

Programación 2

Examen de teoría (julio 2019)

4 de julio de 2019



Instrucciones

- Duración: 3 horas
- El fichero del primer problema debe llamarse `gestor.cc`. Para el segundo problema es necesario entregar cuatro ficheros, llamados `Tweet.cc`, `Tweet.h`, `User.cc` y `User.h`. Pon tu DNI y tu nombre en un comentario al principio de todos los ficheros fuente.
- La entrega se realizará como en las prácticas, a través del servidor del DLSI (<http://pracdlsi.dlsi.ua.es>), en el enlace Programación 2. Puedes realizar varias entregas, aunque sólo se corregirá la última.
- En la página web de la asignatura <http://www.dlsi.ua.es/asignaturas/p2> tienes disponibles algunos ficheros que te pueden servir de ayuda para resolver los problemas del examen, así como el apartado Reference de la web www.cplusplus.com.

Problemas

1. (4.5 puntos)

Nuestra empresa ha cambiado de programa de gestión y necesitamos migrar los datos de los clientes al nuevo formato. El objetivo de este problema es desarrollar un programa que reciba como entrada los datos en el formato antiguo y los convierta al nuevo. El programa deberá ser capaz de realizar dos tareas: (i) leer el formato original en binario y transformarlo a un formato intermedio en un fichero de texto y, (ii) a partir de este fichero de texto, generar el formato destino en binario.

Los datos del programa antiguo están almacenados en un fichero binario cuyos registros tienen la siguiente estructura:

```
char name[20];           // Nombre del cliente
char surname1[20];       // Primer apellido
char surname2[20];       // Segundo apellido
char address[100];       // Dirección postal
int balance;             // Saldo en la cuenta de cliente
```

El programa debe leer este fichero binario y guardar la información en un fichero de texto, donde la información de cada cliente ocupará una línea distinta con el siguiente formato:

```
name|surname1|surname2|address|balance
```

Si algún usuario del fichero binario tiene saldo (`balance`) negativo, en lugar de ese saldo negativo se almacenará en el fichero de texto el valor `NA` (*not available*, no disponible). Por ejemplo:

```
Pablo|Castro|Ortega|C/ Mota del Carmen, 36, Sevilla|350
Ana|Escobar|Soriano|C/ Alhambra, 22, Madrid|420
Luis|Esteban|Torres|C/ San Vicente, 33, Alicante|NA
```

A partir de este fichero de texto, el programa debe ser capaz de leer la información y guardarla en un fichero binario con el formato del programa nuevo. Los registros del nuevo programa tendrán esta estructura:

```
char fullName[75];       // Nombre y apellidos
char address[75];        // Dirección postal
float balance;           // Saldo en la cuenta de cliente
```

En `fullName` se almacenarán el nombre y los dos apellidos, separados por un espacio en blanco. En `address` se almacenará la dirección, al igual que se tenía en el formato antiguo, pero teniendo en cuenta que el nuevo campo tiene un tamaño inferior al original y deberá recortarse el texto para que quepa. El campo `balance` contiene la misma información que en el original, aunque en este caso se trata de un campo de tipo `float` en lugar de `int`. Si el saldo leído del fichero de texto es NA, se le asignará el valor 0 en el nuevo formato.

El programa recibirá un parámetro de entrada para indicar qué tipo de operación queremos realizar con él:

- La opción `-l` permitirá leer un fichero binario en formato antiguo y generar un fichero de texto intermedio con el formato mencionado arriba
- La opción `-s` permitirá leer un fichero de texto intermedio y guardar los datos en un fichero binario con el nuevo formato

En ambos casos se recibirán dos parámetros más: primero el nombre del fichero binario y después el nombre del fichero de texto. Por ejemplo:

```
$ gestor -l datos_old.bin temp.txt
```

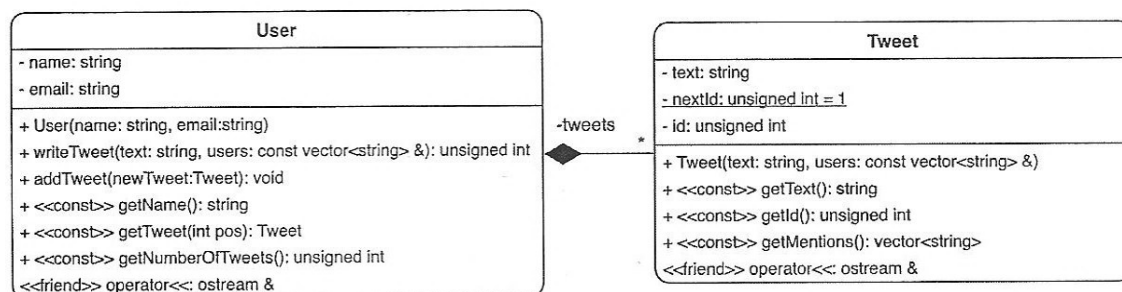
leerá los datos de clientes en formato antiguo de `datos_old.bin` y los guardará en el fichero de texto intermedio `temp.txt`, en el formato antes mencionado. Por otra parte:

```
$ gestor -s datos_new.bin temp.txt
```

leerá los datos del fichero intermedio `temp.txt` y generará un fichero binario `datos_new.bin` con el nuevo formato.

Los parámetros siempre se suministrarán en ese orden y no hará falta comprobarlo: primero la opción, seguida del nombre del fichero binario y seguida del nombre del fichero de texto. Lo que sí habrá que comprobar es que el número de parámetros es correcto y que el primero de ellos es `-l` o `-s`. En caso contrario se mostrará un error y se saldrá del programa.

