

PRÁCTICA 6: PROGRAMAS DE MANEJO DE VECTORES DE BYTES Y WORDS

OBJETIVOS:

El objetivo fundamental de esta práctica es el manejo de *vectores*, haciendo hincapié en operaciones como:

1. *Insertar un elemento*
2. *Eliminar un elemento*
3. *Ordenar una lista de elementos*
4. *Insertar un elemento en una lista ordenada*
5. *Buscar un elemento en una lista ordenada*
6. *Borrar un elemento de una lista ordenada, etc.*

El vector puede definirse de distinto tamaño (atendiendo al número de elementos) y de distinto tipo (por ejemplo bytes o word (palabra)). Se hará uso del fichero de macros definidos en la práctica anterior 'MACROD.INC' donde están definidas las funciones necesarias para manejo y presentación de datos en pantalla.

CONTENIDOS

1. Definición de la estructura de un vector o lista
2. Operaciones con listas desordenadas
3. Operaciones con listas ordenadas

EJEMPLOS:

Programa que introduce un vector de elementos en memoria y los muestra.

EJERCICIOS:

1. *Realizar un menú que permita realizar las 6 opciones que aparecen en la sección de 'objetivos' incluyendo 1 opción más (7) para salir del programa*
2. *Utilizar el código de ejemplo de esta práctica para realizar las opciones de inserción y eliminación de un elemento del vector por su posición en el vector (opciones 1 y 2) si el vector es de tipo byte.*
3. *Modificar el programa para que ordene un vector de elementos de mayor a menor (opción 3)*
4. *Modificar el programa anterior para que acepte las opciones de: insertar un elemento en la lista ordenada y borrar un elemento de la lista (opción 4 y 6)*
5. *Modificar el programa anterior que dado un número lo busque en el vector y devuelva su posición en el vector.*
6. *Modificar el programa anterior para que los elementos del vector sean de 16 bits (Word) en lugar de 8 bits (byte).*