euros
112345 - Procesador AMD - 152,95 euros
66678925 - Mouse digital 2.0Gb - 78,95 euros
888879 - Monitor 22" Nissu - 154,50 euros
```

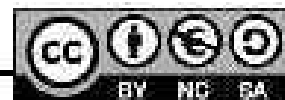


Arrays dinámicos vs. arrays de dinámicos

Array de datos dinámicos: Array de punteros a datos dinámicos

Array dinámico: Puntero a array en memoria dinámica








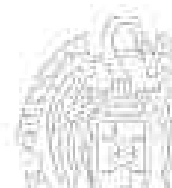
Licencia CC (*Creative Commons*)

Este tipo de licencias ofrecen algunos derechos a terceras personas bajo ciertas condiciones.

Este documento tiene establecidas las siguientes:

-  **Reconocimiento (*Attribution*):**
En cualquier explotación de la obra autorizada por la licencia hará falta reconocer la autoría.
-  **No comercial (*Non commercial*):**
La explotación de la obra queda limitada a usos no comerciales.
-  **Compartir igual (*Share alike*):**
La explotación autorizada incluye la creación de obras derivadas siempre que mantengan la misma licencia al ser divulgadas.

Pulsa en la imagen de arriba a la derecha para saber más.





ANEXO

Punteros y memoria dinámica

Grado en Ingeniería Informática
Grado en Ingeniería del Software
Grado en Ingeniería de Computadores

Luis Hernández Yáñez
Facultad de Informática
Universidad Complutense

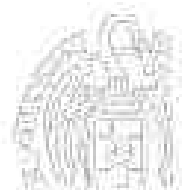


Índice

Aritmética de punteros	940
Recorrido de arrays con punteros	953
Referencias	962
Listas enlazadas	964



Aritmética de punteros



Aritmética de punteros

Operaciones aritméticas con punteros

La aritmética de punteros es una aritmética un tanto especial...

Trabaja tomando como unidad de cálculo el tamaño del tipo base

```
int días[12] = { 31, 28, 31, 30, 31, 30, 31, 31, 30, 31, 30, 31 };
```

```
typedef int* tIntPtr;
```

```
tIntPtr punt = días;
```

punt empieza apuntando al primer elemento del array:

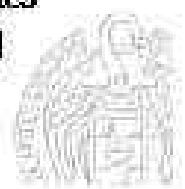
```
cout << *punt << endl; // muestra 31 (primer elemento)
```

```
punt++;
```

punt++ hace que punt pase a apuntar al siguiente elemento

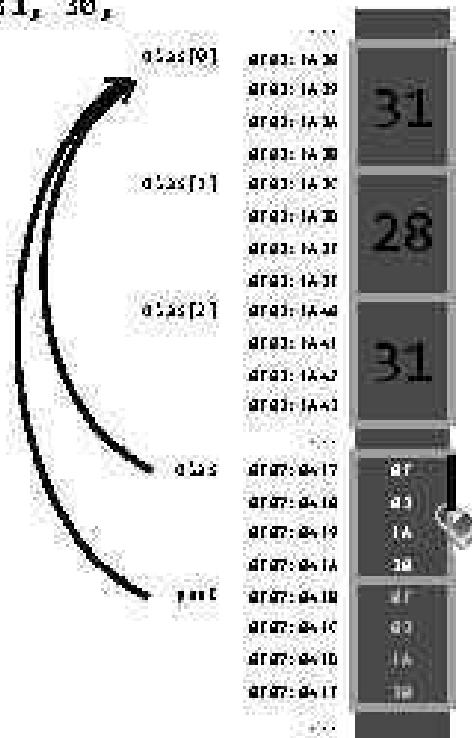
```
cout << *punt << endl; // muestra 28 (segundo elemento)
```

A la dirección de memoria actual se le suman tantas unidades como bytes (4) o cupe en memoria un dato de ese tipo (int)

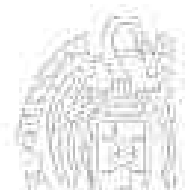


Aritmética de punteros

```
int días[12] = { 31, 28, 31, 30, 31, 30,  
                31, 31, 30, 31, 30, 31 };  
typedef int* tIntPtr;  
tIntPtr punt = días;
```

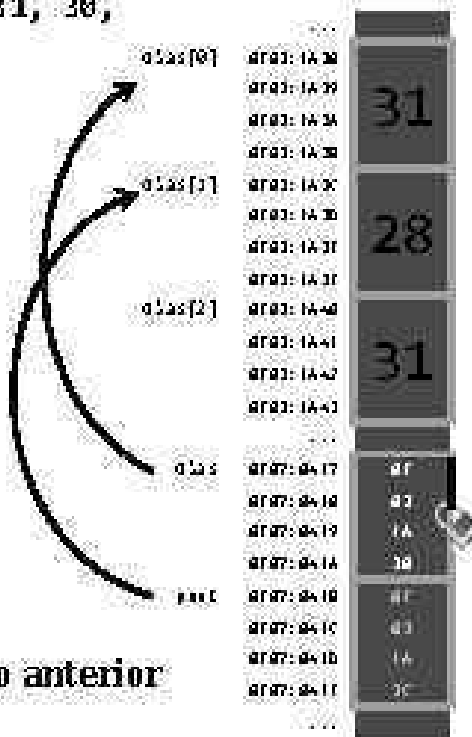


Los Herrados Yáñez



Aritmética de punteros

```
int días[12] = { 31, 28, 31, 30, 31, 30,  
                31, 31, 30, 31, 30, 31 };  
typedef int* tIntPtr;  
tIntPtr punt = días;  
punt++;
```

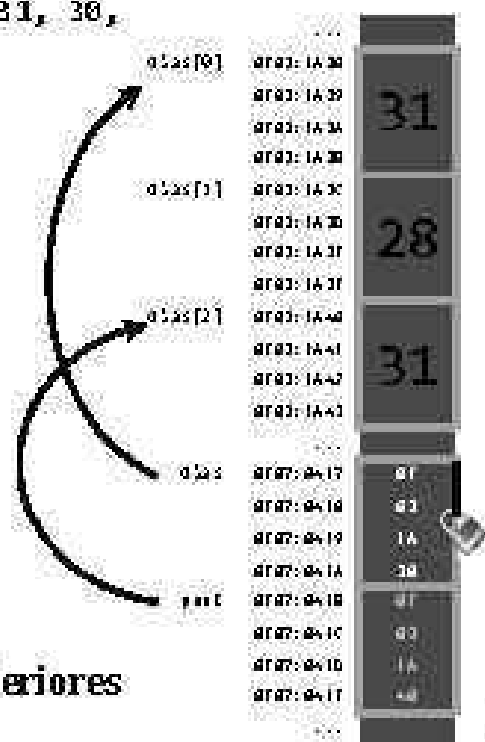


Los Herrados Yáñez



Aritmética de punteros

```
int días[12] = { 31, 28, 31, 30, 31, 30,
                31, 31, 30, 31, 30, 31 };
typedef int* tIntPtr;
tIntPtr punt = días;
punt = punt + 2;
```



Restando pasamos a elementos anteriores

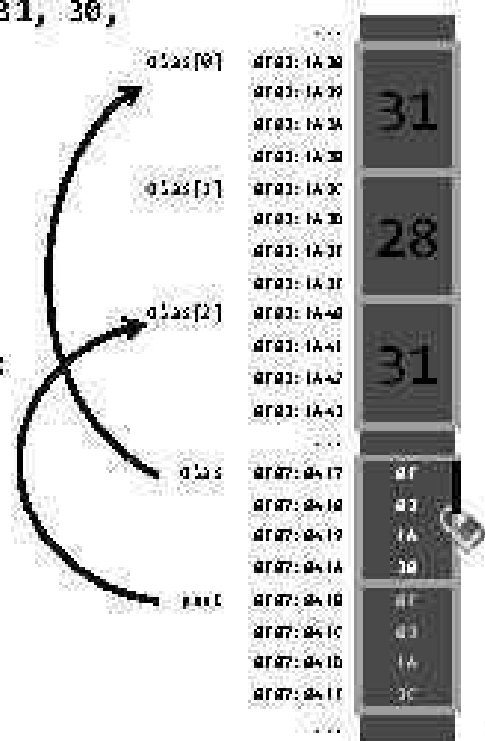
Los Hechizados Yairo



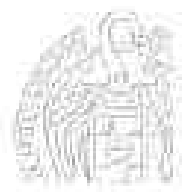
Aritmética de punteros

```
int días[12] = { 31, 28, 31, 30, 31, 30,
                31, 31, 30, 31, 30, 31 };
typedef int* tIntPtr;
tIntPtr punt = días;
punt = punt + 2;
```

```
int num = punt - días;
Nº de elementos entre los punteros
```



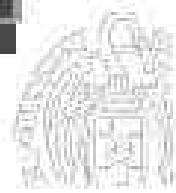
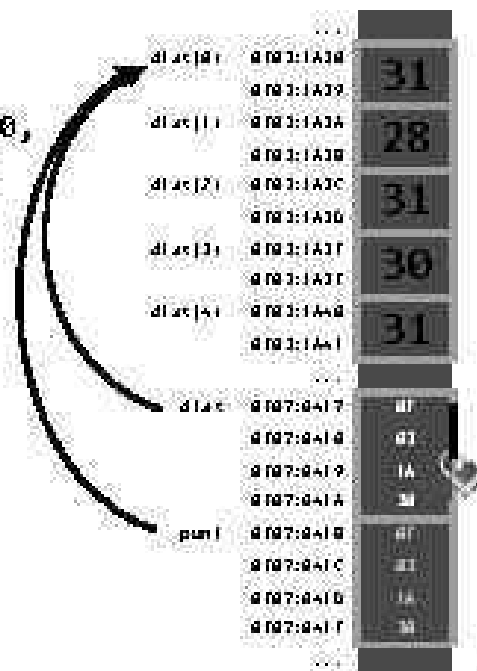
Los Hechizados Yairo



Aritmética de punteros

Otro tipo base

```
short int (2 bytes)
short int días[12] = {31, 28, 31, 30,
    31, 30, 31, 31, 30, 31, 30, 31};
typedef short int* tSIptr;
tSIptr punt = días;
```

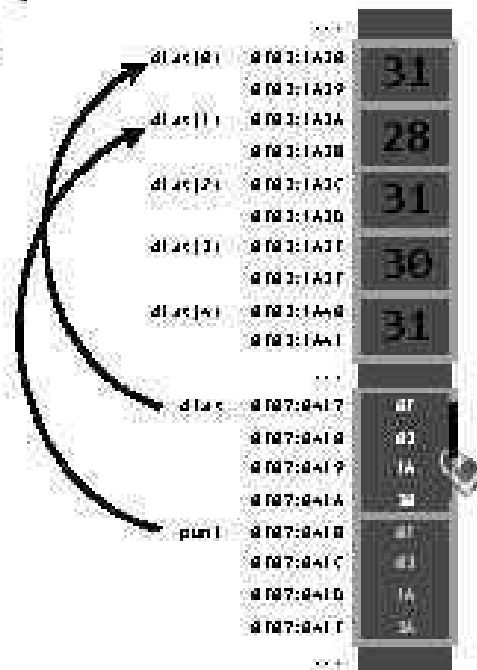


Los Herrados Yáñez



Aritmética de punteros

```
short int días[12] = {31, 28, 31, 30,
    31, 30, 31, 31, 30, 31, 30, 31};
typedef short int* tSIptr;
tSIptr punt = días;
punt++;
```

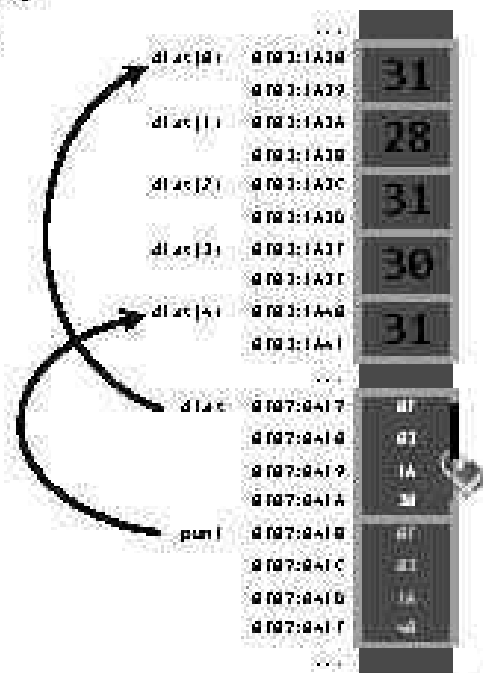


Los Herrados Yáñez



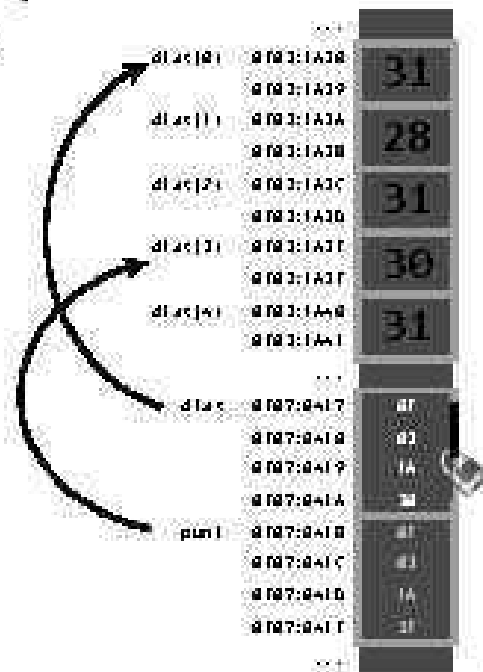
Aritmética de punteros

```
short int días[12] = {31, 28, 31, 30,
    31, 30, 31, 31, 30, 31, 30, 31};
typedef short int* tSIPtr;
tSIPtr punt = días;
punt++;
punt = punt + 3;
```



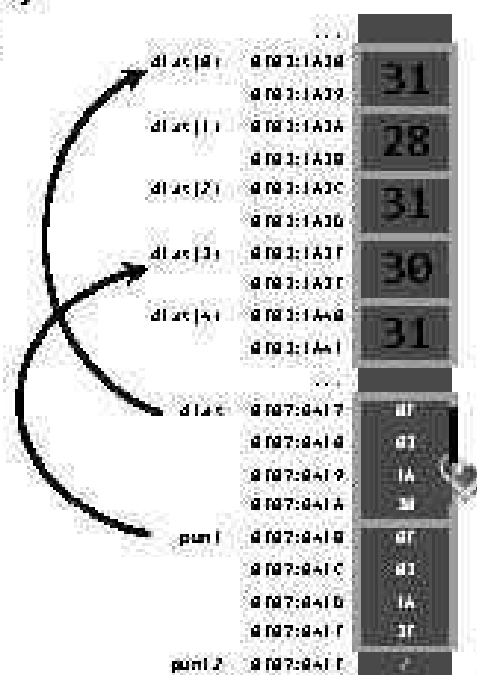
Aritmética de punteros

```
short int días[12] = {31, 28, 31, 30,
    31, 30, 31, 31, 30, 31, 30, 31};
typedef short int* tSIPtr;
tSIPtr punt = días;
punt++;
punt = punt + 3;
punt--;
```

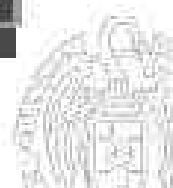


Aritmética de punteros

