

Programación I

2021-2

Clase 12

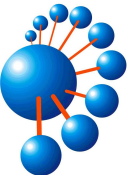
Funciones - parte 2



Universidad
de Concepción

José Fuentes - jfuentess@inf.udec.cl

Departamento de
Ingeniería Informática y
Ciencias de la Computación



Juego de la pila

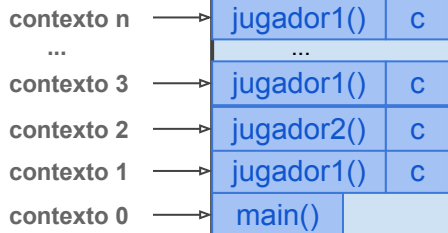
Ver: [juego_pila.c](#)

0x00000000 Direcciones bajas de la memoria



Memoria estática

Heap



Stack

0xFFFFF Direcciones altas de la memoria

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
```

```
int sticks = 0;
```

```
void jugador1();
void jugador2();
```

```
int main (){
    sticks = 10 + rand() % 10;

    printf("¡Inicia el juego!\n");

    jugador1();
```

```
    return 0;
}
```

```
void jugador1() {
    int c;
    do {
        printf("\t[Jugador 1] Cuántos sticks sacarás (1, 2 o 3)? ");
        scanf("%d", &c);
        getchar();
    } while(c < 1 || c > 3);

    if((sticks - c) == 0) {
        printf("\t\t¡Felicitaciones jugador 1, eres el ganador!\n");
        return;
    }
    else if((sticks - c) < 0) {
        printf("\t\t¡Qué lástima jugador 1, has perdido!\n");
        return;
    }
    else
        sticks -= c;

    jugador2();
}
```

```
void jugador2() {
    int c;
    do {
        printf("\t[Jugador 2] Cuántos sticks sacarás (1, 2 o 3)? ");
        scanf("%d", &c);
        getchar();
    } while(c < 1 || c > 3);

    if((sticks - c) == 0) {
        printf("\t\t¡Felicitaciones jugador 2, eres el ganador!\n");
        return;
    }
    else if((sticks - c) < 0) {
        printf("\t\t¡Qué lástima jugador 2, has perdido!\n");
        return;
    }
    else
        sticks -= c;

    jugador1();
}
```

Función recursiva

— — —

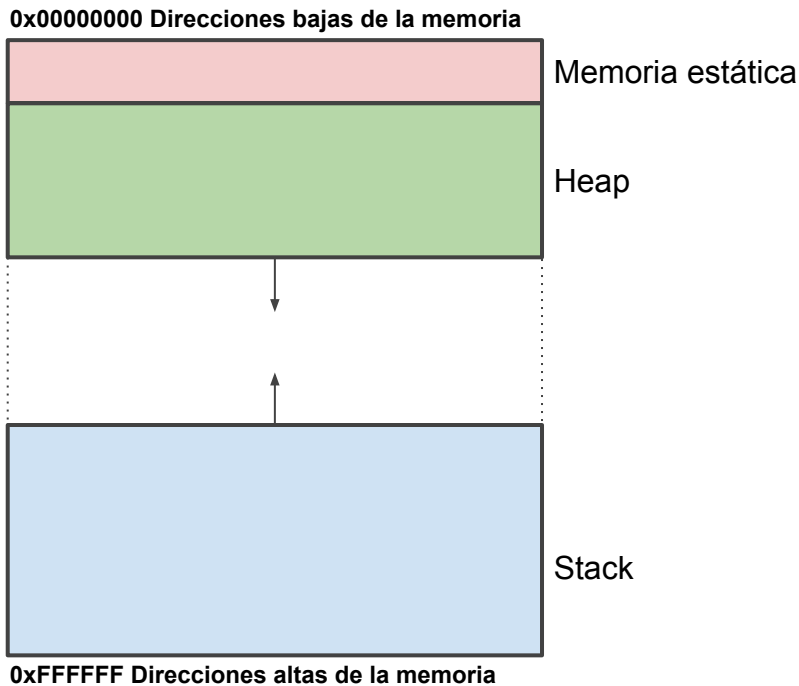
```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

