

Centro De Ciencias Básicas

Ingeniería en Sistemas Computacionales



Programación I

Maestra: Georgina Salazar Partida

Alumno: Luis David Flores Martínez Id: 348961

1. ¿Qué es un archivo?

Es un medio para almacenar datos de manera permanente en un disco duro, USB o cualquier medio de almacenamiento secundario.

2. Menciona los dos tipos de archivos que estudiaremos en clase

Archivos de texto y archivos binarios.

3. ¿Cuál es la extensión característica de los archivos de texto?

Txt

4. Menciona algunas extensiones características de los archivos binarios

Aab, 264, Bny, akm, bsave, x3db, Uhs

5. Menciona las 4 operaciones básicas asociadas al manejo de cualquier archivo ya sea de texto o binario

Abrir, cerrar, escribir, leer

6. Menciona la diferencia entre un archivo de texto y un archivo binario.

El archivo de texto se escribe en código ASCII, y puede ser leído en cualquier editor de texto, mientras que el archivo binario se escribe en lenguaje máquina, y no se puede leer en un editor de texto.

7. ¿Cómo es el modo de acceso de un archivo de texto?

Secuencial.

8. ¿Cuál librería se debe incluir en los programas para el manejo de archivos, ya sea de texto o binarios?

La librería fstream

9. ¿Cuál es el tipo de dato utilizado para declarar una variable que trabaje con archivos de texto o binarios? Menciona el tipo de dato y ejemplifica la línea de código

Se usa fstream y la línea de código es:

Fstream archivo; //archivo es el nombre

10. Muestra la sintaxis para abrir un archivo de texto en sus dos modalidades: para escritura y para lectura. Para el caso de escritura menciona las dos opciones que se tienen, es decir, cómo?, abrirlo solo para escribir o bien cómo? abrirlo de escritura y agregar al final.

Puede abrirse de lectura

archivo.open("datos.txt",ios::in); //in significa de lectura

Puede abrirse de escritura

archivo.open("clientes.txt",ios::out); //out significa de escritura

o también:

archivo.open("clientes.txt",ios::out|ios::app); //app significa que se agregara Información a la existente.

11. ¿Cómo se sabe si tuvo o no éxito la apertura del archivo ya sea de texto o binario?

Usando una condición como la siguiente:

if (! archivo) // verifica que el archivo se abrió con éxito

cout << " No se pudo abrir el archivo " << endl ;

12. ¿Cuál es la sintaxis utilizada para cerrar un archivo, ya sea de texto o binario?

Archivo.close();

13. ¿Cómo se escribe (grabar) información en un archivo de texto campo por campo?

¿Cuál es el operador utilizado? Ejemplifica con sintaxis con una línea de código

Con el operador de inserción de flujo <<

Ejemplo:

```
int cuenta=23;
```

```
char nombre[20]="karla";
```

```
float monto=2345.6;
```

```
archivo << cuenta << " " << nombre << " " << monto << endl
```

14. ¿Cómo leer (recuperar) información de un archivo de texto campo por campo?

¿Cuál es el operador utilizado? Ejemplifica con sintaxis con una línea de código.

Con el operador de extracción de flujo >>

```
Int cuenta;
```

```
Char nombre[20];
```

```
Float monto;
```

```
Archivo >> cuenta >> nombre >> monto ; // lee un registro del archivo,
```

```
Cout << "\ncuenta : " << cuenta;
```

```
Cout << "\nNombre : " << nombre;
```

```
Cout << "\nMonto : " << monto;
```

15. ¿Cómo se escribe (grabar) información en un archivo de texto carácter por carácter? ¿Cuál es la función utilizada? Ejemplifica con sintaxis con una línea de código.

```
Char c;
```

```
C=cin.get(); //permite la captura de un carácter por teclado
```

```
Archivo.put( c ); // escribe el carácter en el archivo
```

16. ¿Cómo leer (recuperar) información en un archivo de texto carácter por carácter?

¿Cuál es la función utilizada? Ejemplifica con sintaxis con una línea de código.

```
Char c;
```

```
Archivo.get(c); // lee el carácter del archivo
```

```
Cout<<c; //lo imprime a pantalla
```

17. ¿Cómo leer (recuperar) información en un archivo de texto renglón x renglón?
¿Cuál es la función utilizada? Ejemplifica con sintaxis con una línea de código

```
Char línea[100];
```

```
Archivo.getline(línea,100); // lee un registro (renglón) del archivo y almacena la  
información en la cadena
```

```
Cout<<línea; //imprime la cadena línea.
```