```
short int días[12] = {31, 28, 31, 30,
    31, 30, 31, 31, 30, 31, 30, 31};
typedef short int* tSIPtr;
tSIPtr punt = días;
punt++;
punt = punt + 3;
punt--;
tSIPtr punt2;
```

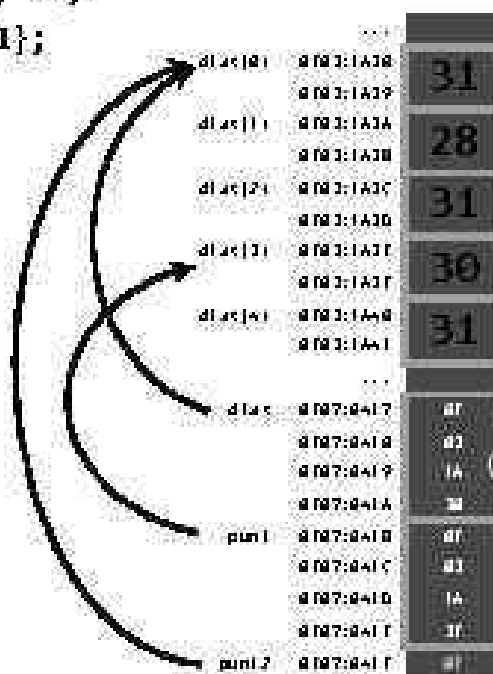


Los Herramientas Yáñez



Aritmética de punteros

```
short int días[12] = {31, 28, 31, 30,
    31, 30, 31, 31, 30, 31, 30, 31};
typedef short int* tSIPtr;
tSIPtr punt = días;
punt++;
punt = punt + 3;
punt--;
tSIPtr punt2;
punt2 = días;
```

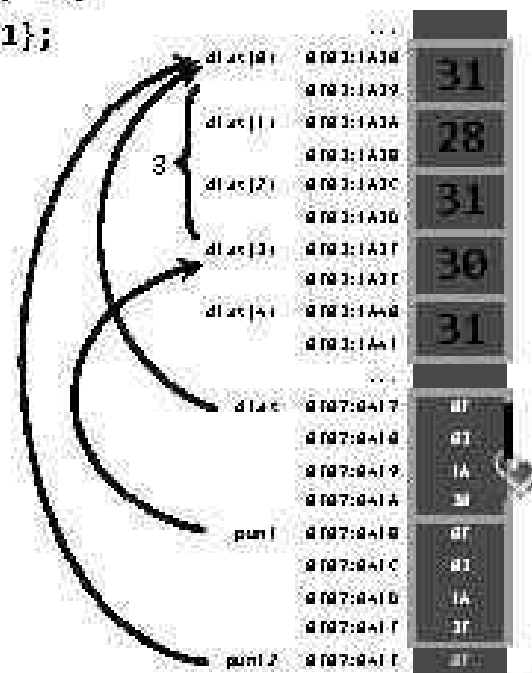


Los Herramientas Yáñez



Aritmética de punteros

```
short int días[12] = {31, 28, 31, 30,  
    31, 30, 31, 31, 30, 31, 30, 31};  
typedef short int* tSIPtr;  
SIPtr punt = días;  
punt++;  
punt = punt + 3;  
punt--;  
tSIPtr punt2;  
punt2 = días;  
cout << punt - punt2; // 3
```



Fundamentos de la programación

Recorrido de arrays con punteros



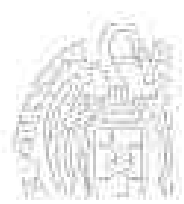
Punteros como iteradores para arrays

```
const int MAX = 100;
typedef int tArray[MAX];
typedef struct {
    tArray elementos;
    int cont;
} tLista;
typedef int* tIntPtr;
tLista lista;
```

Usamos un puntero como iterador para recorrer el array:

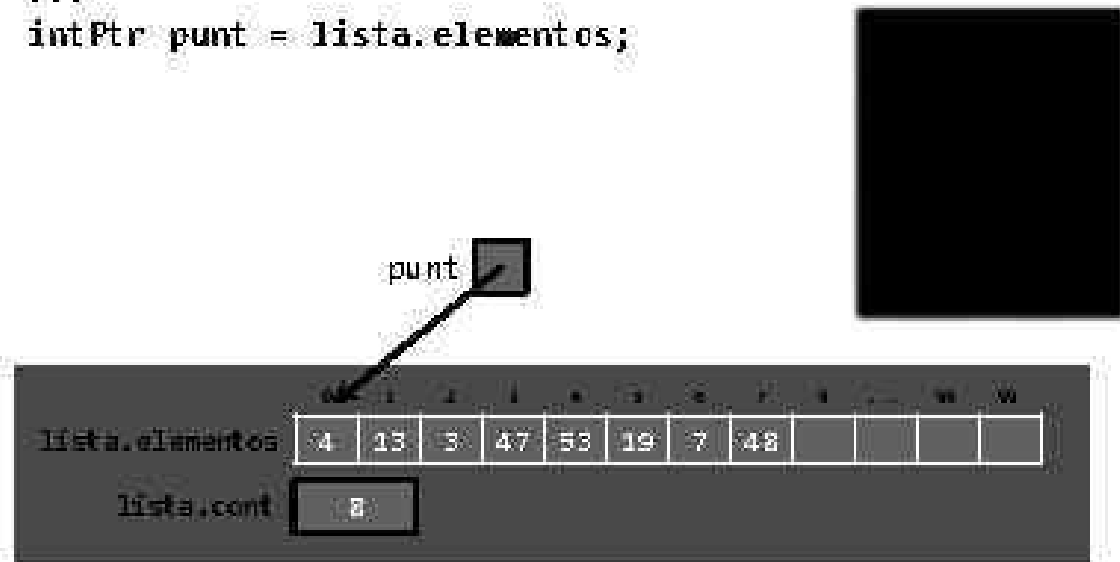
```
tIntPtr punt = lista.elementos;
for (int i = 0; i < lista.cont; i++) {
    cout << *punt << endl;
    punt++;
}
```

Los iteradores Yairo



Punteros como iteradores para arrays

```
...
intPtr punt = lista.elementos;
```

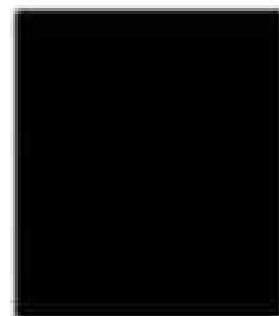


Los iteradores Yairo



Punteros como iteradores para arrays

```
...  
for (int i = 0; i < lista.cont; i++) {  
    cout << *punt << endl;  
    punt++;  
}
```



Los iteradores Yairo

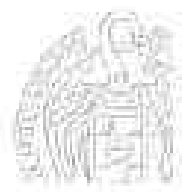


Punteros como iteradores para arrays

```
...  
for (int i = 0; i < lista.cont; i++) {  
    cout << *punt << endl;  
    punt++;  
}
```

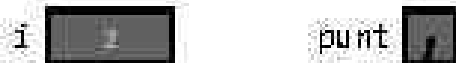


Los iteradores Yairo

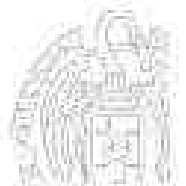


Punteros como iteradores para arrays

```
...  
for (int i = 0; i < lista.cont; i++) {  
    cout << *punt << endl;  
    punt++;  
}
```



Los iteradores Yairo



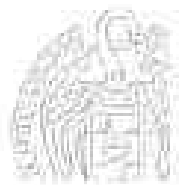
Punteros como iteradores para arrays

```
...  
for (int i = 0; i < lista.cont; i++) {  
    cout << *punt << endl;  
    punt++;  
}
```



...

Los iteradores Yairo



Punteros como iteradores para arrays

```
...  
for (int i = 0; i < lista.cont; i++) {  
    cout << *punt << endl;  
    punt++;  
}
```

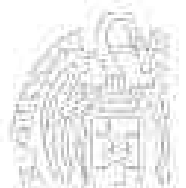
i **7**

punt 

```
4  
13  
3  
47  
53  
19  
7
```



Los iteradores Yairo



Punteros como iteradores para arrays

```
...  
for (int i = 0; i < lista.cont; i++) {  
    cout << *punt << endl;  
    punt++;  
}
```

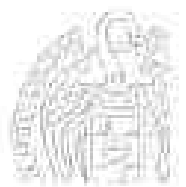
i **8**

punt 

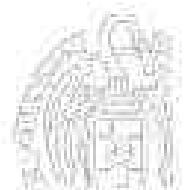
```
4  
13  
3  
47  
53  
19  
7  
48
```



Los iteradores Yairo



Referencias



Referencias

Nombres alternativos para los datos

Una referencia es una nueva forma de llamar a una variable.

No se permiten referencias a una variable con otro identificador:

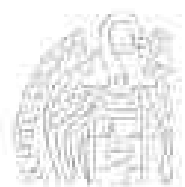
```
int x = 10;  
int &z = x;
```

x y z son ahora la misma variable (comparten memoria)

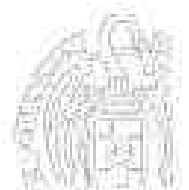
Cualquier cambio en x afecta a z y cualquier cambio en z afecta a x.

```
z = 30;  
cout << x;
```

Las referencias se usan en el paso de parámetros por referencia.



Listas enlazadas



Listas enlazadas

Una implementación dinámica de listas enlazadas

Cada elemento de la lista apunta al siguiente elemento:

```
struct tNodo; // Declaración anticipada
typedef tNodo *tLista;
struct tNodo {
    tRegistro reg;
    tLista sig;
};
```



Una lista (tLista) es un puntero a un nodo

Si el puntero vale NULL, no apunta a ningún nodo: lista vacía

Un nodo (tNodo) es un elemento seguido de una lista

Lista { Vacía
 Elemento seguido de una lista } ¡Definición recursiva!



Implementación dinámica de listas enlazadas

Cada elemento de la lista en su nodo

Apuntará al siguiente elemento o a ninguno (NULL)

```
struct tNodo; // Declaración anticipada
typedef tNodo *tLista;
struct tNodo {
    tRegistro reg;
    tLista sig;
};
```

Además, un puntero al primer elemento (nodo) de la lista

```
tLista lista = NULL; // lista vacía
```

Los Heurísticos Yáñez



Implementación dinámica de listas enlazadas

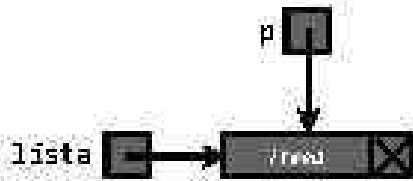
```
struct tNodo;
typedef tNodo *tLista;
struct tNodo {
    tRegistro reg;
    tLista sig;
};
tLista lista = NULL; // lista vacía
lista = new tNodo;
lista->reg = nuevo();
lista->sig = NULL;
```

Los Heurísticos Yáñez



Implementación dinámica de listas enlazadas

```
tlista lista = NULL; // lista vacía
lista = new tNodo;
lista->reg = nuevo();
lista->sig = NULL;
tlista p;
p = lista;
```

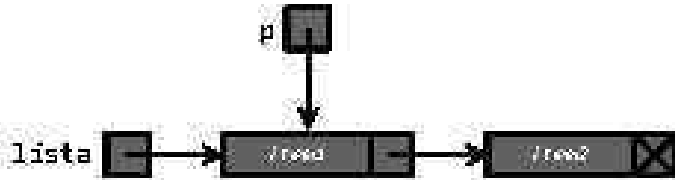


Los Herrados Yáñez

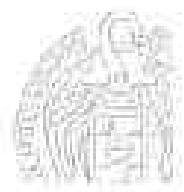


Implementación dinámica de listas enlazadas

```
tlista lista = NULL; // lista vacía
lista = new tNodo;
lista->reg = nuevo();
lista->sig = NULL;
tlista p;
p = lista;
p->sig = new tNodo;
p->sig->reg = nuevo();
p->sig->sig = NULL;
```

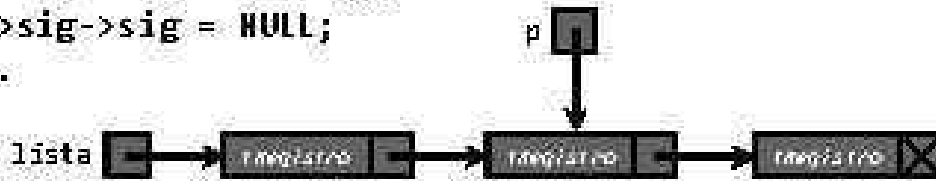


Los Herrados Yáñez

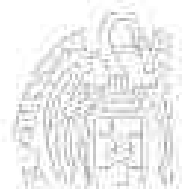


Implementación dinámica de listas enlazadas

```
tlista lista = HULL; // lista vacía
lista = new tNodo;
lista->reg = nuevo();
lista->sig = HULL;
tlista p;
p = lista;
p->sig = new tNodo;
p->sig->reg = nuevo();
p->sig->sig = HULL;
p = p->sig;
p->sig = new tNodo;
p->sig->reg = nuevo();
p->sig->sig = HULL;
...
```



Los Heurísticos Yairo



Implementación dinámica de listas enlazadas

Usamos la memoria que necesitamos, ni más ni menos



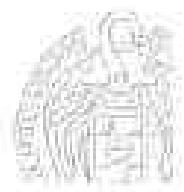
Tantos elementos, tantos nodos hay en la lista

¡Pero perdemos el acceso directo!

Algunas operaciones de la lista se complican y otras no

A continuación tienes el módulo de lista implementado como lista enlazada..

Los Heurísticos Yairo



Ejemplo de lista enlazada

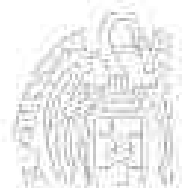
listaenlazada.h

```
struct tNodo;
typedef tNodo *tLista;
struct tNodo {
    tRegistro reg;
    tLista sig;
};

const string BD = "bd.txt";

void mostrar(tLista lista);
void insertar(tLista &lista, tRegistro registro, bool &ok);
void eliminar(tLista &lista, int code, bool &ok);
tLista buscar(tLista lista, int code); // Devuelve puntero
void cargar(tLista &lista, bool &ok);
void guardar(tLista lista);
void destruir(tLista &lista); // Liberar la memoria dinámica
```

los Herederos Yáñez



Ejemplo de lista enlazada

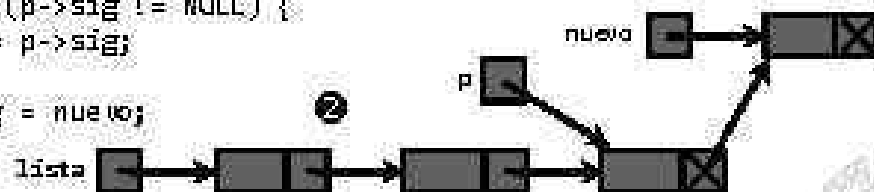
listaenlazada.cpp