int factorial(int n) {
    if(n == 1) return 1;
    return n * factorial(n-1);
}

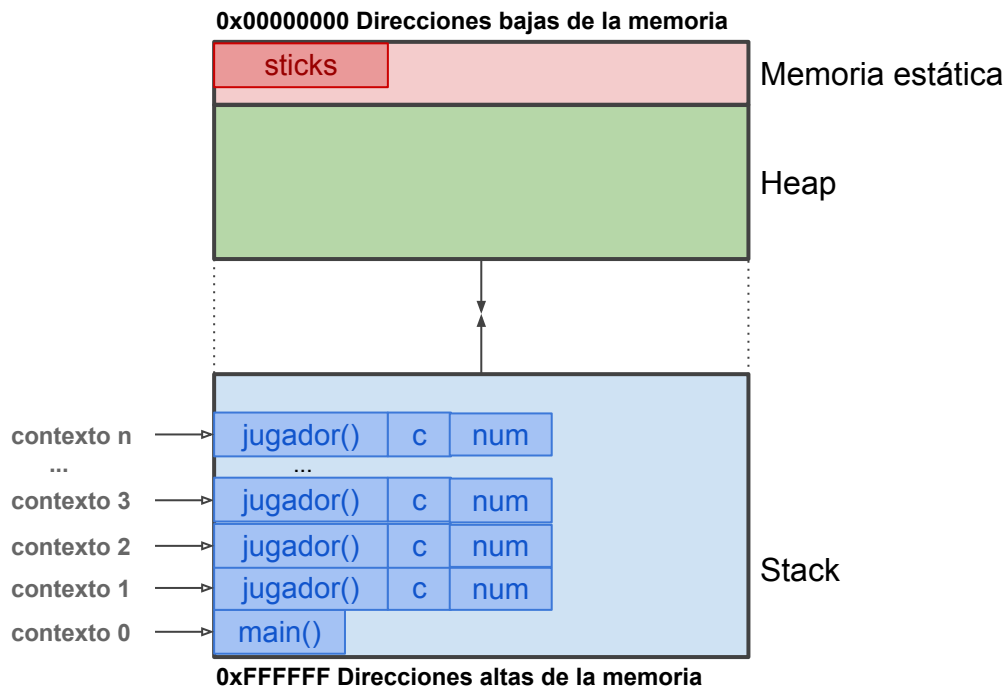
int main() {
    int n;
    printf("Ingreso n: ");
    scanf("%d", &n);

    printf("El factorial de %d "
           "es %d\n", n, factorial(n));
    return EXIT_SUCCESS;
}
```

Ver: [factorial.c](#)



Juego de la pila (recursivo)



```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
```

```
int sticks = 0;
```

```
void jugador();
```

```
int main (){
    sticks = 10 + rand() % 10;
```

```
    printf(";Inicia el juego!\n");
```

```
    jugador(1);
```

```
    return 0;
```

```
}
```

```
void jugador(int num) {
```

```
    int c;
```

```
    do {
```

```
        printf("\t[Jugador %d] Cuántos sticks sacarás (1, 2 o 3)? ", num);
```

```
        scanf("%d", &c);
```

```
        getchar();
```

```
    } while(c < 1 || c > 3);
```

```
    if((sticks - c) == 0) {
        printf("\t\t;Felicitaciones jugador %d, eres el ganador!\n", num);
        return;
```

```
    } else if((sticks - c) < 0) {
        printf("\t\t;Qué lástima jugador %d, has perdido!\n", num);
        return;
```

