

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

Luis Hernández Yáñez



Fundamentos de la programación: La abstracción procedimental

Página 427



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

Luis Hernández Yáñez



Fundamentos de la programación: La abstracción procedimental

Página 428



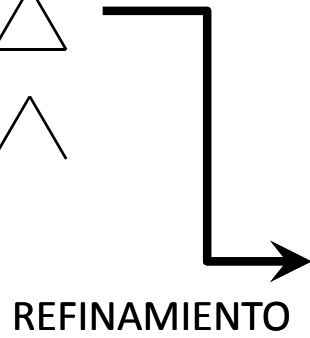
Un dibujo



1. Dibujar ○

2. Dibujar △

3. Dibujar ^



1. Dibujar ○

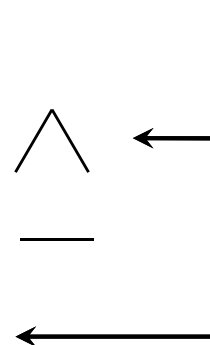
2. Dibujar △

2.1. Dibujar ^

2.2. Dibujar —

3. Dibujar ^

Misma tarea



Un dibujo



1. Dibujar ○

2. Dibujar △

2.1. Dibujar ^

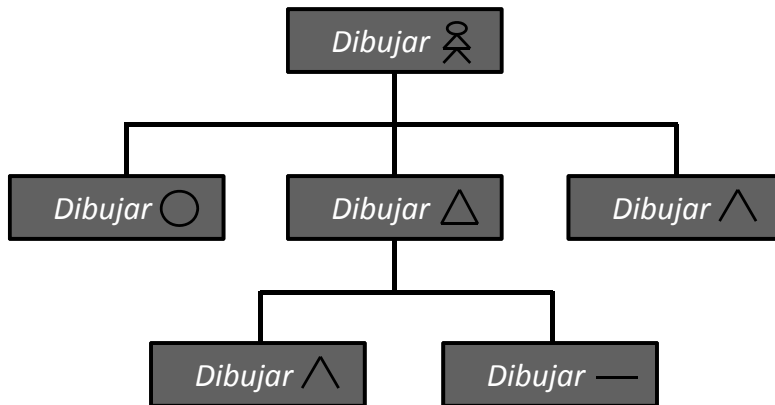
2.2. Dibujar —

3. Dibujar ^

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



Un dibujo



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

void dibujarSecantes()
{ ... }

void dibujarLinea()
{ ... }

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

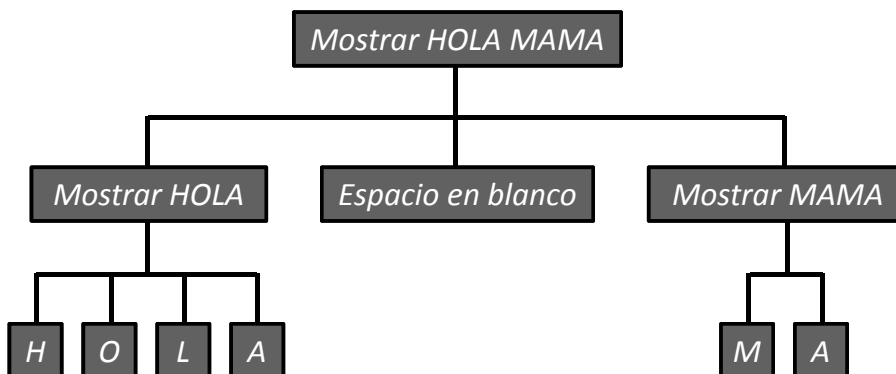
int main() {
    dibujarCirculo();
    dibujarTriangulo();
    dibujarSecantes();
    return 0;
}
```

Luis Hernández Yáñez



Mensaje en letras gigantes

Mostrar la cadena HOLA MAMA en letras gigantes



Tareas básicas



Luis Hernández Yáñez



Mensaje en letras gigantes

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

void mostrarO() {
    cout << "*****" << endl;
    cout << "*   *" << endl;
    cout << "*   *" << endl;
    cout << "*   *" << endl;
    cout << "*****" << 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;
}
```