```
void insertar(tLista &lista, tRegistro registro, bool &ok) {
    ok = true;
    tLista nuevo = new tNodo;
    if (nuevo == NULL) {
        ok = false; // No hay más memoria dinámica
    }
    else {
        nuevo->reg = registro;
        nuevo->sig = NULL;
        if (lista == NULL) { // Lista vacía
            lista = nuevo;
        }
        else {
            tLista p = lista;
            // Localizamos el último nodo...
            while (p->sig != NULL) {
                p = p->sig;
            }
            p->sig = nuevo;
        }
    }
    ...
}
```

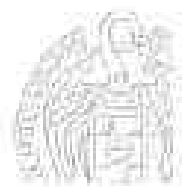
1



2



los Herederos Yáñez

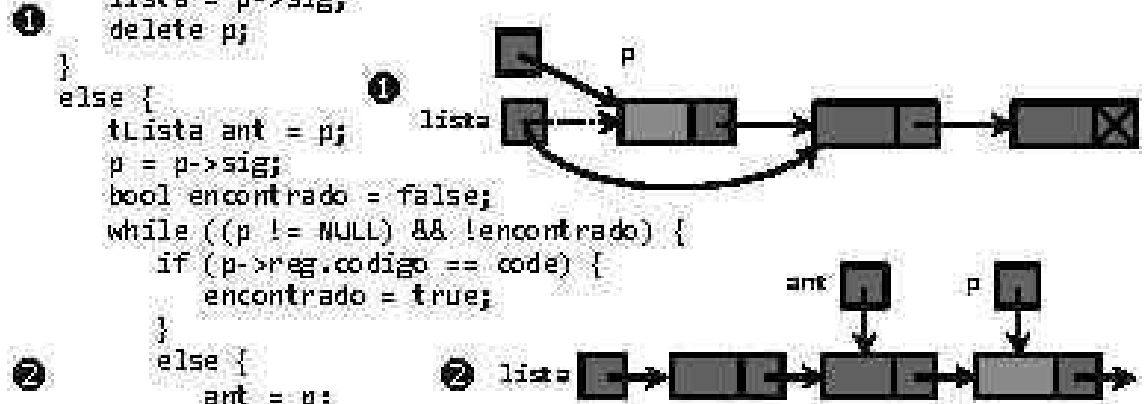


Ejemplo de lista enlazada

```

void eliminar(tLista &lista, int code, bool &ok) {
    ok = true;
    tLista p = lista;
    if (p == NULL) {
        ok = false; // Lista vacía
    }
    else if (p->reg.codigo == code) { // El primero
        lista = p->sig;
        delete p;
    }
    else {
        tLista ant = p;
        p = p->sig;
        bool encontrado = false;
        while ((p != NULL) && !encontrado) {
            if (p->reg.codigo == code) {
                encontrado = true;
            }
            else {
                ant = p;
                p = p->sig;
            }
        }
        ...
    }
}

```



Los Herrados y Saino

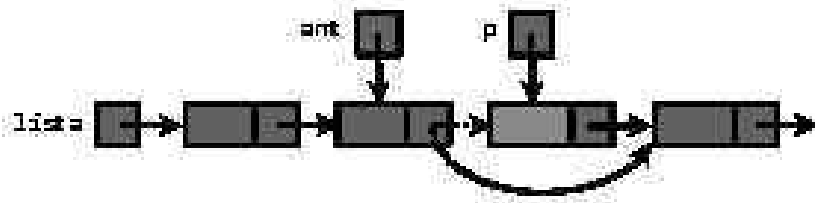


Ejemplo de lista enlazada

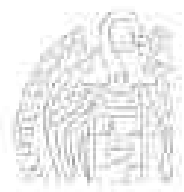
```

if (!encontrado) {
    ok = false; // No existe ese código
}
else {
    ant->sig = p->sig;
    delete p;
}
}
...

```



Los Herrados y Saino



Ejemplo de lista enlazada

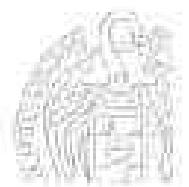
```
tLista buscar(tLista lista, int code) {
// Devuelve un puntero al nodo, o NULL si no se encuentra
tLista p = lista;
bool encontrado = false;
while ((p != NULL) && !encontrado) {
    if (p->reg.codigo == code) {
        encontrado = true;
    }
    else {
        p = p->sig;
    }
}
return p;
}

void mostrar(tLista lista) {
    cout << endl << "Elementos de la lista:" << endl
        << "-----" << endl;
    tLista p = lista;
    while (p != NULL) {
        mostrar(p->reg);
        p = p->sig;
    }
} ...
```



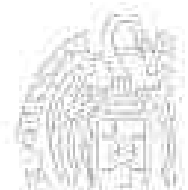
Ejemplo de lista enlazada

```
void cargar(tLista &lista, bool &ok) {
    ifstream archivo;
    char aux;
    ok = true;
    lista = NULL;
    archivo.open(BD.c_str());
    if (!archivo.is_open()) {
        ok = false;
    }
    else {
        tRegistro registro;
        tLista ult = NULL;
        archivo >> registro.codigo;
        while (registro.codigo != -1) {
            archivo >> registro.valor;
            archivo.get(aux); // saltamos el espacio
            getline(archivo, registro.nombre);
            ...
        }
    }
}
```



Ejemplo de lista enlazada

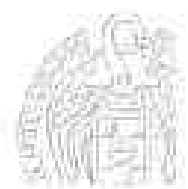
```
    if (lista == NULL) {
        lista = new tNodo;
        ult = lista;
    }
    else {
        ult->sig = new tNodo;
        ult = ult->sig;
    }
    ult->reg = registro;
    ult->sig = NULL;
    archivo >> registro.codigo;
}
archivo.close();
}
return ok;
} ...
```

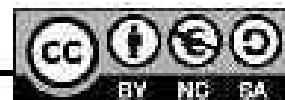


Ejemplo de lista enlazada

```
void guardar(tLista lista) {
    ofstream archivo;
    archivo.open(BD);
    tLista p = lista;
    while (p != NULL) {
        archivo << p->registro.codigo << " ";
        archivo << p->registro.valor << " ";
        archivo << p->registro.nombre << endl;
        p = p->sig;
    }
    archivo.close();
}

void destruir(tLista &lista) {
    tLista p;
    while (lista != NULL) {
        p = lista;
        lista = lista->sig;
        delete p;
    }
}
```








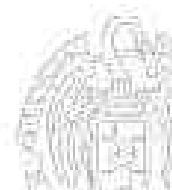
Licencia CC (*Creative Commons*)

Este tipo de licencias ofrecen algunos derechos a terceras personas bajo ciertas condiciones.

Este documento tiene establecidas las siguientes:

-  **Reconocimiento (*Attribution*):**
En cualquier explotación de la obra autorizada por la licencia hará falta reconocer la autoría.
-  **No comercial (*Non commercial*):**
La explotación de la obra queda limitada a usos no comerciales.
-  **Compartir igual (*Share alike*):**
La explotación autorizada incluye la creación de obras derivadas siempre que mantengan la misma licencia al ser divulgadas.

Pulsa en la imagen de arriba a la derecha para saber más.



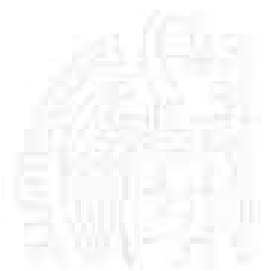
10

Introducción a la recursión

Grado en Ingeniería Informática
Grado en Ingeniería del Software
Grado en Ingeniería de Computadores

Luis Hernández Yáñez

Facultad de Informática
Universidad Complutense

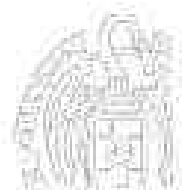


Índice

Concepto de recursión	983
Algoritmos recursivos	986
Funciones recursivas	987
Diseño de funciones recursivas	989
Modelo de ejecución	990
La pila del sistema	992
La pila y las llamadas a función	994
Ejecución de la función <code>factorial()</code>	1005
Tipos de recursión	1018
Recursión simple	1019
Recursión múltiple	1020
Recursión anidada	1022
Recursión cruzada	1026
Código del subprograma recursivo	1027
Parámetros y recursión	1032
Ejemplos de algoritmos recursivos	1034
Búsqueda binaria	1035
Torres de Hanoi	1038
Recursión frente a iteración	1043
Estructuras de datos recursivas	1045



Recursión

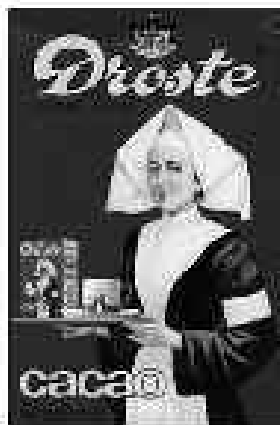


Concepto de recursión

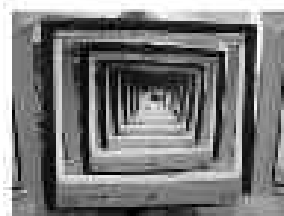
Recursión (recursividad, recurrencia)

Definición recursiva: En la definición aparece lo que se define.

$$\text{Factorial}(N) = N \times \text{Factorial}(N-1) \quad (N \geq 0)$$



[\[wikipedia.org\]](http://es.wikipedia.org/wiki/CacaO)

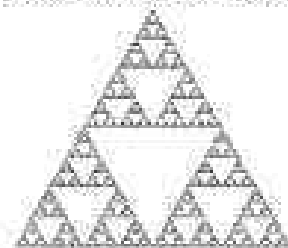


La cámara graba lo que graba

http://farm1.static.flickr.com/3272/219943_5a1740131a.jpg

La imagen del paquete aparece dentro del propio paquete... ¡hasta el infinito!

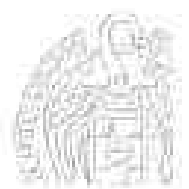
Cada triángulo está formado por otros triángulos más pequeños



[\[wikipedia.org\]](http://es.wikipedia.org/wiki/Sierpinski_triangle)



Las muñecas rusas



Definiciones recursivas

$$\text{Factorial}(N) = N \times \text{Factorial}(N-1)$$

El factorial se define en función de sí mismo

Los programas no pueden manejar la recursión infinita

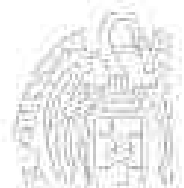
La definición recursiva debe adjuntar uno o más casos base

Caso base: aquel en el que no se utiliza la definición recursiva

Proporcionan puntos finales de cálculo:

$$\text{Factorial}(N) \begin{cases} N \times \text{Factorial}(N-1) & \text{si } N > 0 & \text{Caso recursivo (inducción)} \\ 1 & \text{si } N = 0 & \text{Caso base (o de parada)} \end{cases}$$

El valor de N se va aproximando al valor del caso base (0)



Fundamentos de la programación

Algoritmos recursivos



Algoritmos recursivos

Funciones recursivas

Una función puede implementar un algoritmo recursivo

La función se llamará a sí misma si no se ha llegado al caso base

$$\text{Factorial}(N) \begin{cases} 1 & \text{si } N = 0 \\ N \times \text{Factorial}(N-1) & \text{si } N > 0 \end{cases}$$

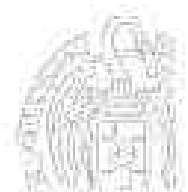
```
long long int factorial(int n) {
    long long int resultado;
    if (n == 0) { // caso base
        resultado = 1;
    }
    else {
        resultado = n * factorial(n - 1);
    }
    return resultado;
}
```

Los Herrados Yáñez



fundamentos de la programación: introducción a la recursión

Página 337



Algoritmos recursivos

factorial.cpp

Funciones recursivas

