

Actividad 11P: trabajando con registros y arrays

Ejercicios

- 1) Un array de registros contiene la descripción de personas a efectos estadísticos. Cada registro tiene los campos: nombre, edad, sexo, altura, color de piel, color de ojos, nacionalidad. Escribir un programa que lea y almacene datos en este array, ordene el array por orden alfabético de nombres y visualice su contenido. Se pedirá al usuario cuántos datos quiere introducir, el máximo será 100.
- 2) Una tienda de videojuegos quiere almacenar información acerca de los productos que vende a sus clientes para poder efectuar campañas de marketing según el perfil del cliente. Para cada videojuego tenemos la siguiente información: código (número entero), nombre, tipo (aventuras, deporte, infantil, educativo), precio y año de lanzamiento. De cada cliente interesa almacenar la siguiente información: código, nombre, dirección y últimos 10 videojuegos que ha comprado. Fijaremos un máximo de 500 videojuegos y 100 clientes.
 - Diseña las estructuras de datos necesarias para gestionar toda la información.
 - Diseña un módulo que reciba como parámetro un tipo de videojuego y muestre un listado de todos los videojuegos de ese tipo indicando nombre y precio.
 - Diseña el módulo que permite introducir una compra para un determinado cliente (se supone que no es la primera compra del cliente). Ten en cuenta que si ese cliente ya había comprado 10 videojuegos, hay que eliminar de ese cliente el videojuego más antiguo que adquirió para poder introducir el nuevo. Cuando se incorpora una nueva compra, debe hacerse de tal manera que siempre se tenga la información de las 10 últimas compras del cliente