

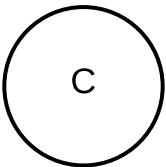
#define CANTIDAD_MINIMA_LIBROS 10

```
struct Libro {  
    int codigo;  
    char nombre[50];  
    char autor[50];  
    char editorial[50];  
    char tipo;  
};
```

estructura de registros del archivo biblioteca.dat

```
struct Genero {  
    int codigo;  
    char nombre[50];  
};
```

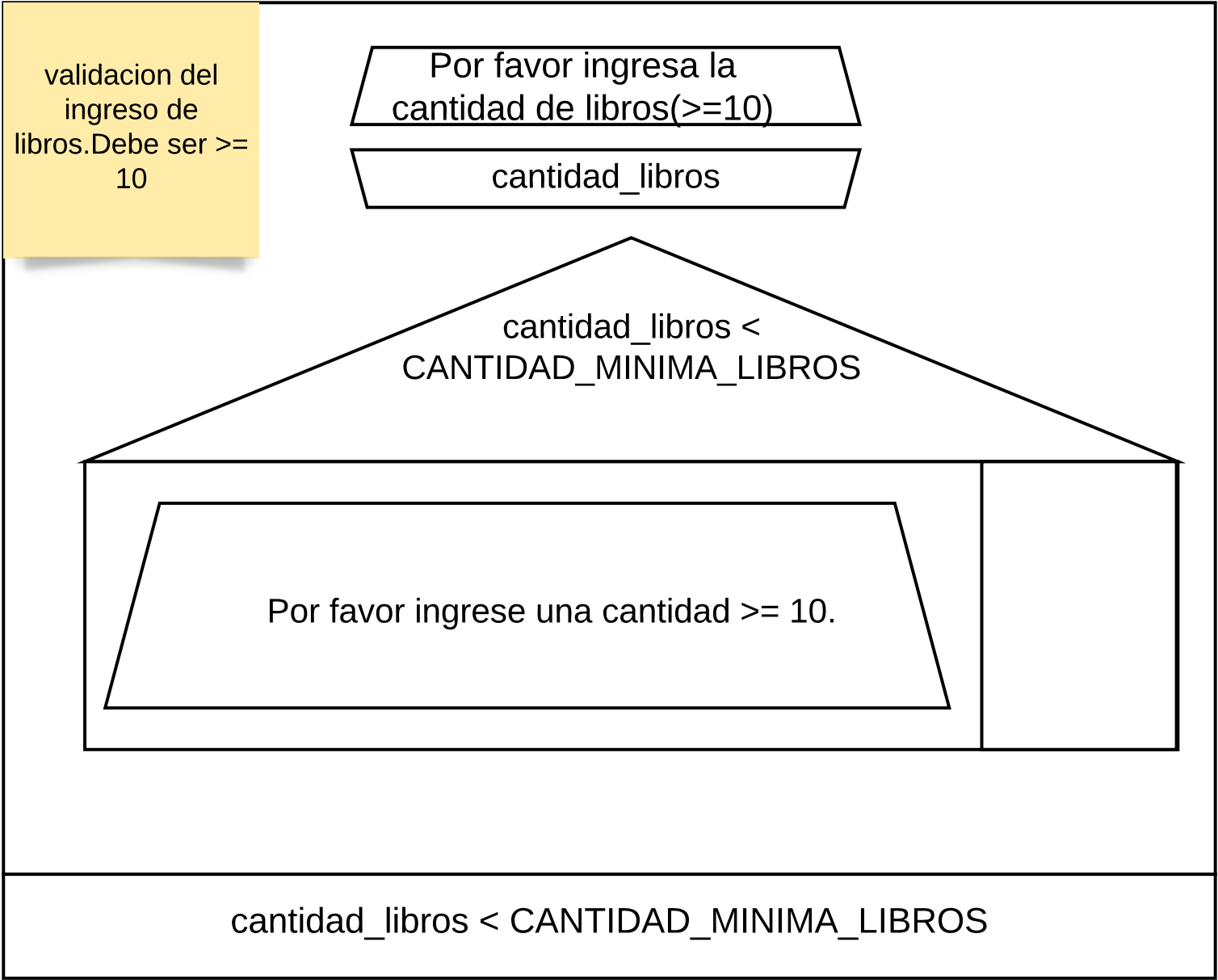
estructura auxiliar para persistir en los archivos drama.dat, accion.dat y terror.dat