```
long long int factorial(int n) {
    long long int resultado;
    if (n == 0) { // caso base
        resultado = 1;
    }
    else {
        resultado = n * factorial(n - 1);
    }
    return resultado;
}
```

$\text{factorial}(5) \rightarrow 5 \times \text{factorial}(4) \rightarrow 5 \times 4 \times \text{factorial}(3)$
 $\rightarrow 5 \times 4 \times 3 \times \text{factorial}(2) \rightarrow 5 \times 4 \times 3 \times 2 \times \text{factorial}(1)$
 $\rightarrow 5 \times 4 \times 3 \times 2 \times 1 \times \text{factorial}(0) \rightarrow 5 \times 4 \times 3 \times 2 \times 1 \times 1$
 $\rightarrow 120$ Caso base

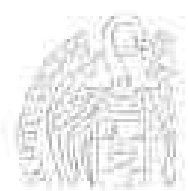
```
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100
101
102
103
104
105
106
107
108
109
110
111
112
113
114
115
116
117
118
119
120
121
122
123
124
125
126
127
128
129
130
131
132
133
134
135
136
137
138
139
140
141
142
143
144
145
146
147
148
149
150
151
152
153
154
155
156
157
158
159
160
161
162
163
164
165
166
167
168
169
170
171
172
173
174
175
176
177
178
179
180
181
182
183
184
185
186
187
188
189
190
191
192
193
194
195
196
197
198
199
200
201
202
203
204
205
206
207
208
209
210
211
212
213
214
215
216
217
218
219
220
221
222
223
224
225
226
227
228
229
230
231
232
233
234
235
236
237
238
239
240
241
242
243
244
245
246
247
248
249
250
251
252
253
254
255
256
257
258
259
260
261
262
263
264
265
266
267
268
269
270
271
272
273
274
275
276
277
278
279
280
281
282
283
284
285
286
287
288
289
290
291
292
293
294
295
296
297
298
299
300
301
302
303
304
305
306
307
308
309
310
311
312
313
314
315
316
317
318
319
320
321
322
323
324
325
326
327
328
329
330
331
332
333
334
335
336
337
338
339
340
341
342
343
344
345
346
347
348
349
350
351
352
353
354
355
356
357
358
359
360
361
362
363
364
365
366
367
368
369
370
371
372
373
374
375
376
377
378
379
380
381
382
383
384
385
386
387
388
389
390
391
392
393
394
395
396
397
398
399
400
401
402
403
404
405
406
407
408
409
410
411
412
413
414
415
416
417
418
419
420
421
422
423
424
425
426
427
428
429
430
431
432
433
434
435
436
437
438
439
440
441
442
443
444
445
446
447
448
449
450
451
452
453
454
455
456
457
458
459
460
461
462
463
464
465
466
467
468
469
470
471
472
473
474
475
476
477
478
479
480
481
482
483
484
485
486
487
488
489
490
491
492
493
494
495
496
497
498
499
500
501
502
503
504
505
506
507
508
509
510
511
512
513
514
515
516
517
518
519
520
521
522
523
524
525
526
527
528
529
530
531
532
533
534
535
536
537
538
539
540
541
542
543
544
545
546
547
548
549
550
551
552
553
554
555
556
557
558
559
560
561
562
563
564
565
566
567
568
569
570
571
572
573
574
575
576
577
578
579
580
581
582
583
584
585
586
587
588
589
590
591
592
593
594
595
596
597
598
599
600
601
602
603
604
605
606
607
608
609
610
611
612
613
614
615
616
617
618
619
620
621
622
623
624
625
626
627
628
629
630
631
632
633
634
635
636
637
638
639
640
641
642
643
644
645
646
647
648
649
650
651
652
653
654
655
656
657
658
659
660
661
662
663
664
665
666
667
668
669
670
671
672
673
674
675
676
677
678
679
680
681
682
683
684
685
686
687
688
689
690
691
692
693
694
695
696
697
698
699
700
701
702
703
704
705
706
707
708
709
710
711
712
713
714
715
716
717
718
719
720
721
722
723
724
725
726
727
728
729
730
731
732
733
734
735
736
737
738
739
740
741
742
743
744
745
746
747
748
749
750
751
752
753
754
755
756
757
758
759
760
761
762
763
764
765
766
767
768
769
770
771
772
773
774
775
776
777
778
779
780
781
782
783
784
785
786
787
788
789
790
791
792
793
794
795
796
797
798
799
800
801
802
803
804
805
806
807
808
809
810
811
812
813
814
815
816
817
818
819
820
821
822
823
824
825
826
827
828
829
830
831
832
833
834
835
836
837
838
839
840
841
842
843
844
845
846
847
848
849
850
851
852
853
854
855
856
857
858
859
860
861
862
863
864
865
866
867
868
869
870
871
872
873
874
875
876
877
878
879
880
881
882
883
884
885
886
887
888
889
890
891
892
893
894
895
896
897
898
899
900
901
902
903
904
905
906
907
908
909
910
911
912
913
914
915
916
917
918
919
920
921
922
923
924
925
926
927
928
929
930
931
932
933
934
935
936
937
938
939
940
941
942
943
944
945
946
947
948
949
950
951
952
953
954
955
956
957
958
959
960
961
962
963
964
965
966
967
968
969
970
971
972
973
974
975
976
977
978
979
980
981
982
983
984
985
986
987
988
989
990
991
992
993
994
995
996
997
998
999
1000
```

Los Herrados Yáñez



fundamentos de la programación: introducción a la recursión

Página 338



Algoritmos recursivos

Diseño de funciones recursivas

Una función recursiva debe satisfacer tres condiciones:

- ✓ **Caso(s) base:** Debe haber al menos un caso base de parada
 - ✓ **Inducción:** Paso recursivo que provoca una llamada recursiva
Debe ser correcto para distintos parámetros de entrada
 - ✓ **Convergencia:** Cada paso recursivo debe acercar a un caso base
- Se describe el problema en términos de problemas *más sencillos*

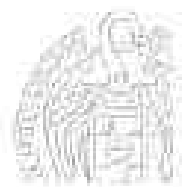
$$\text{Factorial}(N) \begin{cases} 1 & \text{si } N = 0 \\ N \times \text{Factorial}(N-1) & \text{si } N > 0 \end{cases}$$

Función factorial(): tiene caso base ($N = 0$), siendo correcta para N es correcta para $N+1$ (*inducción*) y se acerca cada vez más al caso base ($N-1$ está más cerca de 0 que N)



Fundamentos de la programación

Modelo de ejecución



Modelo de ejecución

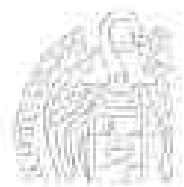
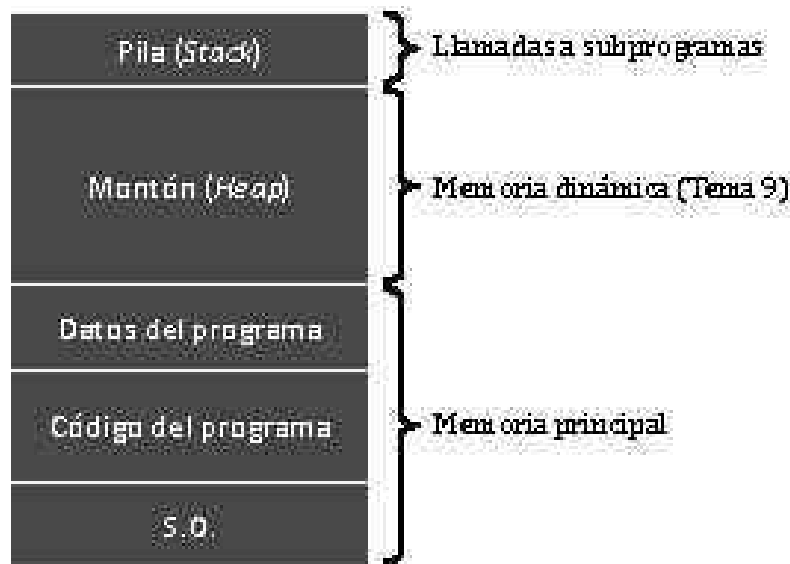
```
long long int factorial(int n) {  
    long long int resultado;  
    if (n == 0) { // caso base  
        resultado = 1;  
    }  
    else {  
        resultado = n * factorial(n - 1);  
    }  
    return resultado;  
}
```

- Cada llamada recursiva fuerza una nueva ejecución de la función
- Cada llamada utiliza sus propios parámetros por valor y variables locales (n y resultado en este caso)
- En las llamadas a la función se utiliza la pila del sistema para mantener los datos locales y la dirección de vuelta



La pila del sistema (stack)

Regiones de memoria que distingue el sistema operativo:

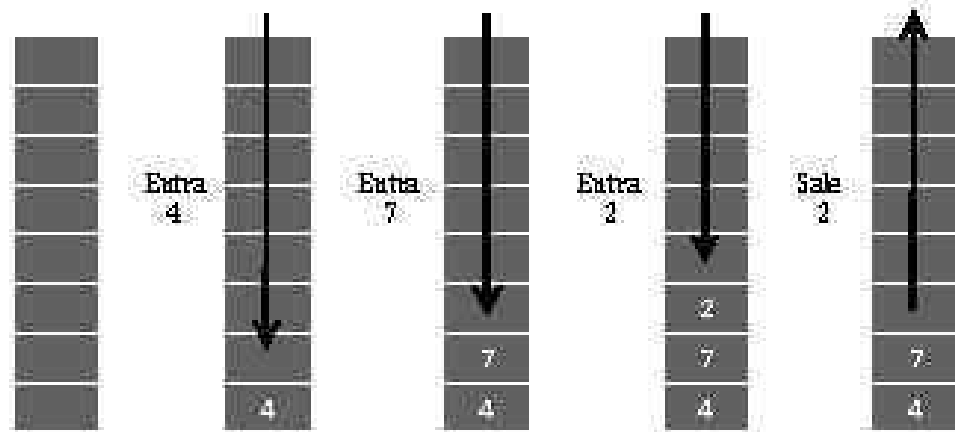


La pila del sistema (stack)

Mantiene los datos locales de la función y la dirección de vuelta

Estructura de tipo *pila*: lista LIFO (*last-in first-out*)

El último que entra es el primero que sale:



Los Herrados Yáñez



La pila y las llamadas a función

Datos locales y direcciones de vuelta

```
...
int funcB(int x) {
    ...
    return x;
}
int funcA(int a) {
    int b;
    ...
    b = funcB(a);
    ...
    return b;
}
int main() {
    ...
    cout << funcA(4);
    ...
}
```

<DIR2>

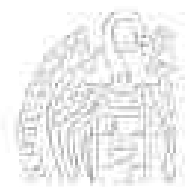
<DIR1>

Llamada a función:
Entra la dirección de vuelta.



Pila

Los Herrados Yáñez



La pila y las llamadas a función

Datos locales y direcciones de vuelta

```
...
int funcB(int x) {
    ...
    return x;
}
int funcA(int a) {
    int b;
<DIR2>   b = funcB(a);
    ...
    return b;
}
int main() {
<DIR1>   cout << funcA(4);
    ...
}
```

← Entrada en la función:
Se alojan los datos locales



Pila



Los Recursos Yáser



La pila y las llamadas a función

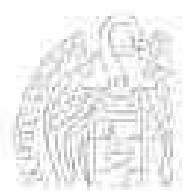
Datos locales y direcciones de vuelta

```
...
int funcB(int x) {
    ...
    return x;
}
int funcA(int a) {
    int b;
<DIR2>   b = funcB(a);
    ...
    return b;
}
int main() {
<DIR1>   cout << funcA(4);
    ...
}
```

← Llamada a función:
Entra la dirección de vuelta



Pila



Los Recursos Yáser



La pila y las llamadas a función

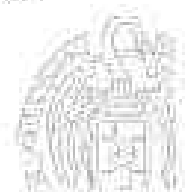
Datos locales y direcciones de vuelta

```
...
int funcB(int x) {
    ...
    return x;
}
int funcA(int a) {
    int b;
    ...
    b = funcB(a);
    ...
    return b;
}
int main() {
    ...
    cout << funcA(4);
    ...
}
```

← Entrada en la función:
Se alojan los datos locales



Fila



La pila y las llamadas a función

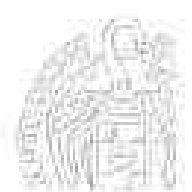
Datos locales y direcciones de vuelta

```
...
int funcB(int x) {
    ...
    return x;
}
int funcA(int a) {
    int b;
    ...
    b = funcB(a);
    ...
    return b;
}
int main() {
    ...
    cout << funcA(4);
    ...
}
```

← Vuelta de la función:
Se eliminan los datos locales



Fila



La pila y las llamadas a función

Datos locales y direcciones de vuelta

```
...
int funcB(int x) {
    ...
    return x;
}
int funcA(int a) {
    int b;
    ...
    b = funcB(a);
    ...
    return b;
}
int main() {
    ...
    cout << funcA(4);
    ...
}
```

← Vuelta de la función.
Sale la dirección de vuelta



Pila



La pila y las llamadas a función

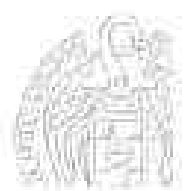
Datos locales y direcciones de vuelta

```
...
int funcB(int x) {
    ...
    return x;
}
int funcA(int a) {
    int b;
    ...
    b = funcB(a);
    ...
    return b;
}
int main() {
    ...
    cout << funcA(4);
    ...
}
```

← La ejecución continúa
en esa dirección



Pila



La pila y las llamadas a función

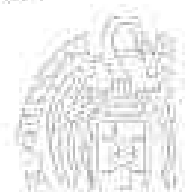
Datos locales y direcciones de vuelta

```
...
int funcB(int x) {
    ...
    return x;
}
int funcA(int a) {
    int b;
    ...
<DIR2>   b = funcB(a);
    ...
    return b;
}
int main() {
    ...
<DIR1>   cout << funcA(4);
    ...
}
```

← Vuelta de la función:
Se eliminan los datos locales



Pila



La pila y las llamadas a función

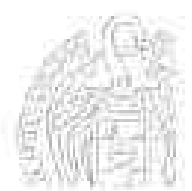
Datos locales y direcciones de vuelta

```
...
int funcB(int x) {
    ...
    return x;
}
int funcA(int a) {
    int b;
    ...
<DIR2>   b = funcB(a);
    ...
    return b;
}
int main() {
    ...
<DIR1>   cout << funcA(4);
    ...
}
```

← Vuelta de la función:
Sale la dirección de vuelta



Pila



La pila y las llamadas a función

Datos locales y direcciones de vuelta

```

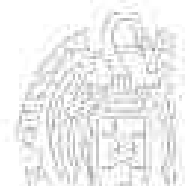
...
int funcB(int x) {
    ...
    return x;
}
int funcA(int a) {
    int b;
    ...
    b = funcB(a);
    ...
    return b;
}
int main() {
    ...
    cout << funcA(4);
    ...
}
    
```

<DIR2> b = funcB(a);

<DIR1> cout << funcA(4); ← La ejecución continúa en esa dirección



Fila

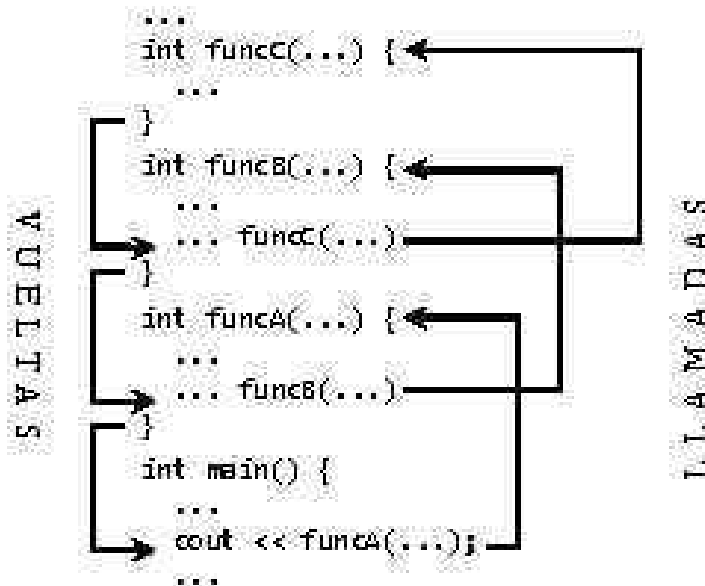


Los Herráiz y Sáiz



La pila y las llamadas a función

Mecanismo de pila adecuado para llamadas a funciones anidadas:
 Las llamadas terminan en el orden contrario a como se llaman



Fila



Los Herráiz y Sáiz

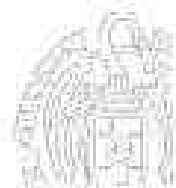


Ejecución de la función factorial()

```
long long int factorial(int n) {
    long long int resultado;
    if (n == 0) { // caso base
        resultado = 1;
    }
    else {
        resultado = n * factorial(n - 1);
    }
    return resultado;
}
```

```
cout << factorial(5) << endl;
```

↔ Obviaremos las direcciones de vuelta en la pila

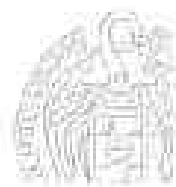


Ejecución de la función factorial()

```
factorial(5)
```



Fila

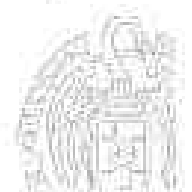


Ejecución de la función factorial()

```
factorial(5)  
└─> factorial(4)
```

resultado = 1
i = 4
resultado = 1
i = 3

Fila



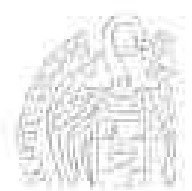
Página 1007

Ejecución de la función factorial()

