

Pauta auxiliar 4
Rodrigo Cánovas
10 de Octubre del 2008

1. Problema 1

```
void Q(int *a,int x, int y){    #tambien puede ser int Q()
    int w = a[x];
    int z = a[y];
    a[x] = z;
    a[y] = w;
    # en caso de hacerlo con int Q() habria que retornar lo que quedo en %eax
    # es decir return z;
}

int P(int *a,int x, int y){
    if(x >= y){
        return x;
    }

    while(true){
        if(a[x] >= 0){
            Q(a , x , y);
            y = y-1;

            if(x < y){
                #no hace nada
            }
            #claramente seria mejor poner solamente
            else{
                # if(x >= y) return x;
                return x;
                #no lo hare solo para seguir mas literalmente el codigo de assembler
            }
        }

        else{
            x = x+1;
            if(x < y){
                #no hacer nada
            }
            else{
                return x;
            }
        }
    }
}
```