Fundamentos de la programación

Subprogramas



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

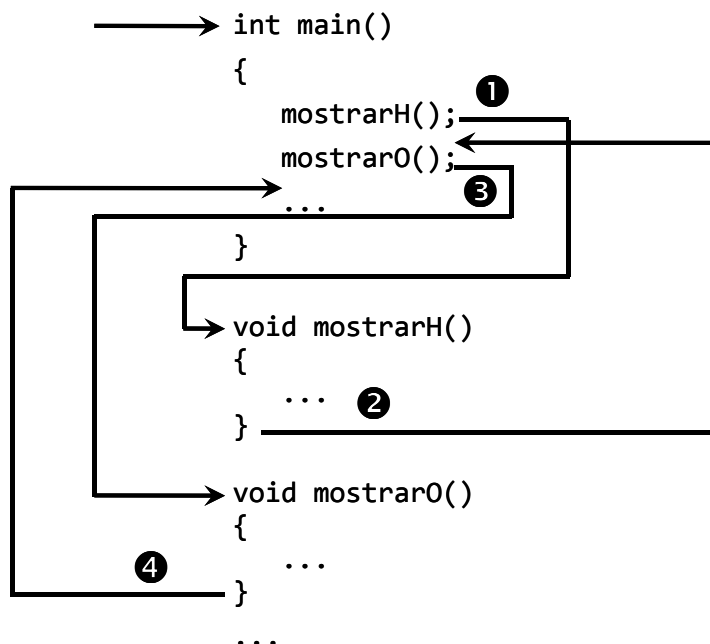
 Aumentan el nivel de abstracción del programa
Facilitan la prueba, la depuración y el mantenimiento

Luis Hernández Yáñez



Subprogramas

Flujo de ejecución



Luis Hernández Yáñez



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

```
...
int menu()
{
  int op;
  cout << "1 - Editar" << endl;
  cout << "2 - Combinar" << endl;
  cout << "3 - Publicar" << endl;
  cout << "0 - Cancelar" << endl;
  cout << "Elija: ";
  cin >> op;
  return op;
}

int main()
{
  ...
  int opcion;
  opcion = menu();
  ...
}
```

Luis Hernández Yáñez



Subprogramas

Procedimientos

Subprogramas de tipo void

```
...
void menu()
{
  int op;
  cout << "1 - Editar" << endl;
  cout << "2 - Combinar" << endl;
  cout << "0 - Cancelar" << endl;
  cout << "Opción: ";
  cin >> op;
  if (op == 1) {
    editar();
  }
  else if (op == 2) {
    combinar();
  }
}

int main()
{
  ...
  menu();
  ...
}
```

Luis Hernández Yáñez



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

Luis Hernández Yáñez



Fundamentos de la programación: La abstracción procedimental

Página 443



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()

Luis Hernández Yáñez



Fundamentos de la programación: La abstracción procedimental

Página 444



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

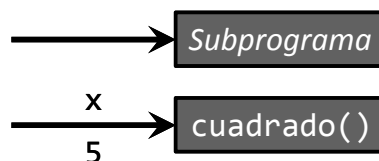


Comunicación con el exterior

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

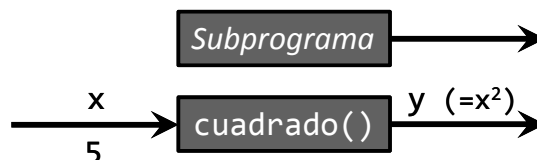
Datos de entrada: Aceptados

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



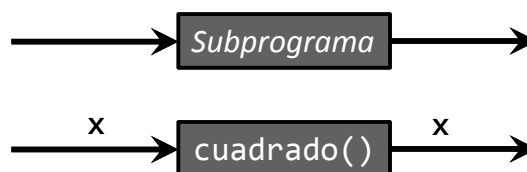
Datos de salida: Devueltos

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:



Luis Hernández Yáñez



Parámetros en C++

Declaración de parámetros

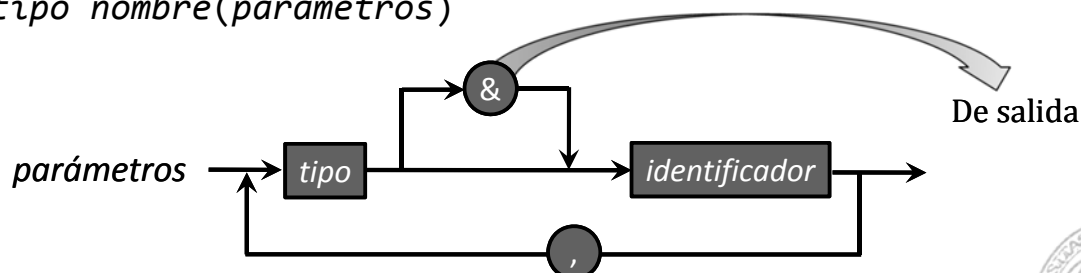
Sólo dos clases de parámetros en C++:

- 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)



Luis Hernández Yáñez



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



Puede 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)