```
factorial(5)  
└─> factorial(4)  
    └─> factorial(3)
```

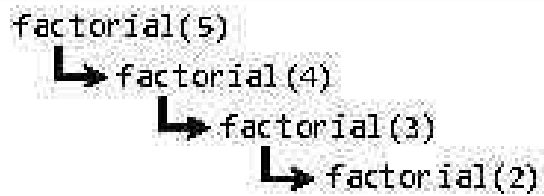
resultado = 1
i = 3
resultado = 1
i = 4
resultado = 1
i = 1

Fila



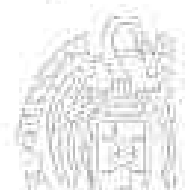
Página 1008

Ejecución de la función factorial()



resultado = 1
i = 2
resultado = 2
i = 3
resultado = 6
i = 4
resultado = 24
i = 5

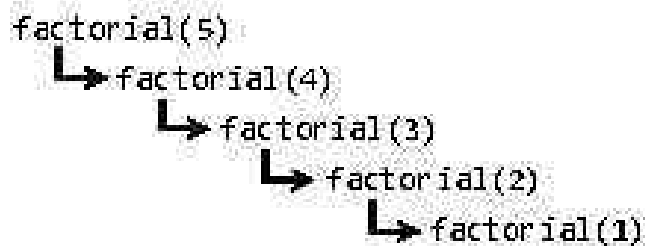
Fila



Página 1009

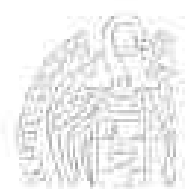


Ejecución de la función factorial()



resultado = 1
i = 1
resultado = 1
i = 2
resultado = 2
i = 3
resultado = 6
i = 4
resultado = 24
i = 5

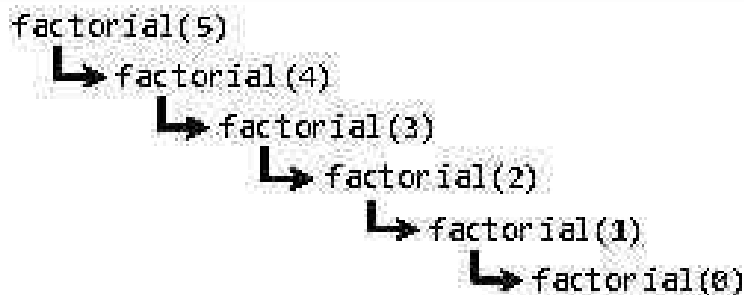
Fila



Página 1010

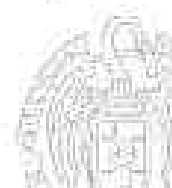


Ejecución de la función factorial()

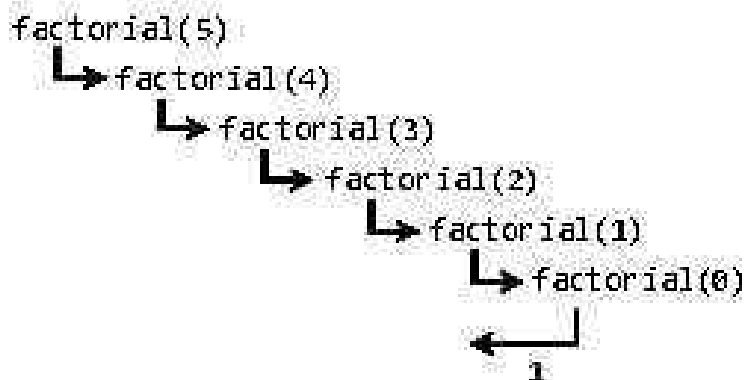


resultado = 1
i = 0
resultado = 1
i = 1
resultado = 2
i = 2
resultado = 6
i = 3
resultado = 24
i = 4
resultado = 120
i = 5

Fila



Ejecución de la función factorial()

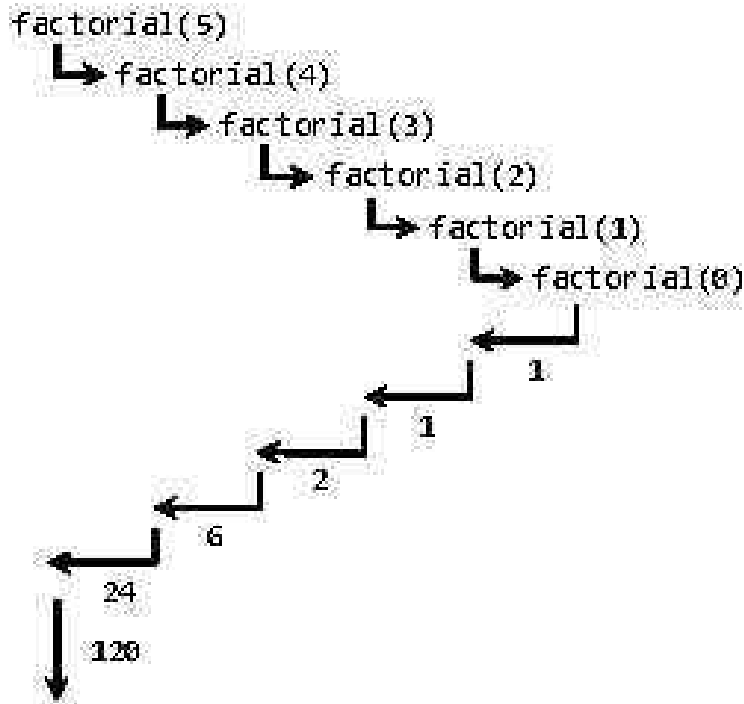


resultado = 1
i = 1
resultado = 2
i = 2
resultado = 6
i = 3
resultado = 24
i = 4
resultado = 120
i = 5

Fila



Ejecución de la función factorial()

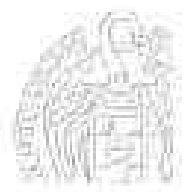


Fila



Fundamentos de la programación

Tipos de recursión



Recursión simple

Sólo hay una llamada recursiva

Ejemplo: Cálculo del factorial de un número entero positivo

```
long long int factorial(int n) {  
    long long int resultado;  
    if (n == 0) { // caso base  
        resultado = 1;  
    }  
    else {  
        resultado = n * factorial(n - 1);  
    }  
    return resultado;  
}
```



Una sola llamada recursiva



Recursión múltiple

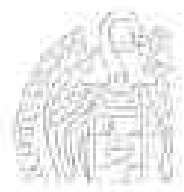
Varias llamadas recursivas

Ejemplo: Cálculo de los números de *Fibonacci*

$$\text{Fib}(n) \begin{cases} 0 & \text{si } n = 0 \\ 1 & \text{si } n = 1 \\ \text{Fib}(n-1) + \text{Fib}(n-2) & \text{si } n > 1 \end{cases}$$



Dos llamadas recursivas



Recursión múltiple

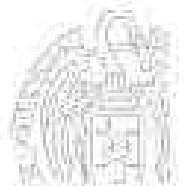
```

...
int main() {
    for (int i = 0; i < 20; i++) {
        cout << fibonacci(i) << endl;
    }
    return 0;
}

int fibonacci(int n) {
    int resultado;
    if (n == 0) {
        resultado = 0;
    }
    else if (n == 1) {
        resultado = 1;
    }
    else {
        resultado = fibonacci(n - 1) + fibonacci(n - 2);
    }
    return resultado;
}

```

$$\text{Fib}(n) \begin{cases} 0 & \text{si } n = 0 \\ 1 & \text{si } n = 1 \\ \text{Fib}(n-1) + \text{Fib}(n-2) & \text{si } n > 1 \end{cases}$$



Los Recursos Yáñez



Recursión anidada

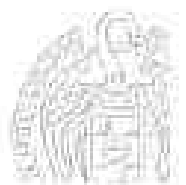
En una llamada recursiva alguno de los argumentos es otra llamada
 Ejemplo: Cálculo de los números de Ackermann:

$$\text{Ack}(m, n) \begin{cases} n + 1 & \text{si } m = 0 \\ \text{Ack}(m-1, 1) & \text{si } m > 0 \text{ y } n = 0 \\ \text{Ack}(m-1, \text{Ack}(m, n-1)) & \text{si } m > 0 \text{ y } n > 0 \end{cases}$$



Argumento que es una llamada recursiva

Los Recursos Yáñez



Recursión anidada

Números de Ackermann

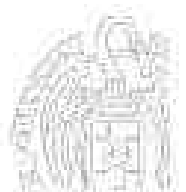
$$Ack(m, n) = \begin{cases} n + 1 & \text{si } m = 0 \\ Ack(m - 1, 1) & \text{si } m > 0 \text{ y } n = 0 \\ Ack(m - 1, Ack(m, n - 1)) & \text{si } m > 0 \text{ y } n > 0 \end{cases}$$

```

...
int ackermann(int m, int n) {
    int resultado;
    if (m == 0) {
        resultado = n + 1;
    }
    else if (n == 0) {
        resultado = ackermann(m - 1, 1);
    }
    else {
        resultado = ackermann(m - 1, ackermann(m, n - 1));
    }
    return resultado;
}

```

 Pruébalo con números muy bajos
Se generan MUCHAS llamadas recursivas



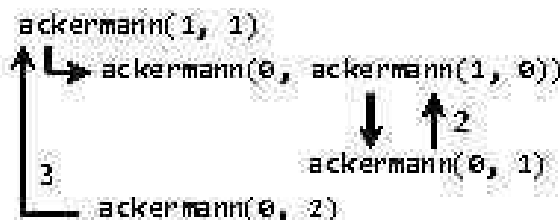
Los contenidos están...



Recursión anidada

Números de Ackermann

$$Ack(m, n) = \begin{cases} n + 1 & \text{si } m = 0 \\ Ack(m - 1, 1) & \text{si } m > 0 \text{ y } n = 0 \\ Ack(m - 1, Ack(m, n - 1)) & \text{si } m > 0 \text{ y } n > 0 \end{cases}$$



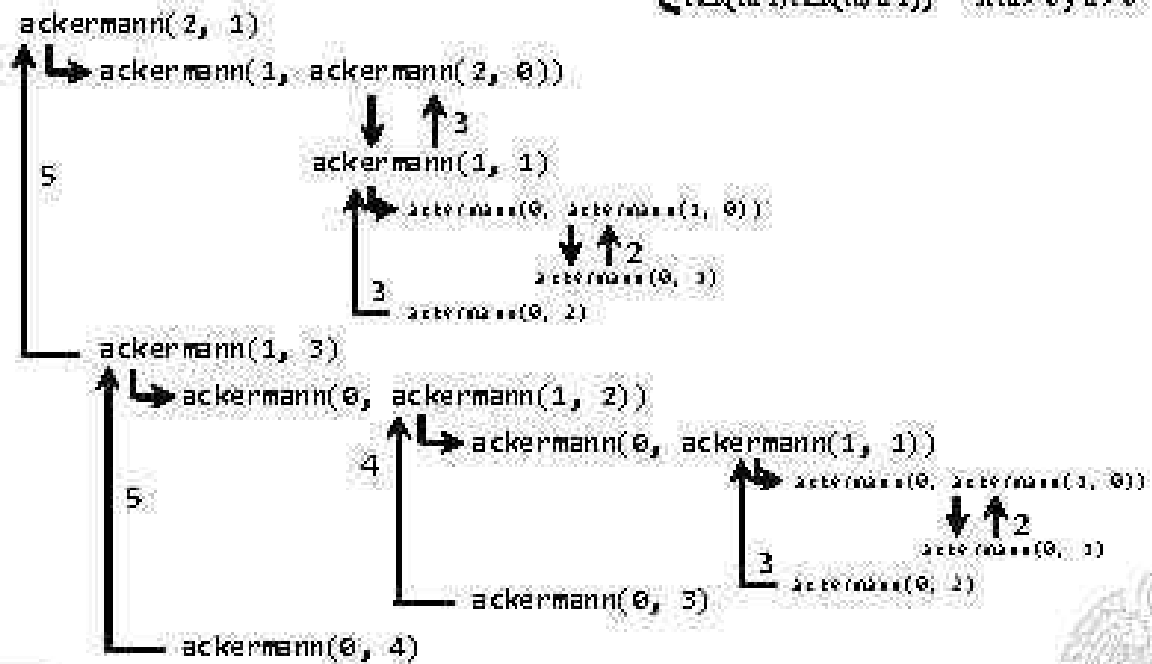
Los contenidos están...



Recursión anidada

Números de Ackermann

$$Ack(m, n) = \begin{cases} n+1 & \text{si } m=0 \\ Ack(m-1, 1) & \text{si } m>0 \text{ y } n=0 \\ Ack(m-1, Ack(m, n-1)) & \text{si } m>0 \text{ y } n>0 \end{cases}$$



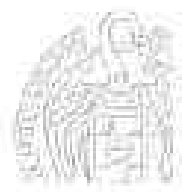
Los Herrero y Sáez



Fundamentos de la programación

Código del subprograma recursivo

Los Herrero y Sáez



Código del subprograma recursivo

Código anterior y posterior a la llamada recursiva

```
{  
  Código anterior  
  Llamada recursiva  
  Código posterior  
}
```

Código anterior

Se ejecuta para las distintas entradas antes que el *código posterior*

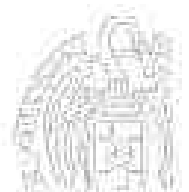
Código posterior

Se ejecuta para las distintas entradas tras llegarse al caso base

El código anterior se ejecuta en orden directo para las distintas entradas, mientras que el código posterior lo hace en orden inverso

Si no hay código anterior: *recursión por delante*

Si no hay código posterior: *recursión por detrás*



Código del subprograma recursivo

Código anterior y posterior a la llamada recursiva

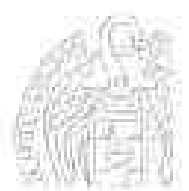
```
void func(int n) {  
  if (n > 0) { // Caso base: n == 0  
    cout << "Entrando (" << n << ")" << endl; // Código anterior  
    func(n - 1); // Llamada recursiva  
    cout << "Saliendo (" << n << ")" << endl; // Código posterior  
  }  
}
```

→ **func(5);**

El código anterior se ejecuta para los sucesivos valores de n (5, 4, 3, ...)

El código posterior al revés (1, 2, 3, ...)

```
Entrando (5)  
Entrando (4)  
Entrando (3)  
Entrando (2)  
Entrando (1)  
Saliendo (1)  
Saliendo (2)  
Saliendo (3)  
Saliendo (4)  
Saliendo (5)
```



Código del subprograma recursivo

directo.cpp

Recorrido de los elementos de una lista (directo)

El código anterior a la llamada procesa la lista en su orden:

```
...
void mostrar(tLista lista, int pos);

int main() {
    tLista lista;
    lista.cont = 0;
    // Carga del array...
    mostrar(lista, 0);

    return 0;
}

void mostrar(tLista lista, int pos) {
    if (pos < lista.cont) {
        cout << lista.elementos[pos] << endl;
        mostrar(lista, pos + 1);
    }
}
```

```
1
3
8
13
17
22
23
39
52
55
```

Los Herrados Yáñez



fundamentos de la programación: la educación a la medida

Página 1029



Código del subprograma recursivo

inverso.cpp

Recorrido de los elementos de una lista (inverso)

El código posterior procesa la lista en el orden inverso:

```
...
void mostrar(tLista lista, int pos);

int main() {
    tLista lista;
    lista.cont = 0;
    // Carga del array...
    mostrar(lista, 0);

    return 0;
}

void mostrar(tLista lista, int pos) {
    if (pos < lista.cont) {
        mostrar(lista, pos + 1);
        cout << lista.elementos[pos] << endl;
    }
}
```

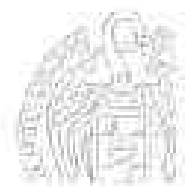
```
55
52
39
23
22
17
13
8
3
1
```

Los Herrados Yáñez

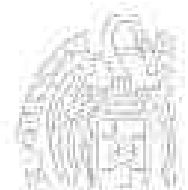


fundamentos de la programación: la educación a la medida

Página 1030



Parámetros y recursión



Parámetros y recursión

Parámetros por valor y por referencia

Parámetros por valor: cada llamada usa los suyos propios

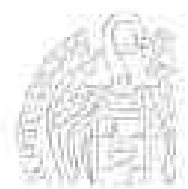
Parámetros por referencia: misma variable en todas las llamadas

Recogen resultados que transmiten entre las llamadas

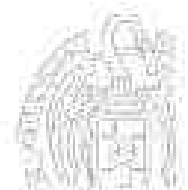
```
void factorial(int n, int &fact) {  
    if (n == 0) {  
        fact = 1;  
    }  
    else {  
        factorial(n - 1, fact);  
        fact = n * fact;  
    }  
}
```

Cuando n es 0, el argumento de fact toma el valor 1

Al volver se le va multiplicando por los demás n (distintos)



Ejemplos de algoritmos recursivos



Búsqueda binaria

Parte el problema en subproblemas más pequeños

Aplica el mismo proceso a cada subproblema

Naturaleza recursiva (casos base: encontrado o no queda lista)

Partimos de la lista completa

Si no queda lista... terminar (lista vacía: no encontrado)

En caso contrario...

Comprobar si el elemento en la mitad es el buscado

Si es el buscado... terminar (encontrado)

Si no...

Si el buscado es menor que el elemento mitad...

Repetir con la primera mitad de la lista

Si el buscado es mayor que el elemento mitad...

Repetir con la segunda mitad de la lista

→ La repetición se consigue con las llamadas recursivas



Búsqueda binaria

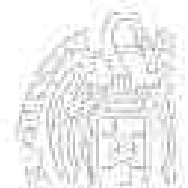
Dos índices que indiquen el inicio y el final de la sublista:

