



Universidad Autónoma de Baja California

Facultad de Ingeniería Arquitectura y Diseño

Ingeniero en Software y tecnologías emergentes

Materia: Programación Estructurada / Clave 36276

Alumno: Solano Meza Angel Daniel

Matrícula: 372453

Maestro: Pedro Núñez Yépiz

Actividad No. : 9 - 3/4

Tema-Unidad : Curp

Ensenada Baja California a 22 de Octubre del 2023



Universidad Autónoma de Baja California

Facultad de Ingeniería Arquitectura y Diseño

1. INTRODUCCIÓN

En esta actividad desarrollamos un programa que genera un curp con datos del usuario, utilizamos nuestras propias librerías e integramos todos los conocimientos previos para lograr validar entradas y aplicar las reglas necesarias para generar una clave correcta.

2. COMPETENCIA

Unificar conocimientos previos.
Crear un programa generador de curp eficiente.

3. FUNDAMENTOS

Para empezar con el manejo de archivos es necesario recordar el concepto de flujo, el cual se define como un dispositivo que consume o produce información. En nuestros programas hechos hasta el momento hemos utilizado los flujos estándar cin, cout y cerr, el resto de los flujos que se deseen deberán ser creados por el programador. Todos los flujos se comportan de forma análoga, independientemente del dispositivo que se trate.

Más información aquí:

<https://drive.google.com/drive/folders/1y0XlG-5yPiklleEGsQoPXNsuTMz7xkOE>

4. PROCEDIMIENTO

CURP

Realiza un programa que sirva para generar el CURP de una persona.

El programa debe pedir los datos al usuario, generar, almacenar en una cadena y desplegar el CURP.

El programa deberá repetirse cuantas veces desee el usuario

Nota: el programa deberá estar 100% validado, de datos entrada así como las reglas que e deben cumplir al generar el curp



Universidad Autónoma de Baja California

Facultad de Ingeniería Arquitectura y Diseño

5. RESULTADOS Y CONCLUSIONES

Terminamos con un programa que genera un curp de manera automática con datos de entrada del usuario y que lo hace de manera eficiente, utilizando programación estructurada y funciones propias.

```
void Curp(char curp[])
{
    char cultimo[2];
    int ultimo;
    char caracter;
    Nombres(curp);
    FechaNac(curp);
    Sexo(curp);
    Estados(curp);
    Inconvenientes(curp);
    ultimo = NumAleatorio(1, 5);
    sprintf(cultimo, "%d", ultimo);
    caracter = cultimo[0];
    curp[17] = caracter;
}
```

6. ANEXOS

Archivo anexo.



7. 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