```
    } else
```

```
        sticks -= c;
```

```
    jugador(1 + (num%2));
```

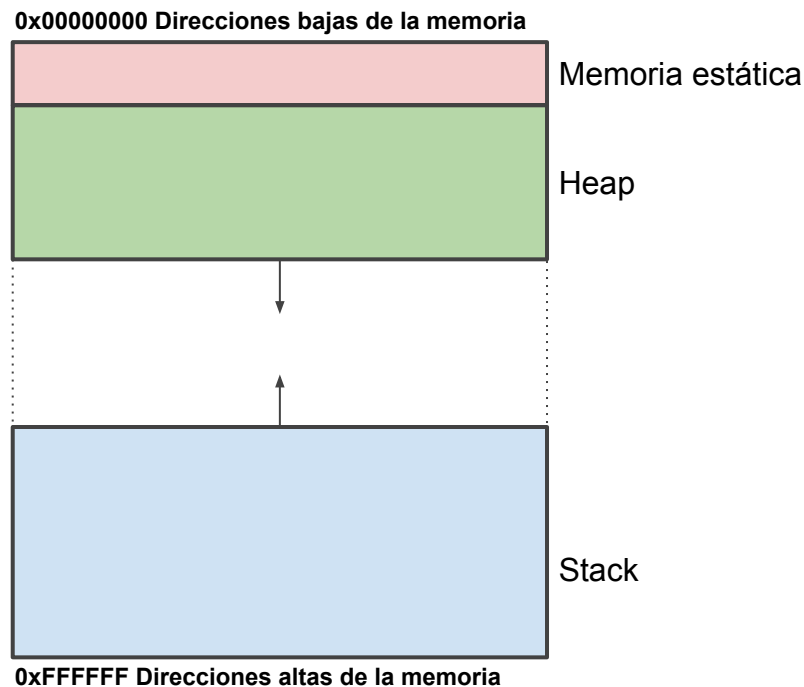
```
}
```

Ver: [juego_pila_recursivo.c](#)

Stackoverflow por recursión

```
— — —  
  
#include <stdio.h>  
#include <stdlib.h>  
  
unsigned int num_bytes = 0;  
void funcionX(const int n, int i) {  
    char arreglo[n];  
    num_bytes += n; i++;  
    printf("Llamada %d: %d bytes", i, num_bytes);  
    funcionX(n, i);  
}  
  
int main() {  
    int n;  
    printf("Ingrese cantidad de bytes: ");  
    scanf("%d", &n);  
    funcionX(n, 0);  
    return EXIT_SUCCESS;  
}
```

Ver: [stackoverflow_recurativo.c](#)



Retornando un arreglo

— — —

```
int * get_array() {
    int *arreglo = malloc(10 *
        sizeof(int));
    for(int i=0; i < 10; i++)
        arreglo[i] = i;
    return arreglo;
}

int main() {
    int *A = get_array(10);
    for(int i=0; i < 10; i++)
        printf("%d ", A[i]);

    return EXIT_SUCCESS;
}
```

```
void get_array(int *arr, int n) {
    for(int i=0; i < n; i++)
        arr[i] = i;
}

int main() {
    int A[10];
    get_array(A, 10);
    for(int i=0; i < 10; i++)
        printf("%d ", A[i]);

    return EXIT_SUCCESS;
}
```

```
int * get_array() {
    static int arreglo[10];
    for(int i=0; i < 10; i++)
        arreglo[i] = i;
    return arreglo;
}

int main() {
    int *A = get_array();
    for(int i=0; i < 10; i++)
        printf("%d ", A[i]);

    return EXIT_SUCCESS;
}
```

```
#include "rotores.h"
```

```
void rotar(char *rotor, int n) {  
    char aux = rotor[n-1];  
    for (int i = 0; i < n; i++)  
        rotor[n - i] = rotor[n - i - 1];  
    rotor[0] = aux;  
}
```

```
char *generar_rotor(int *n) {  
    *n = 62;  
    char *rotor = malloc(62 * sizeof(char));
```

```
    for(int i=0; i < 10; i++) rotor[i] = 48+i;  
    for(int i=0; i < 26; i++) rotor[10+i] = 65+i;  
    for(int i=0; i < 26; i++) rotor[36+i] = 97+i;
```

