

Universidad Nacional Autónoma de México.

Facultad de Ingeniería.

Estructura de datos y algoritmos 1.

Proyecto Final



Nombre del alumno: Ruiz Godoy Franco

Grupo: 17

Objetivo.

Desarrollar un simulador de cripto billetera teniendo como base de todo el programa una base de datos en la que se podrán registrar monedas con su nombre, abreviación, y la cantidad de cada moneda comprada en sus respectivos sitios, borrarlas, modificarlas y mostrar una lista de todos los elementos guardados en la base de datos con una capacidad de hasta 50 elementos (monedas) para guardar.

Orientación y Alcance.

Va dirigido hacia personas que se encuentran involucrados en el mundo de las cripto monedas o estén interesados en estas, teniendo este programa podrán tener un registro de todas sus compras en solo lugar y de manera ordenada. Principalmente va para aquellos que van empezando en este mundo de los “Criptos”.

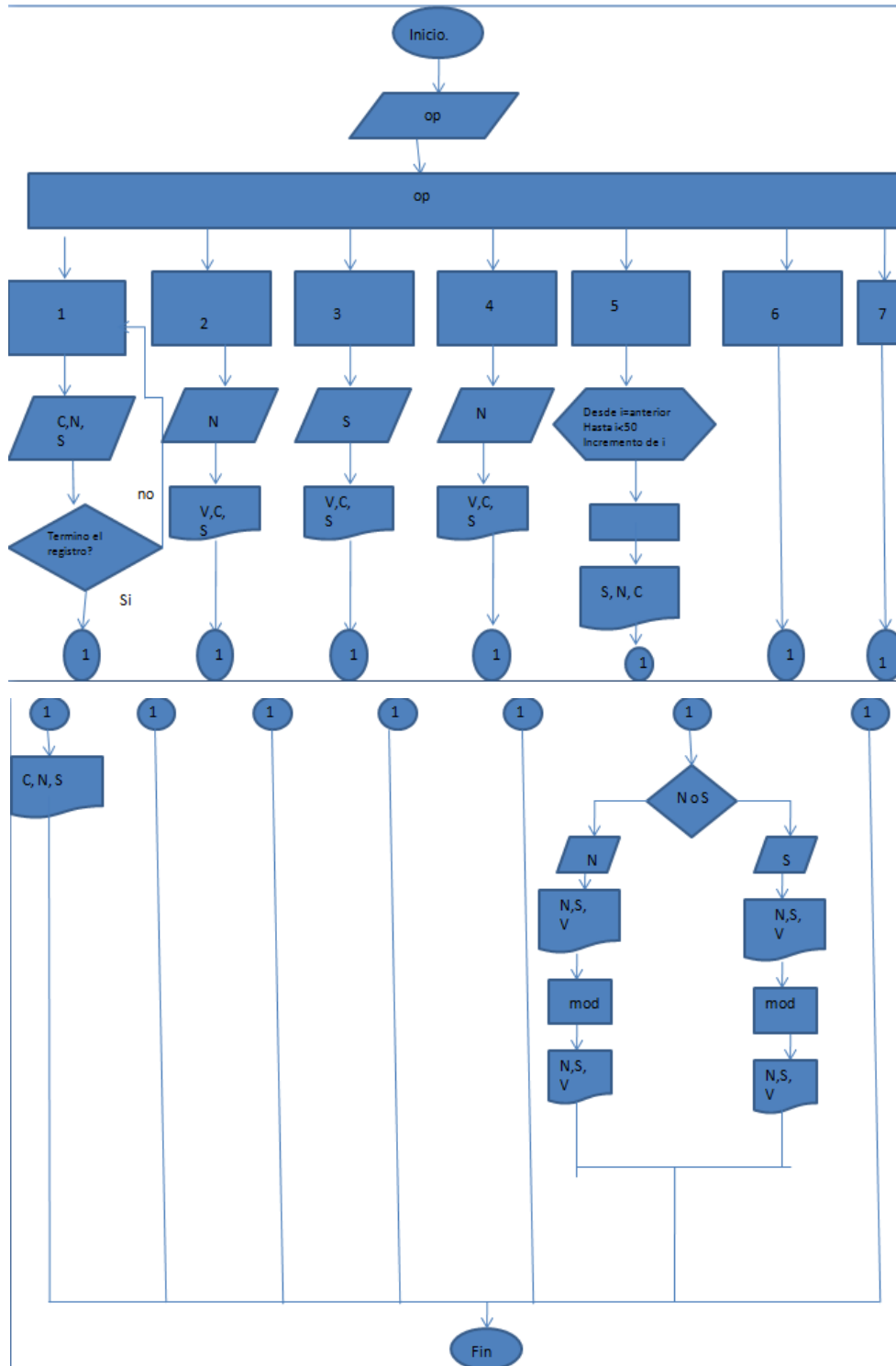
Introducción.

