



Pontificia Universidad Javeriana

Departamento de Ingeniería de Sistemas

Estructura de Datos, 2023-10

Taller 00

Es posible crear un puntero que apunte a una estructura. Es similar a cómo se crean los punteros que apuntan a tipos de datos nativos como int, float, double, etc. Recordar que el puntero en C++ almacenará **“una posición de memoria”**.

```
struct venta{
    int cantidad;
    double precio;
}

int main(){
    venta *puntero, valor_venta;
    puntero = &valor_venta;

    cout << "Cantidad de productos: ";
    cin >> (*puntero).cantidad;
    cout << "Precio del producto: ";
    cin >> (*puntero).precio;
    cout << "Valor a pagar: " << (*puntero).cantidad*(*puntero).precio << endl;
    return 0;
}
```

Ejercicio 01:

- 1.- Crear un array con 10 elementos
- 2.- Crear una función para generar números aleatorios entre 0 y 25
- 3.- Llenar el array con 10 números aleatorios
- 4.- Crear un puntero
- 5.- Imprimir el contenido del array usando el puntero
- 6.- Imprimir las direcciones del contenido del array usando el puntero.

“A todos nos gusta ganar, ¿pero a quién le gusta entrenar?”

– Mark Spitz

Ejercicios 02:

Se desea capturar los datos de los clientes para ser impreso en la factura. Se requiere crear una estructura de datos, que encapsule los datos de los usuarios. Se requiere que el uso de la estructura sea a través de punteros. Se requiere imprimir las facturas en un fichero de texto.

Recomendaciones:

- 1.- Hacer funciones por separado
- 2.- Anunciar/Documentar acciones
- 3.- Identificar su fichero fuente .cpp
- 4.- Subir el fichero fuente a un repositorio.

“A todos nos gusta ganar, ¿pero a quién le gusta entrenar?”

– Mark Spitz