```
    for(int i=0; i < 100; i++) {  
        int a = rand() % 62;  
        int b = rand() % 62;  
        char tmp = rotor[a];  
        rotor[a] = rotor[b];  
        rotor[b] = tmp;  
    }  
    return rotor;  
}
```

rotores.c

```
#include <stdlib.h>
```

```
void rotar(char *, int);  
char *generar_rotor(int *);
```

rotores.h

```
#include <stdio.h>
```

```
#define BOLD "\e[1m"  
#define WHITE "\e[7m"  
#define BLUE "\e[44m"  
#define NORMAL "\e[0m"
```

```
void imprimir_arreglo(char *, int);  
void guardar_arreglo(char *, int, const char *)  
char * cargar_arreglo(const char *, int *);
```

utils_array.h

```
#include "utils_array.h"  
#include "rotores.h"
```

```
int main() {  
    int n = 0;  
    char *rotor = generar_rotor(&n);  
    imprimir_arreglo(rotor, n);
```

```
    for(int i=0; i < 3; i++) {  
        rotar(rotor, n);  
        imprimir_arreglo(rotor, n);  
    }
```

```
    guardar_arreglo(rotor, n, "rotor1.txt");  
    int nn=0;  
    char *rotor2 = cargar_arreglo("rotor1.txt", &nn);  
    rotar(rotor2, nn);  
    imprimir_arreglo(rotor2, nn);
```

```
    return EXIT_SUCCESS;  
}
```

rotor_enigma.c

```
#include <stdlib.h>
```

```
#include "utils_array.h"
```

```
void imprimir_arreglo(char *A, int n) {  
    for(int i=0; i < n; i++)  
        printf("%2d ", i);  
    printf("\n");
```

```
    for(int i=0; i < n; i++)  
        printf("%s%s%2c %s", BOLD, BLUE, A[i], NORMAL);  
    printf("\n\n");  
}
```

```
void guardar_arreglo(char *A, int n, const char *fname) {  
    FILE *fout = fopen(fname, "w");  
  
    if (!fout) {  
        fprintf(stderr, "Error al abrir el archivo \"%s\".\n", fname);  
        exit(EXIT_FAILURE);  
    }
```

