

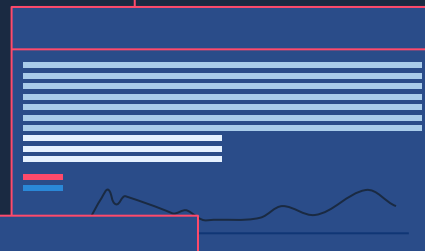


Tecnicatura en Programación Universitaria

Comisión

B

Clase 09

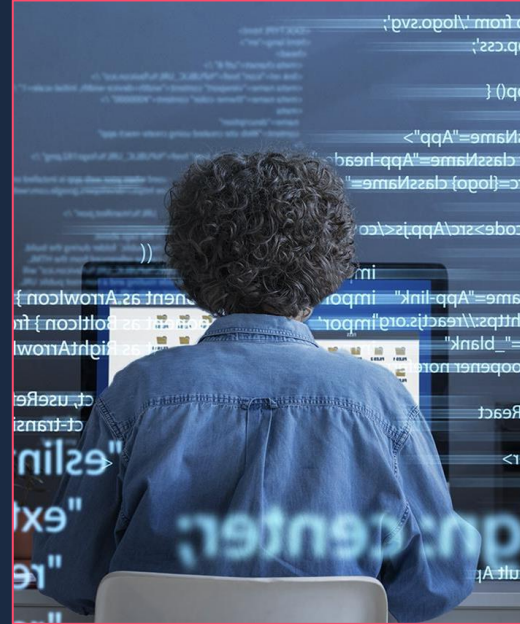


Clase Practica

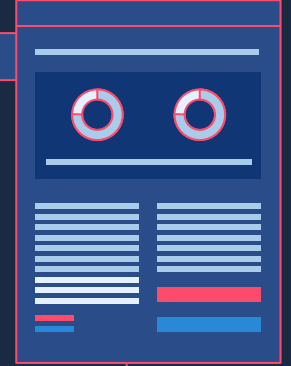
Martes 09 de Junio 2024

Ing. Oviedo Codigoni Carlos Nicolas





... Estructuras ...



Struct

Una estructura es una colección de una o más variables, de tipos posiblemente diferentes, agrupadas bajo un mismo nombre o identificador

```
struct identificador
{
    tipoDato miembro1;
    tipoDato miembro2;
    tipoDato2 miembro3;
    ...
};
```

```
struct identificador nombre_variable
```

Las variables declaradas dentro de las llaves de la definición de estructura son los miembros de la estructura.

Los miembros de la misma estructura deben tener nombres únicos mientras que dos estructuras diferentes pueden tener miembros con el mismo nombre

Para tener acceso a miembros de estructuras utilizamos el operador punto. El operador punto se utiliza colocando el nombre de la variable de tipo estructura seguido de un punto y seguido del nombre del miembro de la estructura.

Struct

Ejemplo:

```
1 struct producto{
2     char codigo[14];
3     char nombre[100];
4     float precio;
5 };
6 struct producto producto1, producto2, producto3;
```

Uso de typedef

```
1 typedef struct producto{
2     char codigo[14];
3     char nombre[100];
4     float precio;
5 }Producto;
```

La palabra reservada typedef nos permite colocar un alias o sobrenombre a un tipo de dato.

```
1 Producto producto1, producto2, producto3
```

include<exercise.h>

Crear una estructura para almacenar la información de un empleado, incluyendo los siguientes datos: nombre, apellido, DNI, dirección, teléfono y cargo.

Crear un programa que permita al usuario:

1. Ingresar la información de varios empleados.
2. Buscar un empleado por su DNI.
3. Mostrar la información de todos los empleados.

Crear una estructura para almacenar la información de un contacto en una agenda telefónica. La estructura debe incluir campos como nombre, apellido, teléfono, dirección y correo electrónico.

Crear un programa que permita al usuario:

1. Agregar nuevos contactos a la agenda.
2. Buscar un contacto por nombre o apellido.
3. Editar la información de un contacto.
4. Eliminar un contacto.
5. Mostrar la lista completa de contactos.

```
# include<exercise.h>
```

Desarrolle un programa en lenguaje C para gestionar el control de stock de un almacén de manera más completa e intuitiva, incluyendo funcionalidades para registrar entradas y salidas de productos , consultar stock, realizar ventas y visualizar elementos con stock mínimo. El programa deberá tener un menú para que el usuario pueda:

1.- Cargar el Materia:

ID

Nombre

Descripción

Precio por Unidad

Valor de Stock

Valor Mínimo (Critico de Stock)

2.- Realizar una Venta (disminuir el Stock).

3.- Generar informes de inventario.

4.- Identificar productos con bajo stock (mostrar en una Tabla).

5.- Generar Ganancias (Sumar todas las ventas)

6.- Valorar Stock (Ver cuanta plata esta invertida)

7.- Salir

Para realizar el ejercicio se deberá usar:

- Bucles
- Condicionales
- Vectores
- Matrices
- Funciones
- **Estructuras**