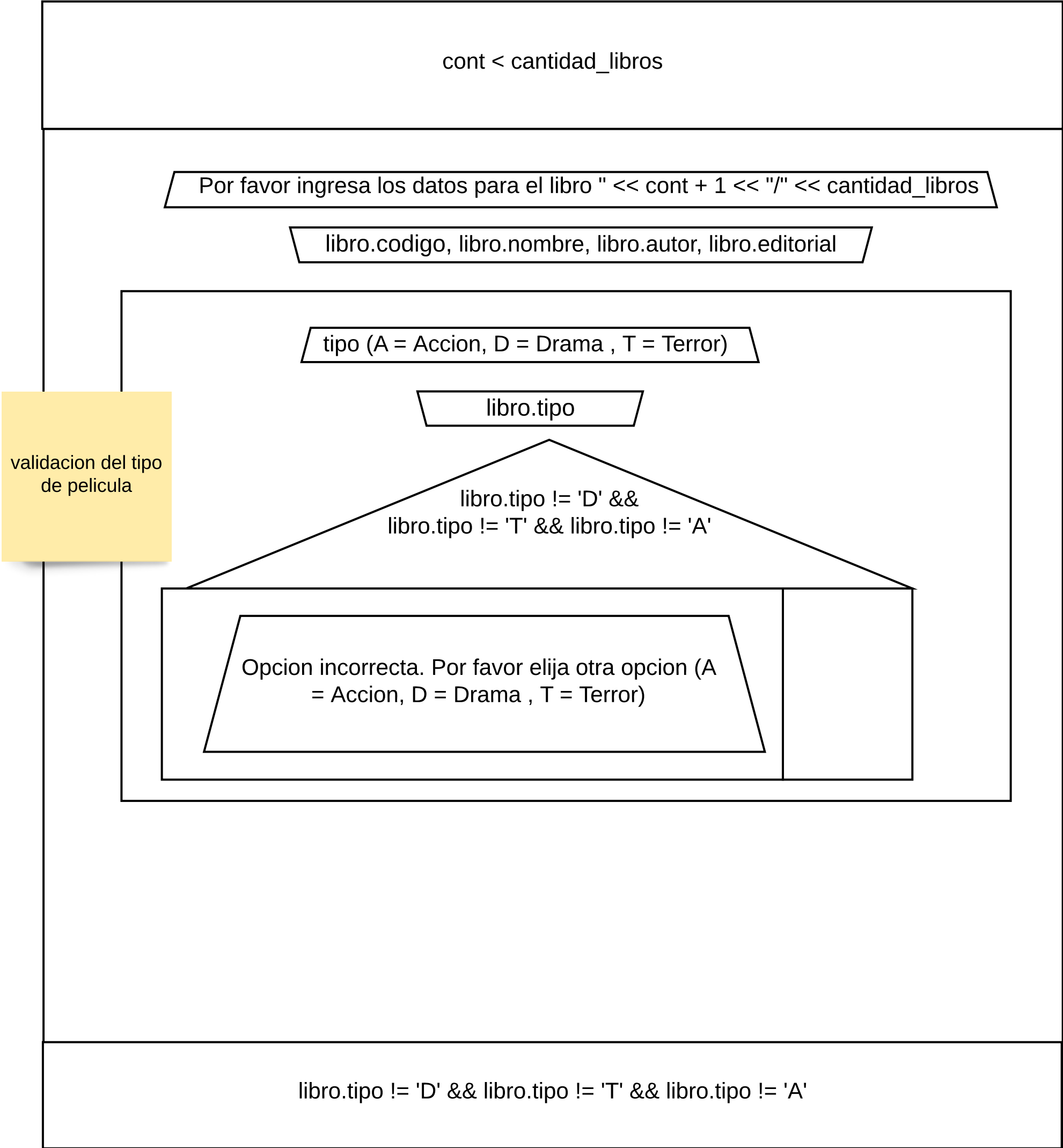


FILE *biblioteca
FILE *drama
FILE *accion
FILE *terror

int cantidad_libros; //cantidad de registros a indicar por el usuario
int cont = 0
struct Libro libro

biblioteca = fopen("biblioteca.dat", "wb")
drama = fopen("drama.dat", "wb")
accion = fopen("accion.dat", "wb")
terror = fopen("terror.dat", "wb")