```
    fwrite(A, sizeof(char), n, fout);  
    fclose(fout);  
}
```

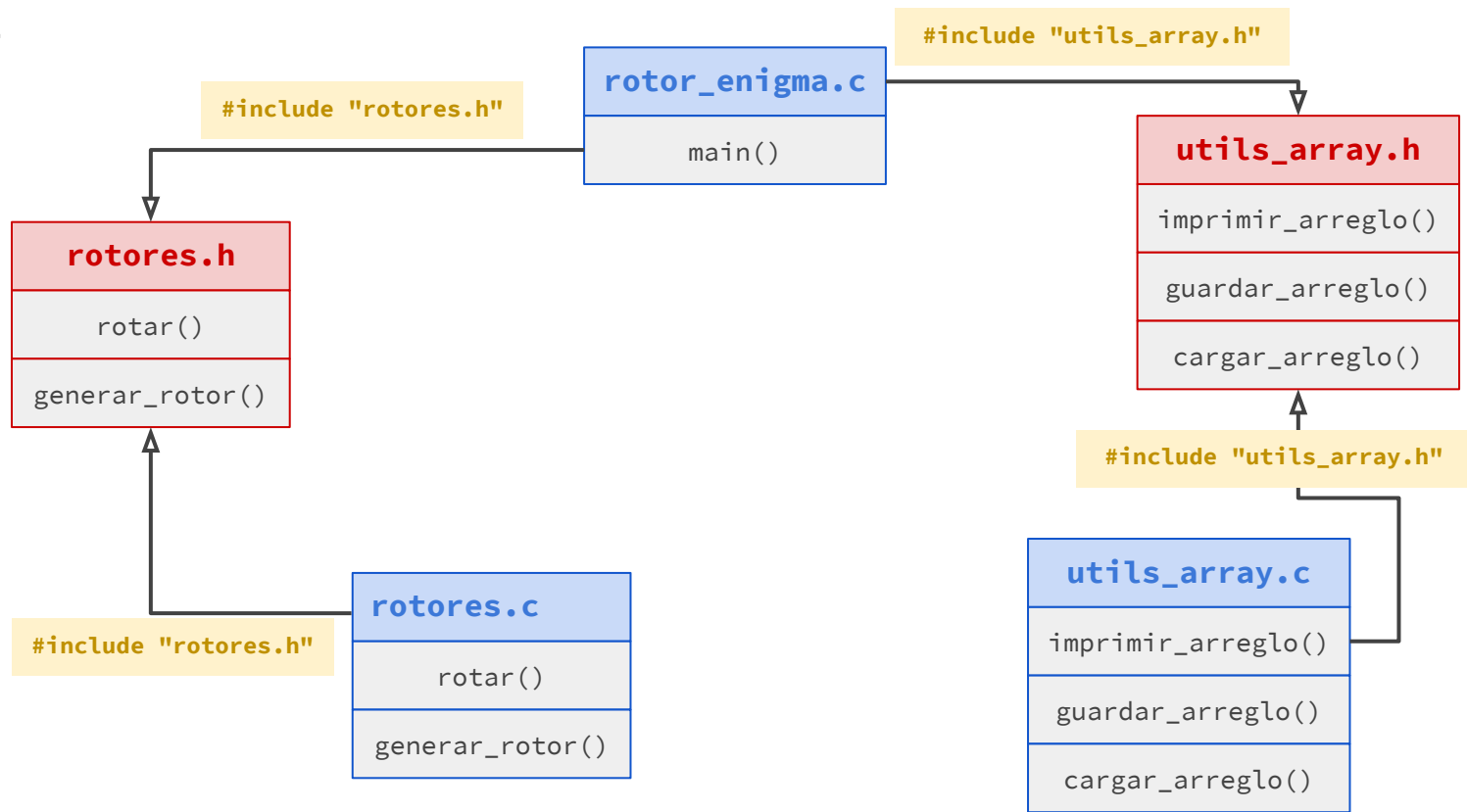
```
char* cargar_arreglo(const char *fname, int *n) {  
    FILE *fin = fopen(fname, "r");  
  
    if (!fin) {  
        fprintf(stderr, "Error al abrir el archivo \"%s\".\n", fname);  
        exit(EXIT_FAILURE);  
    }
```

