



Universidad Autónoma de Baja California

Facultad de Ingeniería Arquitectura y Diseño

Ingeniero en Software y tecnologías emergentes

Materia: Programación Estructurada / Clave 36276

Alumno: Vazquez Guzman Jorge Antonio

Matrícula: 372504

Maestro: Pedro Núñez Yépiz

Actividad No. : 13

Tema - Unidad : Archivos de acceso aleatorio

Ensenada Baja California a 19 de noviembre del 2023



Universidad Autónoma de Baja California

Facultad de Ingeniería Arquitectura y Diseño

1. INTRODUCCIÓN

La tarea implica combinar los conocimientos de la práctica 12 al trabajar con archivos de texto y binarios. Se busca generar datos aleatorios para llenar un vector de información sobre personas, permitiendo operaciones como búsqueda, ordenación e impresión. El programa debe crear archivos de texto y binarios, manteniendo un registro de personas activas e inactivas en el vector.

2. COMPETENCIA

El alumno comprenda y sabrá utilizar archivos de texto así como binarios, además de utilizar estructuras de datos y validaciones

3. FUNDAMENTOS

Se destaca la creación y aplicación de funciones para organizar el código de manera modular. El uso de structs, que son colecciones de variables con diversos tipos de datos, se emplea para representar entidades con múltiples atributos. La manipulación de cadenas, secuencias de caracteres, es esencial. La validación asegura la corrección y seguridad de los datos, evitando errores inesperados. Se enfatiza la generación de archivos de texto y binarios, aplicando funciones de la librería estándar de C para mantener la encriptación de datos en los archivos binarios.

4. PROCEDIMIENTO



ACTIVIDAD 13

REALICE EL SIGUIENTE PROGRAMA QUE CONTENGA UN MENÚ.

MENÚ

1.- AGREGAR (AUTOM 100 REGISTROS)

2.- EDITAR REGISTRO

3.- ELIMINAR REGISTRO (lógico)

4.- BUSCAR

5.- ORDENAR

6- IMPRIMIR

7.- GENERAR ARCHIVO TEXTO

8.- VER ARCHIVO TEXTO

9.- CREAR ARCH BINARIO



Universidad Autónoma de Baja California

Facultad de Ingeniería Arquitectura y Diseño

5.	RESULTADOS Y
CONCLUSIONES	
La actividad cumplió con su propósito de comprender los archivos binarios y como somos nosotros capaces de manipularlos, ademas de darnos otra perspectiva de la manera de almacenar datos de manera segura, sin olvidar claro los archivo de texto	

6.	ANEXOS
Se adjunta anexo	



Universidad Autónoma de Baja California

Facultad de Ingeniería Arquitectura y Diseño

7.

REFERENCIAS

Diseño de algoritmos y su codificación en lenguaje C

Corona, M.A. y Ancona, M.A. (2011)..
España: McGraw-Hill.
ISBN: 9786071505712

Programación estructurada a fondo: implementación de algoritmos en C

:Pearson Educación. Sznajdleder, P. A. (2017)..
Buenos Aires, Argentina: Alfaomega

Como programar en C/C++

H.M. Deitel/ P.J. Deitel
Segunda edición
Editorial: Prentice Hall.
ISBN: 9688804711

Programación en C. Metodología, estructura de datos y objetos

Joyanes, L. y Zahonero, I. (2001)..
España: McGraw-Hill.
ISBN: 8448130138