Se utiliza como lenguaje de programación “C”. La idea se genero debido a que recientemente me había estado interesando mucho en cómo se maneja la economía y como se llegan a mover ciertas cosas, curiosamente caí las inversiones digitales, cripto monedas y todo lo digital de ese mundo. Entonces empecé a informarme y decidí comprar algunas cripto monedas, pero a veces no todas se comparan en un solo sitio, ni todas son compatibles con la cripto billetera de tu gusto, entonces decidí hacer una base de datos con el registro de todas las compras que había hecho y así solo comprobar en un solo lugar el valor de cada moneda a partir de mi registro.

Por lo que el programa permite guardar registros de monedas, modificar estos registros si es que se llega a comprar o vender, borrar un registro, buscar el registro de dos maneras, ya sea por su nombre o su abreviación y crear una lista de todos los registros hechos.

Desarrollo.

Diagrama de flujo.



Pseudocódigo.

1. Proceso Proyecto
2. Proceso MENU
3. Escribir '-----'
4. Escribir 'Universidad Nacional Autonoma de Mexico.'
5. Escribir 'Facultad de Ingenieria.'
6. Escribir 'Estructura de Datos y Algoritmos 1.'
7. Escribir 'Proyecto de: Ruiz Godoy Franco.'
8. Escribir '-----'
9. Escribir '*****'
10. Escribir 'MENU'
11. Escribir '*****'
12. Escribir '1.-Registrar una moneda.'
13. Escribir '2.-Buscar una moneda por su nombre.'
14. Escribir '3.-Buscar una moneda por sus siglas.'
15. Escribir '4.-Borrar un moneda.'
16. Escribir '5.-Mostrar lista de monedas.'
17. Escribir '6.-Modificar registro.'
18. Escribir '7.-Terminar.'
19. Escribir 'Seleccione una opcion: '
20. FinProceso

21. color 4
22. op==menu
23. Leer op
24. Si (op==1)
25. Borrar Pantalla
26. SiNo
27. Si (op==2)
28. Borrar Pantalla
29. SiNo

30. Si (op==3)
31. Borrar Pantalla
32. SiNo
33. Si (op==4)
34. Borrar Pantalla
35. SiNo
36. Si (op==5)
37. Borrar Pantalla
38. SiNo
39. Si (op==6)
40. Borrar Pantalla
41. SiNo
42. Si (op==7)
43. Borrar Pantalla
44. FinSi
45. FinSi
46. FinSi
47. FinSi
48. FinSi
49. FinSi
50. FinSi
51. Mientras op !=7
52. Segun op Hacer
53. 1:
54. Escribir 'Ingrese Datos de la Cripto'
55. crear
56. op=menu
57. Leer op
58. 2:
59. Escribir 'Ingrese el nombre de la moneda que desee buscar: '
60. buscar

61.op=menu

62.Leer op

63.3:

64.Escribir 'Ingrese las siglas de la moneda que desee buscar: '

65.buscarvariableReservada

66.op=menu

67.Leer op

68.4:

69.Escribir 'Eliminar una moneda'

70.borrar

71.op=menu

72.Leer op

73.5:

74.Escribir 'Lista de monedas'

75.lista

76.op=menu

77.Leer op

78.6:

79.Escribir 'Modificar una moneda.'

