



APRENDERAPROGRAMAR.COM

CODEBLOCKS: DAR
FORMATO AL CÓDIGO
FORMAT USEASTYLE.
CÓMO DIVIDIR LÍNEAS
LARGAS EN C. (CU00521F)

Sección: Cursos

Categoría: Curso básico de programación en lenguaje C desde cero

Fecha revisión: 2031

Resumen: Entrega nº21 del curso básico "Programación C desde cero".

Autor: Mario Rodríguez Rancel

CODEBLOCKS: DAR FORMATO AL TEXTO

La escritura de órdenes con C se realiza con los criterios que ya hemos visto: las instrucciones pueden escribirse una debajo de otra en líneas independientes o bien en una misma línea separadas por punto y coma. Así estos dos códigos resultan equivalentes:



Código versión 1:

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <math.h>
// Ejemplo aprenderaprogramar.com
int main() {
    int A=3; int B=2; int C = A*B; double D = pow(C,2);
    printf("%g", D);
    return 0;
}
```

Código versión 2:

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <math.h>
// Ejemplo aprenderaprogramar.com
int main() {
    int A=3;
    int B=2;
    int C = A*B;
    double D = pow(C,2);
    printf("%g", D);
    return 0;
}
```

La sangría al escribir código la estableceremos normalmente a través del tabulador, aunque ya hemos visto que existen herramientas en el editor de Code::Blocks que nos facilitan el trabajo. El primer nivel de sangrado corresponderá a una primera pulsación del tabulador, el segundo nivel a dos pulsaciones y así sucesivamente... Recomendamos usar el sangrado para mantener un código mínimamente ordenado mientras se escribe. No obstante, recuerda que usar la opción "*Format use AStyle*" te permitirá dar un formateado automático y homogéneo al código.

Recordar que en el menú *Settings - Editor... - General Settings* de Code::Blocks podemos modificar el número de caracteres que avanza el tabulador, modificando el valor establecido en "*Tab size in spaces*". Podemos establecer el valor que mejor se adapte a nuestras necesidades o gustos estéticos.

Puede resultar interesante ver la forma de trabajar de C con líneas largas o con sentencias que no se encuentran en una sola línea. Escribe y ejecuta el siguiente código:

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
// Ejemplo aprenderaprogramar.com
int main() {
    // Esta declaracion es valida aunque extraña
    int
    a
    =
    3;
    printf("a vale %d\n\n", a);
    printf( "En el caso de tener una linea muy larga podemos cerrar comillas en un linea"
           " y abrir comillas en otra para crear una continuidad en un texto\n");
    return 0;
}
```

Hemos escrito una instrucción como `int a = 3;` separada en distintas líneas, lo cual es algo extraño (y no aconsejable). El programa se ejecuta porque el compilador busca el punto y coma como carácter de terminación de una instrucción, pasando las señales de final de línea o retorno de carro por alto.

En el caso de textos largos en que queramos mantener la continuidad sin crear una línea excesivamente larga, podemos cerrar comillas y abrir comillas en la siguiente línea para continuar con el texto.

Ten en cuenta que estas circunstancias son poco comunes y que algunos compiladores pueden tener un comportamiento diferente al que estamos indicando aquí.

EJERCICIO

Transforma el siguiente código:

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
// Ejemplo aprenderaprogramar.com
int main() {
    // Esta declaracion es valida aunque extraña
    int
    a
    =
    3;
    printf("a vale %d\n\n", a);
    printf( "En el caso de tener una linea muy larga podemos cerrar comillas en un linea"
           " y abrir comillas en otra para crear una continuidad en un texto\n");
    return 0;
}
```

Con el objetivo de dejar el código en el mínimo número de líneas que sea posible para su compilación y ejecución. Si es posible que ocupe solo una línea, deberás dejarlo en una sola línea. Si son necesarias dos, deberás dejarlo en dos. Si son necesarias tres, deberás dejarlo en tres y así sucesivamente. Tienes que determinar cuál es el número mínimo de líneas necesarias.

Responde a las siguientes cuestiones:

- a) ¿Cuál es el código del programa que has definido?
- b) ¿Cuáles son los resultados que obtienes por pantalla al ejecutar el programa?
- c) ¿Cuántas líneas ocupa tu código?

Para comprobar si tus respuestas son correctas puedes consultar en los foros [aprenderaprogramar.com](http://www.aprenderaprogramar.com).

Próxima entrega: CU00522F

Acceso al curso completo en [aprenderaprogramar.com](http://www.aprenderaprogramar.com) -- > Cursos, o en la dirección siguiente:
http://www.aprenderaprogramar.com/index.php?option=com_content&view=category&id=82&Itemid=210