- Tantos 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

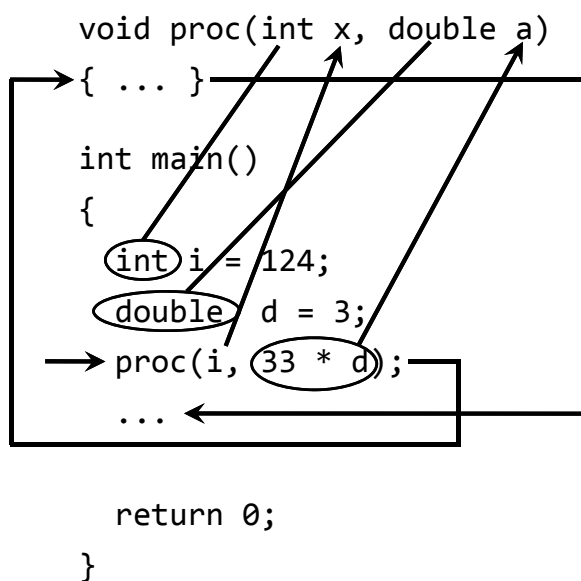
Expresiones válidas con concordancia de tipo:

```
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);
```

Luis Hernández Yáñez



Argumentos pasados por valor



	Memoria
i	124
d	3.0
	...
	...
x	124
a	99.0
	...

Luis Hernández Yáñez



Argumentos pasados por referencia

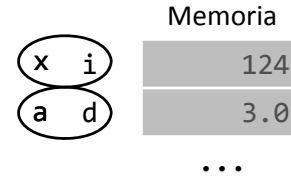
```

void proc(int &x, double &a)
{ ... }

int main()
{
    int i = 124;
    double d = 3;
    proc(i, d);
    ...
}

return 0;

```



Luis Hernández Yáñez



¿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?

- proc(3, i, d); **✗** N° de argumentos ≠ N° de parámetros
- proc(i, d); **✓**
- proc(3 * i + 12, d); **✓**
- proc(i, 23); **✗** Parámetro por referencia → ¡variable!
- proc(d, i); **✗** ¡Argumento double para parámetro int!
- proc(3.5, d); **✗** ¡Argumento double para parámetro int!
- proc(i); **✗** N° de argumentos ≠ N° de parámetros

Luis Hernández 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);
            cout << i << " entre " << j << " da un cociente de "
                << cociente << " y un resto de " << resto << endl;
        }
    }

    return 0;
}
```

Luis Hernández 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	?
resto	?
i	1
j	1
...	...

Luis Hernández 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
div	cociente	?
rem	resto	?
i		1
j		1
...		
op1		1
op2		1
...		

Luis Hernández 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
div	cociente	1
rem	resto	0
i		1
j		1
...		
op1		1
op2		1
...		

Luis Hernández 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	1
resto	0
i	1
j	1
	...

Luis Hernández Yáñez



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
	...

Luis Hernández Yáñez



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;
}
```

Luis Hernández Yáñez



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 = cambio % 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

Luis Hernández Yáñez



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;
    }
    ...
}
```

Luis Hernández Yáñez



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 {
        ...
    }
}
```

Luis Hernández Yáñez



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 << 2 * cuad(16);  
    return 0;  
}
```

Diagram illustrating the execution flow: An arrow points from the `return x * x;` line in the `cuad` function to the `cuad(16)` call in the `main` function. Another arrow points from the `return 0;` line in the `main` function to the `return` statement in the `cuad` function. The value `256` is written below the `cuad(16)` call, with an arrow pointing up to it. A note below the `x = x * x;` line in the `cuad` function states: "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;
}
```

Luis Hernández Yáñez



Fundamentos de la programación: La abstracción procedimental

Página 469



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!



Luis Hernández Yáñez



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 las implementaciones

Luis Hernández Yáñez



Fundamentos de la programación: La abstracción procedimental

Página 475



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;
}
```

Luis Hernández Yáñez



Fundamentos de la programación: La abstracción procedimental

Página 476



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 operatorsímbolo(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):

$+, -, *, /, --, <<, \%, \dots$



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



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;
                ...
        }
    }
}
```



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;
}
```

Luis Hernández 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 pulgACm(double pulg) {
    const double cmPorPulg = 2.54;
    return pulg * cmPorPulg;
}
```

Luis Hernández Yáñez




```
double lbAGr(double libras) {  
    const double grPorLb = 453.6;  
    return libras * grPorLb;  
}  
  
double grFAGrC(double grF) {  
    return ((grF - 32) * 5 / 9);  
}  
  
double galALtr(double galones) {  
    const double ltrPorGal = 4.54609;  
    return galones * ltrPorGal;  
}
```



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...
                        ...
                    }
                }
            }
    }
}
```

Luis Hernández Yáñez



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;
}
```

Luis Hernández Yáñez






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.