validacion del tipo de pelicula

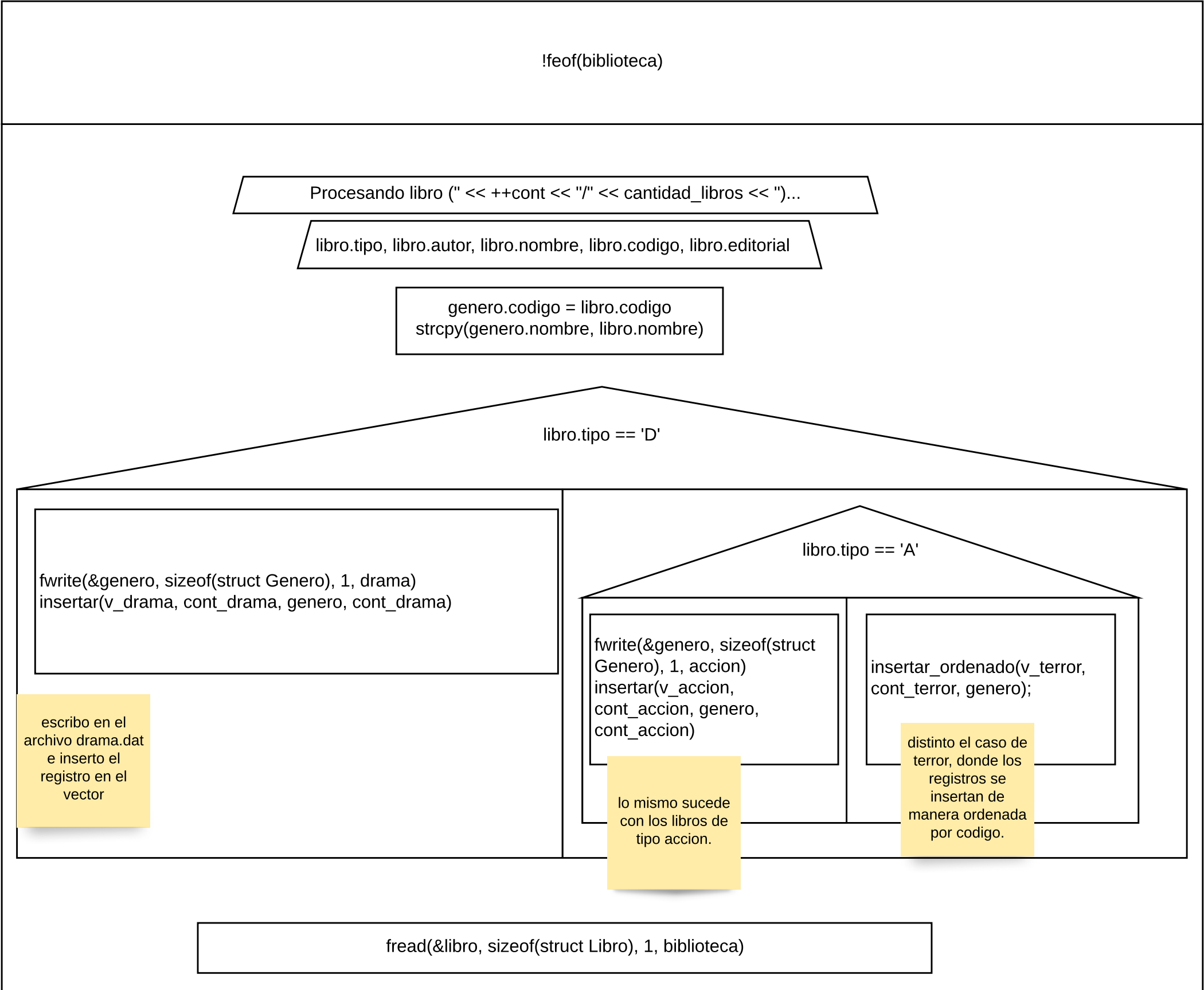
