

### **GUÍA DE EJERCICIOS N°3**

#### **Estructuras y manejo de Archivos**

*Los programas de esta guía tenés que estructurarlos utilizando funciones. Una función para cada proceso.*

- 1) Escribí el programa que guarde datos de una canción en una estructura. Deberá guardar el nombre del artista, el título del tema y la duración. Tiene que pedir los datos de la canción al usuario, almacenarlos en dicha estructura y después mostrarlos.
- 2) Idem ejercicio anterior pero deberá almacenar datos de hasta 70 canciones. Tendrá un menú que permita las siguientes opciones: agregar una canción nueva, mostrar el título de todas las canciones y que también permita buscar la canción que contenga cierto texto (opcional).
- 3) Diseñá un programa que pida los siguientes datos de siete personas: Nombre, día de nacimiento, mes de nacimiento y año de nacimiento. Estos datos se guardarán en un **arreglo de estructuras**. Luego pedirá al usuario que ingrese un número de mes y deberá imprimir en pantalla los datos de las personas que cumplan años ese mes. Terminará cuando se ingrese el cero como número de mes.
- 4) Escribí el programa que escriba cinco líneas de texto, una debajo de la otra, en un archivo destinado a tal fin y que se llame "texto.txt".
- 5) Escribí el programa que le pida los datos personales al usuario y los guarde en un archivo de texto llamado "datosdeusuario.txt". Tiene que pedir nombre, apellido y edad. Hacé que termine cuando el usuario teclee como nombre o apellido la palabra "fin".
- 6) Transformá el programa del ejercicio 2 para que ahora los datos de las canciones las guarde en un archivo de texto llamado "listadetemas.txt". Este archivo deberá estar ubicado en el directorio raíz D:\.
- 7) Escribí el programa que muestre la primera línea de un archivo de texto. Tiene que avisar si el archivo no existe o no lo encuentra.
- 8) Ídem anterior pero que muestre las tres primeras líneas.
- 9) Escribí el programa que lea los datos de la primera canción del fichero de texto creado anteriormente
- 10) y la muestre en pantalla. Tiene que avisar si el archivo no existe o no lo encuentra.
- 11) Ídem anterior pero que muestre el contenido completo del fichero.
- 12) Ídem anterior pero primero tiene que pedir al usuario el nombre del archivo que desea abrir.
- 13) Creá el programa que genere un archivo Excel con una tabla de 3 filas y 2 columnas.
- 14) Realizá el programa que busque en un archivo de texto una palabra ingresada por el usuario y cuente cuántas veces aparece esa palabra en el texto.