2. (5.5 puntos)



Queremos hacer un programa para gestionar una versión simplificada de Twitter. Esta aplicación permite a un usuario escribir mensajes de texto, llamados *tweets* en la jerga de la aplicación. Como puedes ver en el diagrama, este programa tendrá dos clases: `User` (usuarios que envían mensajes) y `Tweet` (los propios mensajes).

Los objetos de la clase `Tweet` representan un mensaje o *tweet*. En el fichero `Tweet.h` deberás declarar el siguiente tipo enumerado, que contiene las posibles excepciones que se pueden producir en este programa:

```
enum Exception { exception_mention, exception_name, exception_email, exception_pos };
```

El texto de un *tweet* puede mencionar a uno o más usuarios utilizando el símbolo `@` antes de su nombre. El nombre de un usuario lo forman únicamente caracteres alfanuméricos (letras y números).¹ Por ejemplo, el *tweet* `are you sure it was me, @juan?` menciona al usuario de nombre `juan`.

¹Puedes usar la función `isalnum` de la librería `cctype`, que recibe como único parámetro un carácter y devuelve `true` si es alfanumérico y `false` si no lo es.

El constructor de `Tweet` recibe, además del texto del *tweet*, un vector de nombres de usuarios que se utiliza para comprobar los usuarios mencionados en el texto de ese *tweet*: si se menciona en el texto a un usuario no incluido en el vector se lanzará una excepción de tipo `exception_mention`. Cada *tweet* tendrá un identificador numérico único, comenzando por 1. El identificador a usar para un nuevo *tweet* será el valor que tenga en ese momento el atributo estático `nextId`, que será incrementado en este constructor para poder ser usado en el siguiente *tweet*.

El método `getMentions` devuelve una lista con los nombres de los usuarios mencionados en el texto del *tweet*. Esta lista no deberá contener duplicados, de manera que si un usuario se menciona varias veces solo se incluirá una. Por último, el operador `<<` sobre un objeto de la clase `Tweet` muestra su identificador entre corchetes seguido de un espacio en blanco y del texto del *tweet*. Por ejemplo:

```
[3] just saw @arya at the supermarket!
```

Por lo que respecta a un usuario (`User`), éste tiene un nombre (`name`) y una dirección de correo electrónico (`email`). El constructor de la clase `User` recibe ambos valores. Primero deberá comprobar que el nombre del usuario es correcto, es decir, que sólo contiene caracteres alfanuméricos. En caso contrario, lanzará la excepción `exception_name`. En segundo lugar comprobará que la dirección de correo electrónico esté bien formada. En caso de que no lo esté, lanzará una excepción de tipo `exception_email`. Para simplificar, en este problema se asume que una dirección de correo electrónico está bien formada si empieza por una secuencia de uno o más caracteres alfanuméricos, seguidos del carácter '@', y éste a su vez seguido de otra secuencia de caracteres alfanuméricos que debe contener al menos un punto ('.'), que no puede estar ni en la primera ni en la última posición de esa secuencia. Por ejemplo, `pepe@.com` o `pepe@com.` no serían válidos, porque el '.' se haya al comienzo de la secuencia en el primer caso y al final de la misma en el segundo.

El método `writeTweet` crea un objeto de la clase `Tweet` y lo añade a la lista de *tweets* del usuario. En caso de que el constructor de la clase `Tweet` lance una excepción, este método la capturará y mostrará un error por pantalla indicando que no se ha podido crear el *tweet*. Si se ha creado correctamente, este método devuelve su identificador y en caso contrario devuelve 0. El método `addTweet` permite añadir un *tweet* a la lista de mensajes enviados por el usuario. Asumiremos que el *tweet* pasado como parámetro se ha creado correctamente, por lo que no hay que hacer ninguna comprobación adicional en este método.

El método `getTweet` devuelve el *tweet* que ocupa la posición `pos` en la lista de *tweets* del usuario. Si la posición está fuera del rango del vector, lanzará una excepción de tipo `exception_pos`. El método `getNumberOfTweets` devuelve el número de *tweets* escritos por el usuario. Finalmente, el operador `<<` sobre un objeto de la clase `User` muestra los datos de un usuario y sus mensajes, siguiendo el formato del siguiente ejemplo:

```
juan (johnny5@google.com)
[1] just saw @arya at the supermarket!
[2] @juan and @arya bought the same cookies :-)
[3] good afternoon, world
```

Nota: No se pueden añadir nuevos métodos públicos al diseño proporcionado, pero sí privados.

Dado el siguiente fichero `main.cc`, que puedes compilar con `g++ Tweet.cc User.cc main.cc -o ej2`:

```
int main()
{
    vector<string> users;

    User juan("juan","john666@google.com");
    users.push_back(juan.getName());

    User arya("arya12","aryaPulova@hotmail.es");
    users.push_back(arya.getName());

    juan.writeTweet("just saw @arya12 at the supermarket!",users);
    arya.writeTweet("are you sure it was me, @juan?",users);
    Tweet t1("good morning, world",users);
    arya.addTweet(t1);
    Tweet t2("good afternoon, world",users);
    juan.addTweet(t2);

    cout << juan << endl;
    cout << arya << endl;
}
```

La salida debería ser:

```
john (john666@google.com)
[1] just saw @arya12 at the supermarket!
[4] good afternoon, world

arya12 (aryaPulova@hotmail.es)
[2] are you sure it was me, @juan?
[3] good morning, world
```