

SNIR 1	
Algorithmique	Accès aux fichiers en C
~ Travaux pratiques les E/S Fichiers	

Gestionnaire

1 Mise en situation

La personne en charge du club sportif omni-sport souhaite pouvoir gérer les fiches des adhérents.

Il pourra ajouter, supprimer, modifier ou voir une fiche adhérent.

Il pourra également supprimer ou voir l'ensemble des fiches.

De plus, elle doit pouvoir charger ou sauvegarder l'ensemble des fiches dans un fichier.

2 Fonctionnement de l'application

Les différentes fonctionnalités seront proposées sous forme de menu.

Au lancement de l'application, cette dernière devra charger les adhérents du fichier d'adhérents.

Si aucune fiche n'est présente, seuls les choix « Ajouter » et « Quitter » devront apparaître.

3 Mise en oeuvre

3.1 Sauvegarde des fiches

La fonction de sauvegarde des fiches possède le prototype suivant :

```
void sauvegarderAdherents(typeAdherent *tab[], int nbAdherent);
```

Elle va sauvegarder dans un fichier l'ensemble des fiches des adhérents.

Le chemin et le nom du fichier des adhérents seront mis en tant que constante.

1. Quel mode d'écriture dans le fichier allez-vous utiliser ? Pourquoi ?
2. Codez la fonction ***sauvegarderAdherents***.

3.2 Chargement des fiches

la fonction de chargement possède le prototype suivant:

```
int chargerAdherents(typeAdherent *tab[ ] );
```

La fonction va mettre à jour le tableau d'adhérents **tab** et retourner le nombre d'adhérents présents dans le tableau (le nombre d'adhérents lus dans le fichier).

3. Codez la fonction ***chargerAdherents***. (attention à l'emplacement mémoire où les adhérents seront stockés).

3.3 Application finale

4. Modifiez votre programme principal pour que ce dernier charge le fichier des adhérents au lancement de l'application et sauvegarde ce dernier lorsque l'on quitte l'application (il demandera une confirmation avant).