```
int buscar(tlista lista, int buscado, int ini, int fin)
// Devuelve el índice (0, 1, ...) o -1 si no está
```

¿Cuáles son los casos base?

- ✓ Que ya no quede sublista ($ini > fin$) → No encontrado
- ✓ Que se encuentre el elemento

🔁 Repasa en el Tema 7 cómo funciona y cómo se implementó iterativamente la búsqueda binaria (compárala con esta)

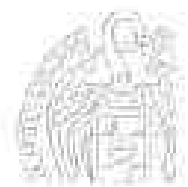


Búsqueda binaria

binaria.cpp

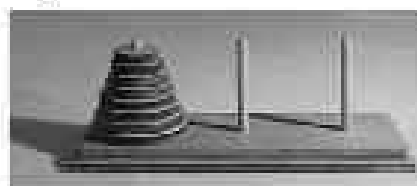
```
int buscar(tlista lista, int buscado, int ini, int fin) {
    int pos = -1;
    if (ini <= fin) {
        int mitad = (ini + fin) / 2;
        if (buscado == lista.elementos[mitad]) {
            pos = mitad;
        }
        else if (buscado < lista.elementos[mitad]) {
            pos = buscar(lista, buscado, ini, mitad - 1);
        }
        else {
            pos = buscar(lista, buscado, mitad + 1, fin);
        }
    }
    return pos;
}
```

Llamada: `pos = buscar(lista, valor, 0, lista.cont - 1);`



Las Torres de Hanoi

Cuenta una leyenda que en un templo de Hanoi se dispusieron tres pilares de diamante y en uno de ellos 64 discos de oro, de distintos tamaños y colocados por orden de tamaño con el mayor debajo.

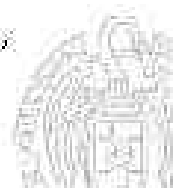


Torre de ocho discos (wikipedia.org)

Cada monje, en su turno, debía mover un único disco de un pilar a otro, para con el tiempo conseguir entre todos llevar la torre del pilar inicial a uno de los otros dos; respetando una única regla: nunca poner un disco sobre otro de menor tamaño.

Cuando lo hayan conseguido, ¡se acabará el mundo!

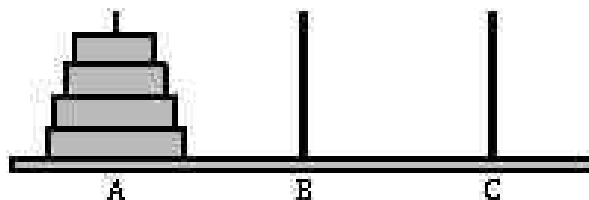
[Se requieren al menos $2^{64}-1$ movimientos; si se hiciera uno por segundo, se terminaría en más de 500 mil millones de años.]



Las Torres de Hanoi

Queremos resolver el *juego* en el menor número de pasos posible.
¿Qué disco hay que mover en cada paso y a dónde?

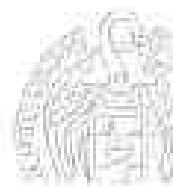
Identifiquemos los elementos (torre de cuatro discos):



Cada pilar se identifica con una letra

Mover del pilar X al pilar Y:

Coger el disco superior de X y ponerlo encima de los que haya en Y



Las Torres de Hanoi

Resolución del problema en base a problemas más pequeños

Mover N discos del pilar A al pilar C:

Mover $N-1$ discos del pilar A al pilar B

Mover el disco del pilar A al pilar C

Mover $N-1$ discos del pilar B al pilar C

Para llevar N discos de un pilar origen a otro destino se usa el tercero como auxiliar

Mover $N-1$ discos del origen al auxiliar

Mover el disco del origen al destino

Mover $N-1$ discos del auxiliar al destino

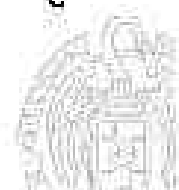
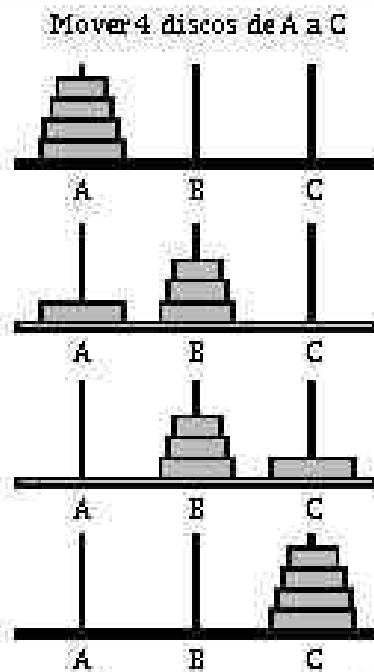


Figura 1059

Los Herrados Yairo



Fundamentos de la programación: Introducción a la recursión

Las Torres de Hanoi

Mover $N-1$ discos se hace igual, pero usando ahora otros origen y destino

Mover $N-1$ discos del pilar A al pilar B:

Mover $N-2$ discos del pilar A al pilar C

Mover el disco del pilar A al pilar B

Mover $N-2$ discos del pilar C al pilar B

Naturaleza recursiva de la solución



Simulación para 4 discos (wikipedia.org)

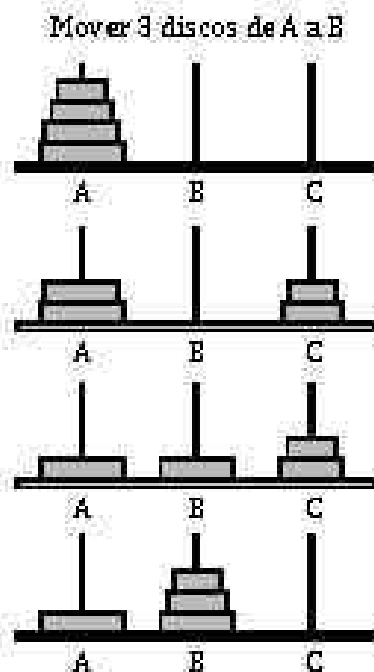


Figura 1040

Los Herrados Yairo



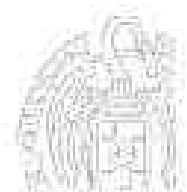
Fundamentos de la programación: Introducción a la recursión

Caso base: no quedan discos que mover

```
...
void hanoi(int n, char origen, char destino, char auxiliar) {
    if (n > 0) {
        hanoi(n - 1, origen, auxiliar, destino);
        cout << origen << " --> " << destino << endl;
        hanoi(n - 1, auxiliar, destino, origen);
    }
}

int main() {
    int n;
    cout << "Número de torres: ";
    cin >> n;
    hanoi(n, 'A', 'C', 'B');

    return 0;
}
```



Fundamentos de la programación

Recursión frente a iteración



Recursión frente a iteración

```
long long int factorial(int n) {
    long long int fact;

    assert(n >= 0);

    if (n == 0) {
        fact = 1;
    }
    else {
        fact = n * factorial(n - 1);
    }

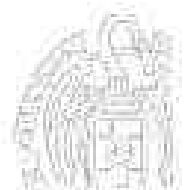
    return fact;
}
```

```
long long int factorial(int n) {
    long long int fact = 1;

    assert(n >= 0);

    for (int i = 1; i <= n; i++) {
        fact = fact * i;
    }

    return fact;
}
```



Recursión frente a Iteración

¿Qué es preferible?

Cualquier algoritmo recursivo tiene uno iterativo equivalente

Los recursivos son menos eficientes que los iterativos:

Sobrecarga de las llamadas a subprograma

Si hay una versión iterativa sencilla, será preferible a la recursiva

En ocasiones la versión recursiva es mucho más simple

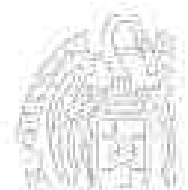
Será preferible si no hay requisitos de rendimiento

Compara las versiones recursivas del factorial o de los números de Fibonacci con sus equivalentes iterativas

¿Y qué tal una versión iterativa para los números de Ackermann?



Estructuras de datos recursivas



Estructuras de datos recursivas

Definición recursiva de listas

Ya hemos definido de forma recursiva alguna estructura de datos:

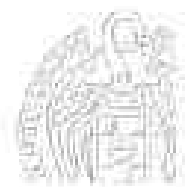
Secuencia $\left\{ \begin{array}{l} \text{elemento seguido de una secuencia} \\ \text{secuencia vacía (ningún elemento)} \end{array} \right.$

Las listas son secuencias:

Lista $\left\{ \begin{array}{l} \text{elemento seguido de una lista} \\ \text{lista vacía (ningún elemento)} \end{array} \right.$ (Caso base)

La lista 1, 2, 3 consiste en el elemento 1 seguido de la lista 2, 3, que, a su vez, consiste en el elemento 2 seguido de la lista 3, que, a su vez, consiste en el elemento 3 seguido de la lista vacía (caso base)

Hay otras estructuras con naturaleza recursiva (p.e., los árboles) que estudiarás en posteriores cursos



Estructuras de datos recursivas

Procesamiento de estructuras de datos recursivas

Naturaleza recursiva de las estructuras: procesamiento recursivo

Procesar (lista):

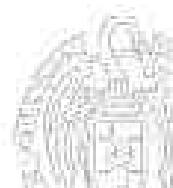
Si lista no vacía (caso base):

Procesar el primer elemento de la lista // Código anterior

Procesar (resto(lista))

Procesar el primer elemento de la lista // Código posterior

resto(lista): sublista tras quitar el primer elemento






Acerca de Creative Commons



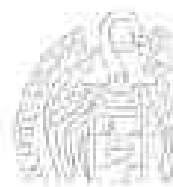
Licencia CC (Creative Commons)

Este tipo de licencias ofrecen algunos derechos a terceras personas bajo ciertas condiciones.

Este documento tiene establecidas las siguientes:

-  **Reconocimiento (Attribution):**
En cualquier explotación de la obra autorizada por la licencia hará falta reconocer la autoría.
-  **No comercial (Non commercial):**
La explotación de la obra queda limitada a usos no comerciales.
-  **Compartir igual (Share alike):**
La explotación autorizada incluye la creación de obras derivadas siempre que mantengan la misma licencia al ser divulgadas.

Pulsa en la imagen de arriba a la derecha para saber más.





Apéndice: Archivos binarios

Grado en Ingeniería Informática
Grado en Ingeniería del Software
Grado en Ingeniería de Computadores

Luis Hernández Yáñez

Facultad de Informática
Universidad Complutense

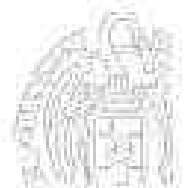


Índice

Flujos	1051
Archivos binarios	1054
Tamaño de los datos: El operador sizeof()	1056
Apertura de archivos binarios	1059
Lectura de archivos binarios (acceso secuencial)	1061
Escritura en archivos binarios (acceso secuencial)	1066
Acceso directo o aleatorio	1070
Ejemplos de uso de archivos binarios	1078
Ordenación de los registros del archivo	1079
Búsqueda binaria	1085
Inserción en un archivo binario ordenado	1088
Carga de los registros de un archivo en una tabla	1092
Almacenamiento de una tabla en un archivo	1093



Flujos



Entrada/salida

Flujos

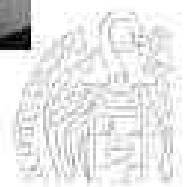
Canalizan la E/S entre los dispositivos y el programa

En forma de secuencias de caracteres

La entrada puede proceder de un dispositivo o de un archivo

La salida puede dirigirse a un dispositivo o a un archivo

Siempre por medio de flujos



Flujos

Flujos de texto y binarios

- ✓ **Flujo de texto:** contiene una secuencia de caracteres

T	o	t	a	:	1	2	3	.	4	↓	A	-
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

- ✓ **Flujo binario:** contiene una secuencia de códigos binarios.

A0	25	3F	84	D6	FF	80	27	6C	CA	49	87	5F	A4	-
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	---

(Código siempre entado s en notación hexadecimal.)

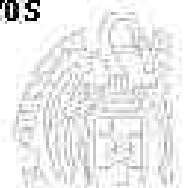
Lo que signifiquen los códigos dependerá del programa que use el archivo

En ambos casos se trata de una secuencia de caracteres

En el segundo caso se interpretan como códigos binarios

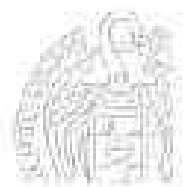
Sin contemplar caracteres especiales como \n o \t

Ya hemos usado flujos de texto para E/S por consola/ archivos



Fundamentos de la programación

Archivos binarios



Archivos

Codificación textual y binaria

Datos numéricos: se pueden guardar en forma textual o binaria

```
int dato = 124567894;
```

Representación como texto: caracteres '1' '2' '4' '5' '6' ...

Flujo de texto

1	2	4	5	6	7	8	9	4		
---	---	---	---	---	---	---	---	---	--	--

9 caracteres (se guarda el código ASCII de cada uno)

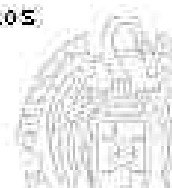
Representación binaria:

```
00000111 01101100 11000001 01010110 Hex: 07 6C C1 56
```

Flujo binario

07	6C	C1	56						
----	----	----	----	--	--	--	--	--	--

4 caracteres interpretados como códigos binarios



Archivos binarios

El operador sizeof()

En los archivos binarios se manejan códigos binarios (bytes)

sizeof() (palabra clave): bytes que ocupa en memoria algo

Se aplica a un dato o a un tipo

char = byte

```
const int Max = 80;
```

```
typedef char tCadena[Max];
```

```
typedef struct {
```

```
    int codigo;
```

```
    tCadena item;
```

```
    double valor;
```

```
} tRegistro;
```

```
const int SIZE = sizeof(tRegistro);
```

En un archivo binario un dato del tipo tRegistro

ocupará exactamente SIZE caracteres

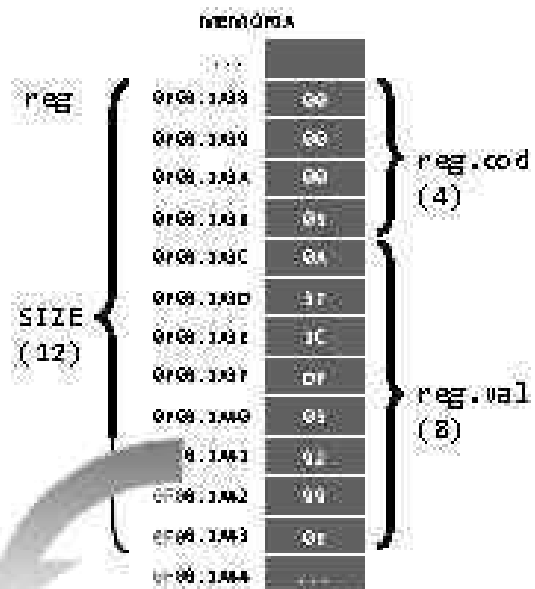


El operador sizeof()

```
typedef struct {
    int cod;
    double val;
} tRegistro;
tRegistro reg;
const int SIZE = sizeof(reg);
...

