

Tarea 1: Pizzería en C



Sección: 1

Grupo: 3

Integrantes:

- Cristóbal Mena
- Pedro Murua
- Matías Luchsinger
- Matías Medina

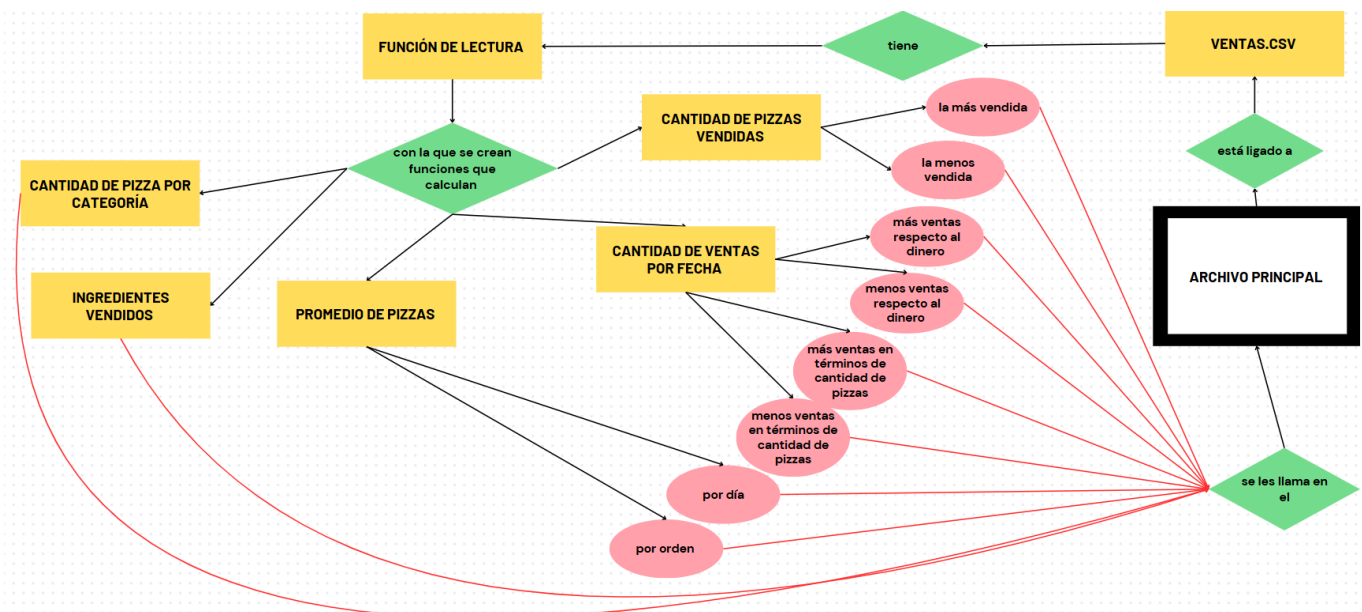
Fecha: 03-04-25

Profesora: María Loreto Arriagada Verdugo

Ayudante: Diego Duhalde

Objetivo: Para la realización y organización de este trabajo usamos la IA como herramienta, esta nos ayudó con la comprensión y nos aportó ideas para la estructura de nuestro código, así mismo decidimos separarlo en “.h” y “.c”. Esto evita que el archivo.c sea demasiado grande, lo que favorece a que el código sea más claro y fácil de leer.

Luego se creó la estructura con variables de nuestro archivo csv, para posteriormente crear una función que permita rellenar el struct con los datos del mismo (ventas.csv) y respecto a los punteros, su utilización fue fundamental para manejar de manera dinámica la memoria, ya que con estos se almacenaron los datos del archivo en estructuras de tipo “order” permitiéndonos así la modificación de la información sin crear copias innecesarias.



Razones de diseño:

A grandes rasgos las razones fueron:

- facilita la división del código en diversos archivos que pueden ser reutilizados en un futuro.
- facilita la compilación.
- se facilita la automatización con el uso del makefile.

Referencias:

<https://www.w3schools.com/c/index.php>
<https://www.w3schools.com/git/default.asp>
<https://chatgpt.com>

Explicación de las referencias y del uso de IA:

En los dos primeros links, su utilización fue completamente con fines educativos, dado que son páginas dedicadas al aprendizaje de diversos lenguajes de programación, en el caso de esta tarea se utilizó para obtener conocimiento e información sobre el lenguaje de programación C y el sistema Git. En el caso del tercer link, este fue la inteligencia artificial que utilizamos como herramienta en nuestra tarea, su utilización se basó en ideas a nivel estructural sobre cómo abordar las funciones, y también nos ayudó a la hora de la corrección de errores de nuestro código.

Reflexiones:

-Cristóbal Mena: En mi caso lo que más dificultad me generó fueron los reiterados errores que me arrojaba y dado que fue mi primera vez programando en C, se sintió mucho la diferencia con python y fue complicado el adaptarse, además de esto me costó mucho la comprensión y posterior uso correcto y aplicación de punteros.

-Pedro Murua: Lo más complicado de este trabajo fue aprender un nuevo lenguaje de código en poco tiempo, por otro lado como la inteligencia artificial fue de gran ayuda en esta parte, cuando llegaba el momento de probar el código y este no daba el resultado esperado, encontrar el error se me hacía muy difícil. Por último en un principio fue difícil adaptarme a git ya que nunca lo había usado.

-Matías Luchsinger: Lo más complejo de la tarea fue prácticamente todo el proceso, desde entender cómo organizar el proyecto en archivos hasta lograr compilarlo correctamente. No había tenido un ramo de programación desde Introducción a la Programación, así que volver a trabajar con punteros, estructuras y lectura de archivos en C fue un gran desafío. Aun así, fue interesante ver cómo, a partir de los datos, se podían calcular métricas reales como la categoría más vendida o el ingrediente más usado.

-Matías Medina: Lo más complicado fue aprender a utilizar Git y un lenguaje nuevo junto a todas las nuevas funciones y librerías que esta incluía, además, me costó saber utilizar todo lo relacionado con la estructura y sus funcionamientos, sobre todo el cómo aplicar correctamente las funciones y los punteros dentro de esta misma. Pero una vez que empecé a tomar el ritmo, logré disfrutar de trabajar en esta tarea.

