



# Universidad Autónoma de Baja California

## Facultad de Ingeniería Arquitectura y Diseño

### Ingeniero en computación Ingeniero en Software y tecnologías emergentes

**Materia:** Programación Estructurada / Clave 36276

**Alumno:** SANCHEZ SANTOS BRAYAN ALEXIS

**Matrícula:** 367714

**Maestro:** Pedro Núñez Yépiz

**Actividad No.:** 12

**Tema - Unidad:** ARCHIVOS Y BANDERAS

**Ensenada Baja California a 11 de noviembre del 2023**



# Universidad Autónoma de Baja California

## Facultad de Ingeniería Arquitectura y Diseño

### 1. INTRODUCCIÓN

Entender mejor el funcionamiento de archivos, el cómo sacar información de ellos, crear nuevos archivos, nombrarlos desde la interfaz y sobrescribirlos con nueva información o información modificada.

### 2. COMPETENCIA

Entender mejor la utilidad de las banderas y la creación, carga y sobrescribir archivos ya existentes o no existentes

### 3. FUNDAMENTOS

El estándar de C contiene varias funciones para la edición de ficheros, éstas están definidas en la cabecera *stdio.h* y por lo general empiezan con la letra *f*, haciendo referencia a *file*. Adicionalmente se agrega un tipo **FILE**, el cual se usará como *apuntador a la información del fichero*. La secuencia que usaremos para realizar operaciones será la siguiente:

- Crear un [apuntador](#) del tipo **FILE** \*
- Abrir el archivo utilizando la función **fopen** y asignándole el resultado de la llamada a nuestro apuntador.
- Hacer las diversas operaciones (lectura, escritura, etc).
- Cerrar el archivo utilizando la función **fclose**  
(Programación en C/Manejo de Archivos - WikiLibros, s. f.)

### 4. PROCEDIMIENTO

Se creara un programa con un menú con opciones como, cargar información de un archivo (solo se podrá hacer esto una vez), agregar automáticamente 10 archivos, ordenar los registros, eliminar los registros, imprimir los registros (validos o no válidos) y crear un archivos con los registros válidos, para esto haremos uso de la librería *stdio.h* y de las banderas para evitar hacer mas procesos de los necesarios.

### 5. RESULTADOS Y CONCLUSIONES

El resto (el código, las capturas y la librería) estará en otro archivo o en el repositorio



# Universidad Autónoma de Baja California

## Facultad de Ingeniería Arquitectura y Diseño

### 6. REFERENCIAS

#### **Diseño de algoritmos y su codificación en lenguaje C**

Corona, M.A. y Ancona, M.A. (2011)..

España: McGraw-Hill.

ISBN: 9786071505712

#### **Programación estructurada a fondo: implementación de algoritmos en C**

:Pearson Educación. Sznajdleder, P. A. (2017)..

Buenos Aires, Argentina: Alfaomega

#### **Como programar en C/C++**

H.M. Deitel/ P.J. Deitel

Segunda edición

Editorial: Prentice Hall.

ISBN: 9688804711

#### **Programación en C. Metodología, estructura de datos y objetos**

Joyanes, L. y Zahonero, I. (2001)..

España: McGraw-Hill.

ISBN: 8448130138

*Programación en C/Manejo de Archivos - WikiLibros.* (s. f.).

[https://es.wikibooks.org/wiki/Programaci%C3%B3n\\_en\\_C/Manejo\\_de\\_archivos](https://es.wikibooks.org/wiki/Programaci%C3%B3n_en_C/Manejo_de_archivos)