

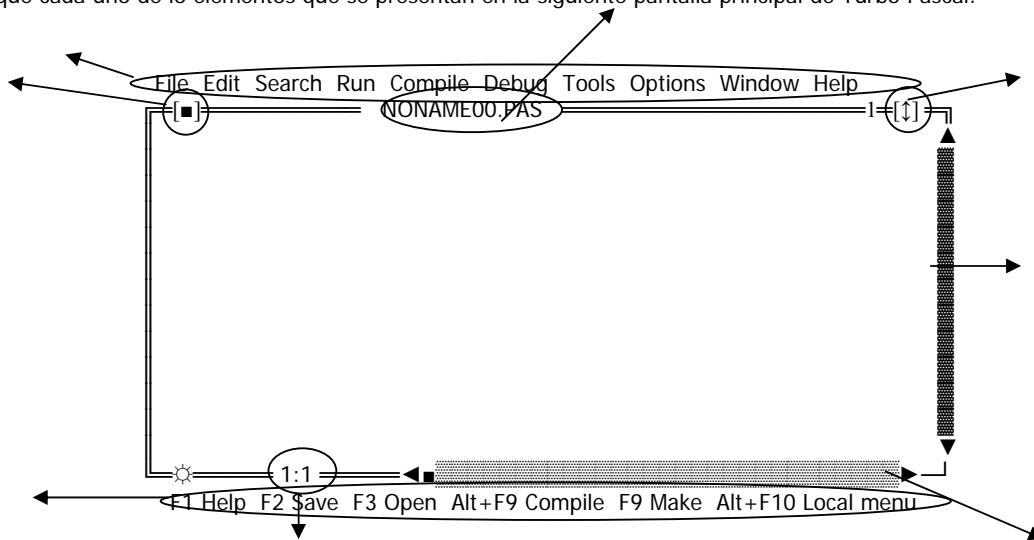
**PRACTICA DE LABORATORIO No. 1**

**Objetivos:**

- ✓ Luego de consultar el material bibliográfico el alumno identificará correctamente los elementos y algunos comandos que se presentan en la pantalla principal del editor de Pascal.
- ✓ Previa explicación del docente, el alumno empleará el editor de Pascal para codificar, compilar y ejecutar simples programas mediante las opciones de dicho editor.
- ✓ Una vez conocido el ambiente de trabajo del editor de Pascal el alumno estará en capacidad de aplicar correctamente técnicas de depuración de programas.

**Pre-LABORATORIO**

Identifique cada uno de lo elementos que se presentan en la siguiente pantalla principal de Turbo Pascal:



Complete la descripción de las siguientes opciones de acceso rápido a comandos:

F1		F5	
F2		F6	
F3		F7	
F4		F8	

**LABORATORIO**

1. Edite el siguiente programa:

<pre>Program DemoPrimero;   {Cabecera   Opcional} Uses   Crt,Dos;   {declaraciones} Const   PI = 3.141592;   IVA = 12;</pre>	<pre>Type   Cad20 = String[20];   {Tipo de dato cadena }   Notas = 1..10;   {Tipo de dato Subrango} Var   Salario : real;   Numero : Integer;   Apellido : cad20;   Pesos : Notas;</pre>
--	--

```
(*****línea en blanco*****)
```

```
Begin
  ClrScr;
  Apellido = "";
  { Programa Principal}
  { Borra la pantalla}
  { Sentencia de Asignación := }
```

```

Write('Cuál es su primer apellido?');
Readln(Apellido);                               { Operaciones de Entrada}
Writeln(' Escriba un número Sr: ', Apellido:30); { Operaciones de Salida}
Read(Numero);
Writeln(' Escriba su salario Sr. ', Apellido:50); { Operaciones de Salida}
Read(Salario);
GotoXY (10,10); Writeln(' Escriba su nota de Matemática Sr: ', Apellido:10);
GotoXY(45,11)Read(Numero);                       {NOTA: Visualice y corrija coordenadas.....}
absoluto := abs(numero);                          {No está declarada la variable absoluto}
raiz := sqr(numero);
Writeln ('El cuadrado del número es ', Numero* Numero);
cuadrado = numero*numero
writeln(' El cuadrado es : ' cuadrado);
writeln(' Su salario es : ' salario:0:2);          { Formato de salida de Nros. reales}
Readkey;                                          { Significa:.....}
End;

```

2. Guarde el programa presionando la tecla de Función **F2**. Complete

Indica la Unidad: \_\_\_\_\_

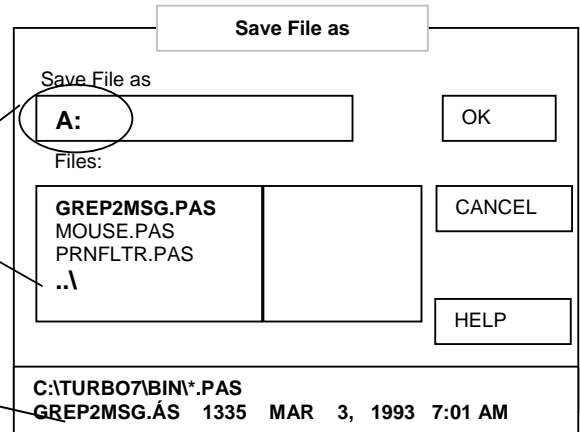
(..) Opción para: \_\_\_\_\_

Indique en la pantalla y escriba la ruta donde se encuentra el Programa Pascal : \_\_\_\_\_

Indica : \_\_\_\_\_

Use la tecla **TAB (Tabulador)** para moverse en las diferentes opciones de la pantalla:

**Save File As** que significa-→ \_\_\_\_\_



3. Compile el programa anterior (**ALT +F9 ó F9**), corrija los errores anotando así en el siguiente cuadro la información requerida:

CÓDIGO DEL ERROR (No.)	DESCRIPCIÓN DEL ERROR	SIGNIFICADO EN ESPAÑOL

4. Utilice los comandos **F7 y F8** de depuración para visualizar la ejecución paso a paso de las sentencias del programa anterior

5. Visualice los valores de las variables en la **Ventana de Observación (WATCHES)** usando los siguientes pasos:

- Sitúe el cursor en la variable que desea observar.
- Presione el comando **CTRL + F7** e indique que visualiza:  
\_\_\_\_\_
- Coloque las ventanas en cascada (Menú Window opción cascada)
- Use el comando **F6** para moverse entre las ventanas activas.
- Estando ubicada en la ventana de observación utilice las teclas **Insert** o **Delete** para insertar o borrar respectivamente variables.
- Use el comando **F5** en la ventana de Trabajo e Indique la acción que ejecuta:  
\_\_\_\_\_
- Inserte un BreakPoint (Punto de Ruptura) a través del comando: \_\_\_\_\_;  
ejecute el programa en tiempo real ( **CTRL + F9** ), ubique el cursor en líneas más abajo del punto de ruptura y ejecute el comando **F4** indique que observa:  
\_\_\_\_\_

**POST-LABORATORIO:**

- Divida el programa en subprogramas : ENTRADA, CALCULO y SALIDA.
- Use la validación para evitar ingresar valores fuera del rango del tipo de dato de las variables de entrada.