

<p align="center">Universidad Tecnológica Nacional Facultad Regional Avellaneda</p>										
<p align="center">Técnico Superior en Programación - Técnico Superior en Sistemas Informáticos</p>										
<p>Materia: Programación I</p>										
Apellido:					Fecha:					
Nombre:					Docente ⁽²⁾ :					
División:					Nota ⁽²⁾ :					
Legajo:					Firma ⁽²⁾ :					
Instancia ⁽¹⁾ :	PP		RPP		SP		RSP		FIN	X

(1) Las instancias validas son: 1^{er} Parcial (**PP**), Recuperatorio 1^{er} Parcial (**RPP**), 2^{do} Parcial (**SP**), Recuperatorio 2^{do} Parcial (**RSP**), Final (**FIN**). Marque con una cruz.

(2) Campos a ser completados por el docente.

En Lenguaje ANSI C:

- Dadas las siguientes afirmaciones. Indique si son V o F. Justifique:
 - (0.25 pto.) A una función siempre hay que pasarle parámetros.
 - (0.25 pto.) Una función puede devolver más de un valor.
 - (0.25 pto.) Para anidar una estructura dentro de otra, primero debo declarar la estructura que será anidada.
 - (0.25 pto.) Dos variables de tipo *struct Datos* no pueden tener campos con el mismo nombre.
- Explicar:
 - (0.5 pto.) ¿Qué es un puntero? Declare uno.
 - (0.5 pto.) ¿Cuáles son y para que se utilizan sus operadores?
- Explicar:
 - (0.5 pto.) ¿Qué son parámetros formales y parámetros actuales?
 - (0.5 pto.) ¿En una función a que se denomina pasaje por valor y pasaje por referencia?
- Explicar:
 - (0.5 pto.) ¿Cuál es la diferencia entre en bloque iterativo *while* y *do while*?
 - (0.5 pto.) ¿Cuál es la diferencia entre *break* y *continue*?
- Se tiene:

```
int vec[10], *p;
p=vec;
```

Escribir su equivalente en notación de array:

- (0.5 pto.) $p+i$ _____.
 - (0.5 pto.) $*(p+i)$ _____.
- (1 pto.) Con los siguientes datos defina las estructuras correspondientes:
 - Nombre[30],
 - Legajo,
 - Sueldo,

- Direccion, es una estructura que contiene calle[25], localidad[25] y Provincia[25].
7. **(1 pto.)** Realizar la apertura, lectura (listar los datos) y cierre de un archivo.
8. **(1 pto.)** Se tiene:

```
struct S_Persona {  
    char nombre[20];  
    int edad;  
    int flagMayor;  
};  
typedef struct S_Persona persona;
```

Escribir una función que reciba por referencia una variable del tipo persona y devuelva 1 si la persona es mayor de 18, en dicho caso, la función también modificará el valor del campo flagMayor cargándole un 1, de lo contrario, le cargará un 0.

9. **(1 pto.)** Se tiene:

```
typedef struct {  
    int legajo;  
    char nombre[25];  
    float sueldo;  
}Empleado;  
Empleado personal[14];
```

Realizar prototipo y desarrollo de una función que ordene el vector personal alfabéticamente de manera descendente (A - Z).

10. **(1 pto.)** Desarrollar una función llamada mostrarEmpleado que reciba por referencia una estructura del tipo del punto anterior y que muestre por pantalla el contenido de sus campos. (Se deben realizar el prototipo, la llamada, y el desarrollo).