

Una librería requiere un sistema de cómputo que le permita administrar los libros que tiene a la venta. La información que guarda es la siguiente:

- Película (30 caracteres)
- Director:
  - Nombre (30 caracteres)
  - Apellido (30 caracteres)
- Actor Principal
  - Nombre (30 caracteres)
  - Apellido (30 caracteres)
- Número de ejemplares (entero)
- Precio (flotante)
- Monto invertido (flotante)

**Ejercicio 1. Crear un programa en el que:**

- 1) Declare una estructura llamada PELICULA
- 2) En el programa principal cree dos variables del tipo Pelicula
- 3) Lea los datos de ambas películas excepto el monto invertido
- 4) Calcule el monto invertido como el producto de precio por número de ejemplares
- 5) Imprima los datos de ambas películas indicando el monto invertido en cada una de ellas, y al final indicar cuál es el total invertido en ambas películas.

**Ejercicio 2. Hacer un programa que:**

- 1) Se deberá de crear una estructura compuesta llamada Película
- 2) En el main se debe crear un arreglo de 10 Películas
- 3) Preguntar al usuario cuantas películas desea ingresar, (máximo 10) y leer todos sus datos
- 4) Calcular el monto total invertido como: la suma de los productos de número de ejemplares multiplicado por el precio de la película, y guarde el resultado en una variable llamada sumaTotal
- 5) Imprimir el catálogo completo de las películas, el cual debe incluir además de la información el monto invertido en esa película (calculado como el producto de número de películas por el precio) y al final indicar el monto total invertido.

**Ejercicio 1 de casa:**

1. Crear un proyecto en el que se tenga: main.c, pelicula.c y pelicula.h
2. En pelicula.h declarar la estructura PELICULA
3. En pelicula.c definir una función (y su prototipo declarado en pelicula.h) que imprime los datos de una estructura que recibe como parámetro.
4. El programa main debe hacer lo que se indica en el ejercicio 1 pero debe emplear la función solicitada en este ejercicio

## **Ejercicio 2 de casa:**

Una vez realizado el ejercicio 1 de casa, incorpore una función que lea la información de la película y la almacene en la estructura que recibe como parámetro. Dentro de las tareas de lectura se debe incluir el cálculo de monto invertido

Una vez realizado el ejercicio 1 de casa, incorpore una función que lea la información de la película y la almacene en la estructura que recibe como parámetro. Dentro de las tareas de lectura se debe incluir el cálculo de monto invertido

Modifique el programa para que se emplee esta función para leer los datos de las dos estructuras del main, (además de usar la función de impresión)

Nota: observe qué según el ejercicio 1 hecho en el laboratorio, se creaban dos estructuras del tipo película dentro de la función main por medio de dos variables tipo struct película. son estas dos estructuras a las que se refiere el texto

## **Ejercicio 3 de casa:**

Cree una tercera función que devuelva como resultado de su llamada el total invertido en todas las películas de un arreglo. La función debe ser del tipo float y no del tipo void. Adicione esa función al archivo pelicula.c y el prototipo al archivo pelicula.h

Resuelva el ejercicio 2 utilizando estas funciones

## **Ejercicio 3 de casa (opcional pero indica que eres pro)**

Agregue al proyecto del ejercicio 2 de casa un archivo llamado arreglo.c y arreglo.h

Cree dos funciones, una para imprimir la información de un arreglo de películas y otra para leer un arreglo, las funciones deben recibir el arreglo y el número de películas a procesar.