

**Relación de prácticas de la asignatura
METODOLOGÍA DE LA PROGRAMACIÓN
Segundo Cuatrimestre
Curso 2019-2020**

1º Grado en Informática

Práctica 4: Listas ordenación, makefiles y aplicaciones avanzadas de punteros

Objetivos

- Practicar conceptos básicos de listas
- Se practicará los conceptos de puntero a función y punteros *void*.
- Se implementarán algunos algoritmos de ordenación básicos.
- También se manejará la herramienta *makefile*.

Temporización

- 2 sesiones de prácticas

Ordenación, punteros a funciones y punteros void *

1. Dada una función, se desea conocer su valor medio en un intervalo $[0, N[$. Para ello, se calculará el valor de la función en todos los valores de x en el intervalo $[0, N[$ con incremento de 0.2 y se obtendrá el valor medio.

Realiza un programa que:

- Solicite al usuario el valor de N .
- Solicite una función a evaluar: $f(x)$, $g(x)$ ó $z(x)$.
 - $f(x) = 3 \cdot e^x - 2x$
 - $g(x) = -x \cdot \sin(x) + 1.5$
 - $z(x) = x^3 - 2x + 1$
- Muestre el valor medio de la función elegida en el intervalo indicado. Utiliza un puntero a función para hacer la llamada a la función en el programa principal.

2. Dada la siguiente estructura:

```
struct alumno {  
    char nombre[50];  
    int DNI;  
    float nota;  
};
```

- Escribe un programa que rellene un vector dinámico de tipo *struct alumno* y lo ordene mediante el método de ordenación básico que prefieras (selección, inserción o burbuja).
 - El vector dinámico se rellenará a partir de los datos de un fichero binario.
 - La ordenación se hará usando como campo clave el DNI y podrá ser ascendente o descendente.
 - Para realizar la ordenación en uno u otro sentido, se implementará **una única función** de ordenación que, además del vector y el número de elementos, recibirá como **parámetro** un puntero a una función de comparación.
 - El programa recibirá dos argumentos en la línea de órdenes:
 - Un entero con el sentido de la ordenación (1=ascendente o 2=descendente).
 - El nombre del fichero con los datos para rellenar el vector.
 - Al terminar el programa, deberá liberar la memoria usada.
3. Escribe un programa en C que lea de un fichero binario un vector dinámico de elementos de tipo *struct alumno* (definido en el ejercicio 2) y lo ordene ascendentemente por el campo *nombre* o por el campo *nota* utilizando la función *qsort* de *stdlib.h*

Estructuras de datos dinámicas

4. Polinomio codificado mediante una lista simple

- Un polinomio es una expresión algebraica de la forma:

$$a_n x^n + a_{n-1} x^{n-1} + a_{n-2} x^{n-2} + \dots + a_1 x + a_0$$

- A cada $a_i x^i$ se le denomina *monomio*, siendo a_i el coeficiente del monomio e i el exponente del monomio.
- Se denomina *polinomio* a la suma algebraica de varios monomios.
- Algunos ejemplos de polinomios son (1), (2), y (3).
 - (1) $2x + 3$
 - (2) $x^3 + 7x^2 + 3x + 9$
 - (3) $2x^8 + x^3 + 6x$
- Un polinomio se puede representar como una lista enlazada.
 - El primer nodo de la lista representa el primer monomio del polinomio, el segundo nodo el segundo monomio del polinomio, y así sucesivamente.
 - Cada nodo representa un monomio del polinomio y tiene como campo dato el coeficiente del monomio (a) y el exponente (e).

- **Objetivo.** Escribe un programa que, **secuencialmente**, permita:
 - Crear un polinomio. El programa preguntará cuántos monomios tendrá el polinomio y se creará un polinomio preguntando al usuario el coeficiente y el exponente de cada monomio.
 - Obtener una tabla de valores de un polinomio para valores de $x = 0.0, 0.5, 1.0, 1.5, \dots, 5.0$
 - Ejemplo. Para el polinomio (1) tendríamos la siguiente salida:
 $(x=0.0, 3), (x=0.5, 4), (x=1.0, 5), (x=1.5, 6), \dots, (x=5.0, 13)$
 - Eliminar del polinomio el término con exponente e que se pedirá por pantalla
- Implementa para ello, al menos, las siguientes funciones:
 - *contiene*. Comprueba si ya hay en la lista un monomio con un determinado exponente.
 - *anyadeMonomio*. Inserta un nuevo monomio en el polinomio. No se permitirá más de un monomio con un determinado exponente, para lo cual se utilizará la función *contiene* antes de realizar la inserción. Implementad una inserción por delante. Como trabajo práctico más avanzado, podéis implementar una inserción ordenada (esto último es opcional).
 - *evaluaPolinomio*. Evalúa el polinomio para un valor concreto de x .
 - *eliminaMonomio*. Elimina, si existe, el monomio de exponente e (parámetro de la función).
 - *muestraPolinomio*. Muestra por pantalla el polinomio.

Makefiles

5. Proyecto de pasatiempos

- **Descripción**
 - Para el desarrollo de un proyecto sobre pasatiempos, se tienen los siguientes ficheros:
 - *reservaMemoria.c*
 - funciones para la reserva de memoria de diferentes estructuras de datos
 - *liberaMemoria.c*
 - funciones para liberar memoria
 - *memoria.h*
 - prototipos de las funciones de reserva y liberación de memoria
 - *ficheros.c – ficheros.h*
 - funciones relacionadas con la E/S de datos en archivos y sus prototipos
 - *crucigrama.c – crucigrama.h*
 - funciones específicas para la creación de crucigramas y sus prototipos
 - *main.c*
 - programa que llama a las funciones de los crucigramas y ficheros
 - El resultado final del proyecto será el ejecutable *crucigrama.x* que permitirá la creación de crucigramas.
- **Objetivo**
 - Crea un fichero *makefile* con las siguientes características:
 - Construirá una biblioteca (*libMemoria.a*) a partir de los ficheros objeto (.o) de *reservaMemoria.c* y *liberaMemoria.c*.
 - Construirá el ejecutable *crucigrama.x* a partir de la biblioteca y los ficheros objeto (.o) de *main.c*, *ficheros.c* y *crucigrama.c*
 - Permitirá eliminar los ficheros objeto generados mediante un *destino phony* llamado *clean*.
 - Incluirá un *destino simbólico* para generar el ejecutable y eliminar los ficheros objeto generados con una sola llamada a *make*.
 - Para probarlo, puedes utilizar los ficheros que se encuentran en *Moodle*.