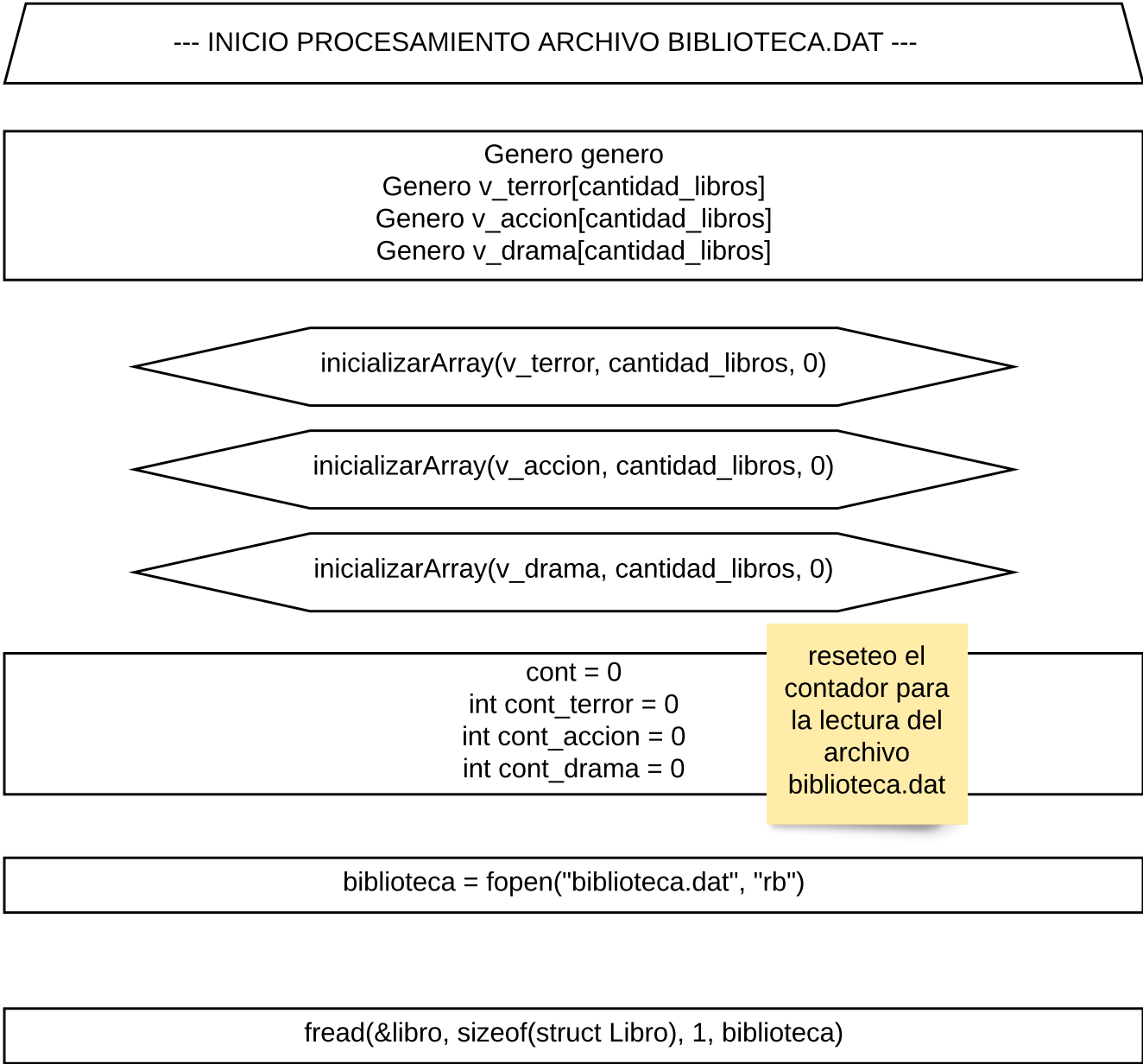
se guarda el registro en biblioteca.dat