```
    fseek(fin, 0L, SEEK_END);  
    *n = ftell(fin);  
    fseek(fin, 0L, SEEK_SET);
```

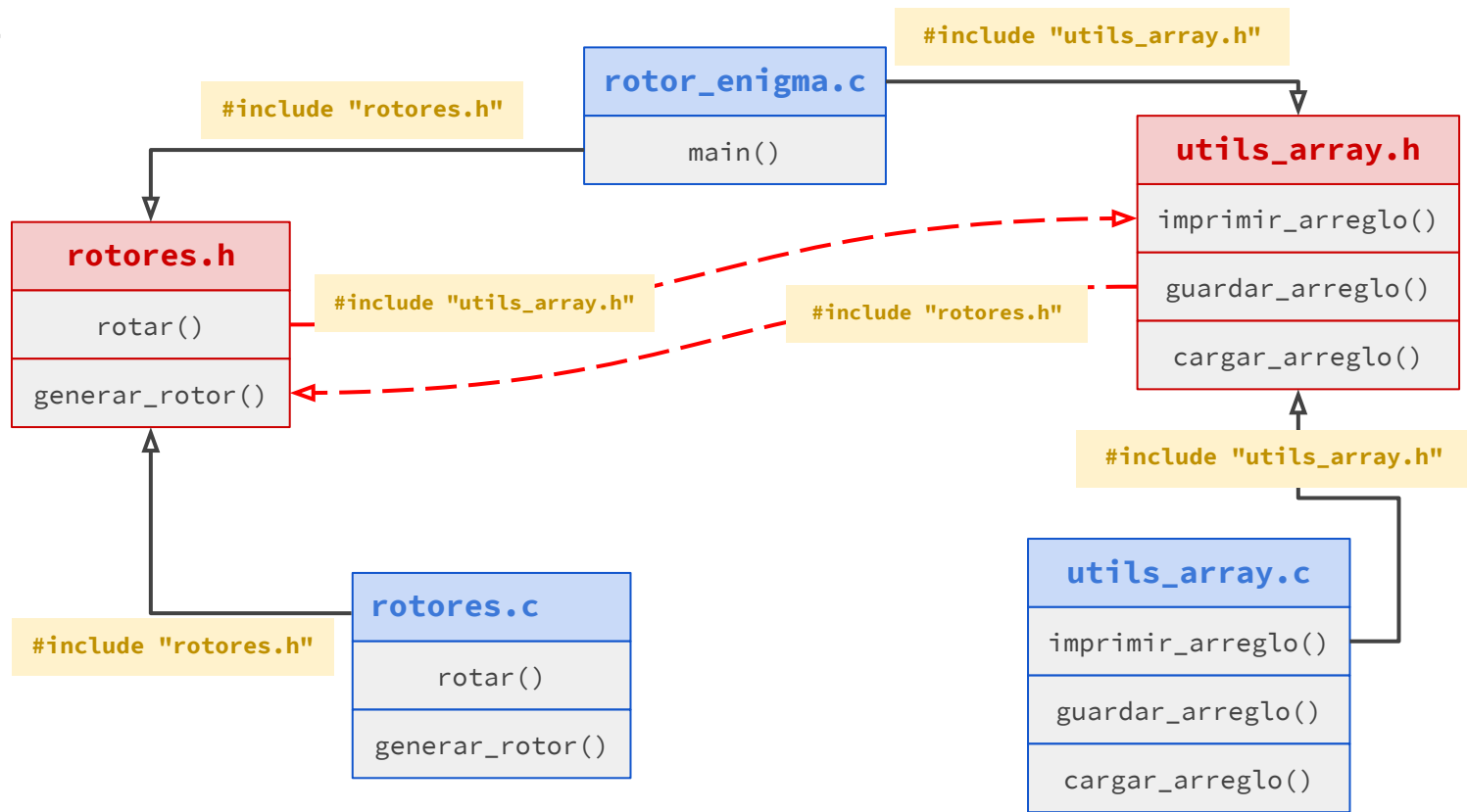
```
    char *A = malloc(*n * sizeof(char));  
    fread(A, sizeof(char), *n, fin);  
    fclose(fin);  
    return A;  
}
```

utils_array.c

Dependencias entre archivos



Dependencias entre archivos: dependencia circular



Makefile

— — —

Contenido del archivo **Makefile**

```
CC = gcc
CFLAGS = -Wall -Wextra

rotor: rotor_enigma.o rotores.o utils_array.o
    $(CC) $(CFLAGS) -o rotor rotor_enigma.c rotores.c utils_array.c

rotor_enigma.o: rotor_enigma.c
    $(CC) $(CFLAGS) -c rotor_enigma.c

rotores.o: rotores.c rotores.h
    $(CC) $(CFLAGS) -c rotores.c

utils_array.o: utils_array.c utils_array.h
    $(CC) $(CFLAGS) -c utils_array.c
```

En la **consola**

```
make rotor
```

¡A practicar!

— — —

Ejemplo 1:
[juego_pila.c](#)

Ejemplo 3:
[stackoverflow_recursivo.c](#)

Ejemplo 5:
[invertir_frase.c](#)

Ejemplo 2:
[juego_pila_recursivo.c](#)

Ejemplo 4:
[largo_frase.c](#)

Ejemplo 6:
[rotor_enigma.c/rotores.c/](#)
[utils_array.c](#)