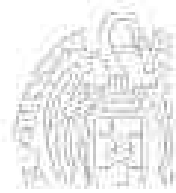
```

Posiciones de memoria usadas →



Se guardan los SIZE bytes:

Flujo binario



Alineamiento a tamaño de palabra

Por eficiencia, algunos campos de una estructura se pueden forzar a ocupar un múltiplo del tamaño de palabra del sistema

Tamaño de palabra (4, 8, 16, ... bytes): dato más pequeño que se lee de la memoria (aunque se usen sólo algunos de los bytes)

Así, el tamaño real de las estructuras puede ser mayor que la simple suma de los tamaños de cada tipo

Por ejemplo:

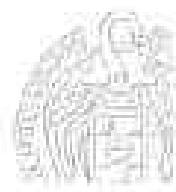
```
typedef struct {
    char c;
    int i;
} tRegistro;
const int SIZE = sizeof(tRegistro);

```

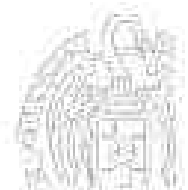
char (1 byte) + int (4 bytes) SIZE toma el valor 8 (4 + 4), no 5

char + int + double → 24 bytes (8 + 8 + 8)

NOTA: El tamaño de palabra y los tamaños de los tipos dependen del sistema concreto



Apertura de archivos binarios



Apertura de archivos binarios

Biblioteca `fstream`

Archivos binarios: tipo `fstream`

Apertura: función `open(nombre, modo)`

Nombre: `char[]` (función `c_str()` para cadenas de tipo `string`)

Modos de apertura del archivo:

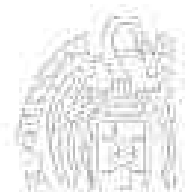
Modo	Significado
<code>ios::app</code>	Añadir: permite seguir escribiendo a partir del final
<code>ios::binary</code>	Binario: tratar el archivo como archivo binario
<code>ios::in</code>	Entrada: archivo para leer de él
<code>ios::out</code>	Salida: archivo para escribir en él
<code>ios::trunc</code>	Truncar: borrar todo lo que haya y empezar de nuevo

Concatenación de modos: operador `|` (0 binaria: suma bit a bit)

```
archivo.open("entrada.dat", ios::in | ios::binary);
```



Lectura de archivos binarios (acceso secuencial)



Lectura de archivos binarios

`archivo.read(puntero_al_búfer, número)`

búfer: variable destino de los caracteres leídos

Pasado como puntero a secuencia de caracteres

Referencia (&) a la variable destino

Molde de puntero a carácter (`char *`)

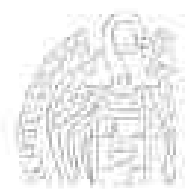
número: cantidad de caracteres a extraer del archivo

→ Operador `sizeof()`

Archivo abierto con los modos `ios::in` e `ios::binary`

`archivo.read((char *) ®istro, sizeof(tRegistro));`

Los caracteres leídos se interpretan como códigos binarios



Lectura de archivos binarios

Éxito o fallo de la lectura

Función gcount()

Nº de caracteres realmente leídos en la última operación

Si coincide con el número que se solicitaron leer: OK

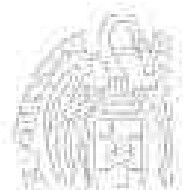
Si son menos, se ha alcanzado el final del archivo: Fallo

```

tRegistro registro;
fstream archivo;
archivo.open("entrada.dat", ios::in | ios::binary);
archivo.read( (char *) &registro, sizeof(tRegistro));
if (archivo.gcount() < sizeof(tRegistro)) {
    // fallo en la lectura
}
else {
    // Lectura OK
    ...
}

```

Los Herrados Yáñez



Lectura de archivos binarios

leer.cpp

```

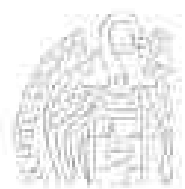
#include <iostream>
using namespace std;
#include <fstream>
#include "registro.h"

int main() {
    tRegistro registro;
    fstream archivo;
    archivo.open("bd.dat", ios::in | ios::binary);
    archivo.read( (char *) &registro, SIZE);
    int cuantos = archivo.gcount();
    while (cuantos == SIZE) {
        mostrar(registro);
        archivo.read( (char *) &registro, SIZE);
        cuantos = archivo.gcount();
    }
    archivo.close(); ← No olvides cerrar el archivo!
    return 0;
}

```

12345	-	Disco duro	-	120.00 euros
324155	-	Placa base core i7	-	134.50 euros
1123	-	Multipuerto USB	-	15.00 euros
54354	-	Disco externo 500 Gb	-	97.80 euros
117141	-	Procesador AMD	-	112.00 euros
66578125	-	Memoria digital 2 Gb	-	78.99 euros
556671	-	Writer 12" A4	-	114.50 euros
11221	-	Disco externo 1 Tb	-	125.50 euros

Los Herrados Yáñez



El tipo tRegistro

```
const int Max = 80;  
typedef char tCadena[Max];  
typedef struct {  
    int codigo;  
    tCadena item;  
    double valor;  
} tRegistro;  
const int SIZE = sizeof(tRegistro);
```

¿Por qué usamos cadenas al estilo de C?

string: tamaño variable en memoria

Requieren un proceso de serialización

Las cadenas al estilo de C siempre ocupan lo mismo en memoria

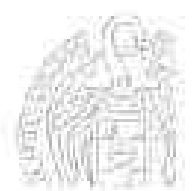
Los Herrados Yáñez



Fundamentos de la programación

Escritura en archivos binarios (acceso secuencial)

Los Herrados Yáñez



Escritura en archivos binarios

`archivo.write(puntero_al_búfer, número)`

búfer: origen de los caracteres a escribir en el archivo

Pasado como puntero a secuencia de caracteres

Referencia (&) a la variable destino

Molde de puntero a carácter (`char *`)

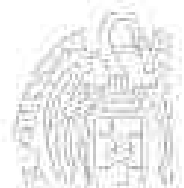
número: cantidad de caracteres a escribir en el archivo

→ Operador `sizeof()`

Archivo abierto con los modos `ios::out` e `ios::binary`

`archivo.write((char *) ®istro, sizeof(tRegistro));`

Se escriben tantos caracteres como celdas de memoria ocupe la variable `registro`



Escritura en archivos binarios

`escribir.cpp`

```
#include <iostream>
using namespace std;
#include <fstream>
#include "registro.h"

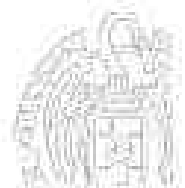
int main() {
    tRegistro registro;
    fstream archivo;
    archivo.open("bd2.dat", ios::out | ios::binary);
    bool seguir = true;
    while (seguir) {
        cout << "Código: ";
        cin.sync();
        cin >> registro.codigo;
        cout << "Nombre: ";
        cin.sync();
        cin.getline(registro.item, Max); // Máx: 80
        ...
    }
}
```



Escritura en archivos binarios

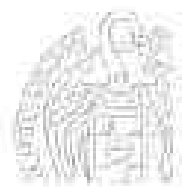
```
    cout << "Precio: ";
    cin.sync();
    cin >> registro.valor;
    archivo.write( (char *) &registro, SIZE);
    cout << "Otro [S/N]? ";
    char c;
    cin >> c;
    if ((c == 'n') || (c == 'N')) {
        seguir = false;
    }
}
archivo.close(); ← ¡No olvides cerrar el archivo!
                  (pérdida de datos!)

return 0;
}
```



Fundamentos de la programación

Acceso directo o aleatorio



Archivos binarios: acceso directo

Acceso secuencial: empezando en el primero pasando a siguiente

Acceso directo (también llamado aleatorio):

Para localizar registros individuales necesitamos otras rutinas:

✓ `tellg()`: lugar donde se encuentra el puntero del archivo
Siguiente posición donde se realizará una lectura o escritura

✓ `seekg(desplazamiento, origen)`:

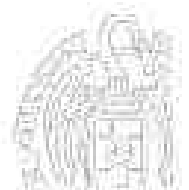
Lleva el puntero del archivo a una posición concreta:
desplazamiento caracteres desde el *origen* indicado

Origen:

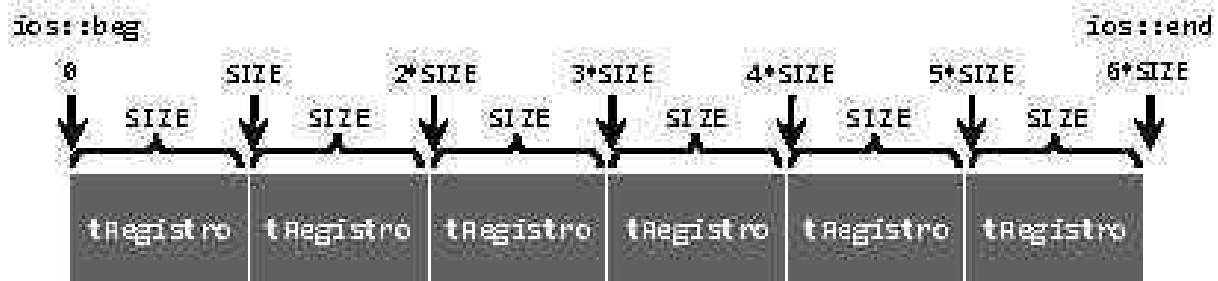
`ios::beg`: principio del archivo

`ios::cur`: posición actual

`ios::end`: final del archivo



Archivos binarios: acceso directo

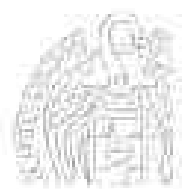


```
const int SIZE = sizeof(tRegistro);
```

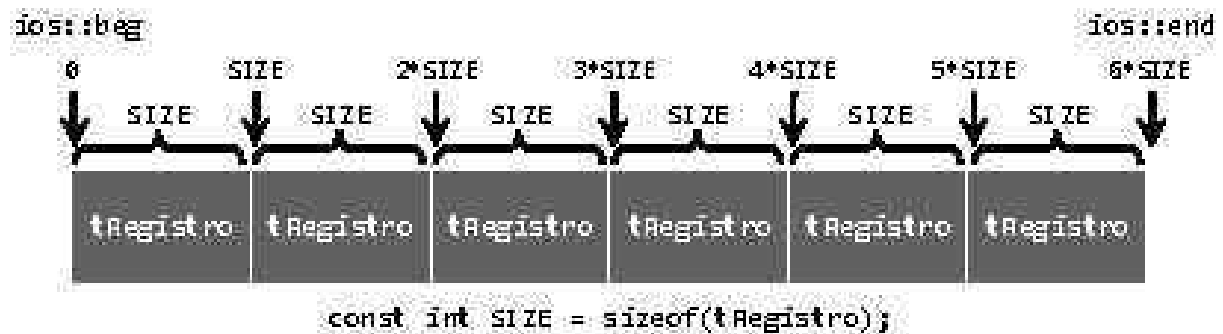
Cada registro ocupa SIZE caracteres en el archivo

¿Cuántos registros hay en el archivo?

```
archivo.seekg(0, ios::end); // 0 car. desde el final -> final  
int pos = archivo.tellg(); // Total de caracteres del archivo  
int numReg = pos / SIZE;
```

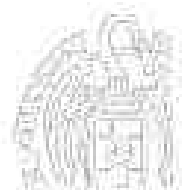


Archivos binarios: acceso directo



Poner el puntero del archivo en un n^o de registro:

```
archivo.seekg((num - 1) * SIZE, ios::beg);
```



Archivos binarios: acceso directo

Lecturas y escrituras

Una vez ubicado el puntero al principio de un registro, se puede leer el registro o actualizar (escribir) el registro

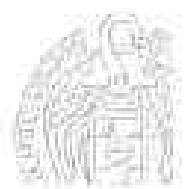
Si se ubica al final, se puede añadir (escribir) un nuevo registro

Archivos binarios de lectura/escritura:

Se han de abrir con los modos `ios::in`, `ios::out` e `ios::binary`

```
archivo.open("bd.dat", ios::in | ios::out | ios::binary);
```

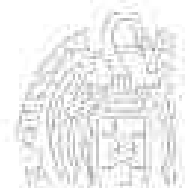
Ahora podemos tanto leer como escribir



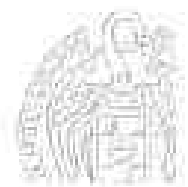
```
// Actualización de un registro
#include <iostream>
using namespace std;
#include <fstream>
#include "registro.h"

int main() {
    tRegistro registro;
    fstream archivo;

    archivo.open("bd.dat", ios::in | ios::out | ios::binary);
    archivo.seekg(0, ios::end);
    int pos = archivo.tellg();
    int numReg = pos / SIZE;
    cout << "Número de registros: " << numReg << endl;
    int num;
    cout << "Registro número? ";
    cin >> num;
    ...
}
```



```
if ((num > 0) && (num <= numReg)) {
    archivo.seekg((num - 1) * SIZE, ios::beg);
    archivo.read( (char *) &registro, SIZE);
    mostrar(registro);
    cout << endl << "Cambiar nombre [S/N]? ";
    char c;
    cin.sync();
    cin >> c;
    if ((c == 's') || (c == 'S')) {
        cout << "Nombre: ";
        cin.sync();
        cin.getline(registro.item, 80);
    }
    cout << endl << "Cambiar precio [S/N]? ";
    cin.sync();
    cin >> c;
    if ((c == 's') || (c == 'S')) {
        cout << "Precio: ";
        cin >> registro.valor;
    }
    ...
}
```



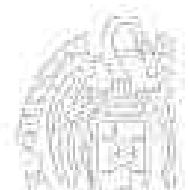
Acceso directo

```
    archivo.seekg((num - 1) * SIZE, ios::beg);
    archivo.write( (char *) &registro, SIZE);
    cout << endl << "Registro actualizado:" << endl;
    archivo.seekg((num - 1) * SIZE, ios::beg);
    archivo.read( (char *) &registro, SIZE);
    mostrar(registro);
}
archivo.close();
return 0;
}
```

```
Numero de registros: 3
Registro número? 4
54354 - Disco externo 500 Gb - 97.00 euros

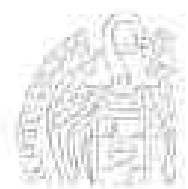
Cambiar nombre [S/N]? n
Cambiar precio [S/N]? s
Precio: 98.5

Registro actualizado:
54354 - Disco externo 500 Gb - 98.50 euros
```



Fundamentos de la programación

Ejemplos de uso de archivos binarios



Mediante un acceso directo a los registros del archivo

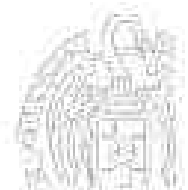
Ordenaremos por el campo item

```
#include <iostream>
using namespace std;
#include <fstream>
#include <iomanip>
#include <cstring>
#include "registro.h"

const char BD[] = "lista.dat";

void mostrar();
```

...

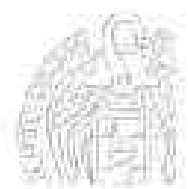


Ordenación de los registros