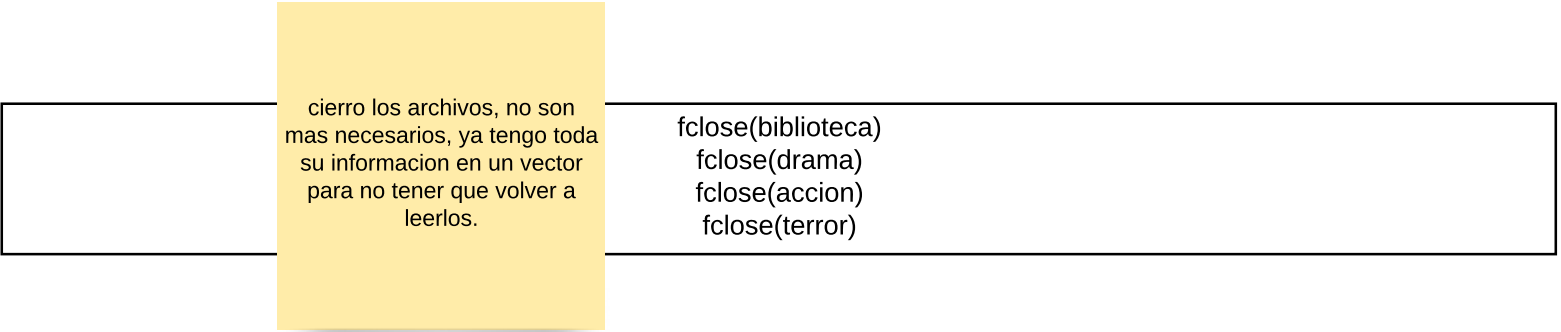
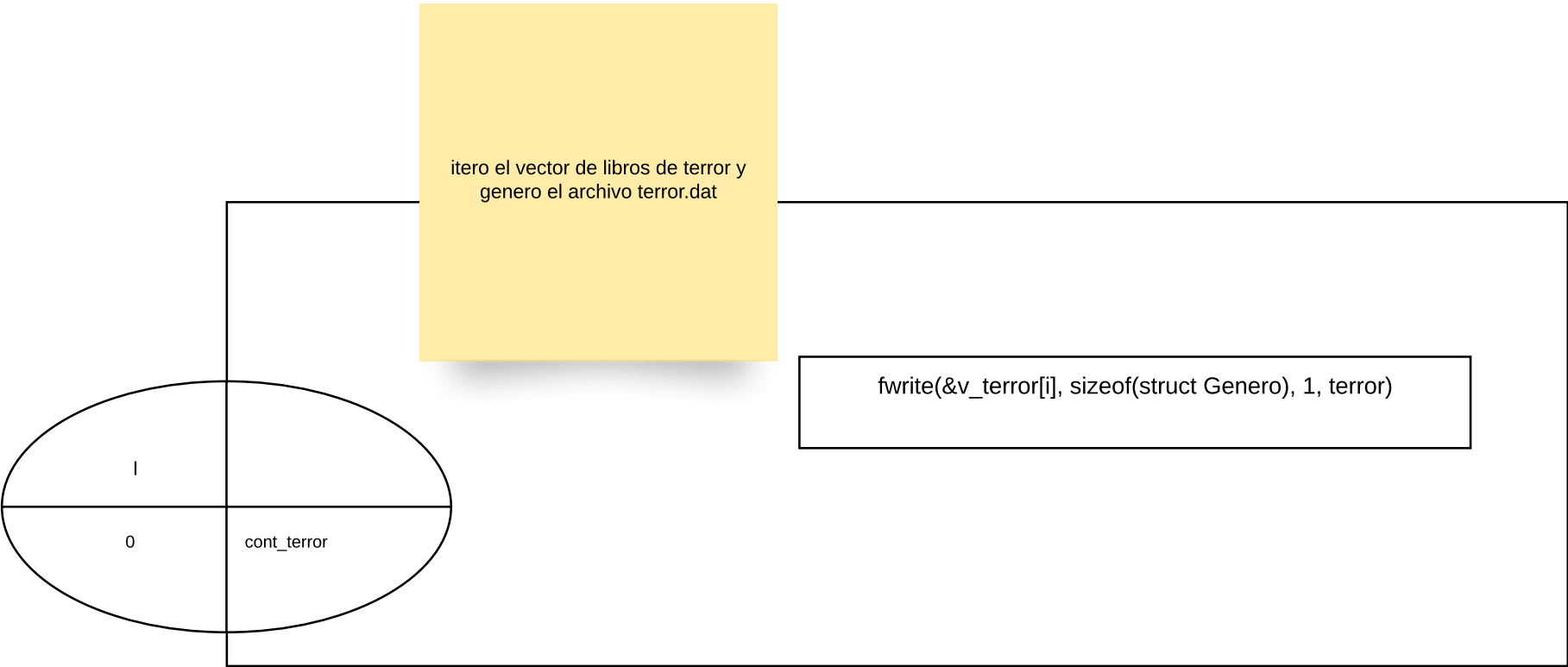
```
fwrite(&libro, sizeof(struct Libro), 1, biblioteca);
```

```
cont++
```

--- FIN DE GENERACION DE ARCHIVO BIBLIOTECA.DAT ---

```
fclose(biblioteca)
```





--- FINALIZO EL PROCESAMIENTO DEL 'ARCHIVO BIBLIOTECA.DAT' ---

Usted desea ver el contenido de algun listado (S/N)?

