

Práctica 3

Entorno de Programación: Lenguaje C

Fecha de realización: del 16 al 19 de octubre de 2017

Objetivo

El objetivo de esta práctica es conocer el entorno de programación que se va a utilizar durante el desarrollo de las prácticas de esta asignatura.

1.- Descarga del aula virtual de la asignatura los ficheros **p3ej1.c** y **p3ej2.c** con los ejemplos para realizar esta práctica. Estos ficheros, con extensión .c, son textos planos que contienen, cada uno, un programa fuente en lenguaje C.

2.- Abre un editor de texto.

3.- Abre en el editor el primero de los ficheros: **p3ej1.c** Para abrir un fichero se selecciona la opción Abrir del menú Archivo.

4.- Para compilar un fichero hay que ir a la consola. Colócate en el directorio donde están los ficheros y escribe la siguiente línea de compilación:

gcc -o nombre_ejecutable nombre_codigo.c

donde nombre_codigo.c es el nombre del fichero donde está escrito el programa (en este caso **p3ej1.c**), y nombre ejecutable es el nombre que se le quiera dar al fichero ejecutable (por ejemplo **p3ej1**).

La información sobre la compilación aparece a continuación en la pantalla.
¿Qué ocurre al compilar?

Si la compilación tiene éxito se genera un fichero que contiene el ejecutable del programa. En otro caso, en la consola se muestran los mensajes de error o avisos generados por el compilador para ayudar a corregir los fallos en el programa fuente.

5. La ejecución del programa se realiza también en la Shell: **./nombre_ejecutable**
Comprueba que el fichero ejecutable tiene habilitado el permiso de ejecución.
¿Qué sucede si se intenta ejecutar sin incluir la ruta ./?

6.- Modifica el código del fichero p3ej1.c para que aparezca como mensaje la palabra Hello en una línea y tu nombre aparezca en la siguiente. Guarda el programa fuente modificado en un fichero con el nombre **aluxxxx.c** (xxxx es tu número de usuario). Vuelve a ejecutar. ¿Qué ocurre?.

7.- Vuelve a compilar y ejecuta de nuevo.

8.- Abre el segundo fichero: **p3ej2.c** y compílalo. ¿Qué ocurre?.

9.- El compilador dice las líneas donde se producen los fallos. Solucíonalos, modifica en el comentario el nombre del autor y guarda el fichero con el nombre **aluxxxxej2.c**. Vuelve a compilar y ejecuta.

10.- Sube los ficheros fuentes de los programas modificados a la tarea de entrega de la práctica 3 en el aula virtual.