```
void mostrar() {
    fstream archivo;
    tRegistro registro;
    int cuantos;

    archivo.open(BD, ios::in | ios::binary);
    archivo.read( (char *) &registro, SIZE);
    cuantos = archivo.gcount();
    while (cuantos == SIZE) {
        mostrar(registro);
        archivo.read( (char *) &registro, SIZE);
        cuantos = archivo.gcount();
    }
    archivo.close();
}

...
```

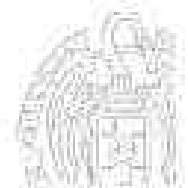


Ordenación de los registros

```
int main() {  
  
    mostrar();
```

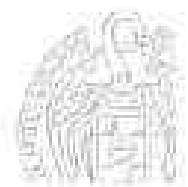
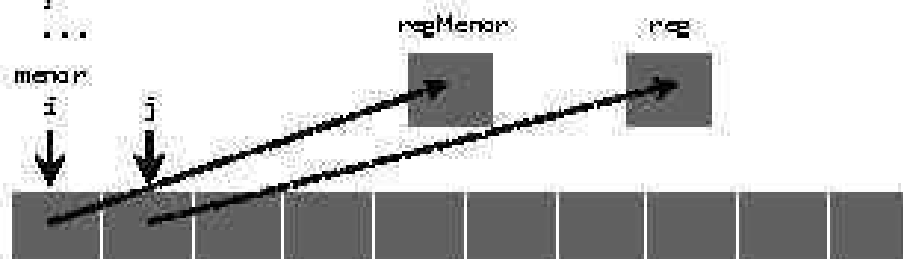
	Orden inicial
12345 - Memoria 4Gb	- 170,95 euros
13427 - Memoria USB 2Gb	- 32,50 euros
21116 - Multiboot USB 4x1	- 12,95 euros
33211 - Memoria 8Gb	- 243,99 euros
37253 - Placa base core i7	- 178,95 euros
57736 - Multidrive DVD X10	- 39,50 euros
67890 - Conversor VGA DVI	- 18,95 euros
60630 - Unidad Blue-Ray	- 54,95 euros
71934 - Placa base core i3	- 135,00 euros
84956 - Memoria 2Gb	- 75,95 euros

```
fstream archivo;  
archivo.open(BD, ios::in | ios::out | ios::binary);  
archivo.seekg(0, ios::end);  
int pos = archivo.tellg();  
int numReg = pos / SIZE;  
...
```



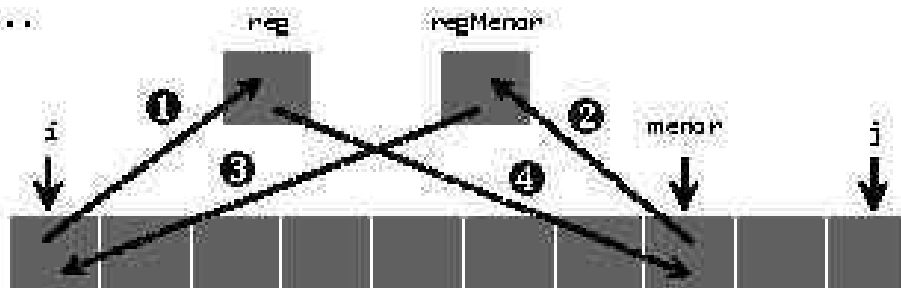
Ordenación de los registros

```
// Ordenamos con el método de selección directa  
tRegistro regMenor, reg;  
for (int i = 0; i < numReg - 1; i++) {  
    int menor = i;  
    for (int j = i + 1; j < numReg; j++) {  
        archivo.seekg(menor * SIZE, ios::beg);  
        archivo.read( (char *) &regMenor, SIZE);  
        archivo.seekg(j * SIZE, ios::beg);  
        archivo.read( (char *) &reg, SIZE);  
        if (strcmp(reg.item, regMenor.item) < 0) {  
            menor = j;  
        }  
    }  
    ...  
}
```



Ordenación de los registros

```
if (menor > i) { // Intercambiamos
    archivo.seekg(i * SIZE, ios::beg);
    archivo.read( (char *) &reg, SIZE);
    archivo.seekg(menor * SIZE, ios::beg);
    archivo.read( (char *) &regMenor, SIZE);
    archivo.seekg(i * SIZE, ios::beg);
    archivo.write( (char *) &regMenor, SIZE);
    archivo.seekg(menor * SIZE, ios::beg);
    archivo.write( (char *) &reg, SIZE);
}
```



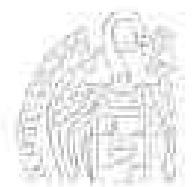
Ordenación de los registros

```
archivo.close();

cout << endl << "Tras ordenar:" << endl << endl;
mostrar();

return 0;
}
```

```
Tras ordenar:
57890 - Conversor VGA-DVI - 19,95 euros
84956 - Memoria 2Gb - 76,96 euros
12345 - Memoria 4Gb - 120,95 euros
33241 - Memoria 8Gb - 243,99 euros
13427 - Memoria USB 2Gb - 32,50 euros
52236 - Multigrave DVD-x10 - 39,50 euros
11115 - Multipuerto USB 4x1 - 12,95 euros
71954 - Placa base core i3 - 124,08 euros
37253 - Placa base core i7 - 178,95 euros
66638 - Unidad blue-Ray - 54,95 euros
```



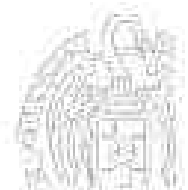
Archivo binario ordenado; por código

```
#include <iostream>
using namespace std;
#include <fstream>
#include "registro.h"

const char BD[] = "ord.dat";

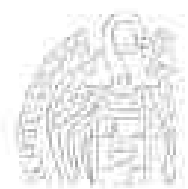
void mostrar();

int main() {
    mostrar();
    tRegistro registro;
    fstream archivo;
    ...
}
```



Búsqueda binaria

```
archivo.open(BD, ios::in | ios::binary);
archivo.seekg(0, ios::end);
int pos = archivo.tellg();
int numReg = pos / SIZE;
int buscado;
cout << "Código a buscar: ";
cin >> buscado;
int ini = 0, fin = numReg - 1, mitad;
bool encontrado = false;
while ((ini <= fin) && !encontrado) {
    mitad = (ini + fin) / 2;
    archivo.seekg(mitad * SIZE, ios::beg);
    archivo.read( (char *) &registro, SIZE);
    if (buscado == registro.codigo) {
        encontrado = true;
    }
    else if (buscado < registro.codigo) {
        fin = mitad - 1;
    }
    ...
}
```



Búsqueda binaria

```
        else {
            ini = mitad + 1;
        }
    }
    if (encontrado) {
        int pos = mitad + 1;
        cout << "Encontrado en la posición " << pos << endl;
        mostrar(registro);
    }
    else {
        cout << "No encontrado!" << endl;
    }
    archivo.close();

    return 0;
}

...

```



Inserción en un archivo ordenado

insertar.cpp

Ordenado por el campo código

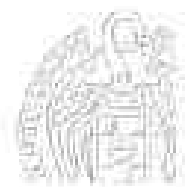
```
#include <iostream>
using namespace std;
#include <fstream>
#include "registro.h"

const char BD[] = "ord2.dat";

void mostrar();

int main() {
    mostrar();
    tRegistro nuevoRegistro = nuevo(), registro;
    fstream archivo;
    archivo.open(BD, ios::in | ios::out | ios::binary);
    archivo.seekg(0, ios::end);
    int pos = archivo.tellg();
    int numReg = pos / SIZE;
    ...
}

```

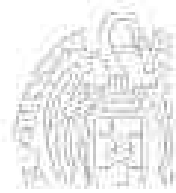


Inserción en un archivo ordenado

```
pos = 0;
bool encontrado = false;
archivo.seekg(0, ios::beg);
while ((pos < numReg) && !encontrado) {
    archivo.read( (char *) &registro, SIZE);
    if (registro.codigo > nuevoRegistro.codigo) {
        encontrado = true;
    }
    else {
        pos++;
    }
}
if (pos == numReg) { // Debe ir al final
    archivo.seekg(0, ios::end);
    archivo.write( (char *) &nuevoRegistro, SIZE);
}
...

```

Los Herramientas Yairo



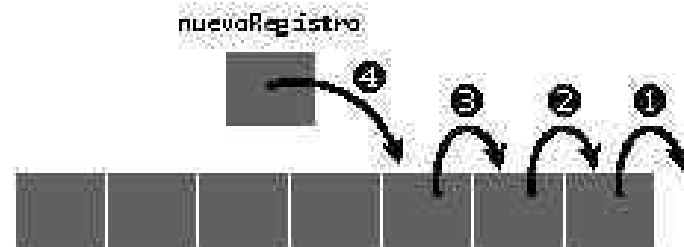
Inserción en un archivo ordenado

```
else { // Hay que hacer hueco
    for (int i = numReg - 1; i >= pos; i--) {
        archivo.seekg(i * SIZE, ios::beg);
        archivo.read( (char *) &registro, SIZE);
        archivo.seekg((i + 1) * SIZE, ios::beg);
        archivo.write( (char *) &registro, SIZE);
    }
    archivo.seekg(pos * SIZE, ios::beg);
    archivo.write( (char *) &nuevoRegistro, SIZE);
}
archivo.close();

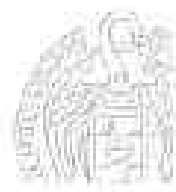
mostrar();

return 0;
}

```



Los Herramientas Yairo



Inserción en un archivo ordenado

```
13447 - Memoria 1GB          - 110.99 euros
13448 - Memoria 1GB 32G    - 11.99 euros
13449 - Multiplata 1GB 24G  - 11.99 euros
13450 - Placa base core i7   - 174.99 euros
13451 - Conector SATA-DVI   - 15.99 euros

-----
Nuevo registro:
Codigo: 13452
Nombre: Memoria 1GB
Precio: 109

13447 - Memoria 1GB          - 110.99 euros
13448 - Memoria 1GB 32G    - 11.99 euros
13449 - Multiplata 1GB 24G  - 11.99 euros
13450 - Placa base core i7   - 174.99 euros
13451 - Conector SATA-DVI   - 15.99 euros

-----
Nuevo registro:
Codigo: 13453
Nombre: Memoria 1GB
Precio: 109

13447 - Memoria 1GB          - 110.99 euros
13448 - Memoria 1GB 32G    - 11.99 euros
13449 - Multiplata 1GB 24G  - 11.99 euros
13450 - Placa base core i7   - 174.99 euros
13451 - Conector SATA-DVI   - 15.99 euros
```

Al principio

```
13447 - Memoria 1GB          - 110.99 euros
13448 - Memoria 1GB 32G    - 11.99 euros
13449 - Multiplata 1GB 24G  - 11.99 euros
13450 - Placa base core i7   - 174.99 euros
13451 - Conector SATA-DVI   - 15.99 euros

-----
Nuevo registro:
Codigo: 13453
Nombre: Memoria 1GB
Precio: 109

13447 - Memoria 1GB          - 110.99 euros
13448 - Memoria 1GB 32G    - 11.99 euros
13449 - Multiplata 1GB 24G  - 11.99 euros
13450 - Placa base core i7   - 174.99 euros
13451 - Conector SATA-DVI   - 15.99 euros

-----
Nuevo registro:
Codigo: 13454
Nombre: Memoria 1GB
Precio: 109

13447 - Memoria 1GB          - 110.99 euros
13448 - Memoria 1GB 32G    - 11.99 euros
13449 - Multiplata 1GB 24G  - 11.99 euros
13450 - Placa base core i7   - 174.99 euros
13451 - Conector SATA-DVI   - 15.99 euros
```

Por el medio

```
13447 - Memoria 1GB          - 110.99 euros
13448 - Memoria 1GB 32G    - 11.99 euros
13449 - Multiplata 1GB 24G  - 11.99 euros
13450 - Placa base core i7   - 174.99 euros
13451 - Conector SATA-DVI   - 15.99 euros

-----
Nuevo registro:
Codigo: 13454
Nombre: Memoria 1GB
Precio: 109

13447 - Memoria 1GB          - 110.99 euros
13448 - Memoria 1GB 32G    - 11.99 euros
13449 - Multiplata 1GB 24G  - 11.99 euros
13450 - Placa base core i7   - 174.99 euros
13451 - Conector SATA-DVI   - 15.99 euros

-----
Nuevo registro:
Codigo: 13455
Nombre: Memoria 1GB
Precio: 109

13447 - Memoria 1GB          - 110.99 euros
13448 - Memoria 1GB 32G    - 11.99 euros
13449 - Multiplata 1GB 24G  - 11.99 euros
13450 - Placa base core i7   - 174.99 euros
13451 - Conector SATA-DVI   - 15.99 euros
```

Al final

Los Herramientas Yairo



Carga de los registros en una tabla

tabla.cpp

```
void cargar(tTabla &tabla, bool &ok) {
    ok = true;
    ifstream archivo;
    archivo.open(BD, ios::in | ios::binary);
    if (!archivo.is_open()) {
        ok = false;
    }
    else {
        archivo.seekg(0, ios::end);
        int pos = archivo.tellg();
        int numReg = pos / SIZE;
        tabla.cont = 0;
        tRegistro registro;
        archivo.seekg(0, ios::beg);
        for (int i = 0; i < numReg; i++) {
            archivo.read( (char *) &registro, SIZE);
            tabla.registros[tabla.cont] = registro;
            tabla.cont++;
        }
        archivo.close();
    }
}
```

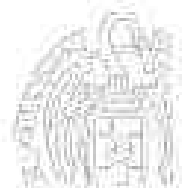
Los Herramientas Yairo



Almacenamiento de la tabla

tabla.cpp

```
void guardar(tTabla tabla) {
    ofstream archivo;
    archivo.open(BD, ios::out | ios::binary | ios::trunc);
    for (int i = 0; i < tabla.cont; i++) {
        archivo.write( (char *) &tabla.registros[i], SIZE);
    }
    archivo.close();
}
```

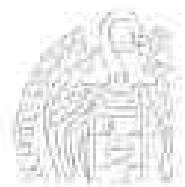


Carga y almacenamiento

bd.cpp

```
#include <iostream>
using namespace std;
#include "registro.h"
#include "tabla.h"

int main() {
    tTabla tabla;
    tTabla ok;
    cargar(tabla, ok);
    if (!ok) {
        cout << "Error al abrir el archivo!" << endl;
    }
    else {
        mostrar(tabla);
        insertar(tabla, nuevo(), ok);
        mostrar(tabla);
        guardar(tabla);
    }
    return 0;
}
```






Acerca de *Creative Commons*



Licencia CC (Creative Commons)

Este tipo de licencias ofrecen algunos derechos a terceras personas bajo ciertas condiciones.

Este documento tiene establecidas las siguientes:

-  **Reconocimiento (*Attribution*):**
En cualquier explotación de la obra autorizada por la licencia hará falta reconocer la autoría.
-  **No comercial (*Non commercial*):**
La explotación de la obra queda limitada a usos no comerciales.
-  **Compartir igual (*Share alike*):**
La explotación autorizada incluye la creación de obras derivadas siempre que mantengan la misma licencia al ser divulgadas.

Pulsa en la imagen de arriba a la derecha para saber más.