80.modificar

81.op=menu

82.Leer op

83.FinSegun

84.FinMientras

85.FinProceso

Resultados.

```
-----
Universidad Nacional Autonoma de Mexico.
Facultad de Ingenieria.
Estructura de Datos y Algoritmos 1.
Proyecto de: Ruiz Godoy Franco.
-----

*****
MENU
*****

1.-Registrar una moneda.
2.-Buscar una moneda por su nombre.
3.-Buscar una moneda por sus siglas.
4.-Borrar un moneda.
5.-Mostrar lista de monedas.
6.-Modificar registro.
7.-Terminar.
Seleccione una opcion: _

Ingrese Datos de la Cripto
Introducir Cantidad: 34
Introducir Nombre: Enjin
Introducir siglas: ENJ

-----

*****
MENU
*****

1.-Registrar una moneda.
2.-Buscar una moneda por su nombre.
3.-Buscar una moneda por sus siglas.
4.-Borrar un moneda.
5.-Mostrar lista de monedas.
6.-Modificar registro.
7.-Terminar.
Seleccione una opcion: 3
Ingrese las siglas de la moneda que desee buscar:
Siglas: ENJ

Cantidad de la moneda que posee: 34
Nombre de la moneda: Enjin
Siglas de la moneda: ENJ
```

Facultad de Ingenieria.
Estructura de Datos y Algoritmos 1.
Proyecto de: Ruiz Godoy Franco.

MENU

1.-Registrar una moneda.
2.-Buscar una moneda por su nombre.
3.-Buscar una moneda por sus siglas.
4.-Borrar un moneda.
5.-Mostrar lista de monedas.
6.-Modificar registro.
7.-Terminar.
Seleccione una opcion: 2
Ingrese el nombre de la moneda que desee buscar:

Nombre: Enjin

Cantidad de la moneda que posee: 34
Nombre de la moneda: Enjin
Siglas de la moneda: ENJ

MENU

1.-Registrar una moneda.
2.-Buscar una moneda por su nombre.
3.-Buscar una moneda por sus siglas.
4.-Borrar un moneda.
5.-Mostrar lista de monedas.
6.-Modificar registro.
7.-Terminar.
Seleccione una opcion: 4
Eliminar una moneda

Buscar por nombre: Enjin

34

Enjin

ENJ

¿Esta seguro de querer borrar este registro?

1.-Si.

2.-NO

1.-Registrar una moneda.
2.-Buscar una moneda por su nombre.
3.-Buscar una moneda por sus siglas.
4.-Borrar un moneda.
5.-Mostrar lista de monedas.
6.-Modificar registro.
7.-Terminar.
Seleccione una opcion: 5
Lista de monedas

Siglas	Nombre	Cantidad
ENJ	Enjin	34
BTC	Bitcoin	.00029
ETH	Ethereum	5
KALA	Kala	148
BNB	Binance	4

Conclusión.

Se ha creado una base de datos adecuada para aquellos que necesiten de guardar su información sobre las compras que hacen, dirigido especialmente para personas que van empezando en el mundo de la compra de estas monedas, ayudándolas para tener mejor orden y estar al tanto de todo en un solo lugar a comparación si es que se llegan a tener diversas billeteras.

Referencias.

- Valdés, D. P. (2015, marzo 2). ¿Qué son las bases de datos?
Recuperado 27 de mayo de 2020, de
<http://www.maestrosdelweb.com/que-son-las-bases-de-datos/>
- CANSECOI MENDEZ, J. E. C. M. (2014, mayo 4). C/Visual C - Programa en C/C++ para base de datos. Recuperado 27 de mayo de 2020, de
<https://www.lawebdelprogramador.com/foros/C-Visual-C/1274063-Programa-en-C-C-para-base-de-datos.html>