

# Licenciatura en Sistemas

## Programación de computadoras



**Equipo docente:** Jorge Golfieri, Natalia Romero, Romina Masilla y Nicolás Perez

**Mails:** [jgolfieri@hotmail.com](mailto:jgolfieri@hotmail.com) , [nataliab\\_romero@yahoo.com.ar](mailto:nataliab_romero@yahoo.com.ar) ,  
[romina.e.mansilla@gmail.com](mailto:romina.e.mansilla@gmail.com), [nperez\\_dcao\\_smn@outlook.com](mailto:nperez_dcao_smn@outlook.com)

**Facebook:** <https://www.facebook.com/groups/171510736842353>

**Git:** <http://github.com/UNLASistemasProgramacion/Programacion-de-Computadoras>

### **Trabajo Practico IV:**

#### **Manejo de archivos e integración de temas**

**Entrega:** antes del 21-11 mostrarlo compilado

**Carácter:** Obligatorio e individual

- 1- Crear una función recursiva que tenga como argumentos dos números enteros, numero1 y numero2, la función tiene que mostrar por consola todos los números entre numero1 y numero2 y guardarlos en un archivo .txt. Los números numero1 y numero2 deben ser leídos de un archivo números.txt guardado con el siguiente formato:  
12;3  
Donde 12 será numero1 y 3 será numero2. (2 puntos)
- 2- Crear un programa que permita:
  - a. Crear una matriz del tamaño que se desee, por medio del teclado, una vez creada se la quiere guardar en un archivo.txt.
  - b. Dado un archivo .txt con una matriz cargada que permita la lectura de esa matriz. (2 puntos)
- 3- Dado dos archivos, arc1 y arc2, con nombres de personas, ordenados. Generar un arc3 con todos los nombres ordenados. (2 puntos)
- 4- En base al ejercicio TDA-Con-Archivos subido en:  
<https://github.com/UNLASistemasProgramacion/Programacion-de-Computadoras>  
Crear un programa que permita cargar el archivo equipo.txt y jugador.txt.  
El equipo debe tener un nombre, cantidad de hinchas y código, el jugador debe tener nombre, apellido y código del equipo al que pertenece. Para simplificar el ejercicio el equipo puede tener hasta 50 jugadores.  
**Se pide:**
  - a- Basarse en el programa citado arriba.
  - b- Mostrar por pantalla todos los equipos con sus jugadores (2 puntos)
  - c- Permitir agregar o eliminar equipos y/o jugadores. (1 punto)
  - d- Ordenar los equipos y jugadores en los archivos. (1 punto)